

Cursos EFA- B1

	Critérios de evidência
Linguagem e Comunicação	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none">• Expressar-se com fluência, articulando ideias e justificando opiniões;• Utilizar adequadamente o código oral, evitando o uso excessivo de bordões, frases feitas e repetições;• Acompanhar o discurso oral de entoação, ritmo (pausas, hesitações, digressões, vocativos, ...) e postura adequados à situação e à audiência;• Retirar dos discursos ouvidos as ideias essenciais;• Adaptar o discurso a o longo da conversação, consoante as reações/respostas do receptor;• Intervir em discussões de ideias no tempo certo e com pertinência. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer vocabulário específico de documentos funcionais;• Localizar informação específica num texto;• Identificar a mensagem principal de um texto;• Reconstruir o significado global de um texto, tendo em conta a sequência e a causalidade. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA C</p> <ul style="list-style-type: none">• Dominar as regras elementares do código escrito (ortografia, acentuação, morfossintaxe, pontuação);• Fazer corresponder mudanças de assunto a mudanças de parágrafo;• Localizar o enunciado no tempo e no espaço, utilizando os deicticos adequados (hoje, amanhã, aqui, aí, ...);• Encadear as ideias no texto de modo linear, coerente e consecutivo;• Adequar o código escrito à finalidade do texto. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA D</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a diversidade de linguagens utilizadas na comunicação humana;• Utilizar eficazmente a linguagem gestual para transmitir uma mensagem;• Interpretar o código sonoro e gestual;• Identificar símbolos e ícones universais;• Interpretar imagens à luz de referentes pessoais e sociais.

Matemática para a Vida

UNIDADE DE COMPETÊNCIA A

- Utilizar a moeda única europeia -euro- em actividades do dia a dia, nomeadamente, em aquisições diretas, em operações de multibanco e em actividades que requeiram a escrita de informação numérica;
- Efetuar medições de grandezas de natureza diversa, utilizando instrumentos adequados: régua /fita métrica, balança, termómetro medicinal, relógio, etc;
- Registrar, ordenadamente, dados de situações reais relativos a medições de comprimento, de capacidade, de massa, de tempo;
- Ler e interpretar tabelas, por exemplo: de relação peso/idade, de peso/tamanho de pronto-a-vestir;
- Ler e interpretar horários de serviços, de meios de transporte, escolares, etc;
- Ler e interpretar gráficos (de barras, pictogramas);
- Construir tabelas e gráficos de barras relativos a situações de vida pessoal, profissional, social;
- Analisar criticamente informação que envolva dados numéricos, nomeadamente a apresentada em órgãos de comunicação;
- Comunicar processos e resultados usando a língua portuguesa.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Utilizar um modelo de resolução de problemas, nomeadamente o proposto por Polya (1945): compreender o enunciado, explicitando por exemplo, quais são os dados e é o objetivo do problema; estabelecer e executar um plano de resolução do problema, usando tabelas, esquemas, utilizando versões mais simples do problema dado na procura de leis de formação, etc., conforme o tipo de situação; verificar se o plano se adequa ao problema, tomando as decisões adequadas ao resultado da verificação;
- Em contexto de vida (do(s) formando(s)) resolver problemas de contagem, utilizando, entre outros, o princípio da multiplicação que é o princípio fundamental das contagens;
- Em contextos de vida (do(s) formando(s)) resolver problemas que envolvam números decimais;
- Em contextos de vida (do(s) formando(s)) resolver problemas que envolvam o conceito de perímetro de figuras planas regulares ou irregulares, usando a estimativa como meio de controlo de resultados;
- Em contextos de vida (do formando) resolver problemas que envolvam relações geométricas como área e volume.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Relacionar diferentes formas de representar um número natural (decomposição em parcelas, em fatores, na reta numérica);

	<ul style="list-style-type: none"> • Usar as funções de uma calculadora básica, por exemplo o fator constante e as memórias; interpretar resultados obtidos no cálculo de expressões numéricas simples; • Utilizar estratégias pessoais de cálculo nomeadamente o mental; • Fazer estimativas de resultados de operações aritméticas e utilizá-las para detetar eventuais erros; • Usar aspetos do raciocínio proporcional na resolução de tarefas como, por exemplo, na adaptação de uma receita de culinária; • Estabelecer ligações entre conceitos matemáticos e a prática de procedimentos, nomeadamente na construção da figura simétrica, dada a original e o eixo de simetria; • Comunicar processos e resultados usando a língua portuguesa; • Comunicar os resultados de trabalhos de projeto usando a língua portuguesa. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicar elementos que pertencem a uma sequência numérica ou geométrica e dar exemplo de elementos não pertencentes a essas sequências; • Descrever leis de formação de sequências, numéricas ou geométricas; • Resolver problemas que envolvem regularidades numéricas, utilizando a calculadora; • Estabelecer conjecturas a partir da observação (raciocínio indutivo) e testar conjecturas utilizando processos lógicos de pensamento; • Usar argumentos para justificar afirmações matemáticas, próprias ou não, nomeadamente através de contra exemplos.
<p>Cidadania e Empregabilidade</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar ativamente num grupo; • Conhecer os valores e as regras de um grupo; • Ouvir os outros participantes num grupo; • Interagir com os outros (direitos, liberdades e garantias fundamentais); • Acordar / negociar objetivos; • Lidar com os órgãos da administração. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizar o desempenho profissional próprio; • Procurar ajudar; • Trabalhar em diversos contextos; • Prestar atenção aos pormenores; • Conhecer os direitos e deveres económicos; • Tomar decisões de consumo em termos pessoais e familiares.

	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar em atividades de formação contínua; • Conhecer legislação do trabalho, sindicatos e relações laborais; • Conhecer a estrutura de oportunidades do mercado de emprego; • Reconhecer a importância dos meios de comunicação social; • Identificar inovações tecnológicas que afetam o exercício profissional; • Situar-se em relação à inserção e reinserção no mundo do trabalho. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os principais problemas ambientais; • Conhecer-se a si próprio; • Trabalhar com pessoas de diferentes estatutos sociais; • Partilhar trabalho; • Conhecer regras básicas de higiene e segurança pessoal e no trabalho; • Recorrer a serviços de proteção e prevenção de acidentes.
<p>Tecnologias de Informação e Comunicação</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica diverso equipamento tecnológico usado no dia a dia; • Distingue as potencialidades desse equipamento; • Opera equipamento tecnológico diversificado (por exemplo: máquina de lavar, aparelho de fax; televisão; caixa Multibanco; telemóvel, sonda, sistema de rega, etc.); • Reconhece os fatores de risco e as precauções a tomar quando se trabalha com determinados equipamentos tecnológicos: ligações seguras, postura, fadiga visual, etc. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liga, desliga e reinicia corretamente o computador e periféricos, designadamente a impressora; • Usa o rato: aponta, clica, duplo-clique, seleciona e arrasta; • Reconhece os ícones de base do ambiente de trabalho; • Abre, redimensiona, restaura e fecha uma janela desse ambiente; • Reconhece as diferentes barras de uma janela do ambiente de trabalho e suas funções; • Cria, abre, apaga e copia pastas e ficheiros; • Usa o Menu Iniciar para abrir um programa; • Usa a função localizar para encontrar ficheiros ou pastas criadas; • Usa alguns dos acessórios do sistema operativo: calculadora; leitor de CDs, gravador de áudio, jogos, etc.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Abre um documento de processamento de texto;
- Reconhece as funções dos diferentes elementos da janela: barra de ferramentas, barra de menus, barra de estado, barras de deslocamento...;
- Abre um documento já existente, altera-o e guarda-o;
- Cria um novo documento, insere texto e formata-o, usando as funções das barras de ferramentas.
- Pré-visualiza um documento; imprime um documento utilizando as opções base de impressão;
- Guarda o documento/s no disco rígido ou disquete.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Inicia um programa de navegação (browser) na Web;
- Reconhece as funções das diferentes barras do programa de navegação: barras de ferramentas, barra de estado, ...;
- Identifica e interpreta vocabulário específico usado na Internet;
- Utiliza um endereço e acede à informação;
- Clica numa ligação (texto ou imagem) e volta à página principal;
- Pesquisa em diferentes motores de busca;
- Utiliza uma palavra-chave numa pesquisa;
- Entra em sítios apontados na pesquisa e volta ao motor de busca;
- Adiciona uma página da Web à pasta Favoritos;
- Lê, apaga e reenvia mensagens recebidas, em correio eletrónico.

Cursos EFA- B2

	Critérios de evidência
Linguagem e Comunicação	<h3>UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</h3> <ul style="list-style-type: none">• Reforçar os enunciados orais com linguagens não verbais ajustadas à mensagem (gestos, sons, ...);

- Adequar o tom, o ritmo, o léxico e as estruturas morfossintáticas a diferentes situações de comunicação;
- Planear pequenas intervenções, de acordo com um tema e uma intencionalidade (expor, argumentar, descrever);
- Utilizar as funções expressiva, fática, apelativa e informativa de forma coerente com a situação discursiva;
- Participar em discussões coletivas, emitindo opiniões, concordando ou discordando fundamentadamente.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Apropriar-se das terminologias específicas dos documentos funcionais;
- Distinguir as ideias principais e acessórias de um texto;
- Identificar as marcas textuais específicas dos discursos narrativo e descritivo;
- Identificar a mensagem principal de um texto global ou de um excerto e os elementos que para ela concorrem;
- Esquematizar/Organizar a ordem lógica das ideias num texto;
- Utilizar estratégias diversificadas de extração de informação específica de um texto;
- Reconstruir o significado global do texto;
- Resumir a informação lida;
- Estabelecer relações de sentido entre suportes diversos (imagem, som, ...) e o texto.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Redigir textos de acordo com uma dada tipologia;
- Transformar textos de acordo com diferentes tipologias e interlocutores;
- Elaborar planos de texto na fase anterior à escrita;
- Redigir textos com objetivos específicos;
- Estruturar o discurso escrito de forma lógica e coerente;
- Fazer corresponder mudanças de assunto a mudanças de parágrafo;
- Situar o enunciado no tempo e no espaço, utilizando os deícticos adequados (naquele tempo, naquela casa, aqui, lá, ...);
- Utilizar o código escrito de modo correto e coerente com o tipo de texto redigido;
- Proceder à autocorreção e revisão do texto produzido.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Reconhecer e produzir mensagens através do uso de diferentes linguagens;
- Associar a simbologia de linguagem icónica a actividades e serviços específicos;

	<ul style="list-style-type: none"> • Analisar o uso das linguagens (cores, formas, tendências musicais, ...) à luz dos códigos socioculturais; • Identificar as linguagens utilizadas em mensagens de teor persuasivo; • Analisar o uso misto de linguagens na disseminação de valores éticos e culturais.
<p>Matemática para a Vida</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a moeda única europeia e outra moeda familiar em atividades do dia a dia, ou em simulação, nomeadamente, em aquisições diretas, em operações de multibanco e em actividades que requeiram a escrita de informação numérica. • Efetuar medições de grandezas de natureza diversa, utilizando unidades e instrumentos de medida adequados. • Ler e interpretar tabelas. de relação peso/idade, de peso/tamanho de pronto-a-vestir, de frequências absolutas e de frequências relativas. • Ler e interpretar horários de serviços, de meios de transporte, escolares, etc.). • Apresentar horários, diários, semanais ou outros, de uma forma organizada e clara. • Ler e interpretar gráficos (de barras, pictogramas). • Construir tabelas e gráficos de barras relativos a situações de vida pessoal, profissional, social. • Analisar criticamente informação que envolva dados numéricos, recolhida pelo formando de órgãos de comunicação, por exemplo. • Ordenar e agrupar dados, utilizando medidas de localização (média, mediana, moda) e amplitude para comparar distribuições. • Utilizar o conceito de probabilidade na interpretação de informações. • Comunicar processos e resultados usando a linguagem matemática e a língua portuguesa. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar um modelo de resolução de problemas, nomeadamente o proposto por Polya (1945): • Compreender o enunciado, explicitando, por exemplo, quais são os dados e qual é o objetivo do problema; • Estabelecer e executar um plano de resolução do problema, usando tabelas, esquemas, utilizando versões mais simples do problema dado na procura de leis de formação, etc, conforme o tipo de situação; verificar se o plano se adequa ao problema, tomando as decisões adequadas ao resultado da verificação;

- Comunicar processos e resultados usando a linguagem matemática e a língua portuguesa;
- Em contexto de vida (do formando), resolver problemas de contagem, utilizando, entre outros, o princípio da multiplicação que é o princípio fundamental das contagens;
- Em contextos de vida (do formando), resolver problemas que envolvam números racionais ou inteiros e alguns números irracionais (π , $\sqrt{2}$, etc);
- Em contexto de vida (do formando), resolver problemas que envolvam os conceitos: perímetro, área, volume potência de expoente 2 e raiz quadrada potência de expoente 3 e raiz cúbica;
- Em contexto de vida do(s) formando(s), resolver problemas que envolvem raciocínio proporcional: percentagens; proporcionalidade aritmética; usando a estimativa e o cálculo mental como meio de controlo de resultados;
- Decidir sobre a razoabilidade de um resultado, tendo em consideração critérios diversos, nomeadamente de divisibilidade, de ordem de grandeza dos números;
- Decidir sobre o uso de cálculo mental, de algoritmo de papel e lápis, ou de instrumento tecnológico, conforme a situação em estudo.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Usar as funções de uma calculadora básica confiante e criticamente;
- Reconhecer representações equivalentes de números racionais: fracionária e em forma de dízima; reconhecer a equivalência de frações;
- Efetuar cálculos: mentalmente, com algoritmos ou com calculadora, e decidir qual dos métodos é apropriado à situação;
- Determinar experimentalmente valores aproximados do número irracional π , no contexto de explorações geométricas que envolvam circunferência ou círculo;
- Utilizar estratégias de cálculo mental adequadas a situações e relacioná-las com propriedades das operações básicas;
- Expressar de formas diversas operadores fracionários (visualmente, expressão designatória);
- Interpretar e utilizar diferentes representações de percentagens;
- Reconhecer que a igualdade de frações equivalentes é um exemplo de proporção;
- Usar escalas na compreensão e na construção de modelos da realidade.
- Construir modelos de poliedros;
- Planificar a superfície de um cilindro e planificar a superfície de poliedros;
- Utilizar a visualização espacial no estabelecimento/descoberta de relações entre propriedades de figuras geométricas; no contexto destas construções identificar figuras geométricas, estabelecer propriedades destas figuras, estabelecer relações entre as figuras, utilizando as propriedades;

	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar os resultados de trabalhos de projeto usando a linguagem matemática e a língua portuguesa. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrever leis de formação de sequências, numéricas ou geométricas, utilizando linguagem progressivamente mais formal; • Estabelecer conjecturas a partir da observação (raciocínio indutivo) e testar conjecturas utilizando processos lógicos de pensamento; • Usar argumentos para justificar afirmações matemáticas próprias, ou não, nomeadamente através de contraexemplos; • Usar modos particulares de raciocínio matemático nomeadamente a redução ao absurdo; • Comunicar e justificar raciocínios geométricos; • Usar as definições como critérios necessários, embora convencionais e de natureza precária, à comunicação matemática, à organização das ideias e à classificação de objetos matemáticos.
<p>Cidadania e Empregabilidade</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressar ideias e opiniões para os outros participarem num grupo; • Ser sensível às ideias e pontos de vista dos outros; • Definir métodos de trabalho em comum; • Conhecer o papel do estado na proteção de direitos de liberdade. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir o tempo; • Modificar tarefas; • Aceitar a informação de retorno (feedback); • Trabalhar autonomamente; • Assumir responsabilidades; • Evidenciar capacidades de iniciativa; <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar-se com novas formas de Aprendizagem; • Conhecer incentivos à formação; • Desenvolver planos de carreira profissional; • Identificar possíveis conflitos de papéis sociais e de contextos de vida; • Reconhecer a importância das organizações sindicais e patronais. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumir a responsabilidade pessoal na preservação do ambiente;

	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os pontos fortes e os pontos fracos pessoais; • Procurar situações mutuamente concordantes; • Demonstrar autocontrolo; • Identificar causas e consequências de acidentes; • Posicionar-se em relação a um “estilo de vida saudável”.
<p>Tecnologias de Informação e Comunicação</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diverso equipamento tecnológico usado no dia a dia; • Distinguir as vantagens e desvantagens desse equipamento; • Operar equipamento tecnológico diversificado; • Reconhecer os fatores de risco e as precauções a tomar quando se trabalha com determinado tipo de equipamento tecnológico: ligações seguras, postura, fadiga visual, etc.; • Introduzir/alterar contactos telefónicos na agenda de um telemóvel; • Recebe e envia mensagens em SMS através de um telemóvel; <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ligar, desligar e reiniciar corretamente o computador e periféricos, designadamente um digitalizador; • Usar o rato: aponta, clica, duplo-clique, seleciona e arrasta; • Reconhecer os ícones do ambiente de trabalho e as suas funções; • Reconhecer as diferentes barras de uma janela e suas funções; • Criar, abrir, apagar e copiar pastas e ficheiros; • Usar alguns dos acessórios do sistema operativo: calculadora; leitor de CDs, gravador de áudio, jogos, etc.; • Configurar as propriedades do monitor; fundo e proteção do ecrã; • Reconhecer as formas de propagação dos vírus informáticos e seus perigos; • Identificar as medidas de segurança a tomar. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir um documento de processamento de texto; • Reconhecer as funções dos diferentes elementos da janela: barra de ferramentas, barra de menus, barra de estado, barras de deslocamento,...; • Abrir um documento já existente, altera-o e guarda-o; • Criar um novo documento, insere texto, formata e verifica-o ortográfica e gramaticalmente;

- Criar uma tabela e altera os seus pormenores de estilo (por exemplo: insere e elimina colunas e linhas; muda o estilo e espessura de linha; insere sombreado ou cor nas células);
- Adicionar imagens e formas automáticas a um documento e altera-as;
- Usar o WordArt;
- Imprimir um documento utilizando as opções base de impressão.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Identificar os elementos necessários para ligar um computador à internet;
- Comparar as ofertas de diferentes fornecedores de serviços;
- Identificar e interpretar vocabulário específico usado na Internet;
- Iniciar um programa de navegação (browser) na Web e introduzir um endereço da Net;
- Reconhecer as funções das diferentes barras do programa de navegação: barras de ferramentas, barra de estado,...;
- Clicar numa ligação (texto ou imagem) e voltar à página principal;
- Pesquisar em diferentes motores de busca, utilizando ou não uma palavra-chave;
- Adicionar uma página da Web à pasta Favoritos;
- Criar uma caixa de correio eletrónico pessoal;
- Ler, apagar e responder a mensagens recebidas, usando o livro de endereços;
- Identificar os cuidados a ter, relativamente aos vírus informáticos, no recebimento de ficheiros em anexo;

Linguagem e Comunicação estrangeira - Inglês

UNIDADE DE COMPETÊNCIA A

- Identificar-se/identificar alguém;
- Caracterizar-se/caracterizar alguém;
- Reconhecer e saber estabelecer relações de parentesco;
- Referir e caracterizar membros da família, amigos, colegas, ...;
- Emitir opiniões, utilizando expressões e / ou frases simples;
- Saber falar dos gostos, preferências e rotinas.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Compreender, pedir e dar informação sobre: vários tipos de comércio: o preço de um produto; características de um produto;
- Compreender, pedir e dar informação sobre: horários, meios de transporte, bilhete simples / ida e volta
- Organizar informação (Banco, Correios, ...);

EFA B3

Linguagem e Comunicação

UNIDADE DE COMPETÊNCIA A

- Identificar as intenções e características genéricas de um enunciado oral com vista a uma retroação adequada;
- Produzir enunciados orais de acordo com a finalidade e a tipologia definida;
- Distinguir factos de opiniões, ao nível da interpretação e da produção oral;
- Planear a oralidade de acordo com a intencionalidade do discurso e a audiência;
- Fundamentar/argumentar opiniões pessoais ou de outrem.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Relacionar os elementos construtores de sentido num texto;
- Seguir o encadeamento das ideias de um texto e antecipar essa sequência;
- Fazer juízos sobre as informações de um texto: analisar afirmações contraditórias e a fundamentação de argumentos;
- Interpretar os referentes espaciais e temporais num texto;
- Identificar as marcas textuais específicas dos discursos direto e indireto;
- Interpretar linguagem metafórica;
- Obter e justificar conclusões.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Organizar um texto de acordo com as ideias principais e acessórias do mesmo;
- Resumir um texto à sua informação/mensagem essencial;
- Sintetizar informação;
- Adequar os textos às suas finalidades, tendo em conta, inclusive, a presença ou ausência de índices de modalidade (marcas apreciativas e avaliativas do enunciador);
- Contextualizar o enunciado no tempo e no espaço, diversificando o uso dos deícticos (aqui, lá, agora, no outro dia, no dia seguinte, no dia anterior, ...);
- Utilizar o código escrito de modo correto e coerente com o tipo de texto redigido, com diversificação de vocabulário e estruturas frásicas;
- Proceder à autocorreção e revisão dos textos produzidos;

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Adequar o uso de linguagens não verbais diversas a contextos formais e informais;
- Analisar o uso de linguagens na pluralidade de manifestações artísticas (moda, teatro, pintura, artesanato, música);
- Associar a manipulação das diferentes linguagens à mensagem que um dado discurso pretende transmitir (discurso persuasivo - argumentativo);
- Distinguir símbolos universais relativos a diversos tipos de linguagem (significado de gestos, sons, cores, números) e analisá-los mediante valores étnicos e culturais.

Matemática para a Vida

UNIDADE DE COMPETÊNCIA A

- Sequencializar as tarefas elementares de um projeto;
- Usar relações de conversão cambial para proceder a operações financeiras habituais;
- Analisar e interpretar criticamente gráficos relativos a situações da realidade;
- Comparar conjuntos de dados utilizando: frequências absolutas e reconhecendo as limitações/erros desta utilização; frequências relativas;
- Analisar e comparar distribuições estatísticas utilizando medidas de localização (moda, mediana, média aritmética);
- Analisar criticamente a validade de argumentos baseados em indicadores estatísticos;
- Tratar as informações numéricas contidas em textos relativos, nomeadamente, a temas de vida, com vista a uma interpretação mais esclarecida;
- Comunicar processos e resultados usando a linguagem matemática e a língua portuguesa;

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Utilizar um modelo de resolução de problemas, por exemplo o proposto por Polya (1945): interpretar o enunciado, explicitando os dados e o objetivo do problema. Usar condição(ões) matemática(s) para traduzir os dados quando tal for adequado; estabelecer e executar um plano de resolução do problema, utilizando tabelas, esquemas, decidindo sobre o uso de cálculo mental, de algoritmo de papel e lápis, ou de instrumento tecnológico, conforme a situação em análise;

criando versões mais simples do problema dado, na procura de leis de formação, etc, conforme o tipo de situação. Verificar se o plano se adequa ao problema, tomando as decisões adequadas ao resultado da verificação, nomeadamente interpretando em contexto as soluções de equações e de inequações, decidindo sobre a razoabilidade de um resultado;

- Comunicar processos e resultados usando a linguagem matemática e a língua portuguesa;
- Em contextos de vida (do formando) resolver problemas que envolvam modelos matemáticos simples: equações do 1º e do 2º grau; inequações do 1º grau; teorema de Pitágoras; relações trigonométricas do triângulo retângulo;
- Em contextos de vida (do formando) resolver problemas que envolvam números racionais não inteiros e alguns números irracionais (π , $\sqrt{2}$, etc), usando a estimativa e o cálculo mental como meio de controlo de resultados;
- Em contextos de vida (do formando) resolver problemas que envolvam os conceitos de: perímetro, área, volume; potenciação e radiciação;
- Em contextos de vida (do(s) formando(s)) resolver problemas que envolvam números expressos em notação científica;
- Em contextos de vida (do formando) resolver problemas que envolvem raciocínio proporcional: percentagens; proporcionalidade aritmética; proporcionalidade geométrica;
- Em contextos de vida (do formando) resolver problemas que envolvem os conceitos de proporcionalidade direta e de proporcionalidade inversa;

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Usar criticamente as funções de uma calculadora científica;
- Reconhecer diferentes modos de representação de números e determinar valores exatos de números irracionais, por construção com material de desenho justificando matematicamente este procedimento;
- Utilizar a notação científica para representar números muito grandes ou números muito próximos de zero;
- Utilizar estratégias de cálculo mental adequadas s situações em jogo e relacioná-las com propriedades das operações;
- Interpretar numérica e graficamente relações funcionais, nomeadamente de proporcionalidade direta e de proporcionalidade inversa;
- Relacionar vários modelos de variação: linear; polinomial; exponencial;
- Identificar ligações entre a resolução gráfica e a resolução analítica de sistemas de equações/inequações;
- Resolver problemas de medida em desenhos à escala, escolhendo escalas para representar situações;

- Estabelecer a ligação entre conceitos matemáticos e conhecimento de procedimentos na realização de construções geométricas (quadriláteros, outros polígonos e lugares geométricos);
- Reconhecer o conceito de semelhança de figuras e usar as relações entre elementos de figuras com a mesma forma;
- Descrever figuras geométricas no plano e no espaço;
- Sequencializar um projeto em tarefas elementares;
- Comunicar os resultados de trabalhos de projeto usando a linguagem matemática e a língua portuguesa.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Inferir leis de formação de sequências, numéricas ou geométricas, utilizando simbologia matemática, nomeadamente expressões designatórias;
- Revelar competências de cálculo, apresentando nomeadamente exemplos de situações em que um produto é menor que os fatores e de situações em que o quociente \neq maior que o dividendo;
- Estabelecer conjecturas a partir da observação (raciocínio indutivo) e testar conjecturas utilizando processos lógicos de pensamento;
- Usar argumentos válidos para justificar afirmações matemáticas, próprias ou não, como por exemplo, a particularização e a generalização;
- Usar modos particulares de raciocínio matemático, nomeadamente a redução ao absurdo;
- Reconhecer as definições como critérios embora convencionais e de natureza precária: necessários a uma clara comunicação matemática; de organização das ideias e de classificação de objetos matemáticos.

Linguagem e
Comunicação -
estrangeira
Inglês

UNIDADE DE COMPETÊNCIA A

- Compreender, pedir e dar informação sobre:
 - Profissões;
 - atividades próprias de profissões;
 - locais de trabalho;
- Analisar e comparar diferentes tipos de carreiras;
- Interpretar e produzir informação relativa ao tema em questão.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Compreender e dar informação sobre:
 - Tipos de alimentação e bebidas;
 - Bons / maus / diferentes hábitos alimentares;

	<ul style="list-style-type: none"> • Importância do desporto para uma boa forma física e mental; • Descrever eventos reais ou imaginados relativos ao mundo exterior: <ul style="list-style-type: none"> • Viagens; • Eventos culturais / desportivos / históricos.
<p>Tecnologias de Informação e Comunicação</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operar equipamento tecnológico diversificado (por exemplo: câmara de vídeo, videogravador/DVD, televisão; máquina de lavar, caixa multibanco; telemóvel, sonda, sistema de rega, etc.); • Reconhecer os fatores de risco e as precauções a tomar quando se trabalha com determinado tipo de equipamento tecnológico: ligações seguras, postura, fadiga visual, etc.; • Distinguir diferentes tipos de computadores (PC, portátil) ao nível do preço, tipo de utilização, entre outras características; • Abrir, redimensionar e fechar uma janela do ambiente de trabalho; • Configurar no computador hora, data, propriedades do monitor, fundo e proteção do ecrã, ... • Criar um atalho para um ficheiro e mudar o nome; • Usar acessórios do sistema operativo: calculadora; jogos, Paint; • Reconhecer as formas de propagação dos vírus informáticos e seus perigos; • Ativar um programa antivírus e suas opções de segurança. <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar uma nova folha de cálculo; • Inserir números e texto em células e formata-os; • Adicionar limites, cores e padrões; • Utilizar fórmulas lógicas e aritméticas numa célula; • Utilizar diferentes formas de notação; • Apresentar os números de uma célula em percentagem; • Importar para a folha uma imagem, ou texto; • Criar diferentes estilos de gráfico para analisar informação e modifica-os; • Exportar uma folha de cálculo ou gráfico; • Utilizar uma lista como uma base de dados; • Usar as funções de base de dados para gerir e analisar os dados de uma lista; <p style="text-align: center;">UNIDADE DE COMPETÊNCIA C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar um documento, insere texto, imagens e tabelas e formata-os; • Inserir números de página, cabeçalho e notas de rodapé num documento;

- Inserir texto automático num documento;
- Formatar o documento em colunas;
- Abrir um programa de apresentação;
- Criar uma nova apresentação;
- Adicionar texto e imagem à apresentação;
- Utilizar as ferramentas de cortar, copiar e colar texto ou imagem;
- Inserir um duplicado do diapositivo e altera o seu conteúdo;
- Adicionar efeitos de animação e transição aos diapositivos;
- Realizar uma apresentação.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Identificar os elementos necessários para ligar um computador à Internet;
- Comparar as ofertas dos diferentes fornecedores de serviços;
- Identificar e interpreta vocabulário específico usado na Internet;
- Iniciar um programa de navegação (browser) na Web e abre um endereço da Net;
- Reconhecer as funções das diferentes barras do programa de navegação: barras de ferramentas, barra de estado...;
- Pesquisar em diferentes motores de busca, utilizando ou não palavra-chave;
- Criar uma caixa de correio pessoal e organiza um livro de endereços;
- Ler, apagar e enviar mensagens, com ou sem ficheiro anexo;
- Identificar os cuidados a ter, relativamente aos vírus informáticos, no recebimento de ficheiros em anexo;
- Utilizar informação recebida via internet, noutros suportes;
- Identificar as regras de utilização das salas de conversação;
- Escolher uma alcunha (nickname) e entra numa sala de conversação;
- Identificar as vantagens e desvantagens deste tipo de serviço;
- Criar um sítio (site) com uma aplicação de apresentações (por ex. MPublisher) ou uma aplicação de edição e gestão (por ex. MFrontPage);
- Modificar o design e esquema de cores (no caso do Publisher);
- Inserir ligações, texto, imagens próprias ou de uma galeria de imagens e pré visualiza-as num programa de navegação;
- Usar uma aplicação FTP (File Transfer Protocol) para fazer a transferência das páginas (upload) para um servidor público;

**Cidadania e
Empregabilidade**

UNIDADE DE COMPETÊNCIA A

- Transmitir conclusões;
- Liderar um grupo;
- Estabelecer compromissos;
- Reconhecer e respeitar a diversidade dos outros;

- Resolver interesses divergentes.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA B

- Ajustar o desempenho profissional a variações imprevistas;
- Assumir riscos controladamente e gerir recursos;
- Fornecer informação de retorno (feedback);
- Conhecer os sistemas organizacionais e sociais;
- Identificar e sugerir novas formas de realizar tarefas;
- Ter iniciativas e evidenciar capacidades de empreendedorismo.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA C

- Aprender a aprender;
- Constituir uma carteira de competências individual;
- Utilizar tecnologias de formação à distância;
- Posicionar-se face às relações entre deontologia e a inovação tecnológica;
- Conhecer dispositivos e mecanismos de concertação social.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA D

- Ensinar os outros;
- Conduzir negociações;
- Gerir e negociar disputas;
- Tomar posição sobre a reintegração social das vítimas de acidentes;
- Relacionar meio ambiente e desenvolvimento socioeconómico;
- Conhecer o papel do Estado na promoção da saúde dos cidadãos.

Momentos formais de avaliação: No final dos cursos de nível B1, B2 e B3, a avaliação traduz-se nas menções qualitativas de ADQUIRIU (Aprovado) e NÃO ADQUIRIU (Não Aprovado), que se registam na pauta de cada curso. Nos cursos de nível B3 há ainda uma avaliação intermédia cujas menções (“Demonstrou”, “Demonstrou Parcialmente” e “Não Demonstrou”) são registadas em pauta.