

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: 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. 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;
- HTTP, navegadores e servidores web;
- URLs, domínios e DNS;
- IDEs e ferramentas de desenvolvedor.

2. HTML

- Corpo da página, cabeçalho e metadados;
- Elementos de texto;
- DOM e ferramentas do desenvolvedor;
- Imagens, áudio e vídeo;
- Hiperlinks;
- Estruturação semântica do documento;
- Incorporação de conteúdos (mapas, vídeos, entre outros);
- Tabelas;
- Formulários;
- Acessibilidade e WAI-ARIA.

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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 (Cumprimento das Tarefas Individuais, Interatividade, Cooperação e Colaboração, Interlocução: Ouvir e Ser Ouvido, Observação Direta)

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)

- Acessibilidade e WAI-ARIA.
- Corpo da página, cabeçalho e metadados;
- DOM e ferramentas do desenvolvedor;
- Elementos de texto;
- Estruturação semântica do documento;
- Formulários;
- Hiperlinks;
- HTTP, navegadores e servidores web;
- IDEs e ferramentas de desenvolvedor.
- Imagens, áudio e vídeo;
- Incorporação de conteúdos (mapas, vídeos, entre outros);
- Tabelas;

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

- URLs, domínios e DNS;
 - Visão geral das tecnologias;
1. Introdução à Web e seus padrões
 2. HTML

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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 (Cumprimento das Tarefas Individuais, Elaborar Propostas, Execução do Produto, Relacionamento de Conceitos)

Lista de Exercícios (Compreensão, Cumprimento das Tarefas Individuais)

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)

- Acessibilidade e WAI-ARIA.
 - Corpo da página, cabeçalho e metadados;
 - DOM e ferramentas do desenvolvedor;
 - Elementos de texto;
 - Estruturação semântica do documento;
 - Formulários;
 - Hiperlinks;
 - HTTP, navegadores e servidores web;
 - IDEs e ferramentas de desenvolvedor.
 - Imagens, áudio e vídeo;
 - Incorporação de conteúdos (mapas, vídeos, entre outros);
 - Tabelas;
 - URLs, domínios e DNS;
 - Visão geral das tecnologias;
1. Introdução à Web e seus padrões
 2. HTML
 3. CSS
 - CSS inline, interno e externo;
 - Seletores (tipo, classe, id, atributos, pseudoclasses, pseudoelementos, combinadores);
 - Valores e unidades;
 - Variáveis (custom properties);
 - Texto, cores e fundos;

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Instr. Avaliação

Projeto (Compreensão, Cumprimento das Tarefas Individuais)

Participação em Aula (Cumprimento das Tarefas Individuais, Execução do Produto, Interatividade, Cooperação e Colaboração)

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)

- Acessibilidade e WAI-ARIA.
 - Corpo da página, cabeçalho e metadados;
 - CSS inline, interno e externo;
 - DOM e ferramentas do desenvolvedor;
 - Elementos de texto;
 - Estruturação semântica do documento;
 - Formulários;
 - Hiperlinks;
 - HTTP, navegadores e servidores web;
 - IDEs e ferramentas de desenvolvedor.
 - Imagens, áudio e vídeo;
 - Incorporação de conteúdos (mapas, vídeos, entre outros);
 - Seletores (tipo, classe, id, atributos, pseudoclasses, pseudoelementos, combinadores);
 - Tabelas;
 - Texto, cores e fundos;
 - URLs, domínios e DNS;
 - Valores e unidades;
 - Variáveis (custom properties);
 - Visão geral das tecnologias;
1. Introdução à Web e seus padrões
 2. HTML
 3. CSS

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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, Cumprimento das Tarefas Individuais, Objetividade)

Participação em Aula (Compreensão, Comunicabilidade, Cumprimento das Tarefas Individuais)

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)

- Acessibilidade e WAI-ARIA.
- Corpo da página, cabeçalho e metadados;
- CSS inline, interno e externo;
- DOM e ferramentas do desenvolvedor;
- Elementos de texto;
- Estruturação semântica do documento;
- Formulários;
- Hiperlinks;
- HTTP, navegadores e servidores web;
- IDEs e ferramentas de desenvolvedor.
- Imagens, áudio e vídeo;

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

- Incorporação de conteúdos (mapas, vídeos, entre outros);
- Seletores (tipo, classe, id, atributos, pseudoclasses, pseudoelementos, combinadores);
- Tabelas;
- Texto, cores e fundos;
- URLs, domínios e DNS;
- Valores e unidades;
- Variáveis (custom properties);
- Visão geral das tecnologias;
- 1. Introdução à Web e seus padrões
- 2. HTML
- 3. CSS

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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, Cumprimento das Tarefas Individuais, Organização)

Participação em Aula (Compreensão, Cumprimento das Tarefas Individuais)

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)

1. Introdução à Web e seus padrões
 - HTTP, navegadores e servidores web;
 - IDEs e ferramentas de desenvolvedor.
 - URLs, domínios e DNS;
 - Visão geral das tecnologias;
2. HTML
 - Corpo da página, cabeçalho e metadados;
 - DOM e ferramentas do desenvolvedor;
 - Elementos de texto;
 - Estruturação semântica do documento;
 - Formulários;
 - Hiperlinks;
 - Imagens, áudio e vídeo;
 - Tabelas;
 - Acessibilidade e WAI-ARIA.
3. CSS
 - CSS inline, interno e externo;
 - Seletores (tipo, classe, id, atributos, pseudoclasses, pseudoelementos, combinadores);
 - Valores e unidades;
 - Cascata e herança;
 - Variáveis (custom properties);
 - Texto, cores e fundos;
 - Box-model;
 - Fluxo normal, dimensionamento, overflow e posicionamento;
 - Flexbox e Grid;
 - Responsividade (media queries, imagens e textos responsivos, entre outros);
 - Efeitos avançados (sombra, mesclagem, filtros, transformações, transições, animações, entre outros);
 - Estilização de formulários.

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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 (Cumprimento das Tarefas Individuais, Relacionamento de Conceitos)

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, avendo a possibilidade de um mecanismo alternativo caso os meios citados não se enquadrem com a necessidade do aluno.

Material de Apoio Didático

Material desenvolvido pelo professor

Mozilla Web Security Guidelines

Mozilla Web Security Guidelines - Projeto Aberto de Segurança em Aplicações Web (OWASP) - Top 10 Web Application Security Risks

TERUEL, Evandro Carlos . Html 5: Guia Prático. Brasil : Erica, 2011. 304.

Tutorial HTML5 em <https://www.w3schools.com/html/>

W3C

Web Design Responsivo - Maurício Samy Silva;

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Vamos integrar os conhecimentos da disciplina de Programação e Algoritmos para aplicação em lógicas com javascript em paginas 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)

4. JavaScript

- JavaScript no navegador em páginas web;
- Variáveis, tipos de dados e conversões;
- Condicionais e laços;
- Funções, arranjos e objetos;
- Manipulação do DOM;
- Assincronia, Fetch API e JSON;
- Web Storage API;
- Módulos.

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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Instr. Avaliação
Participação em Aula (Cumprimento das Tarefas Individuais, Objetividade, Observação Direta)
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)
4. JavaScript
• Assincronia, Fetch API e JSON;
• Condicionais e laços;
• Funções, arranjos e objetos;
• JavaScript no navegador em páginas web;
• Manipulação do DOM;
• Módulos.
• Variáveis, tipos de dados e conversões;
• Web Storage API;
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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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 (Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais, Relacionamento de Conceitos)
Participação em Aula (Compreensão, Cumprimento das Tarefas Individuais, Postura Adequada, Ética e Cidadã)
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)
4. JavaScript
• Assincronia, Fetch API e JSON;
• Condicionais e laços;
• JavaScript no navegador em páginas web;
• Manipulação do DOM;
• Módulos.
• Variáveis, tipos de dados e conversões;
• Web Storage API;
5. Práticas do desenvolvimento web
• Gerenciamento de pacotes (npm, yarn);
• Ferramentas de build (Vite, esbuild, Webpack entre outros);
• Implantação e hospedagem de conteúdo estático.
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.
4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem.
5. 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.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Instr. Avaliação Projeto (Cumprimento das Tarefas Individuais, Observação Direta, Relacionamento de Conceitos) Participação em Aula (Cumprimento das Tarefas Individuais, 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) 4. JavaScript • Assincronia, Fetch API e JSON; • Condicionais e laços; • Funções, arranjos e objetos; • Gerenciamento de pacotes (npm, yarn); • JavaScript no navegador em páginas web; • Manipulação do DOM; • Módulos. • Web Storage API; 5. Práticas do desenvolvimento web • Ferramentas de build (Vite, esbuild, Webpack entre outros); • Implantação e hospedagem de conteúdo estático. • Gerenciamento de pacotes (npm, yarn);
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. 4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem. 5. 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, Cumprimento das Tarefas Individuais, Organização)
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) 4. JavaScript • Assincronia, Fetch API e JSON; • Condicionais e laços; • Funções, arranjos e objetos; • Módulos. • Variáveis, tipos de dados e conversões; • Web Storage API; 5. Práticas do desenvolvimento web • Ferramentas de build (Vite, esbuild, Webpack entre outros); • Gerenciamento de pacotes (npm, yarn); • Implantação e hospedagem de conteúdo estático.
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. 4. Discussões em grupo, promovendo a troca de ideias, experiências e perspectivas entre os alunos, estimulando o pensamento crítico e a colaboração no processo de aprendizagem. 5. 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.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Instr. Avaliação

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

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, avendo a possibilidade de um mecanismo alternativo caso os meios citados não se enquadrem com a necessidade do aluno.

Material de Apoio Didático

Material desenvolvido pelo professor

Mozilla Web Security Guidelines

Mozilla Web Security Guidelines - Projeto Aberto de Segurança em Aplicações Web (OWASP) - Top 10 Web Application Security Risks

TERUEL, Evandro Carlos . Html 5: Guia Prático. Brasil : Erica, 2011. 304.

Tutorial HTML5 em <https://www.w3schools.com/html/>

W3C

Web Design Responsivo - Maurício Samy Silva;

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

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

Parecer do Coordenador de Curso:

(31/03/2026) -DEferido conforme as diretrizes.