

PLANO DE ENSINO - 2026 / 1º SEMESTRE

Curso: Superior de Tecnologia em Processos Gerenciais		Disciplina: Tecnologias da Informação e da Comunicação	
Semestre 1º	Turno Diurno/Noturno	C/H semanal: 04	C/H semestral: 80
Professor Resp.: Homero Odisseus Massuto		Professor Exec.:	

EMENTA

Estudo dos novos paradigmas sociais e os processo de informatização da sociedade. Reflexão sobre os desafios a serem superados na sociedade da informação e da comunicação. Estudo sobre como as novas tecnologias envolvidas nesta mudança exercem influência no acesso à informação e, sobretudo, na capacidade de relacionamento e inovação.

OBJETIVOS

Cognitivos	Entender as mudanças na sociedade da informação e comunicação e as consequentes mudanças no processo de ensino-aprendizagem utilizando as novas tecnologias; Conhecer novas ferramentas de ensino-aprendizagem voltadas para novas maneiras mais interativas e inteligentes de construção do conhecimento que possibilitam o aparecimento de coletivos inteligentes.
Habilidades	Desenvolver capacidades para lidar com tecnologias de ensino-aprendizagem apropriadas para a construção mais dinâmica do conhecimento; Colocar em prática a construção do conhecimento, aproximando professores e alunos por meio das novas tecnologias da informação e comunicação; Construir conhecimento por meio da utilização de ferramentas como os mapas mentais.
Atitudes	Aprender sobre as características das novas tecnologias e modos de utilizá-las na educação; Estar aberto para compreender e colocar em prática as facilidades que as novas tecnologias proporcionam no processo de aprendizagem; Explorar possibilidades de utilização das novas tecnologias da informação e comunicação na educação visando preparar os alunos para os desafios da sociedade da informação e comunicação.

UNID.	C/H	Conteúdo
I	14	Tecnologia da Informação e Comunicação: Fundamento Introdução: Conceitos e Significados; A Informação e o Conhecimento; Alfabetização digital e da informação (Digital and Information Literacy); Tecnologia nas Empresas; Tecnologia nas Escolas; Tecnologia nos Órgãos Governamentais; Aspectos Éticos; Uso do e-mail Corporativo e o Uso das Redes Sociais na Vida Pessoal e no Trabalho.
II	12	Ferramentas Colaborativas em nuvem Introdução ao conceito de aplicativos em nuvem; Google Docs e Microsoft Office Web Apps.
III	12	Ferramentas online de apoio a produtividade Mapas mentais com a plataforma MindMeister; Gerenciamento de projetos com Trello
IV	14	Introdução ao Pensamento Computacional O que é Pensamento Computacional?; Utilizando os Conceitos na Prática; Iniciativas para a Promoção e desenvolvimento do Pensamento Computacional;
V	14	Conceitos sobre a Tecnologia de Internet das Coisas Conceitos Iniciais sobre Internet das Coisas; Exemplificando uma Aplicação de IoT em Ambiente Residencial.
VI	14	Big Data Conceito de Big Data; Tipos de Dados; Tecnologia Envolvidas em Big Data; Características do Big Data; Possibilidades de Aplicações do Big Data em Algumas Áreas.

ESTRATÉGIA DE ENSINO

Valoriza-se a relação dialógica entre a teoria e a prática, a aprendizagem significativa, cooperativa e colaborativa, bem como a interdisciplinaridade, a investigação e uso de ambientes virtuais de aprendizagem. Os estudos são dirigidos na forma de leitura e reflexão a partir dos materiais digitais produzidos e desenvolvidos para facilitar a aprendizagem (videoaula, material teórico de referência, entre outros) e disponibilizados no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Blackboard (Bb). As ações de diagnóstico da aprendizagem ocorrem por meio de resolução de atividades, de sistematização, de aprofundamento e de fórum de discussões.

RECURSOS DISPONÍVEIS

Para o desenvolvimento da disciplina serão utilizados recursos tecnológicos como computador, dispositivos de som e/ou imagem. A comunicação entre professor, tutor e aluno será feita por meio do Blackboard, espaço em que também serão postados materiais para as aulas, listas de exercícios, indicação de artigos científicos, entre outros. Utilizar-se-ão recursos disponíveis por meios digitais, para a realização de atividades que visam a desenvolver competências e habilidades relativas aos conteúdos da disciplina.

AVALIAÇÃO

O processo avaliativo compreenderá:

Avaliação Regimental (A1) no valor de 0,0 a 5,0.

Avaliações parciais e processuais (A2) no valor de 0,0 a 5,0.

A Nota Final (NF) resulta da soma destas duas notas (A1 A2). É considerado aprovado na disciplina o aluno que obtiver Nota Final (NF) igual ou superior a 6,0 (seis) e que tenha, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) de frequência às atividades acadêmicas.

Mais informações sobre o processo avaliativo podem ser obtidas: a) nos ordenamentos institucionais; b) no Manual do Aluno; c) com os respectivos professores das disciplinas.

BIBLIOGRAFIA

Básica

ALVES, I. C.; et al. Sistemas especialistas. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. (Clássico)
PRESSMAN, R. S.; MAXIM, B. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 9. ed. Porto Alegre: AMGH, 2021. E-book.
SANTOS, M. S. et al. Pensamento computacional. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book.

Complement

AGRA, A. D.; BARBOZA, F. F. M. Segurança de sistemas da informação. Porto Alegre: SAGAH, 2018. E-book. (Clássico)
PEREIRA, M. A. et al. Framework de Big data. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. (Clássico)
SANTOS, R. R. et al. Fundamentos de Big data. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book.
SORD, J. O.; MEIRELES, M. Administração de sistemas de informação. 2.ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019. E-book. (Clássico)
STAIR, R. M.; et al. Princípios de sistemas de informação. 4. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2022. E-book.