

Unidade de Ensino Médio e Técnico - CETEC

Plano de Trabalho Docente - 2019

Ensino Técnico

Plano de Curso no. 336 aprovado pela Portaria Cetec – 1362, de 5-3-2018, publicada no Diário Oficial de 6-3-2018 – Poder Executivo – Seção I – página 77.

ETEC:	Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu		
Código:	135	Município:	Bauru
Eixo Tecnológico	Informação e Comunicação		
Habilitação Profissional:	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
Qualificação:	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR DE COMPUTADORES		
Componente Curricular:	Desenvolvimento de Sistemas		
Módulo:	2	C. H. Semanal:	6,00
Professor:	DANIEL TOETZ DUARTE ;		

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.
- Agir em conformidade com as leis e a ética pessoal e profissional.
- Codificar, compilar e testar programas estruturados e orientados a objetos.
- Instalar, codificar, compilar e testar programas estruturados, orientados a eventos e objetos.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Competências

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

Habilidades

- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.
- 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.
- 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.
- 1.5 Construir interface gráfica.
- 1.1 Codificar programas orientados a objetos.

Bases Tecnológicas

1. Programação orientada a objetos.
2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).
3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI).
4. Persistência em bancos de dados.

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Habilidades	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	De	Até
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos.; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI).; 4. Persistência em bancos de dados.;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	04/02/19	18/02/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos.; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI).; 4. Persistência em bancos de dados.;	Aulas de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	18/02/19	04/03/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos.; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI).; 4. Persistência em bancos de dados.;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. .	04/03/19	18/03/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos.; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI).; 4. Persistência em bancos de dados.;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	18/03/19	01/04/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos.; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI).; 4. Persistência em bancos de dados.;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	01/04/19	15/04/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.; 1.3 Conectar	1. Programação orientada a objetos.; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).; 3. Construção de interface	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a	15/04/19	29/04/19

aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos. ; 1.5 Construir interface gráfica.;	gráfica com o usuário (GUI). ; 4. Persistência em bancos de dados. ;	execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.		
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop. ; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos. ; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos. ; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller). ; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI). ; 4. Persistência em bancos de dados. ;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos	29/04/19	13/05/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop. ; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos. ; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos. ; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller). ; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI). ; 4. Persistência em bancos de dados. ;	Aulas de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	13/05/19	27/05/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop. ; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos. ; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos. ; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller). ; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI). ; 4. Persistência em bancos de dados. ;	Aulas expositivas e prática para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada.	27/05/19	10/06/19
1.1 Codificar programas orientados a objetos.; 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop. ; 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.; 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos. ; 1.5 Construir interface gráfica.;	1. Programação orientada a objetos. ; 2. Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller). ; 3. Construção de interface gráfica com o usuário (GUI). ; 4. Persistência em bancos de dados. ;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos	10/06/19	04/07/19

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Crítérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.	Avaliação Prática ; Observação Direta ; Participação em Aula ; Seminário/Apresentação ; Participação em Aula ;	Relacionamento de Ideias ; Atendimento às Normas ; Execução do Produto ; Organização ; Criatividade na Resolução de Problemas ;	Os critérios de desempenho serão observados com base na evolução do aluno após ser exposto ao aprendizado, o mesmo deve ser capaz de abordar um problema do mundo real e desenvolver uma solução utilizando recursos computacionais com o uso da IDE Visual Studio aplicando a sintaxe da linguagem C#.

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	semana de integração dos alunos."palestra jogos e atividades interclasses "	observar a dificuldade de aprendizagem dos alunos, avaliação diagnostica	organização e correção das atividades projetos e avaliações desenvolvidas nas aulas	oferecer atividades praticas como interpretação dos prefiz dos colaboradores e materialístico para apoio na execução	4/2 inicio semestre/ano letivo; 01 e 20/02 reunião equipe gestora; 13/02 reunião apm; 27/02 reunião de conselho escolar.
Março	interação com os alunos sobre a importância do curso, quais oportunidades oferece no mercado de trabalho.		organização e correção das atividades projetos e avaliações desenvolvidas nas aulas	relatórios com perguntas para pesquisa na internet.sendo enviado por email	1/03 dia da escola-familia; 6/03 reunião de cursos, entrega de PTD e publicação da portaria; 16/03 reunião pedagógica; 13-27/03 reunião de equipe; 20/03 reunião direção-discentes.
Abril	atividade em grupo que demonstre as dificuldades de aprendizagem	observar a dificuldade de aprendizagem dos alunos, avaliação diagnostica	organização e correção das atividades projetos e avaliações desenvolvidas nas aulas	evidencias os resultados dos relatórios para evolução de conteúdo e avaliação	10e 24/04 reunião de equipe gestora; 15/04 entrega de menções;18 e 22/04 CCI e divulgação; 22 a 26/04 período de reconsiderações;24/04 profissional de finanças;29/profissional seg.trabalho.
Mai	apresentação de estímulos aos alunos com atividades diversificadas e aberto a comunidade escolar		organização e correção das atividades projetos e avaliações desenvolvidas nas aulas	atualização de material teórico e de apoio pratico	3/05 final da FIADE;4/05 reunião curso e pais; 6a 10/05 sem.paulo freire; 13/05 profissional de enfermagem; 08 e 22/05 reunião de equipe gestora; 25/05 reunião pedagógica.
Junho	atividades integrando a comunidade, dando destaque a importância	observar a dificuldade de aprendizagem dos alunos, avaliação diagnostica	organização e correção das atividades projetos e avaliações	utilização de mídias áudio visuais juntamente com	3/06 conselho escolar; 07/06 profissional de logística;14/06 atividade cultural; 24/06a3/07 re matricula.

	da conclusão do curso técnico junto com os alunos formados.		desenvolvidas nas aulas	material de apoio	
Julho	finalização do ciclo motivando o aluno citando as disciplinas do próximo ciclo e sua importância		organização e correção das atividades projetos e avaliações desenvolvidas nas aulas	organização e correção das atividades projetos e avaliações desenvolvidas nas aulas	3 e 24/07 reunião de equipe; 01/07 entrega de menções; 4/07 conselho.

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

- 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#
 - CAMARA, FABIO - Orientação a Objeto com .NET 2ª Ed. Atualizada e Ampliada -Visual Books
- Apostila digital fornecida pelo professor.
GREENE/ STELLMAN - USE A CABECA! C# - Editora Alta Books

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

Atividade Extra

Praticar os exercícios propostos no semestre verificando o histórico de aulas no Edmodo.com, bem como explorar as apostilas disponibilizadas em aula.

Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares

Integração com a disciplina de técnicas de orientação a objetos bem como Tecnologia e Linguagem p/ banco de dados 2

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

Sendo observados deficits de aprendizagem, serão aplicadas atividades direcionadas na intenção de reconduzir o aluno ao aprendizado. As estratégias para a recondução do aluno serão baseadas em aplicação de atividades de pesquisa e elaboração de aplicações que envolvam o conteúdo abordado.

IX – Identificação:

Nome do Professor DANIEL TOETZ DUARTE ;

Assinatura

Data

18/02/2019

X – Parecer do Coordenador de Curso:

O Plano de Trabalho Docente (PTD) está de acordo com a proposta do Plano de Curso.

Nome do Coordenador:

Assinatura:

Data:

05/03/19

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI - Replanejamento

Data	Descrição
18/02/2019	Na ocorrência de pontos facultativos, palestras eventuais e visitas técnicas, sera realizado o replanejamentos dos conteúdos e solicitado atividades diversas.

Imprimir