


ANEXO I
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL
COORDENADORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL
PROGRAMA MONITORIA | EDIÇÃO 2022
PLANO DE ATIVIDADES¹

I - COMPONENTE CURRICULAR: Banco de Dados					
II - OBJETIVOS: Auxiliar os estudantes na elaboração, criação e utilização de Bancos de Dados relacionais em atividades educacionais e profissionais (Empresa Junior, estágios, etc).					
III - CONHECIMENTOS BÁSICOS EXIGIDOS (exemplo: aplicativos de escritório: word/excel, acesso à internet, dentre outros) Ter cursado a disciplina de Banco de Dados com conceito final* A ou B no IFPR campus União da Vitória. * Se o estudante ainda estiver cursando o ano letivo de 2021, conceitos parciais podem ser avaliados e uma entrevista com o orientador deverá ser realizada.					
IV - DETALHAMENTO DA ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA PELO MONITOR: Revisão de material, gerenciamento de contas de usuários no servidor de Banco de Dados, orientação a alunos da disciplina de Banco de Dados.					
V - RESULTADOS ESPERADOS: Colaborar com o aprendizado dos estudantes do Ensino Médio nos conteúdos do 3º trimestre da disciplina de Banco de Dados na elaboração de Projeto de BD e conhecimentos de SQL/PSM (SQL/Persistent Stored Modules). Permitir que os estudantes vislumbrem a oportunidade de uma futura carreira como DBA à partir dos conhecimentos adquiridos.					
VI - HORÁRIO DAS ATIVIDADES (a carga horária não poderá exceder a 04h semanais)					
TURNO	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
MANHÃ					
TARDE	15:00 às 17:00		13:30 às 15:30		
NOITE					
VII - CIÊNCIA					
Celso Canteri - SIAPE 2257462 _____ DOCENTE ORIENTADOR			 _____ DIRETOR GERAL / ENSINO / COORD DE ENSINO / COORD DE CURSO		

¹Uma cópia deste Plano de Atividades deverá ser entregue para:

1ª Fase: análise dos componentes curriculares a serem indicados pelo campus; e

2ª Fase: à Seção Pedagógica e de Assuntos Estudantis do campus, e ao discente selecionado juntamente com o Termo de Compromisso.

ANEXO I
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL
COORDENADORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

PROGRAMA MONITORIA | EDIÇÃO 2022
PLANO DE ATIVIDADES¹

I - COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

II - OBJETIVOS: Contribuir com o desenvolvimento dos conhecimentos de seus pares a partir dos seus conhecimentos em relação à cultura corporal

III - CONHECIMENTOS BÁSICOS EXIGIDOS (exemplo: aplicativos de escritório: word/excel, acesso à internet, dentre outros): conhecimentos em word, excel, acesso à internet, materiais esportivos, modalidades esportivas, música e demais práticas da cultura corporal (jogos, ginástica, lutas e dança)

IV - DETALHAMENTO DA ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA PELO MONITOR: atuar com monitoria em relação às necessidades dos discentes em relação às práticas da cultura corporal, dentre elas, nas atividades que requerem conhecimentos esportivos.

V - RESULTADOS ESPERADOS: Espera-se que com a contribuição desse monitor(a), as práticas corporais possam ser disseminadas e melhor compreendidas no campus União da Vitória proporcionando maior sociabilização, garantia ao lazer bem como em um melhor aproveitamento dos espaços e materiais destinados à cultura corporal.

VI - HORÁRIO DAS ATIVIDADES (a carga horária não poderá exceder a 04h semanais)

TURNO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
MANHÃ					
TARDE	16h30 às 17h30		15h30 às 17h30		16h30 às 17h30
NOITE					

VII - CIÊNCIA

Jéssica Suelen Ferreira de Souza

DOCENTE ORIENTADOR



DIRETOR GERAL / ENSINO / COORD DE ENSINO / COORD DE CURSO

¹Uma cópia deste Plano de Atividades deverá ser entregue para:

1ª Fase: análise dos componentes curriculares a serem indicados pelo campus; e

2ª Fase: à Seção Pedagógica e de Assuntos Estudantis do campus, e ao discente selecionado juntamente com o Termo de Compromisso.

ANEXO I
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL
COORDENADORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL
PROGRAMA MONITORIA | EDIÇÃO 2022
PLANO DE ATIVIDADES¹

I - COMPONENTE CURRICULAR:

Lógica e Linguagem de Programação

II - OBJETIVOS:

Compreender a aplicação e criação de algoritmos em linguagens de programação. Interpretar as estruturas dos comandos e suas sintaxes. Verbalizar boas práticas de programação; Aplicar algoritmos em pseudo-linguagem. Utilizar lógica matemática para expressar raciocínio e construir algoritmos de maneira formal.

III - CONHECIMENTOS BÁSICOS EXIGIDOS (exemplo: aplicativos de escritório: word/excel, acesso à internet, dentre outros):

- Domínio básico de uma linguagem de programação (C, Python ou Java).
- Conhecimentos básicos de lógica de programação: Estruturas de seleção e estruturas de repetição.
- Ter concluído a disciplina de lógica de programação.

IV - DETALHAMENTO DA ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA PELO MONITOR:

- Auxiliar na orientação e acompanhamento dos alunos que apresentarem dificuldades na compreensão do conteúdo;
- Auxiliar na correção de atividades (exercícios) práticas em horários de atendimento;
- Auxiliar no desenvolvimento e explicação de construção de algoritmos durante os horários de atendimento.



V - RESULTADOS ESPERADOS:

- Desenvolvimento profissional e pessoal do aluno monitor;
- Melhorar o desempenho dos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem;
- Reduzir o índice de reprovação do componente curricular.

VI - HORÁRIO DAS ATIVIDADES (a carga horária não poderá exceder a 04h semanais)

TURNO	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
MANHÃ					
TARDE	13:30 - 17:30				
NOITE					

VII - CIÊNCIA

 _____ DOCENTE ORIENTADOR	 _____ DIRETOR GERAL / ENSINO / COORD DE ENSINO / COORD DE CURSO
--	---

¹Uma cópia deste Plano de Atividades deverá ser entregue para:

1ª Fase: análise dos componentes curriculares a serem indicados pelo campus; e

2ª Fase: à Seção Pedagógica e de Assuntos Estudantis do campus, e ao discente selecionado juntamente com o Termo de Compromisso.

ANEXO I
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL
COORDENADORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

PROGRAMA MONITORIA | EDIÇÃO 2022 PLANO DE ATIVIDADES¹

I - COMPONENTE CURRICULAR: Programação

II - OBJETIVOS:

GERAL:

- Aprender o desenvolvimento orientado a objetos.

ESPECÍFICOS:

- Assimilar conceitos utilizados em programação orientada a objetos.
- Praticar o desenvolvimento com interface gráfica.
- Aprender o desenvolvimento de aplicação com bando de dados.

III - CONHECIMENTOS BÁSICOS EXIGIDOS (exemplo: aplicativos de escritório: word/excel, acesso à internet, dentre outros)

Lógica de programação

Ferramenta Visual Studio Code

Ferramenta Netbeans

Conceitos básicos da linguagem de programação Java

Criação de variáveis, estruturas de decisão e repetição

Procedimentos e funções

Array e ArrayList

String, classes, objetos e métodos

Herança, polimorfismo, interface, classe abstrata

Tratamento de exceção

Diagrama de classes

Interface gráfica com Java Swing

Manipulação de arquivos

Banco de dados MySQL

IV - DETALHAMENTO DA ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA PELO MONITOR:

Estudar os conteúdos abordados na disciplina.

Auxiliar os estudantes no desenvolvimento dos exercícios.

Resolver problemas no ambiente de desenvolvimento utilizados pelos estudantes.

Tirar dúvidas dos estudantes relacionadas aos conteúdos abordados na disciplina.

V - RESULTADOS ESPERADOS:

Espera-se que a monitoria auxilie os estudantes da disciplina de Programação a assimilar o conteúdo programado, diminuindo o número de reprovações na disciplina.

Para o monitor, é esperado que ele solidifique os conteúdos da disciplina visto no ano letivo anterior. Que desenvolva habilidades sociais por meio da interação com os outros estudantes e trabalhe habilidades educacionais durante os atendimentos.

VI - HORÁRIO DAS ATIVIDADES (a carga horária não poderá exceder a 04h semanais)

TURNO	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
MANHÃ			13:30 – 14:30 Atendimento		
TARDE	15:30 – 16:30 Atendimento		14:30 – 15:30 Estudo		
NOITE	16:30 – 17:30 Estudo				

VII – CIÊNCIA

gov.br

Documento assinado digitalmente
HELDER JEFFERSON FERREIRA DA LUZ
Data: 25/03/2022 11:49:50-0300
Verifique em <https://verificador.itl.br>

DOCENTE ORIENTADOR



DIRETOR GERAL / ENSINO / COORD DE ENSINO / COORD
DE CURSO