

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – 11º ANO

Ano letivo 2026/2027

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
Módulo 8 – Conceitos avancados de Programação Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)	- Entender as especificidades da programação em ambiente gráfico. - Constar as diferenças entre a programação procedimental e a programação por eventos. - Conhecer a interface de programação do sistema operativo. - Tomar conhecimento dos problemas associados à interface com o utilizador no desenvolvimento de aplicações para ambientes gráficos. - Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.	Testes/ Questionários - 40 % Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 % Projetos/Apresentações – 30 %
Módulo 9 - Introdução à Programação Orientada a Objetos Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)	- Identificar as diferenças entre uma Linguagem Estruturada e uma Linguagem Orientada por Objetos; - Adquirir a noção de objetos e sua classificação; - Adquirir as noções de classe, tipo, métodos, comportamentos e instâncias; - Representar esquematicamente uma classe; - Compreender o conceito de encapsulamento de dados. - Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.	Testes/ Questionários - 40 % Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 % Projetos/Apresentações – 30 %
Módulo 10 - Programação Orientada a Objetos Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)	- Definir relações entre objetos. - Conceito de Herança e Polimorfismo; - Métodos Virtuais; - Representar esquematicamente diagramas de classes. - Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.	Testes/ Questionários - 40 % Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 % Projetos/Apresentações – 30 %

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – 11º ANO

Ano letivo 2026/2027

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
Módulo 11 - Programação Orientada a Objetos Avançada Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)	- Fazer o tratamento de erros de uma maneira estruturada. - Virtualizar fluxos de dados através do conceito de Stream. - Manipulação de Streams em diversos contextos. - Estruturar uma solução usando o paradigma da programação orientada a objetos - Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.	Testes/ Questionários - 40 % Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 % Projetos/Apresentações – 30 %
Módulo 12 - Introdução aos Sistemas de Informação Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)	- Necessidade das bases de dados. - Sistemas de gestão de bases de dados. - Os modelos como métodos de conceção de sistemas. - Modelos utilizados na gestão de bases de dados (Relacional, Hierárquico, Rede).	Testes/ Questionários - 40 % Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 % Projetos/Apresentações – 30 %
Módulo 17A - Tecnologias de Acesso a Base de Dados Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)	- Métodos de Ligação a BD - Arquitectura de Componentes de Acesso BD - Construção de Interface de acesso a dados - Manipulação de Registos - Adicionar - Remover - Atualizar - Procurar - Consultas Avançadas em Linguagens POO	Testes/ Questionários - 30 % Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 % Projetos/Apresentações – 40 %

