

Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu - 135

ATO DE CRIAÇÃO - Decreto n.º 50.625 de 30/03/06

Rua Virgílio Malta, 12-70 Centro CEP: 17015-220 Fone: (14) 31046900 - Bauru-SP

Plano de Trabalho Docente - PTD

Etec/CD: Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu

Curso: Téc. Desenv. Sistemas

Turno: Noite

Série/Módulo: 1A

Componente Curricular: Projetos de Tecnologia de Informação e Comunicação

Docente: RAFAEL LOURENÇO DA COSTA

Plano Didático

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Etapa 1: de 09/02/2026 até 22/02/2026

Competência(s)

1. Arquivos, Documentos e Armazenamento de Dados

Habilidade(s)

1.1 Utilizar métodos eficazes para a organização, categorização e segurança de arquivos em dispositivos locais e em ambientes de nuvem, mantendo a acessibilidade e a integridade das informações.

1.3 Criar, editar e formatar documentos de texto, planilhas e apresentações, empregando técnicas que maximizem eficácia na comunicação e apresentação de informações.

Base(s)

1. Gerenciamento de arquivos e utilização de aplicativos de produtividade

Procedimentos Didáticos

1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa.

2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos.

3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Instr. Avaliação

Participação em Aula (Adequação ao Público Alvo, Interatividade, Cooperação e Colaboração, Postura Adequada, Ética e Cidadã, Relacionamento de Conceitos)

Etapa 2: de 23/02/2026 até 08/03/2026

Competência(s)

1. Arquivos, Documentos e Armazenamento de Dados

2. Sistemas Operacionais

Habilidade(s)

1.1 Utilizar métodos eficazes para a organização, categorização e segurança de arquivos em dispositivos locais e em ambientes de nuvem, mantendo a acessibilidade e a integridade das informações.

1.3 Criar, editar e formatar documentos de texto, planilhas e apresentações, empregando técnicas que maximizem eficácia na comunicação e apresentação de informações.

Base(s)

1. Gerenciamento de arquivos e utilização de aplicativos de produtividade

Procedimentos Didáticos

1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa.

2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos.

3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Instr. Avaliação

Projeto (Execução do Produto, Relacionamento de Conceitos)

Participação em Aula (Organização, Pontualidade e Cumprimento de Prazos, Postura Adequada, Ética e Cidadã, Relacionamento de Conceitos)

Etapa 3: de 09/03/2026 até 22/03/2026

Competência(s)

1. Arquivos, Documentos e Armazenamento de Dados

2. Sistemas Operacionais

3. Pensamento Computacional

Habilidade(s)

1.1 Utilizar métodos eficazes para a organização, categorização e segurança de arquivos em dispositivos locais e em ambientes de nuvem, mantendo a acessibilidade e a integridade das informações.

1.3 Criar, editar e formatar documentos de texto, planilhas e apresentações, empregando técnicas que maximizem eficácia na comunicação e apresentação de informações.

2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte.

2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente.

2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas.

Base(s)

1. Gerenciamento de arquivos e utilização de aplicativos de produtividade

Procedimentos Didáticos

1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa.

2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos.

3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Instr. Avaliação

Debate (Argumentação Consistente)

Estudo de Caso (Compreensão, Organização)

Projeto (Elaborar Propostas, Execução do Produto, Pontualidade e Cumprimento de Prazos, Relacionamento de Conceitos)

Etapa 4: de 23/03/2026 até 05/04/2026

Competência(s)

3. Pensamento Computacional

4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas

Habilidade(s)

2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte.

2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução.

2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente.

2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas.

Base(s)

2. Pensamento computacional

Procedimentos Didáticos

1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa.

2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos.

3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Instr. Avaliação

Participação em Fóruns (Compreensão, Objetividade, Postura Adequada, Ética e Cidadã)

Projeto (Compreensão, Comunicabilidade, Cumprimento das Tarefas Individuais, Execução do Produto)

Etapa 5: de 06/04/2026 até 19/04/2026

Competência(s)

3. Pensamento Computacional

4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas

Habilidade(s)

2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte.

2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução.

2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente.

2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas.

Base(s)

1. Gerenciamento de arquivos e utilização de aplicativos de produtividade

2. Pensamento computacional

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Procedimentos Didáticos

1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa.
2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos.
3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Instr. Avaliação

Projeto (Adequação ao Público Alvo, Clareza na Expressão Oral e Escrita, Coerência/Coesão, Compreensão, Cumprimento das Tarefas Individuais)

Participação em Aula (Adequação ao Público Alvo, Argumentação Consistente, Atendimento às Normas, Clareza na Expressão Oral e Escrita)

Etapa 6: de 20/04/2026 até 29/04/2026

Competência(s)

3. Pensamento Computacional
4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas

Habilidade(s)

- 2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte.
- 2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução.
- 2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente.
- 2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas.

Base(s)

2. Pensamento computacional

Procedimentos Didáticos

1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa.
2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos.
3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Argumentação Consistente, Criatividade na Resolução de Problemas, Observação Direta, Relacionamento de Ideias)

Projeto (Argumentação Consistente, Coerência/Coesão, Compreensão)

Estratégias de Recuperação Contínua

Aplicação de atividade complementar do conteúdo em déficit de aprendizado de forma escrita ou oral, levando em consideração possíveis limitações de cognição do aluno, havendo a possibilidade de um mecanismo alternativo caso os meios citados não se enquadrem com a necessidade do aluno.

Material de Apoio Didático

Apostila dedicado a Aula desenvolvida pelo Professor.

SANTOS, Gilberto Carniatto dos. Windows 11: desenvolvendo competências passo a passo. 1. ed. Porto Velho: Clube de Autores, 2023. ISBN 978-6500552249.

TAULLI, Tom. Introdução à inteligência artificial: uma abordagem não técnica. São Paulo: Novatec Editora, 2020. ISBN 978-8575228197.

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Sem propostas diretas de integração com outras disciplinas.

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Etapa 1: de 04/05/2026 até 17/05/2026

Competência(s)

4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas
5. IA aplicada à Administração
3. Pensamento Computacional

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Habilidade(s) 3.1 Correlacionar o funcionamento da Inteligência Artificial Generativa em relação a IA Tradicional, identificando suas principais técnicas, áreas de aplicação e utilização na geração de textos, planilhas, apresentações e imagens. 3.2 Utilizar ferramentas acessíveis de IA Generativa, como plataformas online e bibliotecas básicas, para explorar a criação e conteúdos digitais no desenvolvimento de pequenos projetos práticos, em contextos criativos e de resolução de problemas. 3.3 Analisar os impactos éticos e sociais da IA Generativa, incluindo questões de viés, privacidade, segurança, direitos tutorais e uso responsável das tecnologias. 2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte. 2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução. 2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente. 2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas.
Base(s) 2. Pensamento computacional 3. Inteligência Artificial
Procedimentos Didáticos 1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa. 2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos. 3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.
Instr. Avaliação Participação em Aula (Compreensão, Interatividade, Cooperação e Colaboração)
Etapa 2: de 18/05/2026 até 31/05/2026
Competência(s) 3. Pensamento Computacional 4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas 5. IA aplicada à Administração
Habilidade(s) 2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte. 2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução. 2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente. 2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas. 3.1 Correlacionar o funcionamento da Inteligência Artificial Generativa em relação a IA Tradicional, identificando suas principais técnicas, áreas de aplicação e utilização na geração de textos, planilhas, apresentações e imagens. 3.2 Utilizar ferramentas acessíveis de IA Generativa, como plataformas online e bibliotecas básicas, para explorar a criação e conteúdos digitais no desenvolvimento de pequenos projetos práticos, em contextos criativos e de resolução de problemas. 3.3 Analisar os impactos éticos e sociais da IA Generativa, incluindo questões de viés, privacidade, segurança, direitos tutorais e uso responsável das tecnologias.
Base(s) 2. Pensamento computacional 3. Inteligência Artificial
Procedimentos Didáticos 1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa. 2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos. 3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Instr. Avaliação Participação em Fóruns (Atendimento às Normas, Clareza na Expressão Oral e Escrita, Compreensão, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Etapa 3: de 01/06/2026 até 14/06/2026
Competência(s) 3. Pensamento Computacional 4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas 5. IA aplicada à Administração
Habilidade(s) 2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte. 2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução. 2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente. 2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas. 3.1 Correlacionar o funcionamento da Inteligência Artificial Generativa em relação a IA Tradicional, identificando suas principais técnicas, áreas de aplicação e utilização na geração de textos, planilhas, apresentações e imagens. 3.2 Utilizar ferramentas acessíveis de IA Generativa, como plataformas online e bibliotecas básicas, para explorar a criação e conteúdos digitais no desenvolvimento de pequenos projetos práticos, em contextos criativos e de resolução de problemas. 3.3 Analisar os impactos éticos e sociais da IA Generativa, incluindo questões de viés, privacidade, segurança, direitos tutorais e uso responsável das tecnologias.
Base(s) 2. Pensamento computacional 3. Inteligência Artificial
Procedimentos Didáticos 1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa. 2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos. 3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas. 6. Projetos práticos, incentivando os alunos a desenvolverem projetos reais ou simulados, aplicando os conceitos aprendidos em situações do mundo real, promovendo a criatividade e a resolução de problemas.
Instr. Avaliação Participação em Aula (Clareza na Expressão Oral e Escrita, Postura Adequada, Ética e Cidadã) Projeto (Compreensão, Pontualidade e Cumprimento de Prazos, Relacionamento de Conceitos, Relacionamento de Ideias)
Etapa 4: de 15/06/2026 até 28/06/2026
Competência(s) 3. Pensamento Computacional 4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas 5. IA aplicada à Administração
Habilidade(s) 2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte. 2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução. 2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente. 2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas. 3.1 Correlacionar o funcionamento da Inteligência Artificial Generativa em relação a IA Tradicional, identificando suas principais técnicas, áreas de aplicação e utilização na geração de textos, planilhas, apresentações e imagens. 3.2 Utilizar ferramentas acessíveis de IA Generativa, como plataformas online e bibliotecas básicas, para explorar a criação e conteúdos digitais no desenvolvimento de pequenos projetos práticos, em contextos criativos e de resolução de problemas. 3.3 Analisar os impactos éticos e sociais da IA Generativa, incluindo questões de viés, privacidade, segurança, direitos tutorais e uso responsável das tecnologias.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Base(s) 2. Pensamento computacional 3. Inteligência Artificial
Procedimentos Didáticos 1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa. 2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos. 3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas. 6. Projetos práticos, incentivando os alunos a desenvolverem projetos reais ou simulados, aplicando os conceitos aprendidos em situações do mundo real, promovendo a criatividade e a resolução de problemas.
Instr. Avaliação Projeto (Compreensão, Criatividade na Resolução de Problemas, Pontualidade e Cumprimento de Prazos, Relacionamento de Conceitos, Relacionamento de Ideias) Participação em Aula (Compreensão, Postura Adequada, Ética e Cidadã)
Etapa 5: de 29/06/2026 até 07/07/2026
Competência(s) 3. Pensamento Computacional 4. Reconhecimento de Padrões e Abstração de Problemas 5. IA aplicada à Administração
Habilidade(s) 1.1 Utilizar métodos eficazes para a organização, categorização e segurança de arquivos em dispositivos locais e em ambientes de nuvem, mantendo a acessibilidade e a integridade das informações. 1.3 Criar, editar e formatar documentos de texto, planilhas e apresentações, empregando técnicas que maximizem eficácia na comunicação e apresentação de informações. 2.1 Decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a análise detalhada e identificação de soluções específicas para cada parte. 2.2 Identificar e utilizar padrões e regularidades em dados ou problemas apresentados, para simplificar e agilizar o processo de solução. 2.3 Utilizar técnicas de abstração em informações essenciais, filtrando detalhes irrelevantes e criando modelos ou representações simplificadas para lidar com problemas complexos de forma eficiente. 2.4 Elaborar algoritmos estruturados, desenvolvendo sequências lógicas de passos para a resolução de problemas, garantindo eficiência, nitidez e a possibilidade de replicação das soluções propostas. 3.1 Correlacionar o funcionamento da Inteligência Artificial Generativa em relação a IA Tradicional, identificando suas principais técnicas, áreas de aplicação e utilização na geração de textos, planilhas, apresentações e imagens. 3.2 Utilizar ferramentas acessíveis de IA Generativa, como plataformas online e bibliotecas básicas, para explorar a criação e conteúdos digitais no desenvolvimento de pequenos projetos práticos, em contextos criativos e de resolução de problemas. 3.3 Analisar os impactos éticos e sociais da IA Generativa, incluindo questões de viés, privacidade, segurança, direitos tutorais e uso responsável das tecnologias.
Base(s) 1. Gerenciamento de arquivos e utilização de aplicativos de produtividade 2. Pensamento computacional 3. Inteligência Artificial
Procedimentos Didáticos 1. Aulas com Live Coding, utilizando ferramentas de desenvolvimento de software, como editores de código e ambientes de programação, para demonstrar conceitos e técnicas de forma prática e interativa. 2. Vídeos explicativos, utilizando recursos visuais e exemplos práticos para ilustrar conceitos complexos de forma clara e acessível, facilitando a compreensão dos alunos. 3. Atividades práticas, envolvendo exercícios, projetos e desafios que incentivem os alunos a aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades práticas. 6. Projetos práticos, incentivando os alunos a desenvolverem projetos reais ou simulados, aplicando os conceitos aprendidos em situações do mundo real, promovendo a criatividade e a resolução de problemas.
Instr. Avaliação Projeto (Objetividade, Observação Direta, Pontualidade e Cumprimento de Prazos, Postura Adequada, Ética e Cidadã, Relacionamento de Conceitos, Relacionamento de Ideias) Participação em Aula (Adequação ao Público Alvo, Atendimento às Normas, Coerência/Coesão, Relacionamento de Conceitos)
Estratégias de Recuperação Contínua

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Aplicação de atividade complementar do conteúdo em déficit de aprendizado de forma escrita ou oral, levando em consideração possíveis limitações de cognição do aluno, havendo a possibilidade de um mecanismo alternativo caso os meios citados não se enquadrem com a necessidade do aluno.

Material de Apoio Didático

Apostila dedicado a Aula desenvolvida pelo Professor.

SANTOS, Gilberto Carniatto dos. Windows 11: desenvolvendo competências passo a passo. 1. ed. Porto Velho: Clube de Autores, 2023. ISBN 978-6500552249.

TAULLI, Tom. Introdução à inteligência artificial: uma abordagem não técnica. São Paulo: Novatec Editora, 2020. ISBN 978-8575228197.

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Sem propostas diretas de integração com outras disciplinas.

Parecer do Coordenador de Curso:

(22/03/2026) -Deferido, conforme as diretrizes.