

Unidade de Ensino Médio e Técnico – Cetec
Grupo de Supervisão Educacional – GSE

Plano de Trabalho Docente – 2025

Etec: Etec Juscelino Kubitschek de Oliveira

Curso: Habilitação Profissional de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Série/Módulo: 1º Módulo - B

Componente Curricular: Programação e Algoritmos

Docente: Jeferson Roberto de Oliveira Ferreira

Turno: Noite

Plano Didático

Período: 1º BIMESTRE

Competências	Habilidades	Bases Tecnológicas ou Conhecimentos / Temas	Procedimentos Didáticos	Instrumentos de Avaliação	Crítérios de Avaliação	Cronograma
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Utilizar linguagem de programação em ambiente de desenvolvimento	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Princípios de programação de computadores Resolução de problemas, lógica de programação e algoritmos;	aula expositiva e dialogada, com utilização do laboratório e aplicativos para desenvolvimento de fluxogramas e programação estruturada.	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos aplicado a projetos de algoritmo de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	05/02 a 14/02
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Execução passo a passo, Fluxograma, variáveis	aula expositiva e dialogada, com utilização do laboratório e aplicativos para desenvolvimento de fluxogramas e programação estruturada.	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos aplicado a projetos de algoritmo de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	17/02 a 28/02
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Compiladores e interpretadores, kits de desenvolvimento (SDK), ambientes integrados (IDE), bibliotecas e frameworks.	aula expositiva e dialogada, com utilização do laboratório e aplicativos para desenvolvimento de fluxogramas e programação estruturada.	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos aplicado a projetos de algoritmo de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	06/03 a 14/03
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Comandos da linguagem de programação Memória, tipos de dados e variáveis;	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos aplicado a projetos de algoritmo de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	17/03 a 28/03
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Entrada, saída e conversão de tipos; Tratamento de erros e exceções;	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos aplicado a projetos de algoritmo de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	31/03 a 11/04
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Operadores aritméticos, relacionais e lógicos; Expressões e tabela da verdade;	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos aplicado a projetos de algoritmo de baixa complexidade.	1.1 Criatividade na resolução dos problemas 1.2 Relacionamento de conceitos	14/04 a 15/04

Plano Didático

Período: 2º BIMESTRE

Competências	Habilidades	Bases Tecnológicas ou Conhecimentos / Temas	Procedimentos Didáticos	Instrumentos de Avaliação	Critérios de Avaliação	Cronograma
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Funções pré-definidas.	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	16/04 a 25/04
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Programação estruturada Decisão simples;	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	28/04 a 09/05
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Decisão múltipla; Iteração e laços de repetição;	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	12/05 a 23/05
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Teste de mesa. Depuração. Execução passo a passo e visualização de valores de variáveis em tempo de execução;	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	26/05 a 06/06
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Criação de pontos de interrupção (breakpoints); Pilha de chamadas (call stack); Interpretação de informações detalhadas sobre exceções.	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	09/06 a 18/06
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Programação modular Sub-rotinas; Procedimentos e funções; Argumentos e escopo de identificadores; Recursividade	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	23/06 a 28/06
1 Implementar algoritmos de programação. 2 Interpretar e desenvolver pseudocódigos, algoritmos e fluxogramas.	1.1 Elaborar algoritmos. 1.2 Codificar programas, utilizando técnica de programação estruturada.	Programação modular Sub-rotinas; Procedimentos e funções; Argumentos e escopo de identificadores; Recursividade	exercícios práticos usando os conceitos em ambiente de desenvolvimento	1 atividade prática: relacionamento dos conceitos usando linguagem de programação C para criação de projetos de software de baixa complexidade.	1.1 Relacionamento de conceitos 1.2 Criatividade na resolução dos problemas	30/06 a 03/07

Estratégias de Recuperação Contínua:

Revisão dos conceitos e práticas apresentadas. Questionário diagnóstico para levantamento das dificuldades

Informações Complementares

Propostas de Integração e/ou Interdisciplinaridade e/ou Atividades Escolares (presenciais ou virtuais):

Incentivar a criatividade. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas. Fortalecer a persistência e o interesse na resolução de situações-problema. Desenvolvimento de projetos em dupla, tema a livre escolha da dupla.

Material de Apoio:

<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/>

Parecer do Coordenador de Curso:

(X) O PTD está em consonância com o Plano de Curso