

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:	Empreendedorismo e Inovação		
Módulo:	2	C. H. Semanal:	2,00
Professor:	FLAVIA ANDREIA CANEDO DE LIMA ;		

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

- Analisar a organização empresarial no contexto externo e interno.
- Controlar atividades com base em seus resultados.
- Detectar oportunidades e gerenciar o processo de inovação.
- Desenvolver procedimentos para uma gestão empreendedora e de inovação
- Definir estratégias empresariais com visão empreendedora.
- Estabelecer metas gerais e específicas para a empresa.
- Identificar oportunidades e ameaças para empreendimentos.
- Identificar e incentivar atitudes empreendedoras na equipe de trabalho.
- Identificar o processo criativo.
- Identificar oportunidades e tendências no mundo digital, desenvolvendo modelos para novos negócios de forma empreendedora.
- Planejar e avaliar possibilidades de sucesso de um empreendimento.
- Planejar e avaliar possibilidades de sucesso de um empreendimento
- Planejar a abertura da empresa e seu plano de negócio.

**II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular**

## Competências

1. Identificar oportunidades e planejar a criação e desenvolvimento de negócios, agindo com atitude empreendedora.
2. Analisar cenários, desenvolver ideias, inovar e buscar novas oportunidades para as organizações em que possa atuar.

## Habilidades

- 1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.
- 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.
- 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.

## Bases Tecnológicas

1. Introdução, definições e conceitos
2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor
3. Introdução a plano de negócios e planejamento
4. Tipos de empresas e empresários
5. Modelos de negócios na Internet e na Informática
6. Plano de Negócios para empresas de TI
7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática
8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora
9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo
10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto
11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras
12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações
13. Assegurando a criação
14. O Capital Intelectual
15. Criação de valor com a inovação
16. Registro no INPI e em outros países
17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos
18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais
19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais

**III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento**

Habilidades	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	De	Até
1.1 Utilizar competências pessoais e	1. Introdução, definições e conceitos ; 2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor; 3. Introdução a plano de negócios e planejamento; 4. Tipos de empresas e	APRESENTAÇÃO DAS BASES TECNOLÓGICAS, HABILIDADES E	24/07/18	24/07/18

<p>profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p>	<p>empresários; 5. Modelos de negócios na Internet e na Informática; 6. Plano de Negócios para empresas de TI; 7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática; 8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora; 9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo; 10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto; 11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras; 12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações; 13. Assegurando a criação; 14. O Capital Intelectual; 15. Criação de valor com a inovação; 16. Registro no INPI e em outros países; 17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos; 18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais; 19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais;</p>	<p><b>COMPETÊNCIAS / AULA EXPOSITIVA E DIALOGADA:</b> com a utilização de recursos audiovisuais (projeto, computador e slides). É uma exposição do conteúdo, com a participação ativa dos estudantes, cujo conhecimento prévio deve ser considerado e pode ser tomado como ponto de partida. O professor leva os estudantes a questionarem, interpretarem e discutirem o objeto de estudo, a partir do reconhecimento e do confronto com a realidade.</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p>	<p>1. Introdução, definições e conceitos ; 2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor; 3. Introdução a plano de negócios e planejamento; 4. Tipos de empresas e empresários; 5. Modelos de negócios na Internet e na Informática; 6. Plano de Negócios para empresas de TI; 7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática; 8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora; 9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo; 10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto; 11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras; 12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações; 13. Assegurando a criação; 14. O Capital Intelectual; 15. Criação de valor com a inovação; 16. Registro no INPI e em outros países; 17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos; 18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais; 19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais;</p>	<p><b>DIAGNÓSTICO DAS LACUNAS DE CONHECIMENTO - LACUNAS DE CONHECIMENTOS IDENTIFICADAS ENTRE OS ALUNOS / SOLUÇÃO DE PROBLEMAS:</b> É o enfrentamento de uma situação nova, exigindo pensamento reflexivo, crítico e criativo a partir dos dados expressos na descrição do problema; demanda a aplicação de princípios, leis que podem ou não ser expressas em fórmulas matemáticas.</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p>	<p>1. Introdução, definições e conceitos ; 2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor; 3. Introdução a plano de negócios e planejamento; 4. Tipos de empresas e empresários; 5. Modelos de negócios na Internet e na Informática; 6. Plano de Negócios para empresas de TI; 7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática; 8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora; 9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo; 10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto; 11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras; 12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações; 13. Assegurando a criação; 14. O Capital Intelectual; 15. Criação de valor com a inovação; 16. Registro no INPI e em outros países; 17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos; 18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais; 19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais;</p>	<p><b>ATIVIDADES DE INTEGRAÇÃO / ESTUDO DO MEIO:</b> É um estudo direto do contexto natural e social no qual o estudante se insere, visando a uma determinada problemática de forma interdisciplinar. Cria condições para o contato com a realidade, propicia a aquisição de conhecimentos de forma direta, por meio da experiência vivida.</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p>	<p>1. Introdução, definições e conceitos ; 2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor;</p>	<p><b>AULA EXPOSITIVA E DIALOGADA:</b> com a utilização de recursos audiovisuais (projeto, computador e slides). É uma exposição do conteúdo, com a participação ativa dos estudantes, cujo conhecimento prévio deve ser considerado e pode ser tomado como ponto de partida. O professor leva os estudantes a questionarem, interpretarem e discutirem o objeto de estudo, a partir do reconhecimento e do confronto com a realidade.</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e</p>	<p>3. Introdução a plano de negócios e planejamento; 4. Tipos de empresas e empresários; 5. Modelos de negócios na Internet e na Informática; 6. Plano de Negócios para empresas de TI;</p>	<p><b>SOLUÇÃO DE PROBLEMAS:</b> É o enfrentamento de uma situação nova, exigindo</p>

profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e

1. Introdução, definições e conceitos ; 2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor; 3. Introdução a plano de negócios e planejamento; 4. Tipos de empresas e empresários; 5. Modelos de negócios na Internet e na Informática; 6. Plano de Negócios para empresas de TI;

7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática; 8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora; 9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo; 10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto; 11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras;

12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações; 13. Assegurando a criação; 14. O Capital Intelectual; 15. Criação de valor com a inovação;

16. Registro no INPI e em outros países; 17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos;

pensamento reflexivo, crítico e criativo a partir dos dados expressos na descrição do problema; demanda a aplicação de princípios, leis que podem ou não ser expressas em fórmulas matemáticas.

**AVALIAÇÃO CONSELHO INTERMEDIÁRIO E RECUPERAÇÃO CONTÍNUA / ENSINO INDIVIDUALIZADO: O ensino individualizado é a estratégia que procura ajustar o processo de ensino-aprendizagem as reais necessidades e características do discente.**

11/09/18 18/09/18

**ESTUDO DIRIGIDO E AULAS ORIENTADAS:** Permite ao aluno situar-se criticamente, extrapolar o texto para a realidade vivida, compreender e interpretar os problemas propostos, sanar dificuldades de entendimento e propor alternativas de solução; exercita no aluno a habilidade de escrever o que foi lido e interpretá-lo; pratica dinâmica, criativa e crítica da leitura

25/09/18 09/10/18

**PORTFÓLIO:** identificação dos maiores desafios em relação ao objeto de estudo. **ESTUDO DE TEXTO:** É a exploração de ideias de um autor a partir do estudo crítico de um texto e/ou a busca de informações e exploração de ideias dos autores estudados.

16/10/18 30/10/18

**BRAINSTORMING:** Gerar ideias em torno de um assunto ou problema de

06/11/18 13/11/18

profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;

18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais; 19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais;

7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática; 8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora; 9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo; 10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto; 11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras; 12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações; 13. Assegurando a criação; 14. O Capital Intelectual; 15. Criação de valor com a inovação; 16. Registro no INPI e em outros países; 17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos; 18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais; 19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais;

1. Introdução, definições e conceitos ; 2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor; 3. Introdução a plano de negócios e planejamento; 4. Tipos de empresas e empresários; 5. Modelos de negócios na Internet e na Informática; 6. Plano de Negócios para empresas de TI; 7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática; 8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora; 9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo; 10. A inovação na Informática: 10.1 introdução; 10.2 programas de computador; 10.3 serviço; 10.4 produto; 11. Processos da criação inovadora: 11.1 conceito e implementação; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras; 12. Obtendo conhecimento e inovação: 12.1 busca/ pesquisa de informações; 13. Assegurando a criação; 14. O Capital Intelectual; 15. Criação de valor com a inovação; 16. Registro no INPI e em outros países; 17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos; 18. Mídias sociais: 18.1 evolução das mídias sociais: utilização de mídias sociais em e-commerce; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; 18.3 linguagens para mídias sociais; 19. Marcas para produtos e serviços: 19.1 criação da marca, logo, avatar e identidade visual na rede; 19.2 gestão da marca: 19.2.1 interação com seguidores e relações públicas na Internet; 19.2.2 atendimento ao público; 19.2.3 teoria e prática da viralização; 19.3 ferramentas de análises estatísticas de utilização de sites corporativos ou pessoais; 19.4 elaboração de anúncios em mídias sociais;

forma criativa. TEMPESTADE CEREBRAL: É uma possibilidade de estimular a geração de novas ideias de forma espontânea e natural, deixando funcionar a imaginação. Não há certo ou errado. Tudo o que for levantado será considerado, solicitando-se, se necessário, uma explicação posterior do estudante.

DIAGRAMA DE CAUSA E EFEITO: Visualizar melhor o universo do problema através da construção de um diagrama no qual as causas vão sendo cada vez mais discriminadas até chegar a sua origem. RESOLUÇÃO DE EXERCÍCIOS: O estudo por meio de tarefas concretas e práticas tem por finalidade a assimilação de conhecimentos.

20/11/18 27/11/18

AVALIAÇÃO CONSELHO FINAL / ENSINO INDIVIDUALIZADO: O ensino individualizado é a estratégia que procura ajustar o processo de ensino-aprendizagem as reais necessidades e características do discente.

04/12/18 11/12/18

FECHAMENTO DO SEMESTRE LETIVO / REUNIÃO LIBERADA: Discutir assuntos de âmbito interno da organização entre alunos com poder decisório, sob orientação do professor.

18/12/18 18/12/18

## IV - Plano de Avaliação de Competências

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Crítérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Identificar oportunidades e planejar a criação e desenvolvimento de negócios, agindo com atitude empreendedora.	Avaliação Escrita ; Entrevista ; Estudo de Caso ; Lista de Exercícios ; Observação Direta ; Participação em Aula ; Recuperação ; Seminário/Apresentação ;	Argumentação Consistente ; Atendimento às Normas ; Clareza na Expressão Oral e Escrita ; Coerência/Coesão ; Comunicabilidade ; Criatividade na Resolução de Problemas ; Cumprimento das Tarefas Individuais ; Interatividade, Cooperação e Colaboração ; Interlocução: Ouvir e Ser Ouvido ; Organização ; Pertinência das Informações ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ; Postura Adequada, Ética e Cidadã ; Relacionamento de Conceitos ; Relacionamento de Ideias ;	Possuir ideias sobre o mercado e suas variáveis, onde o aluno saiba discutir ou debater temas ou problemas que são colocados em discussão em sala de aula.
2. Analisar cenários, desenvolver ideias, inovar e buscar novas oportunidades para as organizações em que possa atuar.	Avaliação Escrita ; Entrevista ; Estudo de Caso ; Lista de Exercícios ; Observação Direta ; Participação em Aula ; Recuperação ; Seminário/Apresentação ;	Argumentação Consistente ; Atendimento às Normas ; Clareza na Expressão Oral e Escrita ; Coerência/Coesão ; Comunicabilidade ; Criatividade na Resolução de Problemas ; Cumprimento das Tarefas Individuais ; Interatividade, Cooperação e Colaboração ; Interlocução: Ouvir e Ser Ouvido ; Organização ; Pertinência das Informações ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ; Postura Adequada, Ética e Cidadã ; Relacionamento de Conceitos ; Relacionamento de Ideias ;	Registros e exposições orais baseados nas necessidades do cliente, com orientações claras e propositivas, devidamente fundamentadas em preceitos teóricos.

## 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	Recepção dos Alunos.	Levantamento das lacunas de aprendizado.	Identificação dos principais conteúdos a serem intensificados na Avaliação.	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	23/07 - Reunião de Planejamento 24/07 - Início semestre letivo
Agosto	07/08 - Atividades de Integração Proporcionar Ensino com Qualidade e Aplicação da Avaliação Diagnóstica e Sondagens nas Aulas Expositivas e Dialogadas.	Organização de recuperação contínua dessas lacunas.	Preparação de Avaliação Escrita	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	04/08 - Reunião Pedagógica
Setembro	Reduzir possíveis focos de resistência e conflito.	Aplicação da atividade a ser desenvolvida pelo aluno em progressão parcial ou com defasagem de aprendizado.	Aplicação e Correção de Avaliação Escrita	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	01/09 - Reunião de Curso
Outubro	Buscar soluções já encontradas por algum professor.	Acompanhamento efetivo da realização da lacuna de aprendizado.	Identificação dos principais conteúdos a serem intensificados na Avaliação.	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	06/10 - Reunião de Curso 27/10 - Reunião Pedagógica
Novembro	Realizar acompanhamento eficiente da frequência e Participação ativa na CASA ABERTA.	Correção dos resultados obtidos pelo aluno.	Preparação de Avaliação Escrita	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	12, 13 e 14/11 - Casa Aberta 24/11 - Atividades Culturais - reposição do dia 16/11
Dezembro	Aulas de reforço e campanhas internas e na comunidade escolar.	Finalização das atividades.	Aplicação e Correção de Avaliação Escrita	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	01/12 - Reunião de Planejamento

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

- BERNANDES, Cyro. Você Pode Criar Empresas. São Paulo: Saraiva, 2009.
- BERNARDI, Luiz Antonio. Manual de Empreendedorismo e Gestão. São Paulo: Atlas, 2002
- BERNHOF, R. Empresa familiar. São Paulo: Nobel, 1993.
- CARVALHO, Marly Monteiro de. Construindo competências para gerenciar projetos: teoria e casos. São Paulo: Atlas, 2005.
- CASTANHEDO, C. Administração e gerência: do artesanato à automação. São Paulo: Atlas, 1990.
- CECCONELLO, Antônio Renato; AJZENTAL, Alberto. A Construção do Plano de Negócio. São Paulo: Saraiva, 2007.
- CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo. São Paulo: Saraiva, 2004.
- DORNELAS, José Cralos Assis. Empreendedorismo Corporativo. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- DORNELAS, J. C. A. Empreendedorismo – Transformando Ideias em Negócios. 6. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2016.
- FALCONI, V. C. Gerenciamento da Rotina do Trabalho. Belo Horizonte, EDG, 1998.
- FERNANDES, Bruno Henrique Rocha; BERTON, Luiz Hamilton. Administração Estratégica: da Competência Empreendedora à Avaliação de Desempenho. São Paulo: Saraiva, 2005.
- FERRARI, Roberto. Empreendedorismo para Computação – Criando Negócios de Tecnologia. Elsevier, 2009.
- LUDISH, Leonard. Empreendedorismo e Marketing. Rio de Janeiro: Campus, 2002.
- MARRAS, Jean Pierre Gestão de Pessoas em Empresas Inovadoras. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2011.
- MARINS, Luiz. Homo Habilis. Você como empreendedor. São Paulo: Gente, 2005;
- PAGÈS, M. et al. O poder das organizações. São Paulo: Atlas, 1987.
- PEIXOTO, F. B. Redação na vida profissional: setores público e privado. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (Ferramentas).
- PORTER, M. E. A vantagem competitiva das nações. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- SERAFIM, Luiz Eduardo O Poder da Inovação: A Experiência da 3M e de Outras Empresas Inovadoras. São Paulo: Saraiva, 2011.

SILVA, Ozires Cartas a um Jovem Empreendedor. São Paulo: Campus, 2007.  
 ZOGHLIN, Gilbert G. De executivo a empreendedor. São Paulo: Makron Books, 1994.  
 Jornais e Revistas (EXAME, VOCE S/A, Coleção INFO, DINHEIRO, Meu Próprio Negócio, E-COMMERCE, Comércio Exterior)  
 Internet – Sites

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

### Atividade Extra

A disciplina de Empreendedorismo e Inovação faz parte do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Informática, desempenhando uma função de Planejamento. Sabendo disso, discorra no mínimo de 15 linhas, quais são as atribuições e responsabilidades, bem como, valores e atitudes dessa relação.

### Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares

Para facilitar a transmissão e a absorção do conhecimento, os seres humanos dividiram o conhecimento em vários compartimentos, comumente chamados de disciplinas. Essas formas de classificar o conhecimento são artificiais: raramente um problema se encaixa unicamente dentro dos limites de uma só disciplina. Como uma abordagem interdisciplinar, suponho o Projeto da CASA ABERTA.

Acoplar com a disciplina de LÍNGUA PORTUGUESA, LITERATURA E COMUNICAÇÃO PROFISSIONAL, solicitando ao aluno a realizar os trabalhos da disciplina de Gestão Empreendedora e Inovação no formato de pesquisa científica, demonstrando raciocínio lógico, capacidade de síntese, saber selecionar fontes de pesquisa e elaborar trabalhos técnico-científicos, de acordo com os limites de sua formação.

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

O processo de recuperação acontecerá nos momentos em que forem detectadas lacunas de aprendizagem, serão propostas novas estratégias de trabalho para que o aluno (a) possa adquirir as competências almejadas.

Assim a Recuperação deverá ser imediata à detecção de uma falha para sanar as dificuldades do aluno (a) de forma a não comprometer o andamento do conteúdo.

Compreenderá atividades diversas, de acordo com o conteúdo a ser revisto, como: Pesquisa e Apresentação Escrita / Oral; Elaboração de Projetos Técnicos; Avaliação Escrita Individual; Sinopses de Consultas bibliográficas; Portfólios; Entrevistas; Esclarecimento de Dúvidas, a serem desenvolvidas.

O professor avaliará, através dos instrumentos já citados, o sucesso da recuperação com consequente superação das falhas detectadas.

## IX – Identificação:

Nome do Professor FLAVIA ANDREIA CANEDO DE LIMA ;

Assinatura

Data

22/07/2018

## X – Parecer do Coordenador de Curso:

PTD está de acordo com a proposta do Plano de Curso.

Nome do Coordenador:

Assinatura:

Data:

23/08/18

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

## XI - Replanejamento

Data

Descrição

Imprimir