

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
Competência 05 Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva; Competência 06 Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e	(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social. (EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.	(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade. (EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos	No componente curricular de projeto de aprendizagem interdisciplinar IV, os alunos irão explorar como o empreendedorismo transcende as barreiras tradicionais das disciplinas acadêmicas. Ao desenvolver um projeto empreendedor, eles poderão combinar conceitos de marketing, finanças, inovação e ética empresarial. Isso não apenas ampliará sua compreensão do mundo dos negócios, mas também os preparará para desenvolver competências interdisciplinares valiosas que podem ser aplicadas em suas vidas pessoais e carreiras futuras.	03/10 (3h aula)	• Discutir a importância da aprendizagem ao longo da vida e seu papel na adaptação às mudanças no mundo do trabalho.	Relações entre trabalho e educação
				10/10 (3h aula)	• Definir e diferenciar os conceitos de trabalho, emprego e empreendedorismo; • Discutir o papel do empreendedorismo na criação de empregos e no desenvolvimento econômico.	Conceito de trabalho, emprego e empreendedorismo
				17/10 (3h aula)	• Reconhecer a importância do Fórum Econômico Mundial; • Discutir as competências necessárias para o mercado de trabalho.	Competências do fórum econômico mundial para o mundo do trabalho
				24/10 (3h aula)	• Identificar as tendências e mudanças no mercado de trabalho que afetam a educação e o	Trabalhos atuais e trabalhos futuros

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade; Competência 08 Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas; Competência 10 Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em	(EM13MAT104) Interpretar taxas e índices de natureza socioeconômica, tais como índice de desenvolvimento humano, taxas de inflação, entre outros, investigando os processos de cálculo desses números. (EM13CNT301) Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e	presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.			desenvolvimento profissional.	
				31/10 (3h aula)	Explorar estratégias para expandir e fortalecer uma rede de contatos ao longo do tempo.	Networking e comunicação no mundo do trabalho
				07/11 (3h aula)	Compreender as tendências atuais e futuras da indústria de informática, incluindo inteligência artificial, computação em nuvem e segurança cibernética, para entender as demandas do mercado de trabalho.	Perspectivas profissionais para o profissional técnico em Informática
				14/11 (3h aula)	- Discutir estratégias para identificar oportunidades de negócios, incluindo a análise de mercado, tendências e necessidades do cliente; - Discutir ideias para elaboração do projeto de	Plano de Negócios na área da Informática

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.				aprendizagem interdisciplinar 4.	
				21/11 (3h aula)	- Diferenciar Criatividade de inovação; - Analisar algumas tecnologias disruptivas e como a tecnologia está transformando setores inteiros e criando oportunidades para empreendedores; - Aplicar conhecimentos na execução do projeto de aprendizagem IV.	Criatividade e Inovação nas organizações
				28/11 (3h aula)	- Discutir questões legais, contratos, propriedade intelectual e ética no empreendedorismo; - Aplicar conhecimentos na execução do projeto de aprendizagem 4.	Aspectos Legais e Éticos do Empreendedorismo
				05/12	Compreender os fundamentos do marketing digital e seu papel no ambiente de	A importância do marketing digital e redes sociais para o novo profissional

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
				(3h aula)	negócios contemporâneo; • Aplicar conhecimentos na execução do projeto de aprendizagem IV.	
				12/12 (3h aula)	• Conhecer e diferenciar tipos de trabalho como profissional liberal, assalariado, empresário, agricultor familiar, microempreendedor entre outros; • Aplicar conhecimentos na execução do projeto de aprendizagem IV.	Tipos de trabalho
				19/12 (3h aula)	• Conhecer e diferenciar tipos de empresas como públicas, privadas, organizações governamentais, informais entre outras; • Aplicar conhecimentos na execução do projeto de aprendizagem IV.	Tipos de empresas

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
				20/12 (4h aula)	• Explicitar e apresentar os conhecimentos construídos na elaboração do trabalho.	Culminância e apresentação dos trabalhos

CARGA HORÁRIA DO PLANO: 40 h

METODOLOGIA (PRÁTICAS E FAZERES ESCOLARES).

- Desenvolver projetos integrando componentes da Formação Geral Básica, da formação técnica específica e projeto de vida;
- Explorar temáticas e situações didáticas que favoreçam o diálogo com os diversos campos do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura;
- Oportunizar a vivência de situações práticas de estudo e de trabalho na comunidade ou no município;
- Realizar intervenção em problemas da realidade da comunidade escolar ou do município, a partir da concepção de inovação social;
- Mapear equipamentos públicos relacionados ao lazer, à saúde, à assistência, à cultura, ao meio ambiente e à educação, no município ou no entorno da escola, que apresentem situações investigativas potenciais para os estudantes e que permitam a proposição de soluções, a prototipagem, a discussão entre pares e entre diferentes atores, além da comunicação de resultados a diferentes públicos;
- Realizar pesquisas sobre os indicadores socioeconômicos, educacionais, culturais e ambientais envolvendo o município e a comunidade;
- Fazer uso de metodologias de aprendizagem que consideram a centralidade dos estudantes e os objetos de conhecimento como suporte para o desenvolvimento de habilidades e competências específicas do projeto;
- Promover o uso do Design Thinking para integrar habilidades e mentalidades inovadoras na escola e combinar empatia, criatividade e racionalidade com vistas a atender às necessidades dos estudantes, criando soluções bem-sucedidas e de forma inovadora;
- Construir soluções criativas sustentáveis e solidárias para estudos de caso de situações simuladas envolvendo os objetos de conhecimento estudados.

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
--------------	-------------	--	--	------	---------------------------	------------------------

- Em articulação com os professores de FGB, identificar quais práticas acima ou novas práticas podem ser integradas para ampliação, enriquecimento e ampliação do repertório dos estudantes neste componente curricular.

MATERIAL DE APOIO.

- Lousa interativa *touch screen*;
- Livros;
- Slides;
- Vídeos;
- Chroma key*;
- Alpha

ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO.

Conforme PORTARIA SEDUC-SUEB Nº 01 DE MAIO DE 2020.

Referências

BRASIL. Governo do Estado da Paraíba. Secretaria de Educação. **Articulação curricular e Projetos Empreendedores**: uma prática inovadora na rede estadual da Paraíba. Organização: BORGES, F. F.; CHIAMARELI, C. C.; CUNHA, P.; RIGOLINO, B.; TRINDADE, A. João Pessoa: A União, 2018.

BRASIL. **Indicadores brasileiros para os objetivos de desenvolvimento sustentável**. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br>. Acesso em: 15 dez. 2021.

BUTZKE, M. A.; ALBERTON, A. Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem.

REGE - Revista de Gestão, v. 24, n. 1, p. 72-84, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.rege.2016.10.003>. Acesso em: 3 jun. 2020.

CHAPMAN, A. Kolb's Learning Styles. **Businessballs**, 2013. Disponível em: <https://www.businessballs.com/self-awareness/kolbs-learning-styles>. Acesso em: 13 jun. 2020.

CRAWFORD, J. Pasteur's quadrant. **The Roots of Progress**, 2020. Disponível em: <https://rootsofprogress.org/pasteurs-quadrant>. Acesso em: 14 jun. 2020.

FOCHI, Graciela Márcia; SILVEIRA, Marco Aurélio; KONELL, Vania. **Cultura popular brasileira**. Indaial: UNIASSELVI, 2021.

HARRISON, A.; HUTTON, L. **Design for the changing educational landscape**: space, place and the future of learning. New York: Routledge, 2013.

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar IV	Professor:	Keurelene Campelo Santos	Carga horária:	40 h

Competências	Habilidades	Habilidades específicas dos itinerários de formação técnica profissional	Integração entre as áreas e/ou componentes	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto de conhecimento
--------------	-------------	--	--	------	---------------------------	------------------------

ITAÚ EDUCAÇÃO E TRABALHO. **Articulação curricular no ensino técnico-profissional e projetos empreendedores**. Disponível em:

<https://observatorioept.org.br/conteudos/articulacao-curricular-no-ensino-tecnico-profissional-e-projetos-empreendedores-55004c8d-5310-4a11-8a6d-6a7389fc17ba>.

Acesso em 28 out. 2020.

KAPUT, K. **Evidence for Student-Centered Learning**. Educationevolving.org: 2018. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED581111.pdf>. Acesso em: 3 jun. 2020.

LUNARDI, Giovani Mendonça Criatividade e inovação. / Giovani Mendonça Lunardi. – Indaial: UNIASSELVI, 2020.

NAIR, P.; FIELDING, R.; LACKNEY, J. **The Language of School Design**: Design Patterns for 21st Century Schools. 3. ed. Minneapolis: Designshare, 2013.

NIC - NORTHERN IRELAND CURRICULUM. **Active Learning Methods for Key Stage 3**. Belfast: PMB Publication, 2007. Disponível em:

http://www.niccurriculum.org.uk/docs/key_stage_3/ALTM-KS3.pdf. Acesso em: 3 jun. 2020.

PEGORINI, D.G. **Fundamentos da Educação Profissional**: Política, legislação e história. Curitiba: Intersaberes, 2020.

PEREIRA, Luciano Santana. **Perspectivas Profissionais**. Indaial, SC : Arquê, 2023.

SOARES, Rosana. **História da arte**. Indaial: UNIASSELVI, 2019.