

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: Programação Web I

Docente: GENTIL JOSE SEVILHA JUNIOR

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. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s) 1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos. 1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s) 1. Introdução à Web e seus padrões Visão geral das tecnologias
Procedimentos Didáticos Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos.Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.
Instr. Avaliação Participação em Aula (Atendimento às Normas, Comunicabilidade, Interlocução: Ouvir e Ser Ouvido)
Etapa 2: de 23/02/2026 até 08/03/2026
Competência(s) 1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s) 1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos. 1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s) HTTP, navegadores e servidores web URLs, domínios e DNS
Procedimentos Didáticos Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos.Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.
Instr. Avaliação Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Etapa 3: de 09/03/2026 até 22/03/2026
Competência(s) 1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s) 1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos. 1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s) IDEs e ferramentas de desenvolvedor. 2. HTML Corpo da página, cabeçalho e metadados
Procedimentos Didáticos Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos.Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Instr. Avaliação
Participação em Aula (Adequação ao Público Alvo, Postura Adequada, Ética e Cidadã, Relacionamento de Ideias)
Etapa 4: de 23/03/2026 até 05/04/2026
Competência(s)
1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s)
1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s)
Corpo da página, cabeçalho e metadados
DOM e ferramentas do desenvolvedor
Elementos de texto
Procedimentos Didáticos
Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos.Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.
Instr. Avaliação
Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas, Objetividade, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Etapa 5: de 06/04/2026 até 19/04/2026
Competência(s)
1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s)
1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s)
Elementos de texto
Imagens, áudio e vídeo
Hiperlinks
Estruturação semântica do documento
Procedimentos Didáticos
Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos. Criação de páginas utilizando os conceitos HTML, Folhas de Estilo (CSS) e JavaScript.
Instr. Avaliação
Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas, Objetividade, Relacionamento de Ideias)
Etapa 6: de 20/04/2026 até 29/04/2026
Competência(s)
1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s)
1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s)
Incorporação de conteúdos (mapas, vídeos, entre outros)
Tabelas
Formulários
Acessibilidade e WAI ARIA.
Procedimentos Didáticos
Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos.Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.
Instr. Avaliação
Participação em Aula (Clareza na Expressão Oral e Escrita, Interlocução: Ouvir e Ser Ouvido, Organização)
Estratégias de Recuperação Contínua

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

A recuperação será contínua, intensiva, através da retomada dos objetivos/conteúdo não atingidos, diagnosticado nos processos avaliatórios. A recuperação será através de estudos de caso, trabalhos de pesquisa, atividades em laboratório, individuais ou em grupo de maneira de superar as falhas e resgatar as habilidades e competências. Criação de projeto prático e teórico que compreenderá atividades diversas, de acordo com o conteúdo e ferramentas utilizadas.

Material de Apoio Didático

piva, Gustavo Dibbern Informática, análise e gerenciamento de dados / Gustavo Dibbern piva, Wilson José de oliveira ; revisor Humberto Celeste Innarelli ; coordenador Luis Eduardo fernandes Gonzalez. -- São paulo : fundação padre anchieta, 2010 Della Croce Filho, Ralfe Informática, programação de computadores / Ralfe Della Croce Filho, Carlos Eduardo Ribeiro ; revisor Sérgio Furgeri ; coordenador Luis Eduardo Fernandes Gonzalez. -- São Paulo : Fundação Padre Anchieta, 2010 Apostila Centro Paula Souza - Programação de Computadores Grannell, Craig. O guia Essencial de Web Design com CSS e HTML. 1. Ed. Rio de Janeiro Guias de referência: HTML5 - CSS3 Sites: <http://w3c.org> Material disponibilizado pelo professor. https://www.academia.edu/39084885/HTML5_e_CSS3_Tradu%C3%A7%C3%A3o_da_S%C3%A9tima_Edi%C3%A7%C3%A3o <https://www.caelum.com.br/apostila/apostila-html-css-javascript.pdf> <https://profsalu.files.wordpress.com/2014/11/k19-k02-desenvolvimento-web-com-html-css-e-javascript.pdf> JavaScript: Guia do Programador - Maurício Samy Silva; Material desenvolvido pelo professor.

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Vamos integrar os conhecimentos da disciplina de Programação e Algoritmos para aplicação em lógicas com javascript empaginas onde os conceitos da disciplina integrada serão fundamentais para realizar operações nas interfaces desenvolvidas.

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

Etapa 1: de 04/05/2026 até 17/05/2026

Competência(s)

1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.

Habilidade(s)

1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.

Base(s)

3. CSS
CSS inline, interno e externo
Seletores (tipo, classe, id, atributos, pseudoclasses, pseudoelementos, combinadores)

Procedimentos Didáticos

Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos. Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.

Instr. Avaliação

Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais, Elaborar Propostas)

Etapa 2: de 18/05/2026 até 31/05/2026

Competência(s)

1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.

Habilidade(s)

1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.

Base(s)

Valores e unidades
Cascata e herança
Variáveis (custom properties)

Procedimentos Didáticos

Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos. Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Instr. Avaliação
Lista de Exercícios (Comunicabilidade, Criatividade na Resolução de Problemas, Execução do Produto)
Etapa 3: de 01/06/2026 até 14/06/2026
Competência(s)
1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s)
1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s)
Texto, cores e fundos
Box model
Fluxo normal, dimensionamento, overflow e posicionamento
Flexbox e Grid
Responsividade (media queries, imagens e textos responsivos, entre outros)
Procedimentos Didáticos
Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos. Criação de páginas, usando os conceitos básicos de HTML.
Instr. Avaliação
Participação em Aula (Clareza na Expressão Oral e Escrita, Organização, Postura Adequada, Ética e Cidadã)
Etapa 4: de 15/06/2026 até 28/06/2026
Competência(s)
1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s)
1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s)
Efeitos avançados (sombra, mesclagem, filtros, transformações, transições, animações, entre outros)
Estilização de formulários.
4. JavaScript
JavaScript no navegador em páginas web
Variáveis, tipos de dados e conversões
Condicionais e laços
Funções, arranjos e objetos
Procedimentos Didáticos
Aulas prática em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recurso de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdos para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos. Criação de páginas utilizando os conceitos HTML, Folhas de Estilo (CSS) e JavaScript.
Instr. Avaliação
Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais, Execução do Produto)
Etapa 5: de 29/06/2026 até 07/07/2026
Competência(s)
1. Identificar os padrões Web para codificação de documentos.
Habilidade(s)
1.1 Aplicar os padrões Web na construção de websites estáticos.
1.2 Implantar e publicar websites de conteúdo estático na Web.
Base(s)
Manipulação do DOM
Assincronia, Fetch API e JSON
Web Storage API
Módulos.
5. Práticas do desenvolvimento web
Gerenciamento de pacotes (npm, yarn)
Ferramentas de build (Vite, esbuild, Webpack entre outros)
Implantação e hospedagem de conteúdo estático.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Procedimentos Didáticos

Aulas práticas em laboratório de informática, com aulas dialogadas, uso de todos os recursos de um micro computador, como softwares específicos, para exibir e exemplificar programas específicos demonstrando procedimentos de programação, manipulando e exibindo o conteúdo para os alunos. Demonstrar capacidade de lidar com situações novas! Competência socioemocional: estimular o interesse na resolução de situações problema, trabalho por projetos. Criação de páginas utilizando os conceitos HTML, Folhas de Estilo (CSS) e JavaScript.

Estratégias de Recuperação Contínua

A recuperação contínua acontecerá durante todas as atividades desenvolvidas em aula. Assim que diagnosticada a necessidade de recuperação, será realizado o acompanhamento direto com o aluno e se necessário o desenvolvimento de atividades e exercícios extras em aula ou como tarefa.

Material de Apoio Didático

piva, Gustavo Dibbern Informática, análise e gerenciamento de dados / Gustavo Dibbern piva, Wilson José de oliveira ; revisor Humberto Celeste Innarelli ; coordenador Luis Eduardo fernandes Gonzalez. -- São paulo : fundação padre anchieta, 2010 Della Croce Filho, Ralfe Informática, programação de computadores / Ralfe Della Croce Filho, Carlos Eduardo Ribeiro ; revisor Sérgio Furgeri ; coordenador Luis Eduardo Fernandes Gonzalez. -- São Paulo : Fundação Padre Anchieta, 2010 Apostila Centro Paula Souza - Programação de Computadores Grannell, Craig. O guia Essencial de Web Design com CSS e HTML. 1. Ed. Rio de Janeiro Guias de referência: HTML5 - CSS3 Sites: <http://w3c.org> Material disponibilizado pelo professor. DEITEL, Paul J. Ajax, rich internet applications e desenvolvimento web para programadores. 1ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

Material desenvolvido pelo professor

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Vamos integrar os conhecimentos da disciplina de Programação e Algoritmos para aplicação em lógicas com javascript em páginas onde os conceitos da disciplina integrada serão fundamentais para realizar operações nas interfaces desenvolvidas.

Parecer do Coordenador de Curso:

(23/04/2026) - Deferido conforme as diretrizes.