

Plano de Trabalho Docente – 2016

Ensino Técnico

Plano de Curso nº **246** aprovado pela portaria Cetec nº 181 de 26/09/2013

Etec Paulino Botelho

Código: 091

Município: São Carlos

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Habilitação Profissional: Técnico em Programação de Jogos Digitais

Qualificação: Auxiliar em Tratamento de Imagens e Documentação de Jogos Digitais

Componente Curricular: Lógica de Programação

Módulo: I

C. H. Semanal: 5,0

Professora: Janaina Dias Goulart / Sandra Maria Leandro

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

1. Elaborar aplicativos de baixa complexidade para instalação e gerenciamento de sistemas.
2. Demonstrar criatividade.
3. Codificar e compilar programas de baixa complexidade (jogos).
4. Testar programas de baixa complexidade (jogos).
5. Elaborar toda a estrutura artística e lógica de um jogo.
6. Agir com paciência.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Lógica de Programação

Módulo: I

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Desenvolver e interpretar algoritmos, fluxogramas e pseudocódigos para codificar programas.	1.1	Identificar situações problema, propondo soluções computacionais.	1	Introdução à Lógica de Programação: a. Conceitos básicos; b. Construção de algoritmos: ▪ Fluxogramas e pseudocódigos;
		1.2	Utilizar técnicas de programação estruturada, através de modelos, pseudocódigos e ferramentas.	2	Definição e criação de Variáveis e Constantes;
				3	Operadores Aritméticos e Expressões Aritméticas;
				4	Operadores Relacionais, Operadores Lógicos e Expressões Lógicas;
				5	Funções pré-definidas;
				6	Comandos de Entrada, Processamento e Saída;
				7	Estruturas de Controle: Sequencial, Condicional e Repetição.

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

				8	Vetores e Matrizes.
				9	Ferramentas de Apoio: DevC++, Scratch

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Lógica de Programação

Módulo: I

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma (Dia e Mês)
Identificar situações problema, propondo soluções computacionais.	Ambientação no ambiente de aprendizagem Moodle.	Ferramenta do AVA: fórum, glossário e tarefas.	11 / 02 a 18 / 02
	Introdução à Lógica de Programação: a. Conceitos básicos; b. Construção de algoritmos: ▪ Fluxogramas e pseudocódigos;	Testes de lógica e observação. Aulas dialogadas.	19 / 02 a 25 / 02 26 / 02 a 03 / 03
Identificar situações problema, propondo soluções computacionais.	Definição e criação de Variáveis e Constantes;	Aulas expositivas. Exercícios.	04 / 03 a 17 / 03
	Operadores Relacionais; Operadores Lógicos; Expressões Lógicas.	Aulas expositivas. Exercícios. Listas de exercícios.	18 / 03 a 23 / 03
Identificar situações problema, propondo soluções computacionais.	Comandos de Entrada, Processamento e Saída;	Aulas expositivas. Aulas dialogadas. Exercícios.	24 / 03 a 07 / 04 08 / 04 a 19 / 04

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

Identificar situações problema, propondo soluções computacionais. Utilizar técnicas de programação estruturada, através de modelos, pseudocódigos e ferramentas.	Scratch	Videoaulas. Desenvolvimento de jogos.	20 / 04 a 01/ 05
	Semana Paulo Freire	Simpósios. Relatórios.	02 / 05 a 13 / 05
Identificar situações problema, propondo soluções computacionais. Utilizar técnicas de programação estruturada, através de modelos, pseudocódigos e ferramentas.	Introdução à Lógica de Programação: Estrutura de Decisão. • Construção de algoritmos e fluxogramas • Estrutura sequencial. • Estrutura de Decisão • Estrutura de Repetição.	Exercícios / listas. Aulas teóricas. Aulas práticas.	14 / 05 a 19/ 05 20 / 05 a 31/ 05 01 / 06 a 08/ 06 09 / 06 a 15 / 06
	Vetores; Matrizes.	Aulas teórico / práticas.	16 / 06 a 23 / 06 24 / 06 a 05 / 07

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação ¹	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Desenvolver e interpretar algoritmos, fluxogramas e pseudocódigos para codificar programas.	Lista de exercícios. Provas teóricas individuais. Provas práticas individuais. Exercícios práticos em laboratório. Comportamento. Observação direta. Pontualidade na entrega exercícios/listas.	Aplicação correta dos conceitos estudados na resolução de situações práticas. Embasamento conceitual. Respostas pertinentes às questões propostas em aula. Participação continua do aluno. Assiduidade e cumprimento de prazos. Coerência.	70% de aproveitamento e acertos das atividades em aula. Utilização/escolha das palavras e/ou termos técnicos. Criticidade. Capacidade de síntese e organização dos conhecimentos. Respostas pertinentes às questões propostas em aula. Cumprimento de prazos. Intervenções adequadas por iniciativa do aluno.

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

V – Plano de atividades docentes*

Atividades 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	X	X	X	X	
Março		X	X	X	X
Abril	X	X	X	X	
Maio	X	X	X	X	X
Junho		X	X	X	
Julho	X	X	X	X	

**Assinalar com X as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

Administração Central
Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

VI – Material de Apoio Didático para Aluno
[1] ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. Ap. V. – Fundamentos da Programação de Computadores: Algoritmos, Pascal, C/C++ e Java . 2ª Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007;
[2] FORBELLONE, A. L. V. e Eberspächer, H. F. – Lógica de Programação. A construção de algoritmos e estruturas de dados . Makron Books, São Paulo, 2ª Ed., 2000;
[3] MANZANO, J. A. N. G; Oliveira, J. F. – Lógica para Desenvolvimento de Programação – Ed. Érica. 21ª Ed., 2007;
[4] MANZANO, J. A. N. G; Oliveira, J. F. – Estudo Dirigido de Linguagem C – Ed. Érica. 10ª Ed., 2007.
Tutoriais Scratch. Disponíveis em: http://www.scratchbrasil.net.br/index.php/materiais/tutoriais.html
Material desenvolvido pelas docentes (voltado para jogos).

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra
Projeto Leitura. Semana Paulo Freire.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)
Os alunos com rendimento insatisfatório resolverão exercícios práticos com retomada de conteúdo pelo professor e se submeterão as novas avaliações práticas, sobre os objetivos estabelecidos.

IX – Identificação:
Nome da professora: Sandra Maria Leandro
Assinatura: _____
Nome da professora: Janaina Dias Goulart
Assinatura: _____

**Administração Central
Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome da coordenadora: Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data: 29/02/16

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI– Replanejamento