

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO****COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA****PLANO DE DISCIPLINA****IDENTIFICAÇÃO**

CURSO: Licenciatura da Computação

SEMESTRE: 1º

PROFESSOR(A): Marcio Luis Valença Araújo

DISCIPLINA: Informática Aplicada à Educação

CARGA HORÁRIA DA DISCIPLINA: 60h/aula

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/aula

EMENTA

História da computação. Conceitos básicos. Sistemas numéricos. Tabela ASCII. Classificação dos computadores. Conceitos de hardware. Conceitos do software. Noções de estrutura de dados. Modalidades de processamento de dados. Noções de sistemas. Noções de Redes. Noções de Sistemas Operacionais. Aplicativos: editores de texto e planilhas eletrônicas. Internet. Aplicações da Informática no ensino.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

HABILIDADES	CONHECIMENTOS
Raciocínio Lógico	Lógica Matemática/Computacional
Conhecimento tecnológico	Informática Básica, Hardware, Software, Sistemas Operacionais e Redes de Computadores
Desenvolvimento e implementação de documentos e apresentações	LibreOffice
Formação profissional	Seminários em tecnologia

CONTEÚDOS

1. Introdução a Computação:
 - a. Histórico e evolução do computador e da informática;
 - b. Arquitetura dos computadores
2. Componentes básicos: Hardware e Software;
3. Redes – Internet, Intranet e Extranet.
4. Sistemas de numeração
5. Sistema Operacional:
6. Componentes e ferramentas:
7. Arquivos e pastas;
8. Painel de Controle;
9. Acessórios e aplicativos;
10. Editor de Texto:
 - a. Visão geral do aplicativo;
 - b. Criar, salvar e configurar um documento;
 - c. Inserir objetos e imagens;
 - d. Formatações;
 - e. Tabelas;
11. Planilha de Cálculo:

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO

COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

- Visão geral do aplicativo;
 - Criar, salvar e configurar uma planilha;
 - Fórmulas e funções;
 - Formatações;
 - Criar e modificar gráficos.
1. Software de Apresentação:
 - a. Visão geral do aplicativo;
 - b. Criar, salvar e configurar uma apresentação;
 - c. Criar uma apresentação utilizando os comandos de personalização;

METODOLOGIA

METODOLOGIA	AVALIAÇÃO
Seminários contendo assuntos das ementas	Avaliação oral e exercício sala/casa
Exposição de assuntos pelos alunos	Avaliação oral aluno e grupo
Avaliações escritas	Avaliação escrita e composição de ideias
Solicitação de desenvolvimento de códigos em Java	Avaliação da lógica, sintaxe e semântica do código.

TRANSVERSALIDADE/DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Esta disciplina poderá se relacionar com qualquer outra disciplina, pois oferece conhecimentos técnicos iniciais.

AVALIAÇÃO

Serão realizadas 03 (três) avaliações: AV1, AV2 e AV3. A média final será:

$$MF = (AV1 + AV2 + AV3) / 3$$

Essas avaliações poderão ser do tipo: Escrita, Oral, Seminário ou trabalho.

REFERÊNCIAS

Básicas

MARÇULA, Marcelo; BENINI FILHO, Pio Armando. **Informática: conceitos e aplicações**. 2. ed. São Paulo: Érica, 2007.

MEYER, Marilyn. **Nosso Futuro e o Computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman. 2000.

NORTON, Peter. **Introdução à Informática**. São Paulo: Makron Books.

VELLOSO, Fernando de Castro. **Informática: Conceitos Básicos**. Rio de Janeiro: Campus.

Complementares

MEIRELLES, Fernando. Informática: **Novas Aplicações com Microcomputadores. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 1994.**

SAWAY, Márcia Regina. **Dicionário: Informática & Internet**. São Paulo: Nobel.

TORRES, Gabriel. **Hardware: Curso Completo**. Rio de Janeiro: Axcel Books.



Integrado/EJA
Subsequente/Semestral

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA