


	<p align="center"> <b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS</b>  <b>PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO</b>  <b>CÂMPUS DE PALMAS</b>  <b>CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO</b>  109 Norte Av. Ns 15 ALCNO 14   77001-090   Palmas/TO  lcomp@mail.uft.edu.br </p>	
---	--	---

## PROGRAMA DA DISCIPLINA INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO

### INFORMAÇÕES GERAIS

<b>Código:</b>	<b>Créditos:</b> 4	<b>Carga Horária:</b> 60h	<b>Tipo:</b> Obrigatória
<b>Professor:</b> Anna Paula de Sousa Parente Rodrigues			<b>Semestre:</b> 2023/1

### 1 EMENTA

Conhecer os conceitos básicos da informática, o processo de evolução e histórico dos computadores; Identificar os componentes básicos de um computador: entrada, processamento, saída e armazenamento; Descrever as funções dos principais tipos de software e sistemas operacionais; Conhecer e operar softwares aplicativos: como editor de textos e planilha eletrônica; e Ter uma visão geral da área de informática através de seminários e trabalhos de pesquisa.

### 2 OBJETIVOS

#### 1.1 Objetivo Geral

Apresentar o curso de Licenciatura em Computação- EAD aos ingressantes do curso.

#### 1.2 Objetivos Específicos

- Orientar os estudantes sobre as possibilidades de formação como indivíduos, cidadãos e como licenciados em computação;
- Expandir os conceitos sobre a Licenciatura em Computação com a história e conceitos fundamentais sobre computação.

### 3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Unidade 1: Conceitos iniciais sobre sistemas computacionais
- Unidade 2: Componentes básicos de um computador
- Unidade 3: Tipos de softwares: aplicativos e sistemas operacionais
- Unidade 4: Principais tipos de softwares aplicativos
- Unidade 5: Principais áreas da informática

## 4 METODOLOGIA

### 3.1 Ensino

A aula está construída no Ambiente Virtual de Aprendizagem institucional – AVA UFT, contendo:

- Vídeo-aulas de referência (conteúdo base);
- Apostilas e artigos (material complementar);
- Fórum interativo para discussão sobre o conteúdo programático.

Não obstante será realizado um encontro síncrono e/ou presencial de abertura da disciplina, onde todo o material (base e complementar) serão discutidos e trabalhados.

### 3.2 Avaliação

Nota 1: Atividade 1 (3,0 pontos) + Atividade 2 (3,5 pontos) + Atividade 3 (3,5 pontos)

Nota 2: Atividade 4 (3,5 pontos) + Atividade 5 (3,5 pontos) + Atividade 6 (3,0 pontos)

Média Final: (Nota 1 + Nota 2)/2

## 5 CRONOGRAMA DE AULAS

Semana	Tema/Atividade
1	<b>(04/03) Atividade assíncrona</b> - Apresentação da Disciplina: Entrega do plano da disciplina, Ementa, Programa, Formas de Avaliação, Sugestão de Bibliografias. Conhecer os conceitos básicos da informática, o processo de evolução e histórico dos computadores. <b>Atividade 1 (3,0 pontos):</b> Atividade avaliativa em relação aos conceitos básicos da informática
2	<b>(11/03) Atividade presencial - Polo de Araguaína</b> - Identificar os componentes básicos de um computador: entrada, processamento, saída e armazenamento. <b>Atividade 2 (3,5 pontos):</b> Atividade avaliativa em relação aos componentes básicos de um computador

3	<b>(18/03) Atividade assíncrona</b> - Descrever as funções dos principais tipos de software e sistemas operacionais. <b>Atividade 3 (3,5 pontos):</b> Atividade avaliativa em relação aos tipos de softwares e SO
4	<b>(25/03) Atividade assíncrona</b> - Conhecer e operar softwares aplicativos: Latex.
5	<b>(01/04) Atividade presencial - Polo de Miracema</b> - Conhecer e operar softwares aplicativos: Latex. <b>Atividade 4 (3,5 pontos):</b> Atividade prática no Latex.
6	<b>(08/04) Atividade assíncrona</b> - Conhecer e operar softwares aplicativos: Excel.
7	<b>(15/04) Atividade assíncrona</b> - Conhecer e operar softwares aplicativos: Excel. <b>Atividade 5 (3,5 pontos):</b> Atividade prática no Excel.
8	<b>(22/04) Atividade assíncrona</b> - Informática: áreas de atuação. <b>Atividade 6 (3,0 pontos):</b> Atividade avaliativa em relação às áreas de atuação da informática.
9	<b>(29/04) Atividade síncrona</b> -Revisão dos principais conceitos apresentados na disciplina.
10	<b>(06/05) Atividade assíncrona</b> - Exame Final.

## 6 BIBLIOGRAFIA

### 6.1 Básica

- 1 - CAIÇARA JR, C; W.S, Paris. Informática, Internet e Aplicativos. 2007.
- 2 - PRON, H. L. Introdução à Informática. São Paulo: Pearson, 2004.
- 3 - ULBRICH, H. C. Conheça as Táticas do Universo H4CK3R. Digerati, 2008.

### 6.2 Complementar

- 1 - R. F, Weber. Arquitetura de Computadores Pessoais. 2a ed. Porto Alegre: Editora Sagra Luzzatto, 2003.
- 2 - VELLOSO, Fernando de Castro. Informatica: conceitos basicos. 7.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2004.
- 3 - REZENDE, Denis Alcides. Tecnologia da informação: aplicadas a sistemas de informação empresarial. 6a ed. São Paulo: Atlas, 2009.

---

PROF. DRA. ANNA PAULA DE SOUSA PARENTE RODRIGUES  
MATRÍCULA: 1629207