

Plano de Ensino

Curso: Lógica de Programação em Python

Carga Horária: 4 horas

Situação do plano: Em análise

Professores: Alysson, Anderson e Samuel

Monitores: Gabriel, Isabelli, Marcelo e Matheus

Ementa

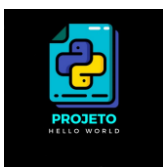
1. Introdução à lógica de programação utilizando a linguagem Python, apresentando conceitos básicos e incorporando temas do cotidiano dos participantes. Aplicação de operadores matemáticos na linguagem Python, atribuição e declaração de variáveis. Prática com estruturas condicionais (If/Else) e estruturas de repetição.

Sistema de avaliação

1. Formulário de Feedback

Conteúdo programático

1. Apresentação do projeto e do planejamento
2. Introdução ao pensamento computacional
3. Introdução aos algoritmos
4. Introdução a linguagem de programação python
5. Introdução a variáveis
6. Tipos de dados
7. Operadores lógicos
8. Operadores aritméticos
9. Estruturas condicionais
10. Prática 1
11. Laços de repetição
12. Funções úteis em Python
13. Prática 2
14. Carreiras em programação
15. Dúvidas e bate papo
16. Encerramento



Bibliografia básica

Plano de Ensino

1. Alves, William P. Linguagem e Lógica de Programação. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2013.
2. Lambert, Kenneth A. Fundamentos de Python: primeiros programas. Disponível em: Minha Biblioteca, Cengage Learning Brasil, 2022.

Bibliografia Complementar

1. Sebesta, Robert. Conceitos de linguagens de programação. Disponível em: Minha Biblioteca, (11th edição). Grupo A, 2018.
2. Alves, William P. Programação Python: aprenda de forma rápida. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2021.

Metodologia

1. Aulas expositivas, dialogadas e práticas em laboratório.

Objetivo geral

1. Promover a educação em lógica de programação, visando o desenvolvimento das habilidades dos estudantes do ensino médio nas instituições da cidade de Pouso Alegre.

Objetivo específico

1. Desenvolver habilidades dos alunos em lógica de programação, no qual se espera que, ao final, os alunos tenham noções básicas do funcionamento de algoritmos e da sintaxe de uma linguagem de programação.

Observação

1. Sala de aula convencional, quadro branco, pincel, laboratório de informática, Datashow, conexão com internet.