

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: 2A

Componente Curricular: Desenvolvimento de Sistemas I

Docente: FABERSON AUGUSTO FERRASI

Plano Didático

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

Etapa 1: de 09/02/2026 até 20/02/2026

Competência(s)

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

- 1.1 Codificar programas orientados a objetos.
- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.
- 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.

Base(s)

Programação orientada a objetos

- Classes, objetos e instanciação;
- Atributos e métodos;
- Encapsulamento;
- Construtores;
- Sobrecarga de métodos;
- Herança;
- Sobre-escrita de métodos;
- Sobrecarga de construtores;
- Polimorfismo;
- Classes abstratas e interfaces;
- Namespaces, organização de classes e pacotes.

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas, Observação Direta, Relacionamento de Conceitos)
Lista de Exercícios (Execução do Produto, Relacionamento de Ideias)
Observação Direta (Cumprimento das Tarefas Individuais, Execução do Produto, Observação Direta)

Etapa 2: de 23/02/2026 até 06/03/2026

Competência(s)

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

- 1.1 Codificar programas orientados a objetos.
- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.
- 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.

Base(s)

Programação orientada a objetos

- Classes, objetos e instanciação;
- Atributos e métodos;
- Encapsulamento;
- Construtores;
- Sobrecarga de métodos;
- Herança;
- Sobre-escrita de métodos;
- Sobrecarga de construtores;
- Polimorfismo;
- Classes abstratas e interfaces;
- Namespaces, organização de classes e pacotes.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas, Execução do Produto, Observação Direta)
Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas, Observação Direta, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Observação Direta (Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais)

Etapa 3: de 09/03/2026 até 20/03/2026

Competência(s)

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

- 1.1 Codificar programas orientados a objetos.
- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.
- 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.

Base(s)

Programação orientada a objetos

- Classes, objetos e instanciação;
- Atributos e métodos;
- Encapsulamento;
- Construtores;
- Sobrecarga de métodos;
- Herança;
- Sobre-escrita de métodos;
- Sobrecarga de construtores;
- Polimorfismo;
- Classes abstratas e interfaces;
- Namespaces, organização de classes e pacotes.

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas, Observação Direta, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Lista de Exercícios (Atendimento às Normas, Cumprimento das Tarefas Individuais, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Observação Direta (Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais)

Etapa 4: de 23/03/2026 até 02/04/2026

Competência(s)

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

- 1.1 Codificar programas orientados a objetos.
- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.
- 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.

Base(s)

Programação orientada a objetos

- Classes, objetos e instanciação;
- Atributos e métodos;
- Encapsulamento;
- Construtores;
- Sobrecarga de métodos;
- Herança;
- Sobre-escrita de métodos;
- Sobrecarga de construtores;
- Polimorfismo;
- Classes abstratas e interfaces;
- Namespaces, organização de classes e pacotes.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

Procedimentos Didáticos Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;
Instr. Avaliação Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas, Observação Direta, Relacionamento de Conceitos) Etapa 5: de 06/04/2026 até 17/04/2026
Competência(s) 1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.
Habilidade(s) 1.1 Codificar programas orientados a objetos. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop. 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.
Base(s) Programação orientada a objetos • Classes, objetos e instanciação; • Atributos e métodos; • Encapsulamento; • Construtores; • Sobrecarga de métodos; • Herança; • Sobre-escrita de métodos; • Sobrecarga de construtores; • Polimorfismo; • Classes abstratas e interfaces; • Namespaces, organização de classes e pacotes.
Procedimentos Didáticos Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;
Instr. Avaliação Avaliação Prática (Adequação ao Público Alvo, Cumprimento das Tarefas Individuais) Lista de Exercícios (Atendimento às Normas, Interatividade, Cooperação e Colaboração) Etapa 6: de 20/04/2026 até 30/04/2026
Competência(s) 1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.
Habilidade(s) 1.5 Construir interface gráfica. 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos. 1.3 Conectar aplicações com banco de dados. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop. 1.1 Codificar programas orientados a objetos.
Base(s) Programação orientada a objetos • Classes, objetos e instanciação; • Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão); • Conexão ao banco de dados; • Padrão de projeto DAO; Persistência em bancos de dados • Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection.
Procedimentos Didáticos Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;
Instr. Avaliação Observação Direta (Pertinência das Informações, Pontualidade e Cumprimento de Prazos) Lista de Exercícios (Cumprimento das Tarefas Individuais, Execução do Produto, Objetividade)
Estratégias de Recuperação Contínua

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

A recuperação será contínua, ou seja, a cada avaliação realizada, será aplicada se necessário, uma nova avaliação de recuperação para que o aluno possa recuperar o conteúdo que apresentou dificuldades, através de trabalhos práticos, lista de exercícios e pesquisas no laboratório de informática.

Material de Apoio Didático

Apostilas propostas pelo Docente- Deitel, H.m. C# COMO PROGRAMAR ED. PEARSON - Apostila k19 Programação Orientada a Objetos em C# - Apostila Caelum Programação Orientada a Objetos em C# Algoritmos. Técnicas de Programação (Português) - 19 fev 2016 por José Augusto N. G. Manzano (Autor),? Ecivaldo Matos (Autor),? André Evandro Lourenço (Autor) Apostila Caelum - Programação Orientada a Objetos em C#. Material didático do Centro Paula Souza - Fundação Padre Anchieta- Apostilas propostas pelo Docente- Deitel

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

A Disciplina de Desenvolvimento de Software traz a possibilidade de integração com outras diversas disciplinas como Banco de Dados II e Análise e Projeto de Sistemas

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

Etapa 1: de 04/05/2026 até 16/05/2026**Competência(s)**

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.
1.5 Construir interface gráfica.

Base(s)

- Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection.
- Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão);
- Conexão ao banco de dados;
- Padrão de projeto DAO;

Persistência em bancos de dados

- Menus.
- Botões de seleção;
- Botões de rádio;
- Botões;
- Abas;
- Painéis;
- Caixa de seleção;
- Caixa de combinação;
- Campo de texto;
- Texto;
- Formulários;
- Caixas de diálogo;

Construção de interface gráfica com o usuário (GUI)

Padrão de projeto MVC

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;

Instr. Avaliação

Lista de Exercícios (Cumprimento das Tarefas Individuais)

Etapa 2: de 18/05/2026 até 30/05/2026**Competência(s)**

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

1.5 Construir interface gráfica.
1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.

Base(s)

- Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection.
- Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão);
- Conexão ao banco de dados;
- Padrão de projeto DAO;

Persistência em bancos de dados

- Menus.
- Botões de seleção;

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

- Botões de rádio;

- Botões;

- Abas;

- Painéis;

- Caixa de seleção;

- Caixa de combinação;

- Campo de texto;

- Texto;

- Formulários;

- Caixas de diálogo;

Construção de interface gráfica com o usuário (GUI)

Padrão de projeto MVC

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais:

Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Cumprimento das Tarefas Individuais)

Lista de Exercícios (Atendimento às Normas, Criatividade na Resolução de Problemas)

Etapa 3: de 01/06/2026 até 13/06/2026

Competência(s)

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

1.5 Construir interface gráfica.

1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.

Base(s)

- Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection.

- Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão);

- Conexão ao banco de dados;

- Padrão de projeto DAO;

Persistência em bancos de dados

- Menus.

- Botões de seleção;

- Botões de rádio;

- Botões;

- Abas;

- Painéis;

- Caixa de seleção;

- Caixa de combinação;

- Campo de texto;

- Texto;

- Formulários;

- Caixas de diálogo;

Construção de interface gráfica com o usuário (GUI)

Padrão de projeto MVC

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais:

Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Cumprimento das Tarefas Individuais)

Etapa 4: de 15/06/2026 até 30/06/2026

Competência(s)

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

Habilidade(s)

1.5 Construir interface gráfica.

1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Base(s) • Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection. • Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão); • Conexão ao banco de dados; • Padrão de projeto DAO; Persistência em bancos de dados • Menus. • Botões de seleção; • Botões de rádio; • Botões; • Abas; • Painéis; • Caixa de seleção; • Caixa de combinação; • Campo de texto; • Texto; • Formulários; • Caixas de diálogo; Construção de interface gráfica com o usuário (GUI) Padrão de projeto MVC
Procedimentos Didáticos Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;
Instr. Avaliação Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 5: de 01/07/2026 até 07/07/2026
Competência(s) 1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.
Habilidade(s) 1.5 Construir interface gráfica. 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.
Base(s) • Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection. • Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão); • Conexão ao banco de dados; • Padrão de projeto DAO; Persistência em bancos de dados • Menus. • Botões de seleção; • Botões de rádio; • Botões; • Abas; • Painéis; • Caixa de seleção; • Caixa de combinação; • Campo de texto; • Texto; • Formulários; • Caixas de diálogo; Construção de interface gráfica com o usuário (GUI) Padrão de projeto MVC
Procedimentos Didáticos Aula expositiva e dialogada com aplicação de atividades em decorrência do conteúdo teórico. Competências sócioemocionais: Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema; Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe; Demonstrar capacidade de lidar com situações novas;
Instr. Avaliação Avaliação Prática (Relacionamento de Ideias) Lista de Exercícios (Cumprimento das Tarefas Individuais)
Estratégias de Recuperação Contínua

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

A recuperação será contínua, ou seja, a cada avaliação realizada, será aplicada se necessário, uma nova avaliação de recuperação para que o aluno possa recuperar o conteúdo que apresentou dificuldades, através de trabalhos práticos, lista de exercícios e pesquisas no laboratório de informática.

Material de Apoio Didático

Apostilas propostas pelo Docente- Deitel, H.m. C# COMO PROGRAMAR ED. PEARSON - Apostila k19 Programação Orientada a Objetos em C# - Apostila Caelum Programação Orientada a Objetos em C# Algoritmos. Técnicas de Programação (Português) - 19 fev 2016 por José Augusto N. G. Manzano (Autor),? Ecivaldo Matos (Autor),? André Evandro Lourenço (Autor) Apostila Caelum - Programação Orientada a Objetos em C#. Material didático do Centro Paula Souza - Fundação Padre Anchieta- Apostilas propostas pelo Docente- Deitel

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

A Disciplina de Desenvolvimento de Software traz a possibilidade de integração com outras diversas disciplinas como Banco de Dados II e Análise e Projeto de Sistemas

Parecer do Coordenador de Curso:

(09/04/2026) -O Plano de Trabalho Docente está de acordo com as diretrizes do Plano de Curso.