

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:	Linguagem de Programação Orientada a Objetos		
Módulo:	2	C. H. Semanal:	3,00
Professor:	ALEXANDRE GALVANI ;		

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

Abstrair do mundo real os dados e estabelecer relação com o virtual, armazenando e projetando estruturas de informação de forma organizada.
 Avaliar objetivos e metas de projetos de sistemas e aplicações.
 Codificar, compilar e testar programas estruturados e orientados a objetos.
 Desenvolver interface gráfica.
 Documentar aplicações e sistemas estruturados e orientados a objetos.
 Instalar, codificar, compilar e documentar programas e sistemas de informação para desktop, web e dispositivos móveis, prestando suporte e apoio aos usuários.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Competências

1. Analisar os conceitos e técnicas de orientação a objetos e aplicá-las no desenvolvimento de software.

Habilidades

1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.
 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.
 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.

Bases Tecnológicas

1. Introdução à Orientação a Objetos:
 1.1 tipos de variáveis:
 1.1.1 locais, globais e protegidas
 1.2 objetos e classes:
 1.2.1 atributos e métodos
 1.3 tipos de atributos:
 1.3.1 público, privado e protegido
 1.4 tipos de métodos:
 1.4.1 público, privado e protegido;
 1.4.2 específicos, de acesso e construtores
 2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta
 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades
 4. Abstração
 5. Encapsulamento
 6. Herança:
 6.1 reutilização de código, de construtores, de métodos abstratos, de superclasses e de subclasses
 7. Polimorfismo:
 7.1 subclasse, sobrescrita de método e sobrecarga de método
 8. Componentes de classe e superclasse
 9. Relação de objetos:
 9.1 associação, agregação, composição e dependência
 10. Mensagens e propriedades em tempo de execução, depuração e debug
 11. Estrutura: sequencial, condicional e de repetição
 12. Interfaces:
 12.1 padronização;
 12.2 criação de menus nos formulários
 13. Classes e métodos abstratos
 14. Criação de rotinas e sub-rotinas
 15. Tratamento de erros e exceções
 16. Conexão com banco de dados utilizando classes

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Habilidades	Bases Tecnológicas	Bases Científicas	Procedimentos Didáticos	De	Até
1.1. Identificar conceitos e técnicas	1. Introdução à Orientação a Objetos:: 1.1 tipos	matrizes e	Aulas expositivas e	04/02/19	19/02/19

de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	de variáveis;; 1.1.1 locais, globais e protegidas; 1.2 objetos e classes;; 1.2.1 atributos e métodos; 1.3 tipos de atributos;; 1.3.1 público, privado e protegido; 1.4 tipos de métodos;; 1.4.1 público, privado e protegido;; 1.4.2 específicos, de acesso e construtores; 2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta;	vetores	práticas		
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	1. Introdução à Orientação a Objetos;; 1.1 tipos de variáveis;; 1.1.1 locais, globais e protegidas; 1.2 objetos e classes;; 1.2.1 atributos e métodos;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	19/02/19	06/03/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	1. Introdução à Orientação a Objetos;; 1.1 tipos de variáveis;; 1.1.1 locais, globais e protegidas; 1.2 objetos e classes;; 1.2.1 atributos e métodos; 1.3 tipos de atributos;; 1.3.1 público, privado e protegido; 1.4 tipos de métodos;; 1.4.1 público, privado e protegido;; 1.4.2 específicos, de acesso e construtores;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	07/03/19	22/03/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	1. Introdução à Orientação a Objetos;; 1.1 tipos de variáveis;; 1.1.1 locais, globais e protegidas; 1.2 objetos e classes;; 1.2.1 atributos e métodos; 1.3 tipos de atributos;; 1.3.1 público, privado e protegido; 1.4 tipos de métodos;; 1.4.1 público, privado e protegido;; 1.4.2 específicos, de acesso e construtores; 2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	23/03/19	07/04/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	1. Introdução à Orientação a Objetos;; 1.1 tipos de variáveis;; 1.1.1 locais, globais e protegidas; 1.2 objetos e classes;; 1.2.1 atributos e métodos; 1.3 tipos de atributos;; 1.3.1 público, privado e protegido; 1.4 tipos de métodos;; 1.4.1 público, privado e protegido;; 1.4.2 específicos, de acesso e construtores; 2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	08/04/19	23/04/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta; 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades;	Matrizes e Vetores	Aulas expositivas e práticas	25/04/19	10/05/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta; 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades;	matrizes e vetores	aulas expositivas e práticas	11/05/19	26/05/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta; 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	27/05/19	10/06/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta; 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	11/06/19	26/06/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta; 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	27/06/19	09/07/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;	2. Plataformas RAD e IDE, características visuais da ferramenta; 3. Principais objetos computacionais, seus métodos, eventos e propriedades;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	01/08/19	16/08/19
1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na	9. Relação de objetos;; 9.1 associação, agregação, composição e dependência;	matrizes e vetores	Aulas expositivas e práticas	17/08/19	01/09/19

<p>elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p> <p>1.1. Identificar conceitos e técnicas de orientação a objetos.; 1.2. Aplicar os conceitos de lógica de programação no desenvolvimento de software.; 1.3. Utilizar as técnicas de orientação a objetos na elaboração de projetos para o desenvolvimento de sistemas.;</p>	<p>4. Abstração; 5. Encapsulamento; 6. Herança; 6.1 reutilização de código, de construtores, de métodos abstratos, de superclasses e de subclasses; 7. Polimorfismo;; 7.1 subclasse, matrizes e vetores</p> <p>10. Mensagens e propriedades em tempo de execução, depuração e debug; 11. Estrutura: sequencial, condicional e de repetição; 12. Interfaces;; 12.1 padronização;; 12.2 criação de menus nos formulários; 13. Classes e métodos abstratos;</p> <p>13. Classes e métodos abstratos; 14. Criação de rotinas e sub-rotinas; 15. Tratamento de erros e exceções; 16. Conexão com banco de dados utilizando classes;</p> <p>14. Criação de rotinas e sub-rotinas; 15. Tratamento de erros e exceções; 16. Conexão com banco de dados utilizando classes;</p> <p>13. Classes e métodos abstratos; 14. Criação de rotinas e sub-rotinas; 15. Tratamento de erros e exceções; 16. Conexão com banco de dados utilizando classes;</p> <p>14. Criação de rotinas e sub-rotinas; 15. Tratamento de erros e exceções; 16. Conexão com banco de dados utilizando classes;</p> <p>14. Criação de rotinas e sub-rotinas; 15. Tratamento de erros e exceções; 16. Conexão com banco de dados utilizando classes;</p>	<p>matrizes e vetores</p> <p>matrizes e vetores</p> <p>matrizes e vetores</p> <p>matrizes e vetores</p> <p>matrizes e vetores</p> <p>matrizes e vetores</p>	<p>Aulas expositivas e práticas</p> <p>Aulas expositivas e práticas</p> <p>Aulas expositivas e práticas</p> <p>Aulas expositivas e práticas</p> <p>Aulas expositivas e práticas</p> <p>Aulas expositivas e práticas</p>	<p>02/09/19 17/09/19</p> <p>18/09/19 03/10/19</p> <p>04/10/19 19/10/19</p> <p>20/10/19 04/11/19</p> <p>05/11/19 20/11/19</p> <p>21/11/19 06/12/19</p> <p>07/12/19 16/12/19</p>
--	--	---	---	--

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Crítérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Analisar os conceitos e técnicas de orientação a objetos e aplicá-las no desenvolvimento de software.	Avaliação Prática ; Participação em Aula ; Trabalho/Pesquisa ;	Criatividade na Resolução de Problemas ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ; Execução do Produto ;	Criação de aplicações utilizando CSharp/SQLServer

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	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas	Trabalho prático	criação de videoaulas	01 e 02 - Reunião Pedagógica
Março	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas	Avaliação prática. Correção das avaliações	criação de videoaulas	06 - Reunião de Curso 16- Reunião pedagógica
Abril	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas	Trabalho prático	criação de videoaulas	
Mai	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas	Avaliação prática. Correção das avaliações	criação de videoaulas	04 - Reunião de Pais 25 - reunião de Curso
Junho	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas	Trabalho prático	criação de videoaulas	04 - Conselho de

	de aula	explicativas			Classe 19 - reunião de planejamento
Julho	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas	Avaliação prática. Correção das avaliações	criação de videoaulas	
Agosto	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas		Trabalho prático	criação de videoaulas 17 - Reunião Pedagógica
Setembro	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas		Avaliação prática. Correção das avaliações	criação de videoaulas 14 - Reunião de Pais
Outubro	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas		Trabalho prático	criação de videoaulas 05 - Reunião de Curso
Novembro	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas		Avaliação prática. Correção das avaliações	criação de videoaulas 09 - Reunião Pedagógica
Dezembro	acompanhamento das atividades individuais desenvolvidas em sala de aula	Lista de exercícios e acompanhamento da execução dos mesmos, elaboração de videoaulas explicativas		Trabalho prático	criação de videoaulas 07 - Reunião de Planejamento 16 - Conselho de Classe

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Criação de videoaulas ao vivo em sala de aula
 Livro - Microsoft Visual C# 2013 - Jhon Sharp
 Livro - Use a Cabeça! C#, Andrew Stellam, Alta Books, 2011
 Livros verdes do Centro Paula Souza

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

Atividade Extra
 Intergração entre arduino e CSharp

Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares
 Criação de Projetos com CSharp e Arduino

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

A recuperação será executada de forma contínua, ou seja, através de trabalhos práticos individuais que reforcem o conteúdo ministrado, logo após as avaliações bimestrais

IX – Identificação:

Nome do Professor ALEXANDRE GALVANI ;

Assinatura

Data

25/02/2019

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 o plano didático quinzenal. Sugestão: Diversificar a descrição/uso dos procedimentos didáticos para o próximo ano. Descrever as estratégias de integração/interdisciplinaridade/ativ. extra com mais detalhes.

Nome do Coordenador:

Assinatura:

Data: 03/03/19

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI - Replanejamento

Data	Descrição

Imprimir