



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA

CAMPUS GUARABIRA

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

TURMA: 4º ANO

PERÍODO: 2020

CARGA HORÁRIA: 100h/r

CARGA HORÁRIA NO AVA (95%): 95h/r

COMPONENTE CURRICULAR: Desenvolvimento de

PROFESSOR: Rhavy Maia Guedes

Aplicação Web

PLANO INSTRUCIONAL - 2020

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)		
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total
1º BIMESTRE	1	31/08/2020 a 04/09/2020	Revisão: HTTP, Estrutura Básica do HTML e Texto.	Revisar conceitos básicos do protocolo HTTP e apresentar a estrutura básica de uma página web com texto em seu corpo.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	2	07/09/2020 a 11/09/2020	Imagem	Entender como adicionar imagens, escolher formatos e otimizar imagens numa página web.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	3	14/09/2020 a 18/09/2020	Hiperlink	Conhecer a criação de links entre páginas, links com outros site e âncoras.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	4	21/09/2020 a 25/09/2020	Lista	Conhecer a construção de listas ordenadas, desordenadas e mostrar aninhamento de listas.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	5	28/09/2020 a 02/10/2020	Tabela	Compreender a criação tabelas e entender quais informações se adequada numa tabela.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	6	6ª Semana*									0	0	0
TOTAL							0	100	0	100	5	15	20

LEGENDA: AC = Atividade Colaborativa; AI = Atividade Individual; AA = Atividade Avaliativa; ASI = Atividade Síncrona; AAS = Atividade Assíncrona.

***Observação:** A carga horária da sexta semana de aula no primeiro bimestre, nas atividades de ensino não presenciais, já foi contabilizada no período de aulas presenciais.

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)		
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total
2º BIMESTRE	1	05/10/2020 a 09/10/2020	Formulário	Conhecer como coletar informações de visitantes de uma página web através de um formulário e mostrar a utilização dos campos de entrada de dados.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	2	13/10/2020 a 16/10/2020	CSS: Conceito básico.	Aprender o conceito básico de CSS, como trabalhar com o CSS suas regras, propriedades e valores.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	3	19/10/2020 a 23/10/2020	CSS: Cores	Entender como aplicar cores em elementos e plano de fundo.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	4	26/10/2020 a 30/10/2020	CSS: Texto	Entender como aplicar com CSS o tamanho e tipo de fonte, espaçamento entre linhas, palavras e letras.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	5	03/11/2020 a 06/11/2020	CSS: Box	Entender como controlar o tamanho de caixas e aplicar bordas, margem e padding.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		20		20	1	3	4
	6	09/11/2020 a 13/11/2020	CSS: Layouts	Aprender como controlar a posição dos elementos numa página web.	Videoaula e referencias textuais em livros digitais e sites.	Projeto.	100			100	1	4	5
TOTAL							100	100	0	200	6	19	25

LEGENDA: AC = Atividade Colaborativa; AI = Atividade Individual; AA = Atividade Avaliativa; ASI = Atividade Síncrona; AAS = Atividade Assíncrona.

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)		
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total
3º BIMESTRE	1	23/11/2020 a 30/11/2020	Bootstrap: Introdução.	Conhecer os conceitos básicos do framework Bootstrap.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.					1	3	4	
	2	30/11/2020 a 07/12/2020	Bootstrap: Containers.	Compreender como funcionam os Containers do Bootstrap.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		60		60	1	3	4
	3	07/12/2020 a 14/12/2020	Bootstrap: Grid.	Entender como funciona a organização de componentes em Grid no Bootstrap.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.					1	3	4	

	4	14/12/2020 a 21/12/2020	Bootstrap: Tabelas.	Aprender a formatar o layout de tabelas e formulários no Bootstrap.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		70		70	1	3	4
	5	08/02/2021 a 22/02/2021	Bootstrap: Bottons e Navbar.	Aprender a adicionar botões customizados e menu de navegação com Navbar no Bootstrap.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.						1	3	4
	6	22/02/2021 a 01/03/2021	Bootstrap: Forms.	Entender a construção de formulário personalizados no Bootstrap.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.		70		70	1	4	5
TOTAL								200		200	6	19	25

LEGENDA: AC = Atividade Colaborativa; AI = Atividade Individual; AA = Atividade Avaliativa; ASI = Atividade Síncrona; AAS = Atividade Assíncrona.

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)		
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total
4º BIMESTRE	1	01/03/2021 a 08/03/2021	JavaScript: Introdução.	Aprender o conceito básico da linguagem JavaScript.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.						1	3	4
	2	08/03/2021 a 15/03/2021	JavaScript: Funções e Objetos.	Aprender a criar funções e objetos em JavaScript.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.	60				1	3	4
	3	15/03/2021 a 22/03/2021	AngularJS: Introdução.	Aprender o conceito básico de AngularJS	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.						1	3	4
	4	22/03/2021 a 29/03/2021	AngularJS: Controllers.	Compreender a criação e funcionamento de Controllers em AngularJS.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.	70				1	3	4
	5	29/03/2021 a 05/04/2021	AngularJS: Components.	Entender o funcionamento de Components em AngularJS.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.						1	3	4
	6	05/04/2021 a 09/04/2021	AngularJS: Components.	Entender o funcionamento de Components em AngularJS.	Videoaula e referencias textuais em livro digitais e sites.	Lista de exercícios em formulário web.	70				1	4	5
TOTAL								200			6	19	25

LEGENDA: AC = Atividade Colaborativa; AI = Atividade Individual; AA = Atividade Avaliativa; ASI = Atividade Síncrona; AAS = Atividade Assíncrona.

Organização Metodológica do Sistema de Pontuação do Componente Curricular

UNIDADES	Tipos de Atividades	Pontuação	Pontuação Total da Unidade	Pontuação Total do Componente Curricular
1º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)	0	100	O cálculo para a obtenção da Média do Componente Curricular é feito da seguinte maneira: Soma das Atividades (AC + AI + AA)
	Atividades Individuais (AI)	100		
	Atividades Avaliativas (AA)	0		
2º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)	0	200	O cálculo para a obtenção da Média do Componente Curricular é feito da seguinte maneira: Média aritmética: (AC + AI) / 2
	Atividades Individuais (AI)	100		
	Atividades Avaliativas (AA)	100		
3º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)		200	O cálculo para a obtenção da Média do Componente Curricular é feito da seguinte maneira: Média: (AI) / 2
	Atividades Individuais (AI)	200		
	Atividades Avaliativas (AA)			
4º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)		200	O cálculo para a obtenção da Média do Componente Curricular é feito da seguinte maneira: Média: (AI) / 2
	Atividades Individuais (AI)	200		
	Atividades Avaliativas (AA)			