

Unidade de Ensino Médio e Técnico - CETEC

## Plano de Trabalho Docente - 2019

## FORMAÇÃO PROFISSIONAL

## Ensino Técnico Integrado ao Médio

Plano de Curso no. 263 aprovado pela Portaria Cetec - 739 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 integrado ao Ensino Médio		
Qualificação:	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES		
Componente Curricular:	Empreendedorismo e Inovação		
Módulo:	2	C. H. Semanal:	1,00
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.
- Definir estratégias empresariais com visão empreendedora.
- Demonstrar flexibilidade.
- Desenvolver procedimentos para uma gestão empreendedora e de inovação
- Detectar oportunidades e gerenciar o processo de inovação.
- Detectar tendências na área de Informática, propondo soluções inovadoras.
- Estabelecer metas gerais e específicas para a empresa.
- Estabelecer relações comerciais no mundo digital.
- Identificar e incentivar atitudes empreendedoras na equipe de trabalho.
- Identificar o processo criativo.
- Identificar oportunidades e ameaças para empreendimentos.
- Identificar oportunidades e tendências no mundo digital, desenvolvendo modelos para novos negócios de forma empreendedora.
- Manter-se atualizado tecnicamente, buscando inovações
- Planejar a abertura da empresa e seu plano de negócio.
- Planejar e avaliar possibilidades de sucesso de um empreendimento
- Planejar e avaliar possibilidades de sucesso de um empreendimento.
- Trabalhar em equipe.

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

## Competências

1. Analisar 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.
- 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.

## 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:  
 18.1.1 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	Bases Científicas	Procedimentos Didáticos	De	Até
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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;	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.; 18.1.1 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;	A aquisição de bases científicas requisitadas pelas bases tecnológicas que constituem a organização curricular da parte técnica. As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio, nas três áreas do conhecimento: Linguagem, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Ciências Humanas e suas Tecnologias.	APRESENTAÇÃO DAS BASES TECNOLÓGICAS, HABILIDADES E COMPETÊNCIAS / AULA EXPOSITIVA E DIALOGADA: 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, interpretar e discutir o objeto de estudo, a partir do reconhecimento e do confronto com a realidade.	04/02/19	08/02/19
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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;	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.; 18.1.1 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;	As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio, nas três áreas do conhecimento: Linguagem, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Ciências Humanas e suas Tecnologias.	DIAGNÓSTICO DAS LACUNAS DE CONHECIMENTO - LACUNAS DE CONHECIMENTOS IDENTIFICADAS ENTRE OS ALUNOS / SOLUÇÃO DE PROBLEMAS: 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.	11/02/19	15/02/19
1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.; 2.1.	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	Gerenciar o relacionamento interpessoal; Aplicar nas diferentes realidades de trabalho, conhecimentos e atitudes favoráveis à transformação da realidade social, buscando construir uma sociedade mais justa, igualitária e ética.	DIA DA ESCOLA-FAMÍLIA: ATIVIDADES CULTURAIS, ESPORTIVAS E PALESTRAS: Possibilidade de discussão com a pessoa externa ao ambiente universitário sobre um assunto de interesse coletivo, de acordo com um novo enfoque;	01/03/19	01/03/19

<p>Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>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.; 18.1.1 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>Discussão, perguntas, levantamento de dados, aplicação do tema na prática, partindo da realidade do palestrante.</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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;</p>	<p>Identificar oportunidades e tendências no mundo digital, desenvolvendo modelos para novos negócios de forma empreendedora. Comunicar-se de forma clara.</p>	<p><b>AVALIAÇÃO CONSELHO INTERMEDIÁRIO E RECUPERAÇÃO CONTÍNUA / ENSINO INDIVIDUALIZADO:</b> O ensino individualizado é a estratégia que procura ajustar o processo de ensino-aprendizagem as reais necessidades e características do discente.</p>	<p>01/04/19 12/04/19</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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.; 18.1.1 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>Paulo Freire é considerado o mentor da educação para a consciência. O mais célebre educador brasileiro, autor da pedagogia do oprimido, defendia como objetivo da escola ensinar o aluno a "ler o mundo" para poder transformá-lo. Ao longo desta semana os alunos do ETIM, através de todos os professores, trabalharam textos com pensamentos e frases do ilustre educador. Com isso inúmeras foram as indagações, sempre levando todos a reflexão sobre a educação e sobre o ensinar.</p>	<p><b>SEMANA PAULO FREIRE / DIREÇÃO DE CONFERÊNCIA:</b> Informar e esclarecer aos alunos sobre determinado assunto a partir da exposição (palestra) de um professor.</p>	<p>06/05/19 10/05/19</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</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</p>	<p>Considerar a linguagem e suas manifestações como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais que se realizam em contextos histórico-culturais específicos. Articular conhecimentos de diferentes naturezas e áreas numa perspectiva interdisciplinar. Situar as diversas produções da cultura em seu contexto histórico, histórico-cultural.</p>	<p><b>ATIVIDADES CULTURAIS ARRAIÁ DA ETEC / EXPOSIÇÕES, EXCURSÕES E VISITAS:</b> Participação dos alunos na elaboração do plano de trabalho de campo; Possibilidade de integrar diversas áreas de conhecimento; Integração do aluno, através da escola, com a sociedade, através das empresas; Visualização, por parte do aluno, da teoria na prática; Desenvolvimento do pensamento criativo do aluno e visão crítica da</p>	<p>14/06/19 14/06/19</p>

<p>tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>para produtos; 18. Mídias sociais: ; 18.1 evolução das mídias sociais.; 18.1.1 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>realidade em que ele se insere.</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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;</p>	<p>Identificar e utilizar fontes e documentos pertinentes à obtenção de informações desejadas. Preocupar-se com a eficiência e a qualidade dos registros e dos conteúdos.</p>	<p><b>AVALIAÇÃO CONSELHO INTERMEDIÁRIO E RECUPERAÇÃO CONTÍNUA / ENSINO INDIVIDUALIZADO:</b> O ensino individualizado é a estratégia que procura ajustar o processo de ensino-aprendizagem as reais necessidades e características do discente.</p>	<p>17/06/19 28/06/19</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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;</p>	<p>As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio, nas três áreas do conhecimento: Linguagem, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Ciências Humanas e suas Tecnologias.</p>	<p><b>FECHAMENTO DO SEMESTRE LETIVO / REUNIÃO LIBERADA:</b> Discutir assuntos de âmbito interno da organização entre alunos com poder decisório, sob orientação do professor.</p>	<p>01/07/19 03/07/19</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>1. Introdução, definições e conceitos ;</p>	<p>Compreender Fenômenos – aplicar conceitos das diferentes áreas do conhecimento para a compreensão de aspectos da realidade. Atuar segundo princípios que cooperam e solidarizam-se, assumindo sua parcela de responsabilidade na construção de sociedades justas.</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, interpretar e discutirem o objeto de estudo, a partir do reconhecimento e do confronto com a realidade.</p>	<p>18/02/19 28/02/19</p>
<p>1.1 Utilizar</p>	<p>2. O contexto do empreendedorismo no Brasil e no mundo</p>	<p>Resolver Problemas –</p>	<p><b>AULA EXPOSITIVA E</b></p>	<p>07/03/19 15/03/19</p>

<p>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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação;</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação;</p>	<p>globalizado: características e perfil do empreendedor;</p>	<p>contextualizar dados e informações para resolver situações problema. Executar análise de problemas, elaborando modelos de soluções em etapas.</p>	<p><b>DIALOGADA:</b> com a utilização de recursos audiovisuais (projektor, 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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação;</p>	<p>3. Introdução a plano de negócios e planejamento;</p>	<p>Construir Argumentos – organizar informações e conhecimentos para a construção de argumentos significativos. Compreender e avaliar o papel histórico dos diferentes atores sociais.</p>	<p><b>TEMPESTADE CEREBRAL:</b> 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.</p> <p>18/03/19 29/03/19</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação;</p>	<p>4. Tipos de empresas e empresários;</p>	<p>Elaborar Propostas – recorrer a conhecimentos adquiridos para elaborar propostas de intervenção.</p>	<p><b>DIAGRAMA DE CAUSA E EFEITO:</b> 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.</p> <p>15/04/19 26/04/19</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</p>	<p>5. Modelos de negócios na Internet e na Informática;</p>	<p>Dominar Linguagens – demonstrar bons conhecimentos da dinâmica padrão da língua portuguesa e utilizar as diferentes linguagens para se expressar e se comunicar. Verificar o funcionamento dos equipamentos, softwares e sistemas operacionais, estabelecendo padrões de conexão e comunicação.</p>	<p><b>BRAINSTORMING:</b> Gerar ideias em torno de um assunto ou problema de forma criativa.</p> <p>29/04/19 10/05/19</p>

<p>no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>6. Plano de Negócios para empresas de TI;</p>	<p>Utilizar termos técnicos de informática. Contextualizar e elaborar textos técnicos aplicados à área de Informática de acordo com normas e convenções específicas.</p>	<p>ESTUDO DE CASO: Fazer com que os alunos troquem ideias, informações, conhecimentos e experiências entre si, procurando diagnosticar e/ou propor soluções para determinado problema a partir da descrição de uma situação real.</p>	<p>13/05/19</p>	<p>17/05/19</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>7. Identificando e avaliando oportunidades de negócios na Informática;</p>	<p>Manter-se atualizado tecnicamente, buscando inovações. Agir de acordo com a ética profissional. Expressar-se oralmente e por escrito. Valorizar o trabalho em equipe, objetivando a cooperação.</p>	<p>CHECK-LIST: Fazer comparações entre diversas alternativas através de um questionário, cujas perguntas constituem-se em critérios para avaliação.</p>	<p>20/05/19</p>	<p>24/05/19</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.; 2.3. Pesquisar</p>	<p>8. Criando um ambiente empresarial através de uma incubadora;</p>	<p>Utilizar aplicativos na elaboração de documentos, planilhas e apresentações, através de acesso local e remoto.</p>	<p>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.</p>	<p>27/05/19</p>	<p>31/05/19</p>

<p>experiências e tendências de inovação.;</p> <p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p> <p>2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.;</p> <p>2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p> <p>2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>9. Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo;</p>	<p>Demonstrar criatividade e raciocínio lógico. Agir com respeito nas relações interpessoais. Apresentar iniciativa e receptividade.</p>	<p>PORTFÓLIO: identificação dos maiores desafios em relação ao objeto de estudo.</p>	<p>03/06/19 13/06/19</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p> <p>2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.;</p> <p>2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p> <p>2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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;; 18.1.1 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>Gerenciar o relacionamento interpessoal; Aplicar nas diferentes realidades de trabalho, conhecimentos e atitudes favoráveis à transformação da realidade social, buscando construir uma sociedade mais justa, igualitária e ética.</p>	<p>DIA DA ESCOLA-FAMÍLIA: ATIVIDADES CULTURAIS, ESPORTIVAS E PALESTRAS: Possibilidade de discussão com a pessoa externa ao ambiente universitário sobre um assunto de interesse coletivo, de acordo com um novo enfoque; Discussão, perguntas, levantamento de dados, aplicação do tema na prática, partindo da realidade do palestrante.</p>	<p>28/08/19 28/08/19</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p> <p>2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.;</p> <p>2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p> <p>2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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;; 18.1.1 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>É o profissional que desenvolve programas estruturados, interpreta textos técnicos e manuais, elabora documentos, opera aplicativos em ambientes informatizados e contextualiza e modela banco de dados.</p>	<p>ATIVIDADES RELATIVAS AO DIA DE INFORMÁTICA / SIMPÓSIO: É a reunião de palestras e preleções breves apresentada por várias pessoas (duas a cinco) sobre um assunto ou sobre diversos aspectos de um assunto. Possibilita o desenvolvimento de habilidades sociais, de investigação, amplia experiências sobre um conteúdo específico, desenvolve habilidades de estabelecer relações.</p>	<p>15/08/19 15/08/19</p>
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando</p>	<p>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</p>	<p>Entender os princípios das tecnologias de planejamento, organização, gestão e trabalho de equipe para conhecimento do</p>	<p>AVALIAÇÃO CONSELHO INTERMEDIÁRIO E RECUPERAÇÃO CONTÍNUA / ENSINO INDIVIDUALIZADO: O</p>	<p>09/09/19 20/09/19</p>

<p>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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>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; ; 18.1.1 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>indivíduo, da sociedade, da cultura e dos problemas que se deseja resolver.</p>	<p>ensino individualizado é a estratégia que procura ajustar o processo de ensino-aprendizagem as reais necessidades e características do discente.</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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; ; 18.1.1 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>O desenvolvimento do aluno em seus aspectos físico, intelectual, emocional e moral; Expressar-se com autonomia, clareza, precisão e adequadamente conforme o contexto em que se dá a comunicação; Planejar, executar, acompanhar e avaliar projetos; Compreender e avaliar o papel histórico dos diferentes atores sociais; Propor ações de intervenção direta, por meio da Identificar e incentivar atitudes empreendedoras na equipe de trabalho.</p>	<p>CASA ABERTA / ESTUDO DO MEIO: 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 sólida na realidade, por meio da experiência vivida.</p>	<p>16/10/19 19/10/19</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>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; ; 18.1.1 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>Respeitar e valorizar a individualidade dos companheiros de equipe. Atuar no grupo de forma cooperativa e solidária. Ser organizado. Socializar conhecimentos e compartilhar experiências.</p>	<p>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.</p>	<p>25/11/19 06/12/19</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,</p>	<p>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; ; 18.1.1 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</p>	<p>As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio, nas três áreas do conhecimento: Linguagem, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Ciências Humanas e suas Tecnologias.</p>	<p>FECHAMENTO DO SEMESTRE LETIVO / REUNIÃO LIBERADA: Discutir assuntos de âmbito interno da organização entre alunos com poder decisório, sob orientação do professor.</p>	<p>09/12/19 13/12/19</p>



<p>apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	<p>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>10. A inovação na Informática;; 10.1 introdução; ; 10.2 programas de computador; ; 10.3 serviço; ; 10.4 produto;</p> <p>11. Processos da criação inovadora;; 11.1 conceito e implementação; ; 11.2 apresentação e discussão de casos de empresas inovadoras;</p> <p>12. Obtendo conhecimento e inovação;; 12.1 busca/ pesquisa de informações;</p>	<p>Demonstrar gosto pela pesquisa e apreço pelo conhecimento.</p> <p>Analisar as tecnologias de informação e comunicação como meios ou instrumentos que possibilitam a construção de conhecimentos.</p> <p>Utilizar os meios de comunicação como objetos e campos de pesquisa. Utilizar os produtos veiculados pelos meios de comunicação para aquisição de dados, como campos de pesquisa e como difusores de temas para reflexões e problematizações sobre a atualidade.</p>	<p><b>ESTUDO DIRIGIDO E AULAS ORIENTADAS:</b> 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.</p> <p><b>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><b>RESOLUÇÃO DE EXERCÍCIOS:</b> O estudo por meio de tarefas concretas e práticas tem por finalidade a assimilação de conhecimentos.</p>	<p>22/07/19 31/07/19</p> <p>02/08/19 09/08/19</p> <p>12/08/19 23/08/19</p>
---	---	--	--	--

<p>tendências de inovação.;</p> <p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p> <p>2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.;</p> <p>2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p> <p>2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	13. Assegurando a criação;	<p>Interessar-se em conhecer e aplicar novos recursos e formas de solucionar problemas. Desenvolver a criticidade diante de informações divulgadas pelos diferentes meios de comunicação.</p>	<p><b>BRAINSTORMING:</b> Gerar ideias em torno de um assunto ou problema de forma criativa.</p>	26/08/19	06/09/19
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p> <p>2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.;</p> <p>2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p> <p>2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	14. O Capital Intelectual;	<p>Questionar processos naturais, socioculturais e tecnológicos, identificando regularidades, apresentando interpretações e prevendo evoluções.</p>	<p><b>TEMPESTADE CEREBRAL:</b> 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.</p>	23/09/19	04/10/19
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p> <p>2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.;</p> <p>2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas para análise de redes sociais.;</p> <p>2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p>	15. Criação de valor com a inovação;	<p>Identificar elementos e processos culturais que representam mudanças ou registram continuidades/permanências no processo social.</p>	<p><b>RESOLUÇÃO DE EXERCÍCIOS:</b> O estudo por meio de tarefas concretas e práticas tem por finalidade a assimilação de conhecimentos.</p>	07/10/19	18/10/19
<p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a</p>	16. Registro no INPI e em outros países;	<p>Relacionar conhecimentos de diferentes naturezas e áreas numa perspectiva interdisciplinar.</p>	<p><b>CHECK-LIST:</b> Fazer comparações entre diversas alternativas através de um questionário, cujas perguntas constituem-se em critérios para avaliação.</p>	21/10/19	01/11/19

<p>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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p> <p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p>				
<p>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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p> <p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p>	<p>17. Direito autoral para programas de computador: patentes para produtos;</p>	<p>Demonstrar criticidade. Apresentar persistência. Valorizar o conhecimento científico.</p>	<p><b>DIAGRAMA DE CAUSA E EFEITO:</b> 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.</p>	<p>04/11/19 08/11/19</p>
<p>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.; 2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;</p> <p>1.1 Utilizar competências pessoais e profissionais, selecionando projetos que possibilitem a geração de benefícios para si e para a sociedade.;</p>	<p>18. Mídias sociais: ; 18.1 evolução das mídias sociais;; 18.1.1 utilização de mídias sociais em e-commerce; ; 18.2 tecnologias para utilização de redes sociais; ; 18.3 linguagens para mídias sociais;</p>	<p>Relacionar as mudanças ocorridas no espaço com as novas tecnologias, organizações da produção, interferências no ecossistema etc. e com o impacto das transformações naturais, sociais, econômicas, políticas e culturais.</p>	<p><b>SEMINÁRIO:</b> um espaço em que as ideias devem germinar ou ser semeadas. Portanto, espaço, onde um grupo discuta ou debata temas ou problemas que são colocados em discussão. Proposição de uma situação-problema e observação e análise do discurso oral ou escrito do aluno em relação: a) ao tipo de linguagem; b) ao vocabulário empregado; c) aos objetivos pretendidos; d) ao nível de complexidade e de aprofundamento requerido pela situação; e aos interlocutores e/ou plateia aos quais se dirige.</p>	<p>11/11/19 14/11/19</p>
<p>sociedade.; 2.1. Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.; 2.2. Detectar tendências com o uso de ferramentas</p>	<p>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>Confrontar opiniões e pontos de vista expressos em diferentes linguagens e suas manifestações específicas.</p>	<p><b>SEMINÁRIO:</b> um espaço em que as ideias devem germinar ou ser semeadas. Portanto, espaço, onde um grupo discuta ou debata temas ou problemas que são colocados em discussão. Proposição de uma situação-problema e observação e análise do discurso oral ou escrito do aluno em relação: a) ao tipo de linguagem; b) ao vocabulário empregado; c) aos objetivos pretendidos; d) ao nível de complexidade e de aprofundamento requerido pela situação; e aos interlocutores e/ou</p>	<p>18/11/19 22/11/19</p>

para análise de redes sociais.;  
2.3. Pesquisar experiências e tendências de inovação.;

plateia aos quais se dirige.

#### IV - Plano de Avaliação de Competências

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Crítérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Analisar oportunidades e planejar a criação e desenvolvimento de negócios, agindo com atitude empreendedora.	Avaliação Escrita ; Estudo de Caso ; Lista de Exercícios ; Participação em Aula ; Portfólio de Atividades ; Recuperação ; Relatório ; Seminário/Apresentação ;	Argumentação Consistente ; Atendimento às Normas ; Clareza na Expressão Oral e Escrita ; Coerência/Coesão ; Comunicabilidade ; Cumprimento das Tarefas Individuais ; Organização ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ; Relacionamento de Conceitos ;	Apresentação escrita que evidencie os resultados.
2. Analisar cenários, desenvolver ideias, inovar e buscar novas oportunidades para as organizações em que possa atuar.	Avaliação Escrita ; Estudo de Caso ; Lista de Exercícios ; Participação em Aula ; Portfólio de Atividades ; Recuperação ; Relatório ; Seminário/Apresentação ;	Argumentação Consistente ; Atendimento às Normas ; Clareza na Expressão Oral e Escrita ; Coerência/Coesão ; Comunicabilidade ; Cumprimento das Tarefas Individuais ; Organização ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ; Relacionamento de Conceitos ;	Desenvolver atividades que corroborem com as normas e procedimentos da empresa.

#### 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
Fevereiro	Recepção dos Alunos com as Atividades de Integração.	Levantamento das lacunas de aprendizado.	Identificação dos principais conteúdos a serem intensificados na Avaliação.	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	01 e 02/02 - Reunião de Planejamento.
Março	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.	01/03 - Dia da Escola-Família: Atividades Culturais, Esportivas e Palestras. 06/03 - Reunião de Cursos. 16/03 - Reunião Pedagógica.
Abril	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.	Nada Consta em Calendário Escolar 2019.
Maio	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.	04/05 - Reunião de Cursos e de Pais E.M. 06 a 10/05 - Semana Paulo Freire. 25/05 - Reunião Pedagógica.
Junho	Realizar acompanhamento eficiente da frequência e Participação ativa no Arraiá da Etec.	Correção dos resultados obtidos pelo aluno.	Preparação de Avaliação Escrita.	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	14/06 - Atividades Culturais: Arraiá da Etec.
Julho	Aulas de reforço e campanhas internas e na comunidade escolar. Recepção dos Alunos com as Atividades de Integração.	Finalização das atividades. Levantamento das lacunas de aprendizado.	Aplicação e Correção de Avaliação Escrita. Avaliação diagnóstica Correção e devolutiva para as avaliações Diagnósticas.	Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina. Preparação de Avaliação Diagnóstica e Atividades de Sondagens.	19/07 - Reunião de Planejamento.
Agosto	Proporcionar Ensino com Qualidade e Aplicação da Avaliação Diagnóstica e Sondagens nas Aulas Expositivas e Dialogadas.	Organização de recuperação contínua dessas lacunas.	Avaliações e Listas de Exercícios.	Construção e preparação do plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	17/08 - Reunião Pedagógica. 15/08 - Atividades Relativa ao Dia do Profissional de Informática. 28/08 - Dia da Escola-Família: Atividades Culturais, Esportivas e Palestras.
Setembro	Reduzir possíveis focos de resistência e conflito.	Aplicação da atividade a ser desenvolvida pelo aluno em progressão parcial ou com	Identificação dos principais conteúdos a serem intensificados na Avaliação.	Construção e preparação do plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina. Listas de Exercícios, Tarefas, Trabalhos Individuais e semana de avaliações.	14/09 - Reunião de Cursos e de Pais do E.M.

		defasagem de aprendizado.			
<b>Outubro</b>	Buscar soluções já encontradas por algum professor e Participação e Organização da Casa Aberta.	Acompanhamento efetivo da realização da lacuna de aprendizado.	Preparação de Avaliação Escrita. Observação das apresentações de trabalho na semana da Casa Aberta.	Preparo de atividades para a Semana da Casa Aberta e Avaliação de Aprendizagem.	05/10 - Reunião de Cursos. 16 a 19/10 - Casa Aberta.
<b>Novembro</b>	Realizar acompanhamento eficiente da frequência.	Correção dos resultados obtidos pelo aluno.	Avaliações diferenciadas através de pesquisas e apresentação de trabalhos.	Construção e preparação do plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina.	09/11 - Reunião Pedagógica.
<b>Dezembro</b>	Aulas de reforço e campanhas internas e na comunidade escolar.	Finalização das atividades.	Semana de avaliações. Avaliação de Recuperação e Devolutiva das avaliações.	Listas de Exercícios, Tarefas, Trabalhos Individuais e semana de avaliações. Preparo de material para Recuperação.	07/12 - Reunião de Planejamento. 14/12 - 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

BERNHOFER, 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, J. C. A. *Empreendedorismo – Transformando Ideias em Negócios*. 6. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2016.

DORNELAS, José Cralos Assis. *Empreendedorismo Corporativo*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

DRUKER, Peter. *Inovação e Espírito Empreendedor*. Cengage Learning, 2008.

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.

Internet – Sites

Jornais e Revistas (EXAME, VOCE S/A, Coleção INFO, DINHEIRO, Meu Próprio Negócio, E-COMMERCE, Comércio Exterior)

LUDISH, Leonard. *Empreendedorismo e Marketing*. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

MARINS, Luiz. *Homo Habilis. Você como empreendedor*. São Paulo: Gente, 2005;

MARRAS, Jean Pierre *Gestão de Pessoas em Empresas Inovadoras*. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2011.

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.

ZOGLIN, Gilbert G. *De executivo a empreendedor*. São Paulo: Makron Books, 1994.

HASHIMOTO, Marcos. *Espírito empreendedor nas organizações*. Saraiva, 2005.

GERBER, Michael E. *Empreender fazendo a diferença*. Fundamento, 2004.

## 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. Uma maneira de engajar os alunos no projeto disciplinar da turma é estimular a interação deles em sala de aula. Por esse motivo a menção é dada baseada na participação dos alunos em classe. Deve levar em consideração elementos como o respeito a opinião dos colegas, se esse aluno presta atenção.

### 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 do DIA DA ESCOLA-FAMÍLIA: ATIVIDADES CULTURAIS, ESPORTIVAS E PALESTRAS.

Uma festa tradicional, com a participação de grupos de dança, quadrilha, músicas ao som da sanfona e da viola, forró no sereno, brincadeiras e comidas típicas fazem parte da programação do ARRAIÁ DA ETEC, proposta como ATIVIDADE CULTURAL, tem como objetivo de resgatar os costumes das festas realizadas pelas comunidades no passado, reunindo toda a comunidade escolar.

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 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.

## IX – Identificação:

Nome do Professor	FLAVIA ANDREIA CANEDO DE LIMA ;
Assinatura	Data 28/01/2019

**X – Parecer do Coordenador de Curso:**

O Plano de Trabalho Docente, está compatível com o Plano de Curso, apresentando Competências, Habilidade e Valores adequados, contemplando também as atividades previstas, material de apoio, atividades de integração, interdisciplinaridade, estratégias de recuperação e plano didático quinzenal. Sugestão: Em estratégias de recuperação existe duplicidade do item 34918 e 39421 - retirar o item 39421 no próximo ano.

Nome do Coordenador:

Assinatura:

Data: 03/03/19

---

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

**XI - Replanejamento**

Data	Descrição
------	-----------

Imprimir