



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: Lógica de Programação			
Professor(es): Jurandy Gomes de Almeida Junior		Contato: jurandy.almeida@unifesp.br Horário em Home Office: <i>(opcional)</i>	
Ano Letivo: 2021	Semestre: 1º	Carga horária total: 72h (ADE = 72h)	
Turmas: IB / NB			
Plataforma de acesso ao curso: Moodle, Google Classroom e Sharif Judge			
Objetivos (remoto): Geral - Propiciar o aprendizado de introdução à computação e lógica de programação de computadores. Específicos - Ao final do curso, os estudantes devem ser capazes de projetar algoritmos e de desenvolver programas.			
Conteúdo Programático e Cronograma:			
Semana	Conteúdo	Carga Horária	
		Síncrona	Assíncrona
1	Introdução à Lógica de Programação	2	2
2	Arquitetura Básica de um Computador	2	2
3	Sistemas Numéricos	2	2
4	Noções de Lógica	2	2
5	Algoritmos e Fluxogramas	2	2
6	Pseudocódigo: Constantes, Variáveis, Expressões	2	2
7	Pseudocódigo: Estruturas Sequencial e de Seleção	2	2
8	Pseudocódigo: Estruturas de Repetição	2	2
9	Teste de Mesa	2	2
10	Linguagem C: Introdução e Sintaxe	2	2
11	Linguagem C: Estruturas de Controle	2	2
12	Estruturas de Dados: Vetores	2	2
13	Estruturas de Dados: <i>Strings</i> e Matrizes	2	2
14	Estruturas de Dados: Registros	2	2
15	Módulos: Funções e Procedimentos	2	2
16	Módulos: Parâmetros por Valor e por Referência	2	2
17	Módulos: Recursividade	2	2
18	Aplicações: Pesquisa Sequencial e Binária	2	2
Total		36	36



Metodologia de Ensino Utilizada:

Aulas sobre o conteúdo teórico (síncrona) e extensa prática de programação (assíncrona), coordenada com o auxílio das plataformas Moodle, Google Classroom, Sharif Judge e com o apoio de monitores. A metodologia de ensino baseada na resolução de problemas (*Problem Based Learning*) será amplamente utilizada. O professor, após apresentar a teoria necessária, irá propor problemas e atuará apenas como facilitador/problematizador junto aos alunos na resolução do problema. Para cada conteúdo abordado, serão desenvolvidas as seguintes atividades:

- Síncronas:
 - Aulas gravadas via Google Meet e disponibilizadas no Google Classroom;
 - Encontros via Google Meet para atendimento de dúvidas;
- Assíncronas:
 - Leitura de livro texto
 - Estudo de material de apoio no Moodle e/ou no Google Classroom;
 - Realização de atividades práticas de programação no Sharif Judge;
 - Atendimento de dúvidas por fórum do Moodle e/ou Google Classroom;

Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”):

A avaliação será realizada considerando a participação do aluno e a realização das atividades propostas com qualidade e responsabilidade, de modo a avaliar se o discente cumpriu a UC de acordo com os objetivos estabelecidos. Todas as atividades avaliativas serão realizadas de modo assíncrono, por meio de:

- T = Tarefas semanais via Moodle, Google Classroom e/ou Sharif Judge
- P = Provas de resolução de desafios de programação no Sharif Judge

Para cada atividade será atribuída uma nota de 0 (zero) a 10 (dez). A média final (MF) será calculada pela seguinte fórmula:

$$MF = \begin{cases} \frac{2MP + MT}{3}, & \text{se } MP \geq 5,0 \text{ e } MT \geq 5,0 \\ \min \left\{ 5,9 \left| \frac{2MP + MT}{3} \right. \right\}, & \text{caso contrário} \end{cases}$$

em que MP é a média aritmética das provas e MT é a média ponderada das tarefas semanais. O peso de cada tarefa será definido de acordo com o seu grau de dificuldade e divulgado no momento em que ela for proposta. Se $MF \geq 6,0$, o aluno receberá o conceito “cumprido”, caso contrário, receberá o conceito “não cumprido”.

Bibliografia básica e complementar para uso remoto

Videoaulas e materiais de apoio serão disponibilizadas no Moodle e/ou Google Classroom.