

GESTÃO DE CONTEÚDOS 2026/2027

Curso Profissional de Técnico de Desenvolvimento de Software

Matemática 10.º ano

	Unidades de Ensino / Conteúdos	Nº Aulas Previstas (45 min)
1º S	Módulo P1 – Modelos Matemáticos para a Cidadania 1. Modelos matemáticos nas eleições 1.1. Sistemas de votação: introdução 1.2. Sistemas maioritários 1.3. Método de Borda 2. Modelos matemáticos na partilha 2.1. Método de Hondt 2.2. Método de Saint Laguë 3. Modelos matemáticos em finanças 3.1. Matemática nos salários 3.2. Matemática na poupança 3.3. Matemática no crédito Atividades de consolidação, avaliação e recuperação	34
	Módulo P2 – Estatística 1. Introdução à Estatística 1.1. Problema estatístico 1.2. Variabilidade 2. População, amostra e variável 2.1. Fases de um procedimento estatístico 3. Dados univariados 3.1. Dados quantitativos discretos ou contínuos 3.2. Organização de dados 3.3. Histograma	34



	Unidades de Ensino / Conteúdos	Nº Aulas Previstas (45 min)
	3.4. Medidas de localização 3.5. Medidas de dispersão 3.6. Propriedades das medidas 4. Dados bivariados 4.1. Dados quantitativos 4.2. Diagrama de dispersão 4.3. Coeficiente de correlação linear 4.4. Gráfico de linhas Atividades de consolidação, avaliação e recuperação Módulo OP6 – Estatística Computacional 1. Noções básicas da amostragem e recolha de dados 1.1. Amostras representativas 2. Organização e representação de dados segundo processos adequados	19
2º S	Módulo OP6 – Estatística Computacional (continuação) 3. Uso de tecnologia gráfica em análise exploratória de dados 4. Simulação de experiências aleatórias simples Atividades de consolidação, avaliação e recuperação Módulo OP4 – Programação Linear 1. Retas e domínios planos 1.1. Retas verticais, horizontais e oblíquas 1.2. Coordenadas de pontos de interseção entre retas 1.3. Domínios planos 2. Programação linear 2.1. Exemplos históricos 2.2. Variáveis de decisão 2.3. Restrições 2.4. Função objetivo 3. Resolução de problemas de programação linear Atividades de consolidação, avaliação e recuperação	15 34



Unidades de Ensino / Conteúdos		Nº Aulas Previstas (45 min)
Módulo OP1 – Jogos e Matemática 1. Introdução histórica 1.1. Conhecer jogos e quebra-cabeças históricos 2. Jogos de raciocínio 2.1. Quebra-cabeças 2.2. Truques de cartas 2.3. Jogos geométricos 2.4. Jogos numéricos 2.5. Jogos de tabuleiro para um jogador 2.6. Jogos de tabuleiro e/ou estratégia para dois jogadores 2.7. Jogos para mais de dois jogadores 2.8. Isometrias 3. Análise de jogos 4. Justificações algébricas e numéricas de alguns jogos Atividades de consolidação, avaliação e recuperação		34

MÓDULOS A LECIONAR

Módulo	data de início	data de conclusão	Nº de aulas
P1	15/09/2026	03/11/2026	34
P2	10/11/2026	06/01/2027	34
OP6	06/01/2027	03/03/2027	34
OP4	09/03/2027	03/05/2027	34
OP1	04/05/2027	21/06/2027	34