

Ano Letivo: 2021/2022 Ano de Escolaridade: 2.º ano Tempos Letivos (50 min.): 48	DEPARTAMENTO DE Matemática e Ciências Experimentais SECÇÃO DE Informática Disciplina: Arquitetura de Computadores	Curso Técnico de Gestão e Programação de Sistemas de Informação <i>Portaria n.º 916/2005 de 26 de setembro</i> Ciclo de Formação 2020/2023
--	--	--

Racional da disciplina: Neste ano letivo são selecionados 2 módulos. Eventualmente, será proposto aos alunos a realização de trabalhos de projeto, nos quais tenham de aplicar os conhecimentos adquiridos, apresentando situações novas em que os alunos tenham de aplicar as competências desenvolvidas.

DOMÍNIOS/TEMAS das AE	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES das AE e dos <i>Perfis Profissionais</i> (estes em EFP)	DINÂMICAS PEDAGÓGICAS, COM VISTA À OPERACIONALIZAÇÃO do <i>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</i> , das <i>Aprendizagens Essenciais</i> das disciplinas, da <i>Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania</i> e dos <i>Perfis Profissionais</i> (estes em EFP) - (vd. <i>PAE 21 23 ESHM</i>)	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO A TRABALHAR (RETIRAR AS QUE NÃO SÃO EXPLÍCITAMENTE TRABALHADAS NA DISCIPLINA)
M4A – Arquitetura de Microprocessadores M4B – Instalação e Configuração de Redes Locais	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer arquiteturas de microprocessadores; • Identificar as principais características de um microprocessador; • Estudar uma arquitetura de um microprocessador; • Estudar o esquema de hardware de um PC, nomeadamente a nível de geração de interrupções, portos de entrada/saída, Timers, Geração de Som, Acesso direto aos recursos de imagem do sistema. <ul style="list-style-type: none"> • Projetar o layout de uma rede local; • Identificar o equipamento passivo/ativo necessário a uma rede local; • Cravar e testar cabos RJ45 diretos e cruzados; • Instalar equipamentos ativos de rede com e sem fios; • Elaborar um projeto de implementação de uma rede local. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar atividades que incidem sobre a aplicação prática e contextualizada dos conteúdos, a experimentação, a pesquisa e a resolução de problemas. • Privilegiar a participação dos alunos em atividades baseadas na resolução de problemas e de exercícios que simulem a realidade. • Desenvolver nos alunos a autonomia, a criatividade, a responsabilidade, bem como a capacidade para trabalhar em equipa numa perspetiva de abertura à mudança, à diversidade cultural e ao exercício de uma cidadania ativa. • Fomentar a disponibilidade para uma aprendizagem ao longo da vida como condição necessária à adaptação a novas situações e à capacidade de resolver problemas no contexto da sociedade do conhecimento. • Fomentar competências no planeamento e apresentação de soluções informáticas. • Desenvolver a capacidade de análise de problemas reais da área da informática, e ser capaz de desenvolver soluções de software que permitam colmatar as necessidades verificadas. • Desenvolver a capacidade de estruturar soluções com sistemas de informação adaptados aos problemas reais. 	Linguagens e Textos Informação e Comunicação Raciocínio e resolução de problemas Pensamento crítico e pensamento criativo Relacionamento interpessoal Desenvolvimento pessoal e autonomia Bem-estar, saúde e ambiente Sensibilidade estética e artística Saber científico, técnico e tecnológico Consciência e domínio do corpo

AValiação das aprendizagens, tal como estipulado no *Referencial de Avaliação da ESHM*:

Consultar “Documentos Estruturantes” na Página da Escola, disponível em <https://www.escolahenriquemedina.org/pt-pt/node/8>

