**INSTRUMENTO DE REGISTRO DE AVALIAÇÃO FORMATIVA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Natureza dos Critérios** | **Fundamentos Técnicos e Científicos ou Capacidades Técnicas** | **Critérios de avaliação**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | |  | Crítico |  | Desejável | | 0 | NÃO Atingiu | 1 | Atingiu | | F | Formativa | S | Somativa | | | **Alunos** | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Competências Técnicas** | 1. Identificar as características e tipos de linguagem de programação | Distinguir as diferenças entre as linguagens compiladas, interpretadas e os ambientes de desenvolvimento. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. Utilizar lógica de programação para a resolução de problemas (7) | Desenvolver o algoritmo de forma que resolva os problemas propostos. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. Declarar as variáveis e as constantes considerando os tipos de dados na elaboração do programa. | Utilizar as variáveis de forma que processe efetivamente as entradas de dados através do teclado. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. Utilizar comandos de entrada e saída na elaboração de programas (3) | Aplicação da sintaxe da linguagem estudada, classes input e print. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. Utilizar operações aritméticas, relacionais e lógicas na elaboração de programas (6) | Resolver os problemas que envolvam cálculos. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. Utilizar estruturas de decisão na elaboração do programa (3) | Resolver os problemas que envolvam decisão. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. Utilizar estruturas de repetição na elaboração do programa (3) | Resolver os problemas que envolvam laços, for, while ou do while. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. Aplicar técnicas de código limpo (clean code) | Apresentar o código fonte de maneira adequada a técnica estudada. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Competências de Gestão** | 1. Demonstrar atenção a detalhes (44) | Utilizar indentação e convenções facilitando o entendimento de outros programadores. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. Demonstrar capacidade de análise (2) | Compreensão dos códigos através de testes de mesa e validação de resultados. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações (24) | Definição de variáveis e constantes pertinentes aos problemas propostos, resolução de problemas. | F |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Nível de Desempenho** | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Nota** | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |