

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina: INFORMÁTICA Carga horária total: 60 h Carga horária teórica: 30 h Carga horária prática: 30 h	Código da Disciplina:
	Período de oferta: 2010.2
	Turma: 9ª Etapa - Letras
Professor responsável: MARCUS VINÍCIUS MIDENA RAMOS	

EMENTA:

"Possibilita o desenvolvimento do pensamento criativo, exploratório, inventivo e investigativo do aluno. Usa o computador como auxiliar de trabalhos escolares, pesquisa e construção do conhecimento no ensino fundamental"

OBJETIVO GERAL:

- Familiarizar o aluno com os principais conceitos e ferramentas da informática, visando o aumento da sua produtividade pessoal e profissional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conhecer o histórico de desenvolvimento dos computadores;
- Conceituar e entender o funcionamento dos principais elementos constituintes de um computador moderno, tanto de hardware quanto de software, assim como da infra-estrutura de comunicações na qual ele se insere;
- Capacitar no uso do sistema operacional e dos principais programas aplicativos (editor de texto, planilha eletrônica e apresentações)

CONTEÚDO:

- História do computador
- Organização do hardware de computadores
 - Modelo de von Neumann
 - CPU
 - Memória
 - Entrada
 - Saída
 - Armazenamento
 - Periféricos
- Organização do software de computadores
 - Programas
 - Linguagens

- Aplicativos
- Sistemas operacionais
 - Gerenciamento dos recursos
 - Interface com o usuário
 - Sistema de arquivos
 - Redes de comunicação de dados e Internet
 - Serviços de pesquisa na Internet
 - Sistemas de informação
 - Automação comercial
 - Automação industrial
 - Gestão corporativa
 - Edição de textos
 - Planilhas eletrônicas
 - Apresentações
 - Desenvolvimento de páginas para a Web
 - Blogs

METODOLOGIA:

Aulas expositivas para o conteúdo teórico. Aulas em laboratório de informática para o conteúdo prático (programas aplicativos).

RECURSOS MATERIAIS UTILIZADOS:

Quadro branco, marcador, computador e projetor.

AVALIAÇÃO:

Média de duas provas realizadas. A primeira, escrita, realizada sobre o conteúdo teórico. A segunda, prática, realizada para aferir o aprendizado dos programas aplicativos.

BIBLIOGRAFIA:

Introdução à Informática, Capron, H.L. e Johnson, J.A., Prentice-Hall Brasil, 8ª Edição, 2004, ISBN-13: 9788587918888

Introdução à Informática, Norton, P., Makron, 1997, ISBN-13: 9788534605151