

“O programa da disciplina deve ser encarado”, ... “como um complemento de formação nesta área, que visa direccionar os saberes dos alunos para aplicações e conhecimentos que sirvam como pré-requisitos adicionais para um prosseguimento de estudos, “ (2009, Pinto et al, p3)

Disciplina de opção que se insere na componente de formação específica dos cursos Científico - Humanísticos de: ciências e tecnologias, ciências socioeconómicas, línguas e humanidades e, artes visuais.

Atendendo a que esta disciplina é uma opção oferecida a um leque alargado de ofertas formativas que englobam diversas áreas do saber, cabe ao professor gerir a implementação dos domínios a trabalhar na sala de aula e a definição das estratégias e propostas de trabalho que melhor se ajustem ao perfil e interesses dos alunos.

(in Aprendizagens essenciais - A.I B)

Finalidades

A lógica que deve prevalecer será a colocação de desafios e problemas e ainda a do desenvolvimento de projetos, recomendando-se um trabalho conjunto e em simultâneo para as aprendizagens de diferentes domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares e a colaboração com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. A Informática é uma área nuclear no contexto de uma sociedade na qual as tecnologias digitais desempenham um papel relevante. Neste sentido, os alunos deverão desenvolver competências com, através e sobre tecnologias digitais. (in Aprendizagens essenciais - A.I B)

(https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/12_aplicacoes_informaticas_b.pdf)

Domínios (Aprendizagens Essenciais)

1. Introdução à programação

2. Introdução à Multimédia

“aponta-se quer para um grau de amplitude quer para um grau de opcionalidade que permita” ... “uma actividade fundamental de **gestão de aprendizagens**, centrando maiores ou menores desenvolvimentos programáticos conforme o público destinatário que possui na sala de aula.” ... “pressupõe a possibilidade de se conceber larga continuidade de trabalho, onde se enquadrem sobretudo oportunidades de concepção e construção, com ferramentas adequadas, de soluções abrangentes sobre os conteúdos disciplinares que mais interessem aos alunos, e uma vasta possibilidade de opções, quer em termos de desenvolvimento de conteúdos, quer em termos metodológicos, com particular relevância para a intervenção ao nível dos projectos.” (2009, Idem, p4)

Pesos dos domínios a avaliar

Domínios	Atividades/Comportamentos	Peso na classificação
Conhecimentos e capacidades	Projetos Trabalhos em grupo ou individual	90%
Atitudes e valores	Sentido de responsabilidade Relação com os outros Cumprimento de regras e tarefas	10%

Nota: Todos os trabalhos solicitados aos alunos devem ser entregues dentro do prazo estabelecido. Os trabalhos serão recebidos até ao limite de 5 dias úteis após, aplicando-se uma penalização na classificação a atribuir, até um máximo de 25%;

(in Regulamento Interno: A3 - Avaliação das Aprendizagens, 3 m) pág.5)

Nota: Todo o material será fornecido em formato digital na plataforma Teams. Os alunos irão trabalhar em sala de aula com os dispositivos pessoais. A planificação será ajustada a qualquer momento em E@D, por alteração da situação de contingência devido à Covid19.