

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de aprendizagem Interdisciplinar III	Professor:	André Loiola	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 09 Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade. Competência 10 Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	(EM13MAT201) Propor ações comunitárias, como as voltadas aos locais de moradia dos estudantes dentre outras, envolvendo cálculos das medidas de área, de volume, de capacidade ou de massa, adequados às demandas da região. (EM13CNT207) Identificar e analisar vulnerabilidades vinculadas aos desafios contemporâneos aos quais as juventudes estão expostas, considerando as dimensões física, psicoemocional e social, a fim de desenvolver e	(EMIFCG07) Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis. (EMIFCG08) Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade. (EMIFFTP07) Identificar e explicar normas e valores sociais relevantes à convivência cidadã no trabalho, considerando os seus	O projeto de aprendizagem interdisciplinar se relaciona não apenas com demais Unidades Curriculares da Educação Profissional e Técnica como também as áreas do conhecimento da Formação Geral Básica direcionando o aluno para o desenvolvimento de competências pessoais e profissionais, competências se alinham para a questão da empregabilidade, que é o tema integrador presente nesse módulo.	11/05 (2h aula)	- Conhecer a proposta da disciplina Projeto de Aprendizagem Interdisciplinar III; - Refletir sobre a importância da inclusão e diversidade no ambiente organizacional.	Gestão da diversidade no ambiente de trabalho
				18/05 (2h aula)	- Compreender o papel das organizações na sociedade; - Discutir sobre a importância da ética e da responsabilidade social no contexto empresarial.	Ética e responsabilidade social nas organizações
				25/05 (2h aula)	Discutir a importância de integrar a sustentabilidade como um valor organizacional, promovendo uma cultura organizacional que valorize a ética ambiental, a responsabilidade social e a	Cultura e Clima Organizacional

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de aprendizagem Interdisciplinar III	Professor:	André Loiola	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
	divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.	próprios valores e crenças, suas aspirações profissionais, avaliando o próprio comportamento frente ao meio em que está inserido, a importância do respeito às diferenças individuais e a preservação do meio ambiente.			consciência socioambiental.	
				01/06 (2h aula)	- Compreender que a inteligência humana é multifacetada e que existem diferentes formas de inteligência como proposto por Howard Gardner; - Refletir como as múltiplas inteligências podem ser aplicadas na área	Múltiplas inteligências
				08/06	FERIADO	FERIADO
				15/06 (2h aula)	- Refletir sobre as diferenças culturais no ambiente de trabalho, e como elas podem impactar a comunicação e as relações interpessoais; - Discutir estratégias de mediação e intervenção sociocultural para lidar com a diversidade cultural, promover o entendimento mútuo e evitar conflitos.	Comunicação Intercultural

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de aprendizagem Interdisciplinar III	Professor:	André Loiola	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
				22/06 (2h aula)	- Compreender a importância da comunicação eficaz no ambiente organizacional; - Discutir estratégias de mediação sociocultural para promover uma comunicação assertiva, baseada na escuta ativa, na clareza e na empatia.	Comunicação assertiva
				29/06 (2h aula)	- Identificar e discutir as habilidades necessárias para se tornar um líder eficaz; - Identificar os desafios comuns enfrentados pelos líderes e discutir estratégias e melhores práticas para superá-los.	Liderança e gestão de equipes diversas
				06/07 (2h aula)	- Diferenciar os conceitos de público e privado, compreendendo suas aplicações em contextos sociais e organizacionais. - Entender os conceitos de população,	Comunidade e Gestão Pública Local

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de aprendizagem Interdisciplinar III	Professor:	André Loiola	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
					município e cidade, e como esses conceitos se relacionam no contexto da gestão pública local.	

CARGA HORÁRIA DO PLANO: 16h

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.
- 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.

PLANO DE AULA

Curso:	Informática	Turno:	Manhã	Ano letivo:	2023
Disciplina:	Projeto de aprendizagem Interdisciplinar III	Professor:	André Loiola	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
--------------	-------------	--	--	------	---------------------------	------------------------

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

ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO.

Conforme PORTARIA SEDUC-SUEB Nº 01 DE MAIO DE 2020

REFERÊNCIAS

ELMASRI e NAVATHE, Sistemas de Bancos de Dados - Fundamentos e Aplicações, 3a edição, LTC, 2002.

NAVATHE, Shamkant B., ELMASRI, Ramez E. Sistemas de Banco de Dados. LTC, 4a Edição, 2005.

COMPLEMENTAR

DATE, C. J. Introdução aos sistemas de banco de dados. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

HEUSER, Carlos Alberto. Projeto de banco de dados. Porto Alegre: Sagra Luzzato, 2001.

TEOREY, Toby. Projeto e Modelagem de Banco de Dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.