

“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.

## Finalidades

---

- Aprofundar a capacidade de pesquisa e comunicação de informação;
- Compreender as características técnicas das tecnologias;
- Desenvolver capacidades de produção colaborativa;
- Compreender as características de produtos provenientes da indústria de conteúdos;
- Avaliar as características, funcionalidades e eficácia de *software* de cariz multimédia, quer como produto quer como meio de produção;
- Criar hábitos e atitudes para uma aprendizagem ao longo da vida - o saber associado ao contexto da sociedade do conhecimento;
- Promover o desenvolvimento de competências na utilização das TIC - literacia digital.
- Fomentar a análise crítica da função e do poder das novas tecnologias da informação e comunicação, nomeadamente a que assenta na indústria de conteúdos.

## Unidades

---

- |   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| 1. Introdução à programação               | 3. Conceitos básicos de multimédia    |
| 2. Introdução à teoria da interactividade | 4. Utilização dos sistemas 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)

## Parâmetros de avaliação/ peso na classificação

---

Projetos de grupo e/ou individuais/ **90%** (no caso de existirem testes estes podem ter um peso máximo até 50%)

Atitudes e Comportamento/ **10%**

**Nota:** Todos os trabalhos solicitados aos alunos devem ser entregues dentro do prazo estabelecido. Caso este prazo não seja respeitado, os trabalhos serão recebidos até ao limite de 15 dias após, aplicando-se uma penalização na classificação a atribuir, até um máximo de 25%; (in RI: A3 - Avaliação das Aprendizagens, i) p5)

## Material:

---

Os alunos devem trazer para a aula: material de escrita, recursos disponibilizados sejam em formato digital ou impresso e "Pen disk".

## Referência

PINTO, Manuel; DIAS, Paulo e JOÃO, Sónia - Programa de Aplicações Informáticas B - 12ºAno: Cursos Científico-Humanísticos [em linha]. Lisboa: Ministério da Educação/ DGIDC, 2009. [Consultado em Maio de 2012]. Disponível na internet: <http://www.dgicd.min-edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/aplicinformaticasb2009.pdf>

---