

Ensino Básico – 2.º Ciclo

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

5.º | 6.º Anos

Critérios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)	Descritores específicos de desempenho	Instrumentos de recolha de informação
Conhecimentos e Capacidades	D1 <i>Segurança digital, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</i>	A B C	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica procedimentos seguros a adotar no que respeita à segurança dos dados.</li> <li>Conhece e adota comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação.</li> <li>Identifica comportamentos deliberados, repetidos e hostis praticados por um indivíduo ou grupo com a intenção de prejudicar outro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos;</li> <li>Atividades orientadas/Fichas de trabalho;</li> <li>Questões Aula;</li> <li>Grelhas de observação.</li> </ul>
	D2 <i>Pensamento Computacional</i>	D E F	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Assimila o conceito de Pensamento Computacional.</li> <li>Compreende os conceitos básicos sobre algoritmia.</li> <li>Compreende os conceitos básicos sobre programação.</li> </ul>	
	D3 <i>Produção</i>	G H I	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhece e utiliza alguns ambientes de desenvolvimento.</li> <li>Programa Objetos Tangíveis, através do ambiente de programação específico, para resolução de problemas que necessitem interação com o ambiente onde se integram.</li> <li>Aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.</li> </ul>	

#### OBSERVAÇÕES

\* Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **A** - Linguagens e textos; **B** - Informação e comunicação; **C** -Raciocínio e resolução de problemas; **D** - Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** - Relacionamento interpessoal; **F** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** - Bem-estar, saúde e ambiente; **H** - Sensibilidade estética e artística; **I** - Saber científico, técnico e tecnológico; **J** - Consciência e domínio do corpo.

## Perfil de Aprendizagens

Níveis  Domínios	Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente	
	(sempre / quase sempre)	(muitas vezes)	(algumas vezes / nem sempre)	(poucas vezes / muito poucas vezes)	(raramente / nunca)
D1	O aluno, (...) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.				
D2	O aluno, (...) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.				
D3	O aluno, (...) apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.				