



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS E LETRAS DO MÉDIO ARAGUAIA  
LICENCIATURA EM MATEMÁTICA  
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA

<b>Disciplina:</b>	Introdução à Computação
<b>Série:</b>	1º Ano
<b>Carga-horária:</b>	60 h
<b>Período Letivo:</b>	2006
<b>Professor:</b>	César Henrique Gonzaga Januário

<b>Ementa:</b>	Ambiente computacional: hardware e software; Ferramentas de produtividade (editores de texto, planilhas, banco de dados e a internet); Introdução à lógica de programação.
----------------	--

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fornecer ao aluno noções básicas de ciência da computação, o computador e seus componentes básicos;</li><li>• Familiarizar o aluno com algumas ferramentas: editores de texto, planilhas, banco de dados e principalmente, a INTERNET e suas potencialidades;</li><li>• Desenvolver no aluno a capacidade lógica para construção de algoritmos para a resolução de problemas;</li></ul>
-------------------	---

<b>Conteúdo Programático:</b>	<p><b>Parte I – Conceitos de Informática – 10 horas</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Os Computadores<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. O que é um computador?</li><li>1.2. Software x hardware</li><li>1.3. Tipos de Computadores</li></ol></li><li>2. Hardware<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Unidade Central de Processamento</li><li>2.2. Armazenamento de Dados</li><li>2.3. Entrada e Saída</li></ol></li><li>3. Software<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. Programa x Dado</li><li>3.2. O que é um Algoritmo?</li><li>3.3. Software básico x Software aplicativos</li></ol></li></ol>
-------------------------------	--

	<p>3.6. Filtros</p> <p>3.7. Consultas</p> <p><b>Parte II –Lógica de Programação – 25 horas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceitos básicos de algoritmo</li> <li>2. Operadores lógicos, relacionais e aritméticos</li> <li>3. Variáveis simples</li> <li>4. Estrutura condicional</li> <li>5. Estrutura de repetição</li> <li>6. Variáveis compostas</li> <li>7. Funções</li> </ol>
--	---

<b>Metodologia:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aulas expositivas;</li> <li>• Aulas de exercícios;</li> <li>• Aulas práticas;</li> <li>• Trabalhos práticos.</li> </ul>
---------------------	--

<b>Avaliação:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Provas</li> <li>• Trabalhos individuais</li> <li>• Trabalhos em grupo</li> </ul>
-------------------	---

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quadro de giz;</li> <li>• Retroprojeto;</li> <li>• Microcomputadores com compilador Pascal e acesso à INTERNET.</li> </ul>
------------------	---

<b>Referências:</b>	<p>NORTON, Peter. “<b>Introdução à Informática</b>”. Makron Books, 1997. 1ª Edição.</p> <p>BECKER, Gonçalves; FARIA, Eduardo Chaves. “<b>Pascal Estruturado</b>”. LTC, 1999. 3ª Edição.</p> <p>VASCONCELOS, Laércio. (<a href="http://www.laercio.com.br">http://www.laercio.com.br</a>).</p> <p>TORRES, Gabriel. (<a href="http://www.gabrieltorres.com.br">http://www.gabrieltorres.com.br</a>)</p>
---------------------	---

4. Comunicação de Dados
  - 4.1. Redes de computadores
  - 4.2. Tipos de redes
  - 4.3. Hardware de rede
  - 4.4. Software de rede
5. A Internet
  - 5.1. Introdução
  - 5.2. Correio Eletrônico
  - 5.3. World Wide Web
  - 5.4. Segurança
  - 5.5. Tecnologias Emergentes

## **Parte II – Ferramentas de escritório – 25 horas**

1. Editores de texto
  - 1.1. O que são os Editores de Texto
  - 1.2. Controle de Arquivos
  - 1.3. Formatação de texto
  - 1.4. Inserir e Redimensionar Figuras
  - 1.5. Tabelas
  - 1.6. Marcadores e Numeração
  - 1.7. Impressão
  - 1.8. Cabeçalho e Rodapé
2. Planilhas eletrônicas
  - 2.1. Conceitos básicos
  - 2.2. Entrada de dados
  - 2.3. Fórmulas
  - 2.4. Funções básicas
  - 2.5. Gráficos
  - 2.6. Dados
3. Banco de Dados
  - 3.1. Conceitos Básicos
  - 3.2. Implantação / Instalação
  - 3.3. Tabelas
  - 3.4. Formulários
  - 3.5. Relatórios