



## PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

<b>Campus: Luiz Meneghel</b>	
<b>Centro: Ciências Tecnológicas</b>	
<b>Curso: Computação</b>	<b>Modalidade: presencial</b>

<b>Disciplina: Fundamentos de Programação</b>		
<b>Código: 12003</b>	<b>Série: 1</b>	<b>Turno: noturno</b>
<b>Carga Horária Semanal: 4 aulas</b>	<b>Carga Horária Total: 60 horas</b>	
	<b>Teórica: 30 horas</b>	<b>Prática: 30 horas</b>
<b>( x ) Obrigatória</b>		<b>( ) Optativa</b>
<b>Números de Alunos por Turma: 40</b>		
<b>Docente Responsável: José Reinaldo Merlin</b>		

<b>Ementa:</b>
Conceito e representação de algoritmos. Fluxograma e Português estruturado. Ferramentas para aprendizado de programação.

<b>Conteúdo Programa:</b>
1 Aprendizado de programação 1.1 Ferramentas para aprendizado de programação 1.2 Lógica de programação  2 Algoritmos 2.1 Algoritmos e resolução de problemas 2.2 Passos para construção de algoritmos  3 Representação de algoritmos 3.1 Fluxogramas 3.2 Português estruturado  4 Desenvolvimento de algoritmos 4.1 Instruções 4.2 Variáveis, entrada e saída 4.3 Operações e operadores aritméticos  5 Estruturas de controle 5.1 Estruturas de decisão 5.2 Estruturas de repetição 5.3 Contadores e acumuladores

<b>Metodologia:</b>
O desenvolvimento da disciplina se dará por meio de: - aulas expositivas utilizando quadro e projetor - desenvolvimento de exercícios em sala utilizando lápis e papel - desenvolvimento de exercícios em laboratório, com a execução de algoritmos em ambientes <i>on line</i> - avaliações individuais, teóricas e práticas.

**Critérios de Avaliação de Aprendizagem:**

Serão realizadas 4 avaliações, da seguinte forma:

- 2 avaliações teóricas, utilizando exclusivamente papel e caneta/lápis
- 1 avaliação prática, utilizando computador e ambiente de desenvolvimento
- 1 avaliação no formato de micro-avaliações. As micro-avaliações consistem em atividades em sala de aula, cujas notas somadas constituem uma nota de avaliação

Média Final = (Avaliação 1 + Avaliação 2 + Avaliação 3 + Avaliação 4) / 4

**BIBLIOGRAFIA****Bibliografia Básica:**

FORBELLONE, A.; EBERSPACHER, H. Lógica de programação : a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. Person, 2005.

UNICESUMAR. Algoritmos e Lógica de Programação I. UNICESUMAR, 2014.

UNICESUMAR. Algoritmos e Lógica de Programação II. UNICESUMAR, 2014.

**Bibliografia Complementar:**

BARRY, P. Use a Cabeça Programação. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

FELLEISEN, M.; FINDLER, R. B.; FLATT, M.; KRISHNAMURTHI, S. How to Design Programs – An Introduction to Programming and Computing. 2. ed. Massachusetts: Press MIT, 2002.

MANZANO, J. A. N. G; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos - Lógica Para Desenvolvimento de Programação de Computadores. São Paulo: Erica, 2016.

MARK, S. Programação Em Python 3 - Uma Introdução Completa À Linguagem Python. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

SOUZA, M.A.F.; GOMES, M. M.; SOARES, M. V. Algoritmos e Lógica de Programação. São Paulo: Cengage Learning: 2011.

Bandeirantes, 21 de fevereiro de 2019.

Aprovado pelo Colegiado do Curso no dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Coordenador de Colegiado

Homologado pelo Conselho de Centro no dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Diretor de Centro