


### 1.8.4. Matriz Curricular

Quadro 8 – Matriz Curricular do curso

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA					 <b>INSTITUTO FEDERAL</b> Pernambuco Campus Jaboatão dos Guararapes	
<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO</b> <b>CAMPUS JABOATÃO DOS GUARARAPES</b> Av. Barão de Lucena, 252, Centro, Jaboatão dos Guararapes - PE. CEP: 54.110-005. <b>MATRIZ CURRICULAR DO CURSO TÉCNICO SUBSEQUENTE EM INFORMÁTICA PARA INTERNET – 2018</b> REGIME SEMESTRAL SEMANAS LETIVAS: 20 SEMANAS TURNO: VESPERTINO E NOTURNO HORA AULA: 45 minutos <b>Fundamentação Legal:</b> LDB 9394-96; LEIS: 10.639; 11.161; 11.741; 11.769; 11.788; 11.892 e 13.005 e alterações posteriores.						
<b>MATRIZ CURRICULAR</b>						
	COMPONENTES CURRICULARES	CRÉDITOS	CHT*		PRÉ-REQUISITO	CO-REQUISITO
			h/a	h/r		
<b>I Período</b>	Português Instrumental	3	60	45		
	Fundamentos de Informática	3	60	45		
	Inglês Instrumental 1	2	40	30		
	Matemática Aplicada	3	60	45		
	Rede de Computadores	4	80	60		
	Lógica de Programação	5	100	75		
	Desenvolvimento Web 1	2	40	30		
	<b>TOTAL POR PERÍODO</b>	<b>22</b>	<b>440</b>	<b>330</b>		
<b>II Período</b>	Inglês Instrumental 2	2	40	30	Inglês Instrumental 1	
	Banco de Dados	3	60	45		
	Desenvolvimento Web 2	3	60	45	Lógica de Programação e Desenvolvimento Web 1	
	Ética, Cidadania e Sustentabilidade	2	40	30		
	Programação Orientada a Objetos	3	60	45	Lógica de Programação	
	Projeto e Prática profissional 1	4	80	60	Lógica de Programação e Desenvolvimento Web 1	
	Engenharia de Software	4	80	60		
	Implantação e Administração de Serviços Web	2	40	30	Fundamentos de Informática	
<b>TOTAL POR PERÍODO</b>	<b>23</b>	<b>460</b>	<b>345</b>			
<b>III Período</b>	Interação Humano-Computador	2	40	30		
	Aplicações de Tecnologias Emergentes	2	40	30		
	Segurança de Sistemas Web	3	60	45	Implantação e Administração de Serviços Web	
	Desenvolvimento Web 3	5	100	75	Desenvolvimento Web 2 e Programação Orientada a Objetos	
	Empreendedorismo	2	40	30		
	Projeto e Prática profissional 2	4	80	60	Desenvolvimento Web 2 e Programação Orientada a Objetos	

	Testes de Software	2	40	30	Engenharia de Software	
	Segurança do Trabalho	2	40	30		
	<b>TOTAL POR PERÍODO</b>	<b>22</b>	<b>440</b>	<b>330</b>		
	LIBRAS (eletiva) ***	2	40	30		
<b>Carga horária total (em horas-aula)*</b>						<b>1340</b>
<b>Carga Horária Total (em horas-relógio)</b>						<b>1005</b>
<b>Prática Profissional**</b>						<b>**</b>
<b>Total Geral (em horas)</b>						<b>1005</b>

\* A Carga Horária Total dos componentes curriculares é produto da Carga Horária Semanal x 20 semanas letivas por período.

\*\* Prática Profissional efetuada nos componentes curriculares Projeto e Prática profissional 1 e 2 totalizando 120 h/r (160 h/a).

\*\*\* Considerando a Lei nº 10.436/2002 e o Decreto nº 5.626/2005.

Todos os componentes apresentados são obrigatórios e não existem co-requisitos.

### 1.8.5. Orientações Metodológicas

Da forma como é constituída a estrutura curricular do Curso de Técnico Subsequente em Informática para Internet, é exigida uma metodologia articulada com o objetivo de construir um modelo de ensino/aprendizagem que compreenda a aplicação dos princípios fundamentais ao exercício da profissão do Técnico em Informática para Internet, por meio de diversificadas práticas pedagógicas. Essa metodologia propõe ações interdisciplinares que promovem maior apreensão, por parte dos discentes, dos conteúdos ministrados bem como de sua aplicabilidade. Busca-se, assim, o desenvolvimento sociopolítico e cultural do estudante e de sua compreensão crítica da realidade, a fim de que seja capaz de aplicar seus conhecimentos e cooperar para o desenvolvimento da sociedade que o cerca e ser um profissional altamente qualificado.

As estratégias pedagógicas para o ensino serão desenvolvidas, conforme sua natureza, em ambientes pedagógicos distintos e podem envolver: aulas teóricas com utilização de recursos audiovisuais, entre outros, visando à apresentação e à problematização do conhecimento a ser trabalhado e a uma posterior discussão e troca de experiências; aulas práticas em laboratório, para melhor vivência e compreensão dos tópicos teóricos; seminários; pesquisas; elaboração de projetos diversos; visitas técnicas a empresas e indústrias da região; e palestras com profissionais da área. Os componentes curriculares serão trabalhados de forma contextualizada, transdisciplinar e interdisciplinar, caracterizando assim um processo de construção participativa. Tais estratégias, conteúdos, componentes e bibliografias são debatidos com fins de atualização a cada dois anos por comissão própria.

Para além das atividades de ensino, também se busca aplicar outras práticas pedagógicas, relacionadas às atividades de extensão, iniciação científica e monitoria, contribuindo para a investigação, a integração, a troca e a disseminação de saberes e a intervenção social, atendendo à função social e à missão institucional. Propiciam-se, também, enquanto processos metodológicos de aprendizagem, eventos de qualificação, a exemplo de seminários, palestras, debates, cursos e eventos culturais, vivências práticas da realidade profissional e dramatizações.

Este exemplo fica claro na observância da grade curricular do curso, onde as disciplinas são ministradas estabelecendo um diálogo entre elas, a exemplo da disciplina de Redes de Computadores, que dialoga com as disciplinas de Fundamentos e de Matemática, fazendo-se uso de recursos abordados nas estruturas das esferas da disciplinaridade. Esse diálogo ocorre entre diversas disciplinas e chega a transdisciplinaridade nas disciplinas Projeto e Prática Profissional 1 e 2 (2º e 3º períodos), onde nestas, desenvolvem-se projetos práticos reais em grupo, onde as fronteiras entre as disciplinas não existem, além de utilizar