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 divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.	**(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. **(EMIFCG09)**	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.	**03/08** **(2h aula)**	• Revisar conceitos básicos de mediação e intervenção sociocultural; • Compreender papel do mediador sociocultural no ambiente de trabalho.	Tópicos Básicos: Mediação e Intervenção SocioCultural
				10/08 **(2h aula)**	• Compreender as necessidades e demandas sociais; • Identificar grupos e comunidades afetadas pela intervenção sociocultural;	Compreendendo o contexto sociocultural
				12/08 **(2h aula)** **Aula antecipada Referente a Quinta-feira 17/08**	• Reconhecer o uso de tecnologias como ferramentas para mediação e intervenção sociocultural (Como tecnologias de acessibilidade e tecnologias sociais).	Tecnologias e Intervenção Sociocultural
					• Reconhecer os principais elementos	Gestão de projetos socioculturais:

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
		Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum. **(EMIFFTP07)** Identificar e explicar normas e valores sociais relevantes à convivência cidadã no trabalho, considerando os seus 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		**17/08** **(2h aula)**	do projeto: Capa, Contextualização, Justificativa, Público-alvo; Cronograma; Orçamento; Métodos de Intervenção.	Planejamento
				24/08 **(2h aula)**	• Explorar as diferentes ferramentas e métodos para coletar dados e informações necessárias a fim de monitorar resultados.	Gestão de projetos socioculturais: Indicadores de Monitoramento
				02/09 **(2h aula)** **Aula antecipada Referente a Quinta-feira 14/09**	• Refletir sobre a importância da avaliação contínua e do ajuste de estratégias com base nos indicadores de monitoramento.	Gestão de projetos socioculturais: Monitoramento de Avaliação
				07/09	FERIADO	FERIADO
				14/09	• Compreender a importância da colaboração e trabalho em rede	Parcerias e Trabalho em Rede

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
		e a preservação do meio ambiente.		**(2h aula)**	para fortalecer a intervenção sociocultural.	
				21/09 **(2h aula)**	• Aprender sobre o que é empreender e sobre empreendedorismo; • Aprender sobre educação empreendedora	Tecnologia e Empreendedorismo (parte I)
				23/09 **(2h aula)** **Aula antecipada Referente a Quinta-feira 05/10**	• Conhecer os tipos de empreendedorismo e as tecnologias utilizadas em empreendimentos.	Tecnologia e Empreendedorismo (parte II)
				28/09 **(2h aula)**	• Apresentar a proposta do projeto de aprendizagem; • Listar diferentes propostas para a elaboração do projeto.	Apresentação da proposta do Projeto de conclusão do Módulo III
					• Idear estratégias de elaboração das	Orientações para a elaboração do projeto de

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
				05/10 **(2h aula)**	etapas para a confecção do projeto de Aprendizagem; • Exemplificar modelos de projetos para potencializar a compreensão da atividade.	Aprendizagem Interdisciplinar III
				12/10	FERIADO	FERIADO
				14/10 **(2h aula)** **Aula antecipada Referente a Quinta-feira 16/11**	• Explicitar e apresentar os conhecimentos construídos na elaboração do trabalho.	Culminância e Apresentação dos Trabalhos

CARGA HORÁRIA DO PLANO: 24 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;

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

- 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.

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

ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO.

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

Referências

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

STEPHANOU, Luis; MÜLLER, Lúcia Helena; CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. Guia para elaboração de projetos sociais. São Leopoldo, RS: Sinodal, Porto Alegre/RS: Fundação Luterana de Diaconia, 2003.

ARMANI, Domingos. Como elaborar projetos? guia prático para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2009.

TAMAKI, Edson Mamoru et al. Metodologia de construção de um painel de indicadores para o monitoramento e a avaliação da gestão do SUS. Ciência & Saúde Coletiva, v. 17, p. 839-849, 2012.