



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

PLANO DE ENSINO DO DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS (VCE)

Informações da disciplina:	
Nome da disciplina: INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA	Código: VCE00015
Horário: 10H-13H (SEXTA-FEIRA)	Local: Prédio Novo - Sala N3A
Docente: JUAN C. BRÊTTAS	
Curso: <input checked="" type="checkbox"/> Engenharia de Agronegócios <input checked="" type="checkbox"/> Engenharia de Materiais <input checked="" type="checkbox"/> Engenharia de Produção <input checked="" type="checkbox"/> Engenharia Mecânica <input checked="" type="checkbox"/> Engenharia Metalúrgica	
Laboratórios:	
<input type="checkbox"/> Laboratório de Análises Químicas <input type="checkbox"/> Laboratório de Eletroquímica e Energia <input type="checkbox"/> Laboratório Física 1 e 2 <input type="checkbox"/> Laboratório Microscopia de Força Atômica <input type="checkbox"/> Laboratório Química Experimental <input type="checkbox"/> Laboratórios de Informática 1 e 2 <input type="checkbox"/> Outro: _____ <input checked="" type="checkbox"/> Não se aplica	
Objetivo da Disciplina	
A disciplina de Introdução à Informática tem por objeto o estudo e a aplicação de métodos e técnicas voltados à estruturação e à resolução de problemas computáveis, mediante o emprego de linguagem algorítmica fundamentada em pseudocódigo. Seu propósito central consiste em desenvolver no discente a capacidade de modelar problemas de maneira sistêmica e rigorosa, convertendo-os em soluções logicamente estruturadas e passíveis de execução.	
Metodologia de Ensino	
<input checked="" type="checkbox"/> Aula expositiva	Exposição dos conteúdos pelo professor, com explicação estruturada e espaço para perguntas
<input type="checkbox"/> Aula expositiva dialogada	Apresentação dos conteúdos com interação e participação dos alunos.

<input type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas (PBL)	Resolução de problemas abertos em grupo para estimular análise crítica.
<input type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos (Project Based Learning)	Desenvolvimento de projetos integrando teoria e prática.
<input type="checkbox"/> Sala de aula invertida (Flipped Classroom)	Estudo prévio do conteúdo e uso da aula para atividades práticas
<input type="checkbox"/> Estudo de caso	Análise de situações reais ou simuladas para aplicação do conhecimento.
<input type="checkbox"/> Jigsaw (quebra-cabeça)	Cada aluno estuda uma parte e ensina os colegas, promovendo cooperação.
<input type="checkbox"/> Seminários	Apresentação de temas pelos alunos para desenvolver pesquisa e comunicação.
<input type="checkbox"/> Debates	Discussão de diferentes pontos de vista para estimular argumentação crítica.
<input type="checkbox"/> Aprendizagem colaborativa	Trabalho em grupo com construção coletiva do conhecimento.
<input type="checkbox"/> Resolução de problemas em sala	Exercícios e atividades práticas para aplicar o conteúdo.
<input type="checkbox"/> Atividades práticas/laboratoriais	Experimentação e ensaios para desenvolver habilidades técnicas
<input type="checkbox"/> Outras:	Descrição da atividade

Ferramentas de Avaliação da Aprendizagem	
<input checked="" type="checkbox"/> Testes e Provas	Provas, quizzes, questionários
<input type="checkbox"/> Relatos Escritos	Relatórios, trabalhos, diários/reflexões
<input type="checkbox"/> Colaboração em Grupo	Trabalhos em grupo, projetos, estudos de caso
<input type="checkbox"/> Comunicação e Apresentação	Seminários, apresentações, produções multimídia
<input type="checkbox"/> Avaliação Contínua	Participação, autoavaliação, portfólios, pares
<input type="checkbox"/> Outras:	
Informações sobre a composição da nota:	
Duas avaliações são aplicadas, além das avaliações previstas no regulamento dos cursos de graduação da UFF.	

Cronograma de Aulas		
Semana	Data	Conteúdo
1	13/03/2026	Introdução aos algoritmos, tipos de dados, variáveis, atribuição e operadores aritméticos.

2	20/03/2026	Estruturas de seleção.
3	27/03/2026	Estruturas de repetição.
4	10/04/2026	Estruturas de repetição.
5	17/04/2026	Aplicação da primeira avaliação.
6	24/04/2026	Vetores.
7	08/05/2026	Matrizes e vista da primeira avaliação.
8	15/05/2026	Subrotinas.
9	22/05/2026	Subrotinas.
10	29/05/2026	Aplicação da segunda avaliação.
11	12/06/2026	Vista da segunda avaliação.
12	19/06/2026	Aplicação da avaliação de segunda chamada.
13	26/06/2026	Vista da avaliação de segunda chamada.
14	03/07/2026	Aplicação da avaliação suplementar.
15	10/07/2026	Vista da avaliação suplementar.

Disciplina extensionista?

Sim Não

Caso a disciplina seja de caráter extensionista, descreva as atividades extensionistas desenvolvidas.

Bibliografia Básica:

ASCENCIO, A.F.G.;CAMPOS, E.A.V. Fundamentos da programação de computadores. São Paulo: Pearson, 2012.
VELLOSO, Fernando de Castro. Informática: conceitos básicos. 8ed. Rio de Janeiro:Elsevier,2011.
FORBELLONE, A.L.V..Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. São Paulo:Prentice Hall, 2005.
SALIBA, W. L. C. Técnicas de Programação - Uma Abordagem Estruturada. Makron Books do Brasil Editora Ltda, 1992.
FARRER, Harry, Algoritmos Estruturados. Editora Guanabara Koogan S.A., 1986.

Informações complementares:

Os estudantes possuem acesso a um google drive com material didático (cronograma da disciplina, slides, listas de exercícios e tutoriais).

Os estudantes possuem a possibilidade de sanar dúvidas com o professor, inclusive fora do horário de aula, por e-mail ou, presencialmente, no gabinete C18 mediante agendamento prévio.

PROFESSOR