



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA

CAMPUS GUARABIRA

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

TURMA: 3º ANO

PERÍODO: 2021

COMPONENTE CURRICULAR: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

CARGA HORÁRIA: 100h/r CARGA HORÁRIA NO AVA (50%): 50h/r

PROFESSOR: JOSÉ DE SOUSA BARROS

PLANO INSTRUCIONAL - 2021

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)			
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total	
1º BIMES TRE	1	16/06/2021 a 23/06/2021	Apresentação da disciplina	Apresentar a ementa da disciplina	Weaula						1	2	3	
	2	12/07/2021 a 16/07/2021	Classes e objetos	Compreender os conceitos de classes e objetos	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3	
	3	19/07/2021 a 23/07/2021	Atributos, construtores e métodos	Definir atributos, construtores e métodos.	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3	
	4	26/07/2021 a 30/07/2021	Atributos, construtores e métodos	Aplicar atributos, construtores e métodos na criação de classes.	Weaula e Resolução de lista de exercício.	Lista de exercício	20		20	1	2	3		
	5	02/08/2021 a 06/08/2021	Encapsulamento	Compreender o uso do encapsulamento na definição de objetos	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3	
	6	09/08/2021 a 13/08/2021	Associação entre objetos	Aplicar a associação na definição de objetos.	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3	
	7	16/08/2021 a 20/08/2021	Exercícios	Praticar os conceitos vistos em sala de aula	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3	
	8	23/08/2021 a 27/08/2021	Atividade de Aprendizagem	Verificar a aprendizagem dos conteúdos estudados	Weaula e Resolução de lista de exercício.	Projeto prático	80		80	1	3	4		
							TOTAL	80	20	0	100	8	17	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
2º BIMES TRE	1	30/08/2021 a 03/09/2021	Herança	Definir herança entre classes	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3
	2	06/09/2021 a 10/09/2021	Herança	Construir classes e métodos abstratos	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3
	3	13/09/2021 a 17/09/2021	Polimorfismo	Identificar situações de uso do polimorfismo estático	Weaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3

	4	20/09/2021 a 24/09/2021	Polimorfismo	Identificar situações de uso do polimorfismo dinâmico	Webaula e Resolução de lista de exercício.	Lista de exercício		20		20	1	2	3
	5	27/09/2021 a 01/10/2021	Listas estáticas	Utilizar atributos com o uso de listas estáticas	Webaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3
	6	04/10/2021 a 08/10/2021	Listas estáticas	Utilizar atributos com o uso de listas estáticas	Webaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3
	7	11/10/2021 a 15/10/2021	Atividade prática	Realizar exercícios que façam uso dos conhecimentos estudados	Webaula e Resolução de lista de exercício.						1	2	3
	8	18/10/2021 a 22/10/2021	Atividade de Aprendizagem	Verificar a aprendizagem dos conteúdos estudados	Webaula e Resolução de lista de exercício.	Projeto prático	80			80	1	3	4
TOTAL						TOTAL	80	20	0	100	8	17	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)	80	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)	20		
	Atividades Avaliativas (AA)	0		
2º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)	80	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)	20		
	Atividades Avaliativas (AA)	0		