

Informações da disciplina de Programação e Sistemas de Informação – 2º Ano

Curso Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos

Planificação global

N.º de aulas	Módulo	Data de início	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
14	8 – Conceitos Avançados de Programação	16/09	Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes que impliquem: • ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar programas a fim de resolver problemas simples; • selecionar informação pertinente e ajustada ao problema a resolver e/ou à tarefa ou ao projeto a desenvolver; • analisar problemas, factos, teorias ou situações reais, identificando os seus elementos ou dados com vista à posterior modelação em computador; • promoção de relações intra e interdisciplinares.	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/ Informado (A, B, I)
34	9 – Introdução à Programação Orientada a Objetos	30/09	Promover estratégias que induzam: • desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na organização/ atividades de entreajuda; • analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si; • estar disponível para o autoaperfeiçoamento. Promover estratégias envolvendo tarefas em que se oriente o aluno para: • identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; • descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema;	Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)
34	10 – Programação Orientada a Objetos	07/11	• considerar o <i>feedback</i> dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes; • reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de <i>feedback</i> do professor, individualmente ou em equipa. Promover estratégias que envolvam por parte do aluno: • executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; • incentivar a procura e aprofundamento de informação; • recolher dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:	Autoavaliador (transversal às áreas)
29	11 – Programação Orientada a Objetos Avançada	05/01	• usar técnicas de pesquisa e <i>design</i> centradas no utilizador; • integrar técnicas, métodos e processos apropriados à criação de artefactos de computação. Promover estratégias que requeiram/induzam por parte do aluno: • aceitar e/ou argumentar pontos de vista	Crítico/ Analítico (A, B, C, D, E, I)
				Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)
				Crítico (A, C, D, H)

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

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.

VALORES

a - Responsabilidade e integridade
b - Excelência e exigência
c - Curiosidade, reflexão e inovação
d - Cidadania e participação
e - Liberdade

			diferentes; • promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões; • confrontar ideias e perspectivas distintas na abordagem a um dado problema e/ou forma de o resolver.	
20	12 – Introdução aos Sistemas de Informação	06/02	Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno: • assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; • organizar e realizar autonomamente tarefas; • assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas; • apresentar trabalhos com auto e heteroavaliação; • dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu. Promover estratégias que impliquem por parte do aluno: • desencadear ações de comunicação uni e bidirecional;	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)
31	13 – Técnicas de Modelação de Dados	05/03	• desencadear ações de resposta, apresentação e iniciativa. Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno: • colaborar com outros colegas e apoiar terceiros em tarefas; • fornecer <i>feedback</i> para melhoria ou aperfeiçoamento de um produto de <i>software</i>; • obter <i>feedback</i> do professor para melhoria ou aprofundamento de um produto de <i>software</i>; • demonstrar como a colaboração diversificada complementa o <i>design</i> e o desenvolvimento de produtos de <i>software</i>; • projetar e desenvolver um artefacto de <i>software</i> trabalhando em equipa.	Comunicador (A, B, D, E, H, I) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)

CrITÉRIOS de Avaliação	Ponderação	Instrumentos e procedimentos de avaliação
Conhecimentos e Capacidades	%	
Escrita	50	Fichas de avaliação Trabalhos de projeto
Oral	10	Apresentação oral de projetos/trabalhos Participação oral nas aulas
Prática e/ou Experimental	20	Trabalhos práticos realizados nas aulas

Atitudes e Valores	%	
Responsabilidade	10	Assiduidade e pontualidade Cumprimento de tarefas Cumprimento de prazos Munição do material necessário
Postura e Empenho	10	Atenção/empenho Cumprimento de regras Perseverança na realização das atividades Trabalho colaborativo

Material	Para todas as aulas:	Quando solicitado:
	Material de escrita e <i>pen drive</i>	