

## CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET - EAD

### PLANO DE ENSINO

#### 1. IDENTIFICAÇÃO

<b>Disciplina:</b> Lógica de Programação		
<b>Carga horária total:</b> 90	<b>Módulo:</b> I	<b>Turma:</b> 2018-1
<b>Professor(a) Formador(a):</b> Raphael Ferreira Nunes Neto		
<b>Polo/Unidade Remota:</b> Araguatins, Natividade, Peixe, Presidente Kennedy, Talismã		

#### 2. EMENTA

Conceitos de algoritmo.  
Conceito de linguagem.  
Constantes e Variáveis.  
Tipos de Dados. Operadores.  
Expressões Aritméticas e lógicas.  
Comandos básicos: atribuição, condicionamento e respeito;  
Vetor e matriz;  
Introdução a Linguagem de Programação Estruturada.

#### 3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Compreender os conceitos de lógica de programação e de algoritmos. Conhecer os primeiros exemplos de algoritmos e algumas técnicas para construção de algoritmos. Entender os conceitos de estrutura sequencial, estrutura de seleção e estruturas de repetição no contexto de algoritmos. Conhecer os operadores relacionais e os operadores lógicos. Entender a Tabela verdade dos operadores lógicos. Compreender a ordem de precedência entre operadores. Conhecer a formalização de uma estrutura de decisão em Portugal.

#### 4. CRONOGRAMA DE APLICAÇÃO DA DISCIPLINA

Data	Atividades Desenvolvidas
02/10	1ª Postagem Aula 01_Introdução à Lógica de Programação / Aula 02_Conceitos básicos para a construção de algoritmos para computadores
09/10	2ª Postagem Aula 03_Expressões lógicas e estruturas de decisão / Aula 04_ Estruturas de repetição
10/10	Questionário Avaliativo 01
16/10	3ª Postagem Aula 05_Introdução à linguagem C
30/10	4ª Postagem Aula 06_Estruturas de decisão em linguagem C
01/11	Questionário Avaliativo 02
13/11	5ª Postagem Aula 07_Estruturas de repetição em linguagem C
14/11	Tarefa Avaliativa - Desafios Lógica de Programação com Minecraft
27/11	6ª Postagem Aula 08_Vetores
28/11	Questionário Avaliativo 03
15/12	Prova Presencial Lógica de Programação
12/01	Prova Presencial de Recuperação de Lógica de Programação

## 5. METODOLOGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS

O conteúdo programático será desenvolvido no Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma Moodle por meio do endereço: <http://sistemasead.to.gov.br> que será postado em forma de aulas, juntamente com demais materiais de apoio. Cada aula deverá constar em sua estrutura: apostila do curso, textos e vídeos complementares, vídeo aulas, fórum, bem como atividade avaliativa, conforme o planejamento da aula.

Através do Ambiente de Aprendizagem Moodle o aluno deverá:

- Acompanhar a programação dos encontros presenciais e a distância, avaliações e informações sobre a disciplina;
- Interagir com professores e demais participantes da turma e dos Polos presenciais, por meio de fóruns;
- Sanar dúvidas gerais do curso, por meio de fóruns de dúvidas;
- Realizar e encaminhar atividades disponibilizadas na disciplina;

Ter acesso a textos, vídeos, fóruns e demais ferramentas e informações complementares, disponibilizadas pela equipe de professores.

## 6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Para a aprovação na disciplina de Lógica de Programação será distribuído o valor máximo de cem (100) pontos que deverá ser percebido pela somatória de:

- 1) 50 (cinquenta) pontos para a prova presencial no polo de EaD;
- 2) 50 (cinquenta) pontos para as atividades na plataforma AVA que deverão ser distribuídas em 04 atividades ao longo da disciplina, observando as datas estabelecidas de postagem.

## 7. BIBLIOGRAFIA

BECODE. A melhor forma de aprender lógica de programação!. Disponível em: <<https://becode.com.br/melhor-forma-de-aprender-logica-de-programacao/>> Acesso em 05 de Março de 2018.

EBAH. Algoritmos - Representação e Construção, Estrutura Sequencial. Disponível em: <<https://www.ebah.com.br/content/ABAAAenzIAJ/algoritmos-representacao-construcao-estrutura-sequencial>> Acesso em: 07 Março de 2018.

Lima, C. S. Apostila de Lógica. INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIADO RIO GRANDE DO NORTE, IFTRN, 2013. Disponível em <<https://docente.ifrn.edu.br/cleonelima/disciplinas/fundamentos-de-programacao-2.8401.1m/fundamentos-de-logica-e-algoritmos-1.8401.1v/apostila-proposicoes-tabelas-verdade-conectivos-logicos>> Acesso em: 12 de Março de 2018.

FARRER, Harry. Algoritmos Estruturados. Rio de Janeiro: LTC, 1999. FORBELLONE, A. L. V., EBERSPÄCHER, H. F., Lógica de Programação - A construção de algoritmos e estrutura de dados. São Paulo: Makron Books, 2005. KERNIGHAN, Brian W. C Linguagem de Programação Padrão ANSI. Rio de Janeiro: Elsevier, 1989. LAUREANO, M. Programando em C. Rio de Janeiro: Brasport, 2005. MIZRAHI, Victorine V. Treinamento em Linguagem C - Curso Completo - Módulo 1. São Paulo: Mc Graw Hill, 1990. MORAES, P. S. Curso básico de lógica de programação. 2000. Disponível em: . Acesso em: 30 set. 2008. SANT'ANNA, S. R. Programação I. Vitória: CEFETES, 2007. SCHILD, Herbert. C Completo e Total. São Paulo: Pearson, 2006. TANENBAUM, Andrew S. Sistemas Operacionais. Porto Alegre: Bookman, 2000.

---

Professor(a) Formador(a)

---

Jeferson Morais da Costa  
Coordenador do Curso