**Plano de Ensino**

|  |
| --- |
| **Curso:** Lógica de Programação em Python  **Carga Horária:** 4 horas  **Situação do plano:** Em análise  **Professores:** Anderson, Alysson, Samuel, Isabelli, Matheus, Marcelo e Gabriel.  **Monitores:** |

|  |
| --- |
| ***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 |
| 1. Apresentação da linguagem Python |
| 1. Introdução a programação |
| 1. Prática 01 |
| 1. Conceitos básicos |
| 1. Prática 02 |
| 1. Operadores matemáticos |
| 1. Prática 03 |
| 1. Estruturas condicionais |
| 1. Prática 04 |
| 1. Laços de repetição |
| 1. Prática 05 |
| 1. Exercícios com sugestões dos participantes |
| 1. Encerramento |

**Plano de Ensino**

|  |
| --- |
| ***Bibliografia básica*** |
| 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. |