|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Logotipo, nome da empresa  Descrição gerada automaticamente  Desenho com traços pretos em fundo branco e letras pretas  Descrição gerada automaticamente com confiança média  SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  DIRETORIA DE ENSINO REGIÃO LESTE 2  E. E. CARLOS GOMES | | | | | GUIA DE APRENDIZAGEM – 1° BIMESTRE | | | | | PROFESSOR (A):  Pedro de Oliveira Silva | | COMPONENTE CURRICULAR:  Programação Mobile | | | BIMESTRE:  1º bimestre | | TURMAS:  3º Desenvolvimento de Sistemas | | | 1. JUSTIFICATIVA:   Com a evolução rápida da tecnologia que permitiu desenvolver produtos como smartphones e tablets, responsáveis por auxiliar os seres humanos nas atividades do dia a dia; tivemos uma alta demanda por profissionais que sabem programação mobile. Visando sanar essa demanda foi incorporada ao curso a disciplina de programação mobile, responsável pelo estudo de desenvolver (criar) aplicativos. | | | | | 1. APROXIMAÇÃO COM A REALIDADE DO ESTUDANTE   Visando aprimorar os conhecimentos dos alunos, sobre o funcionamento e uso correto de soluções tecnologia e aplicativos; Tecnologia que estão inseridos no cotidiano dos nossos alunos, usaremos a disciplina de programação mobile para explorar essa área que está em maior evidência na área de tecnologia. | | | | | 3. TÍTULO | 4. CONTEÚDO | 5. OBJETIVO | 6. PERÍODO DE EXECUÇÃO | | Acolhimento dos estudantes avaliação de diagnóstica  reunião de pais e responsáveis. | | | semana 1  03 a 07 | | [Introdução ao Desenvolvimento de Aplicações Móveis](https://educacaoprofissional.educacao.sp.gov.br/course/section.php?id=1852) | Introdução ao desenvolvimento de aplicações móveis | Conhecer a história do desenvolvimento móvel;  Diferenciar o desenvolvimento móvel e web, considerando a visão geral das plataformas móveis. | semana 2  10 a 14 | | [Estrutura e Ciclo de Vida de Aplicações Móveis](https://educacaoprofissional.educacao.sp.gov.br/course/section.php?id=2982) | Estrutura básica de uma aplicação móvel | Compreender a estrutura básica de uma aplicação móvel. | Semana 3  17 a 21 | | [Fundamentos da Programação Mobile](https://educacaoprofissional.educacao.sp.gov.br/course/section.php?id=3199) | Linguagens de programação mobile (Kotlin, Swift) | Conhecer as linguagens de programação para mobile (Kotlin, Swift). | Semana 4  24 a 28 | | [Interatividade e Navegação](https://educacaoprofissional.educacao.sp.gov.br/course/section.php?id=3248) | Eventos e listeners | Manipular eventos e listeners. | Semana 5  3 a 7 | | [Aplicações móveis​](https://educacaoprofissional.educacao.sp.gov.br/course/section.php?id=3350) | Utilização de API e serviços externos | Implementar o consumo de API. | Semana 6  10 a 14 | | Introdução a multithreading e background task | Conceitos de multithreading em aplicações móveis | Compreender conceitos de multithreading em aplicações móveis. | Semana 7  17 a 21 | | Finalização de projetos e revisão. | Revisão dos conceitos abordados | Relembrar conceitos de multithreading em aplicações móveis. | Semana 8  24 a 25 | | 7. METODOLOGIA  Trabalharemos as atividades que são:   * Atividades individuais. * Pesquisas. * Trabalhos em grupo. * Avaliação. * Visita técnica. * Simulação computacional   Esse conjunto de atividades são responsáveis, por desenvolver as habilidades como pensamento crítico, buscar informação, trabalho em equipe, organização, empatia, resolução de problema e socioemocionais. | | | | | 8. AMBIENTES DE APRENDIZAGEM  Utilizaremos os seguintes ambientes:  1ª- Sala de aula onde os alunos irão conhecer toda a teoria que envolve o procedimento que será realizado na prática.  2ª- sala de informática onde será trabalhado a prática com os alunos, através de simulações computacionais.  3ª- Visita técnicas, possibilitando a união da teoria com a prática. | | | | | 9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:  9.1. CONCEITUAL:  Saber os termos técnicos que envolve a disciplina/área e conectar no dia a dia de estudos, para aprimorar as habilidades de compreensão, criatividade e pensamento crítico.  9.2. PROCEDIMENTAL:  individual e em grupo.  9.3. ATITUDINAL:    |  |  |  | | --- | --- | --- | | 1ºBIMESTRE | | | | ATIVIDADE AVALIATIVA | ESCALA DE NOTAS | PESO | | Plataforma do curso técnico | 0-10 | 10% | | Prova unificada das áreas | 0-10 | 15% | | Prova paulista | 0-10 | 30% | | Projetos | 0-10 | 30% | | Pesquisa | 0-10 | 15% | | | | | | 10. REFERÊNCIAS:  **Livro:** > DEITEL, P. J.; DEITEL, H. M. Android 6 para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos. São Paulo: Pearson, 2016.  **Plataforma Udemy:** > Udemy. <i>Plataforma de cursos online</i>. Disponível em: <https://www.udemy.com>. Acesso em: 3 fev. 2025.  **Plataforma Alura:** > Alura. <i>Plataforma de cursos online</i>. Disponível em: <https://www.alura.com.br>. Acesso em: 3 fev. 2025. | | | | | 11. FONTE DE REFERÊNCIA PARA O ESTUDANTE  ALURA. Desmistificando mobile – Por onde eu começo? #01. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2z6f8VN\_Pro. Acesso em: 24 set. 2024. ALURA.  Desmistificando mobile – Linguagens e Frameworks #2. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fmu1LQvZhms. Acesso em: 24 set. 2024.  APPLE. iPhone, 2007. Disponível em: https://www.apple.com/iphone/. Acesso em: 27 set. 2024.  CANALTECH. Página inicial, [s.d.]. Disponível em: https://canaltech.com.br/. Acesso em: 24 set. 2024.  VAN ZANDT, D. Sistemas operacionais móveis: história e evolução. São Paulo: Editora XYZ, 2020. SMITH, J. A história dos dispositivos móveis: evolução e impacto. São Paulo: Editora Tecnologia, 2018. Identidade visual: Imagens © Getty Images | | | | |