

Curso Profissional de Marketing

2º Ano

Disciplina: *Matemática*

Ano Letivo **2020/21**

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO

Módulo 1 – Estatística (A3)	
1. Estatística – Generalidades 2. Organização e interpretação de caracteres estatísticos 3. Referência a distribuições bidimensionais	Data de início 17 de setembro
	Data de conclusão 18 de dezembro
	Nº Aulas Previstas (50 min) 50
Módulo 2 – Probabilidades (A7)	
1. Fenómenos aleatórios. 2. Argumento de Simetria e Regra de Laplace. 3. Modelos de probabilidade em espaços finitos. Variáveis quantitativas. Função massa de probabilidade ou distribuição de probabilidade. 4. Probabilidade condicional. Árvore de probabilidades. Acontecimentos independentes. 5. Modelo Normal.	Data de início 4 de janeiro
	Data de conclusão 24 de março
	Nº Aulas Previstas (50 min) 44
Módulo 3 – Jogos e Matemática (B5)	
1. Quebra-cabeças. 2. Jogos com números. 3. Jogos e Geometria. 4. Jogos de tabuleiro para dois jogadores.	Data de início 6 de abril
	Data de conclusão 11 de junho
	Nº Aulas Previstas (50 min) 38
Total de Aulas Previstas (50 min)	
132	

Curso Profissional de MARKETING

DISCIPLINA : MATEMÁTICA

11.º ano

2020/2021

Áreas de desenvolver	Domínios das aprendizagens essenciais da disciplina	Descritores de desempenho dos alunos em consonância com as aprendizagens previstas nos módulos.	Instrumentos da avaliação a utilizar	Contributos para o perfil do aluno
DOMÍNIO DAS APRENDIZAGENS DA DISCIPLINA (Conhecimentos e capacidades) 70%	Módulo 1 – Estatística (A3)	<ul style="list-style-type: none"> • definir o problema a estudar; • realizar recolhas de dados; • organizar e tratar os dados através do cálculo das medidas estatísticas (de centralidade e dispersão), sua interpretação e representação gráfica; • selecionar as formas de representação gráfica mais adequadas à estatística a trabalhar e interpretá-las criticamente; • desenvolver o sentido crítico face ao modo como a informação é apresentada, • comunicar raciocínios e/ou argumentos matemáticos quer na forma oral e/ou escrita. • realizar um trabalho de projeto, partindo de uma situação problemática da vida real relacionada com percursos profissionais, com necessidades industriais ou comerciais (controle de qualidade da cadeia de produção), com rentabilização de recursos (negociado com os estudantes), garante a concretização dos objetivos que se pretendem. Por isso, recomenda-se que se desenvolva a aprendizagem usando metodologias de trabalho de projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registos de observação: intervenções orais e escritas; • Trabalhos individuais ou de grupo; • Testes de avaliação; • Fichas de trabalho. 	<p>Competências</p> <p>A B C D E F G</p>

	<p>Módulo 2 – Probabilidade (A7)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • saber calcular a probabilidade de alguns acontecimentos a partir de modelos propostos; • identificar acontecimentos em espaços finitos; • mostrar a utilidade das árvores de probabilidades como instrumento de organização de informação quando se está perante uma cadeia de experiências aleatórias; • ilustrar a forma de cálculo de probabilidades de acontecimentos utilizando uma árvore de probabilidades; • calcular probabilidades com base na família de modelos Normal recorrendo ao uso de uma tabela da função de distribuição de uma <i>Normal Standard</i> ou, em alternativa, utilizando a calculadora. 		<p>Valores</p> <p>a b c d e</p>
	<p>Módulo 3 – Jogos e Matemática (B5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aprender a jogar alguns quebra-cabeças e jogos de raciocínio de diferentes tipos; • aprender a analisar alguns jogos e situações simplificadas dos jogos estudados; • perceber como a matemática pode ajudar a explicar ou garantir estratégias ganhadoras para alguns jogos. 		

DOMÍNIO ATITUDINAL (Comportamentos e atitudes) 30%	Interesse e empenho	<ul style="list-style-type: none"> Intervir na aula de forma pertinente e adequada. Realizar os trabalhos e as tarefas propostas. Cooperar nos trabalhos de grupo. 	Trabalho individual e/ou de grupo Participação nas aulas	Competências: A B D E F G I J Valores: a b c d e
	Responsabilidade	<ul style="list-style-type: none"> Cumprir a assiduidade e pontualidade. Preservar as instalações e os equipamentos escolares. Cumprir as normas de disciplina na sala de aula. 		
	Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar autonomia na realização das tarefas e trabalhos. Pesquisar, selecionar e organizar informação para a transformar em conhecimento. Revelar autonomia na utilização das TIC. 		
	Atitude crítica	<ul style="list-style-type: none"> Colocar questões pertinentes ao professor. Argumentar de forma correta e fundamentada. Distinguir informação fidedigna de falsa informação. 		
	Relações interpessoais	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar capacidade de relacionamento com os outros. Respeitar os outros e a sua diferença. Cooperar e relacionar-se com os outros em tarefas e projetos comuns. 		

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	VALORES
A - Linguagens e textos	a - Responsabilidade e integridade
B - Informação e comunicação	b - Excelência e exigência
C - Raciocínio e resolução de problemas	c - Curiosidade, reflexão e inovação
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	d - Cidadania e participação
E- Relacionamento interpessoal	e - Liberdade
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.	

