



**FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROGRAMA DE DISCIPLINA**



**CÓDIGO: MH916**

**NOME: RECURSOS COMPUTACIONAIS APLICADOS À ATIVIDADE FÍSICA**

**OF:S-6 T:01 P:01 L:00 O:00 D:00 E:00 HS:02 SL:02 C:02 EX:S**

**Ementa:**

Conhecimentos básicos de computação. Estudo e aplicação de pacotes de programas. Aplicações de programas especiais (conversão analógico-digital-analógico) na análise de variáveis biológicas.

**Objetivos:**

- Apresentar ao aluno de Graduação os programas básicos de informática com especial atenção àqueles que possam ser usados na elaboração de trabalhos das matérias de Graduação e Iniciação Científica;
- Promover o conhecimento da confecção de documentos, com os requintes de arte final disponível em microcomputadores integrando, assim, gráficos e cálculos realizados em planilhas eletrônicas com textos finais;
- Apresentar programas científicos de suporte à pesquisa em Educação Física, tais como interfaces entre computadores e equipamento, digitalização e processamento de sinais e imagens.

**Conteúdo programático:**

- Histórico da computação: As primeiras máquinas, os computadores do tipo Von Newman e as máquinas atuais de processamento paralelo de alto desempenho;
- Os microcomputadores e suas Unidades Centrais de Processamento: Rudimentos da lógica binária; descrição de uma UCP simples; os computadores RISC; a família de processadores x 86;
- Windows: o uso de janelas, criação de janelas e grupos;
- Programas integrados;
- O processador do texto: tutorial, básico e avançado;
- A planilha eletrônica: tutorial básico;
- O programa gráfico: aplicações;
- Programas de interface entre computadores e equipamentos: programas desenvolvidos em Universidades com aplicações em assuntos relacionados com a Educação Física.

**Estratégias:**

- Estudo dirigido com prática no Laboratório de Computação.

**Critérios de avaliação:**

- Trabalho individual.

**Bibliografia:**

M. KIRTLAND, *Projetando Soluções Baseadas Em Componentes*. Editora Campus.

G. HELD, *Comunicação de Dados*.

MICROSOFT PRESS, *Treinamento Rápido em Microsoft Office 2000*. Editora Berkeley.

T. SAVOLA, *Usando HTML O Guia de Referência Completo*.

J.R. LEVINE, BAROUDI, C., YOUNG, M.L., *Internet para Dummies*.