

Área:	Informática	Curso Técnico:	Informática	Módulo:	Introdução à informática	C. Horária	30
Professor:	Márcia Tolentino A. Cunha			Período:		Nº aulas	36

COMPETÊNCIA	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS	Nº aulas
<ul style="list-style-type: none"> Identificar os componentes de um computador, e os fundamentos gerais da área de Informática 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os componentes de um computador. Fazer conexões entre a parte interna e externa da máquina. Fazer conversões e representações do sistema numérico. Identificar a composição dos sistemas operacionais, subsistemas e dos aplicativos básicos. Identificar os processadores de texto e planilhas eletrônicas Identificar as modalidades de processamento e os tipos. Identificar os tipos de transmissão e seus meios Identificar os tipos de vírus - a peste eletrônica. 	<ul style="list-style-type: none"> O computador como uma máquina eletrônica 	02
		<ul style="list-style-type: none"> Princípios e funcionamento de um computador - Operações lógica e aritmética. 	02
		<ul style="list-style-type: none"> Ferramentas do sistema e seus componentes. 	02
		<ul style="list-style-type: none"> A idéia e o histórico do processamento de informações. 	02
		<ul style="list-style-type: none"> Como proteger, e conservar os computadores 	02
		<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o sistema numérico do computador. 	02
		<ul style="list-style-type: none"> Noções do primeiro mecanismo externo e dos sistemas de informações e cálculo. 	06
		<ul style="list-style-type: none"> Teleinformática e a comunicação e transmissão de dados. 	04
		<ul style="list-style-type: none"> Origem das linguagens de programação. 	02
		<ul style="list-style-type: none"> O sistema numérico decimal, binário, octal e hexadecimal. 	02
<ul style="list-style-type: none"> Princípios e características de processamento de dados 	02		
<ul style="list-style-type: none"> Processador, memórias e periféricos. 	02		
<ul style="list-style-type: none"> Princípios históricos e gerações dos computadores e a sua revolução industrial e eletrônica. 	02		
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos gerais dos softwares e aplicativos 	02		
<ul style="list-style-type: none"> o Funções de cada componente de um sistema de computação. " Humanware, Hardware, Software ". 	02		
<ul style="list-style-type: none"> o Noções dos equipamentos externos e interno ao computador. 	02		
<ul style="list-style-type: none"> o Dispositivo de armazenamento de dados. 	02		
<ul style="list-style-type: none"> o Funções do sistema operacional. 	02		
<ul style="list-style-type: none"> Programas de controle 	02		
<ul style="list-style-type: none"> o Programa de processo 	02		
<ul style="list-style-type: none"> o Programa utilitário 	02		

		<ul style="list-style-type: none"> • História das planilhas e dos processadores, aplicações e conceitos gerais. <ul style="list-style-type: none"> o Monoprogramação; Multiprogramação; o Monoprocessamento; Multiprocessamento; o Multitarefa e Multiusuário; o Processamento em Lote (Batch Processing) o Interativo ou tempo real (Timesharing); o Processamento distribuído. • Linguagens de programação <ul style="list-style-type: none"> o Princípios históricos das linguagens o Linguagem de máquina ou baixo nível; o Linguagem intermediária; o Linguagem de alto nível. o Noções e princípios básicos • Protocolo de transmissão; <ul style="list-style-type: none"> o Rede de transmissão de dados; o Rede de uso exclusivo; o Rede pública de telecomunicação; o Rede local: Anel, Estrela ou árvore, Bus • Maneiras de o vírus atingir o computador; <ul style="list-style-type: none"> o Contaminação do vírus; o Sintomas de contaminação; o Regras básicas para evitar a contaminação; o As defesas do computador - vacina. 	<p>04</p> <p>02</p> <p>02</p> <p>04</p>
--	--	--	---