



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DO ARAGUAIA



PLANO DE ENSINO

1) IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Introdução à Computação	Código da Disciplina:
Carga Horária: 60h	Período Letivo: 2008
Professor: Carine Rodrigues da Costa	Curso: Licenciatura Plena em Matemática
	Regime: Seriado Anual
Departamento de Origem: Matemática	

2) EMENTA

Ambiente Computacional: hardware e software; Ferramentas de produtividade (editores de texto, planilhas, banco de dados e internet); Introdução à Lógica de Programação.

3) OBJETIVOS

Fornecer ao aluno noções básicas de ciência da computação, o computador e seus componentes básicos. Introduzir a programação de computadores através do estudo de uma linguagem algorítmica e de exercícios práticos. Primeiramente o aluno irá desenvolver a lógica e solução de problemas através da forma algorítmica e após irá codificar esta solução em alguma linguagem de programação. Desenvolver no aluno capacidade lógica para construção de algoritmos para resolução de problemas.

4) CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Computadores;
 - Software (Software Básico e Aplicativo);
 - Hardware (Estrutura Funcional e Periféricos);
- Ferramentas de Escritório;
 - Editores de Texto;
 - Planilhas Eletrônicas;
 - Banco de dados;
 - Internet;
- Resolução de Problemas;
- Algoritmos (caracterização, notação e estruturas básicas);
- Representação de dados: tipos de dados simples e estruturados;
- Identificadores, constantes, palavras reservadas, comentários;
- Operadores e Expressões;
 - Prioridade das operações, tipos de expressões, tipos de operadores (de atribuição, aritméticos, de concatenação, relacionais e lógicos), funções predefinidas.
- Instruções primitivas de atribuição, estrutura condicional e de repetição;
- Vetores e Matrizes;
- Funções e Procedimentos;
- Introdução e implementação da Linguagem de Programação Pascal.
 - Estrutura de um programa em Pascal: cabeçalho do programa, área de declarações e corpo do programa.

5) PROCEDIMENTOS DE ENSINO (técnicas, recursos e avaliação)

Aulas expositivas, aulas práticas no laboratório, listas de exercícios, trabalhos. As avaliações serão divididas entre exercícios e provas.

6) RECURSOS (humanos, técnicos e materiais necessários para o ensino a serem viabilizados pelo Departamento/Unidade).

Quadro-giz, retro-projetor, Laboratório de Programação.

7) BIBLIOGRAFIA BÁSICA (* Existente na Biblioteca / ** a ser adquirida)

* FARRER, Harry et all. **Algoritmos Estruturados**. 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2001.

*FARRER, Harry et all. **Pascal Estruturado**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1986.

* FORBELLONE, A. L.; EBERSPACHER, H.. **Lógica de Programação**. 2 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2000.

*NORTON, Peter. **Introdução à Informática**. 1 ed. São Paulo: Makroon Books, 1997.

*O'BRIEN, S.K. & Nameroff, S. **Turbo Pascal 7. Manual de Referência**. Mc Graw Hill, 1993.

8) AVALIAÇÃO:

A avaliação será composta das notas das avaliações escritas e trabalhos no desenvolvimento de algoritmos e programas computacionais:

$$MF = 80\% NA + 20\% NT$$

onde NA é a nota das avaliações escritas e NT é a nota dos trabalhos na resolução de exercícios de fixação.

Resoluções:

CONSEPE 14/99 e Cursos Seriados / CONSEPE 27/99

CONSEPE 59/98 (Turmas Especiais)

Decisões Específicas - Colegiado de Curso Referentes a Estágios e Trabalhos de Graduação

PROFESSOR (ES): Carini R. de Loba EM 12 / 05 / 08

_____ EM ____ / ____ / ____

APROVAÇÃO:

Colegiado de Curso: _____ EM ____ / ____ / ____

Congregação: _____ EM ____ / ____ / ____