

PLANO DE AULA MENSAL - 3ª SÉRIE ENSINO MÉDIO

INTINERÁRIOS FORMATIVOS

CANAL EDUCAÇÃO

SÉRIE: 3ª SÉRIE

TURNO: TARDE

PERÍODO : 01/03 A 31/03/24

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

INTINERÁRIOS FORMATIVOS

Competência Geral: 02. Pensamento Científico, Crítico e Criativo e **04.** Comunicação.

Competência específica da área:

CE 03 Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos, em seus campos – Aritmética, Álgebra, Grandezas e Medidas, Geometria, Probabilidade e Estatística –, para interpretar, construir modelos e resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente

Habilidade geral	Habilidade específica		Data	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento
PCRP03 - Identificar, entender e explicar em que situações o computador pode ou não ser utilizado para solucionar um problema.	CDGD01 Explorar as diferenças do mundo digital e real . PCAB02 Compreender que os computadores não têm inteligência e apenas realizam o que é programado.	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 2ª FEIRA (18:20h às 19:20h) PROFª AMANDA SOUZA	04/03	<ul style="list-style-type: none">Compreender os componentes básicos de um computador.Reconhecer a importância do hardware na operação e desempenho de um sistema computacional.	Conhecimentos de Hardware Computacional
EF05HI06 - Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos	CDTS02 Identificar a presença de tecnologia no cotidiano.		11/03	<ul style="list-style-type: none">Entender o que são algoritmos e sua importância na resolução de problemas computacionais.Familiarizar-se com o conceito de algoritmo de uma Inteligência Artificial (IA) e como ele difere	Conhecendo o Algoritmo de uma IA

e culturais atribuídos a elas.	CDTS03 Conhecer a evolução tecnológica e seus efeitos sobre a sociedade.			de algoritmos tradicionais.	
				<ul style="list-style-type: none"> Compreender o algoritmo de uma IA através da ferramenta IBM Watson Studio. 	
				18/03 <ul style="list-style-type: none"> Adquirir conhecimentos básicos sobre Machine Learning e seu papel na IA. 	
				25/03 <ul style="list-style-type: none"> Explorar as ferramentas Code.org AI for Oceans e Google Teachable Machine para entender como os modelos de Machine Learning são treinados e aplicados em diversos contextos. 	Ferramentas de Machine Learning

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 Nº: 00011.007326/2024-14

Instrução Normativa Nº: 4/2024

INSTRUÇÃO NORMATIVA /SUPEN Nº 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) complementarará 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

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.

Inteligência Artificial: Conceitos e Aplicações - 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.

