

# PLANO DE AULA MENSAL - 1ª SÉRIE ENSINO MÉDIO

## ITINERÁRIO FORMATIVO - IF

CANAL EDUCAÇÃO

SÉRIE: 1ª SÉRIE

TURNO: INTEGRAL

PERÍODO: 01/03 À 31/03/2024

BASE CURRICULAR: CURRÍCULO PIAUÍ – ENSINO MÉDIO – 1º TRIMESTRE 2024

### ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Competência Geral:

Competência Específica:

HABILIDADES GERAIS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	COMPONENTE CURRICULAR	DATA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO
<b>PCRP03</b> Identificar, entender e explicar em que situações o computador pode ou não ser utilizado para solucionar um problema.		<b>HORÁRIO DE ESTUDO (Foco em robótica e Xadrez)</b> <b>2ª FEIRA (12:50 ÀS 13:50)</b> <b>PROF. AMANDA SOARES</b>	<b>04/03</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer os blocos de controle de fluxo: "se", "senão" e "repita até".</li> <li>Criar programas utilizando os comandos de fluxo.</li> </ul>	Controle de Fluxo e Loops.
<b>EF05HI06</b> Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais,			<b>11/03</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer os blocos, eventos e gatilhos no Scratch.</li> <li>Conhecer os blocos de controle de fluxo como "se", "repita", "esperar".</li> </ul>	Controle de Fluxo e Loops Eventos e Controle de Fluxo.
			<b>18/03</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer o passo a passo de como criar animações.</li> </ul>	Animação e Aparência.

políticos e culturais atribuídos a elas.			25/03	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer o que são as variáveis e como elas podem ser usadas para armazenar e manipular informações.</li> <li>Conhecer o funcionamento dos operadores matemáticos e lógicos.</li> </ul>	Variáveis e Operadores.
--	--	--	-------	--	-------------------------

**Obs.:** As possíveis divergências que eventualmente possam surgir entre o conteúdo em destaque nesse plano e o desenvolvido na sala, decorrem da flexibilidade típica de um planejamento, que em razão das dificuldades que surgem no processo de ensino – aprendizagem, e da busca constante por inovar e desenvolver um conteúdo mais próximo da realidade do aluno; motivam o docente de estúdio a buscar um constante aperfeiçoamento, visando sempre o melhor aprendizado do alunado.

Teresina - Piauí, março.2024.

#### **METODOLOGIA / RECURSOS**

- A disciplina será regida pela dialogicidade e prática com recurso áudio visual.
- Proposta e correção de exercícios de classe e /ou para casa.
- Usará a plataforma virtual como ambiente para construção da inteligência coletiva, onde os alunos, professores de estúdio e professores presenciais trocarão opiniões e solucionarão dúvidas a respeito da disciplina, enaltecendo assim o conhecimento coletivo.

#### **RECURSOS DIDÁTICOS:**

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

#### **AVALIAÇÃO**

Processo N°: 00011.007326/2024-14

Instrução Normativa N°: 4/2024

INSTRUÇÃO NORMATIVA /SUPEN N° 4 DE JANEIRO DE 2024

Art. 4º – Quanto aos instrumentos de avaliação, o professor deve empregar, no mínimo, dois instrumentos diversificados para verificar se as competências e habilidades previstas em seu planejamento foram desenvolvidas pelos estudantes, sendo eles: a Avaliação Qualitativa (AQL) e a Avaliação Quantitativa (AQT). A nota atribuída a esses instrumentos avaliativos comporá a média trimestral do estudante.

Art. 6º – A Avaliação Quantitativa (AQT) complementará o aspecto quantitativo, favorecendo aos professores, com base nos resultados obtidos nas provas e testes realizados pelos estudantes, o feedback e a reflexão sobre sua prática pedagógica.

Art. 7º – Como Avaliação Quantitativa, tem-se o seguinte: Avaliação Específica (AE) por Componente Curricular, Caderno de Recuperação Trimestral (RPT), Recuperação Final (RF), além das Provas Finais e a Recuperação do Módulo (RM), considerando-se as especificidades de cada, etapas, níveis e modalidade.



Art. 8º – Avaliação Específica (AE) por Componente Curricular, o estudante será avaliado no decorrer do trimestre segundo os critérios a seguir:

a) produção textual em atividades remotas, mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação – 60% do total da nota.

- Expressão escrita da compreensão do conhecimento desenvolvido através de atividades mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação, principalmente quando o uso de tecnologias digitais não for possível, como: atividades/trabalhos de pesquisa, fichas, resolução de exercícios, relatórios, resumo de textos, aplicados individualmente de forma remota, que possibilitem a análise do desempenho do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

b) Participação via acesso aos conteúdos e atividades a eles relacionados – 40%

- Estímulo à interação.
- Interesse.
- Comprometimento.
- Acesso às atividades não presenciais mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

ROSA MARIA VICARI et al. Inteligência Artificial na Educação Básica. [s.l.] Novatec Editora, 2023.

TAULLI, T. Introdução à Inteligência Artificial. [s.l.] Novatec Editora, 2019.

LEE, K.-F. AI superpowers China, Silicon Valley, and the new world order. [s.l.] Boston Houghton Mifflin Harcourt, 2018.

Bootcamp Microsoft Azure AI Fundamentals  
fundamentals?ref=CG&utm\_source=google&utm\_medium=cpc&utm\_campaign=microsoft-azure-ai-fundamentals&utm\_term=search&utm\_content=curso-ia&gclid=CjwKCAiA8YyuBhBSEiwA5R3-EyaY-zHxnJKU6q3LAUBWTbtLQYIIYezqXx2rH-h9FDWm0OvK2NRYPxoCiCwQAvD\_BwE

[https://www.dio.me/bootcamp/microsoft-azure-ai-fundamentals?ref=CG&utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=microsoft-azure-ai-fundamentals&utm\\_term=search&utm\\_content=curso-ia&gclid=CjwKCAiA8YyuBhBSEiwA5R3-EyaY-zHxnJKU6q3LAUBWTbtLQYIIYezqXx2rH-h9FDWm0OvK2NRYPxoCiCwQAvD\\_BwE](https://www.dio.me/bootcamp/microsoft-azure-ai-fundamentals?ref=CG&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=microsoft-azure-ai-fundamentals&utm_term=search&utm_content=curso-ia&gclid=CjwKCAiA8YyuBhBSEiwA5R3-EyaY-zHxnJKU6q3LAUBWTbtLQYIIYezqXx2rH-h9FDWm0OvK2NRYPxoCiCwQAvD_BwE)

Inteligência Artificial: Conceitos e Aplicações - [www.professores.uff.br/screspo/wp-content/uploads/sites/127/2017/09/ia\\_intro.pdf](http://www.professores.uff.br/screspo/wp-content/uploads/sites/127/2017/09/ia_intro.pdf)

GitHub : <https://github.com>

Papers with Code : <https://paperswithcode.com>

"Machine Learning Yearning" de Andrew Ng (disponível gratuitamente online).

"Python Machine Learning" de Sebastian Raschka e Vahid Mirjalili.