

Unidade de Ensino Médio e Técnico - CETEC

Plano de Trabalho Docente - 2018

Ensino Técnico

Plano de Curso no. 160 aprovado pela Portaria Cetec – 738, de 10-09-2015, publicada no Diário Oficial de 11-09-2015 – Poder Executivo – Seção I – página 53.

ETEC:	Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu		
Código:	135	Município:	Bauru
Eixo Tecnológico	Informação e Comunicação		
Habilitação Profissional:	Habilitação Profissional de Técnico em Informática		
Qualificação:	Qualificação Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES		
Componente Curricular:	Desenvolvimento de Software I		
Módulo:	2	C. H. Semanal:	5,00
Professor:	FABERSON AUGUSTO FERRASI ;		

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

- Abstrair do mundo real os dados e estabelecer relação com o virtual, armazenando e projetando estruturas de informação de forma organizada.
- Agir em conformidade com as leis e a ética pessoal e profissional.
- Codificar, compilar e testar programas estruturados e orientados a objetos.
- Instalar, codificar, compilar e testar programas estruturados, orientados a eventos e objetos.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Competências

1. Desenvolver softwares comerciais, aplicando as técnicas de orientação a objetos.

Habilidades

- 1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.
- 1.2. Utilizar as técnicas de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.

Bases Tecnológicas

1. Introdução à programação modo texto ou console
 2. Plataformas RAD e IDE características da ferramenta
 3. Introdução à programação visual
 4. Ambiente visual
 5. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades
 6. Mensagens e propriedades em tempo de execução
 7. Tipos de variáveis locais, globais e protegidas
 8. Depuração e debug
 9. Estruturas de condição
 10. Outros objetos
 11. Estruturas de repetição: for, foreach, do while e while
 12. Formulários:
 - 12.1 formulário modal e não modal;
 - 12.2 criação de menus nos formulários;
 - 12.2 formulários com barra de progressão
 13. Criação de rotinas e subrotinas
 14. Componentes de classe e superclasse
 15. Programação orientada a objetos: abstração, encapsulamento, herança, interface, polimorfismo, sobrecarga de métodos
 16. Tratamento de erros
 17. Programação para XML: leitura e gravação de arquivos
 18. Conexão com banco de dados
- Ferramentas de Apoio: Visual Studio

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Habilidades	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	De	Até
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.;	1. Introdução à programação modo texto ou console; 2. Plataformas RAD e IDE características da ferramenta; 7. Tipos de variáveis locais, globais e protegidas; 11. Estruturas de repetição: for, foreach, do while e while;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	26/07/18	09/08/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.;	3. Introdução à programação visual; 4. Ambiente visual; 5. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades; 6. Mensagens e propriedades em tempo de execução; 9. Estruturas de condição;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	10/08/18	24/08/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação	3. Introdução à programação visual; 4. Ambiente visual; 5. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades; 6.	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de	27/08/18	10/09/18

no desenvolvimento de software.;	Mensagens e propriedades em tempo de execução; 12. Formulários;;	exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.		
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.;	10. Outros objetos; 12. Formulários;; 12.1 formulário modal e não modal;; 12.2 criação de menus nos formulários;; 12.2 formulários com barra de progressão;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	11/09/18	25/09/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.2. Utilizar as técnicas de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.;	13. Criação de rotinas e subrotinas; 14. Componentes de classe e superclasse; 15. Programação orientada a objetos: abstração, encapsulamento, herança, interface, polimorfismo, sobrecarga de métodos;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	26/09/18	10/10/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.2. Utilizar as técnicas de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.;	13. Criação de rotinas e subrotinas; 14. Componentes de classe e superclasse; 15. Programação orientada a objetos: abstração, encapsulamento, herança, interface, polimorfismo, sobrecarga de métodos; 17. Programação para XML: leitura e gravação de arquivos; 18. Conexão com banco de dados;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	11/10/18	25/10/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.2. Utilizar as técnicas de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.;	12. Formulários;; 12.1 formulário modal e não modal;; 12.2 formulários com barra de progressão; 13. Criação de rotinas e subrotinas; 14. Componentes de classe e superclasse; 15. Programação orientada a objetos: abstração, encapsulamento, herança, interface, polimorfismo, sobrecarga de métodos; 16. Tratamento de erros; 17. Programação para XML: leitura e gravação de arquivos; 18. Conexão com banco de dados;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	26/10/18	09/11/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.2. Utilizar as técnicas de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.;	12. Formulários;; 12.1 formulário modal e não modal;; 12.2 criação de menus nos formulários;; 12.2 formulários com barra de progressão; 13. Criação de rotinas e subrotinas; 14. Componentes de classe e superclasse; 15. Programação orientada a objetos: abstração, encapsulamento, herança, interface, polimorfismo, sobrecarga de métodos; 16. Tratamento de erros; 17. Programação para XML: leitura e gravação de arquivos; 18. Conexão com banco de dados;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	12/11/18	26/11/18
1.1. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.2. Utilizar as técnicas de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.;	12. Formulários;; 12.1 formulário modal e não modal;; 12.2 criação de menus nos formulários;; 12.2 formulários com barra de progressão; 13. Criação de rotinas e subrotinas; 14. Componentes de classe e superclasse; 15. Programação orientada a objetos: abstração, encapsulamento, herança, interface, polimorfismo, sobrecarga de métodos; 16. Tratamento de erros; 17. Programação para XML: leitura e gravação de arquivos; 18. Conexão com banco de dados;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	27/11/18	17/12/18

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Crítérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Desenvolver softwares comerciais, aplicando as técnicas de orientação a objetos.	Avaliação Prática ; Avaliação Escrita ; Estudo de Caso ; Observação Direta ; Lista de Exercícios ;	Coerência/Coesão ; Criatividade na Resolução de Problemas ; Objetividade ; Interatividade, Cooperação e Colaboração ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ;	Os critérios de desempenho serão observados com base na evolução do aluno após ser exposto ao aprendizado, o mesmo deve ser capaz de abordar um problema do mundo real e desenvolver uma solução utilizando recursos computacionais com o uso da IDE Visual Studio aplicando a sintaxe da linguagem C#.

V – Plano de atividades docentes

Atividade Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Julho				Preparo das aulas e materiais didáticos, bem como livros, apostilas, seleção de vídeos e links.	23/07 - Reunião de Planejamento. 24/07 - Início das aulas
Agosto	03/08 – Entrega Av. Diag. - Cursos Técnicos – 6ºf.	Elaborar aulas de acordo com o resultado da avaliação diagnóstica	Avaliação Diagnóstica Elaboração do PTD	Preparo do relatório da Avaliação Diagnóstica 17/08 – Entrega PTD 24/08 – Entrega FINAL PTD + PAE	04/08 – Reunião Pedagógica – Sábado 07/08 – Atividades Integração (3ºf.) 15/08 – Dia de Informática – 4ºf.
Setembro	Elaboração de Projetos da Semana da Casa Aberta - Pesquisa de Projetos	Correção da Avaliação	Avaliação Prática de Cabeamento	Pedir material para a montagem de cabeamento de redes	01/09 – Reunião de PAIS e de CURSOS - Sábado 11/09 – Dia do Administrador – 3ºf. 26/09 – Entrega

					das MENÇÕES Sec. Acad
Outubro	Preparação de Projetos para a Semana da Casa - Aberta.	Auxiliar e gerenciar na elaboração dos projetos da casa aberta		reparo das aulas e materiais didáticos, bem como livros, apostilas, seleção de vídeos e links.	01 e 02/10 – Conselho de Classe Letivo Intermediário 06/10 – Entrega FIADE / Reunião de CURSOS – Sábado 27/10 – Reunião Pedagógica – Sábado
Novembro	Apresentação dos Projetos para a Comunidade na Semana da Casa Aberta.	Correção e Avaliação dos Projetos	Avaliação Prática de Roteamento	Preparo das aulas e materiais didáticos, bem como livros, apostilas, seleção de vídeos e links.	24/11 – Atividades Culturais – Sáb. – Rep. 16/11 (6ºf.)
Dezembro	Verificação das atividades desenvolvidas e dos resultados quanto a Evasão Escolar	Verificar dificuldades e sanar dúvidas dos alunos para a finalização das disciplinas.	Correção de avaliações e trabalhos para a finalização da menção final.	Preparo da Ficha de Desempenho e Conselho Final	01/12 – Reunião de Planejamento – Sáb. 18/12 – Entrega MENÇÕES – 3ºf. 19/12 – Conselho FINAL – 4ºf.

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

- Apostilas propostas pelo Docente
 - Deitel, H.m. C# COMO PROGRAMAR ED. PEARSON - Apostila k19 Programação Orientada a Objetos em C# - Apostila Caelum Programação Orientada a Objetos em C#
 Apostila CEETEPS
 Apostila digital fornecida pelo professor.

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

Atividade Extra

Praticar os exercícios propostos no semestre verificando o histórico de aulas no Edmodo.com, bem como explorar as apostilas disponibilizadas em aula.

Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares

Integração com a disciplina de técnicas de orientação a objetos bem como Tecnologia e Linguagem p/ banco de dados 2

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Sendo observados deficits de aprendizagem, serão aplicadas atividades direcionadas na intenção de reconduzir o aluno ao aprendizado. As estratégias para a recondução do aluno serão baseadas em aplicação de atividades de pesquisa e elaboração de aplicações que envolvam o conteúdo abordado.

IX – Identificação:

Nome do Professor FABERSON AUGUSTO FERRASI ;

Assinatura

Data 28/08/2018

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome do Coordenador:

Assinatura:

Data: //

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI - Replanejamento

Data	Descrição
------	-----------

Imprimir