

Aprovado pela Portaria R. nº 531, de 18 de novembro de 2015.

Reconhecido e autorizado o funcionamento pela Portaria Nº 043/21 - SETI, DE 05/04/2021, Publicado no Diário Oficial do Estado do Paraná n.º 10909 de 07/04/2021.

Para completar o currículo pleno do curso superior de graduação em Licenciatura em Computação o acadêmico deverá perfazer um total mínimo equivalente a 3.243 (três mil, duzentas e quarenta) horas, sendo 1.088 (mil e oitenta e oito) horas em disciplinas de Formação Básica Geral, 408 (quatrocentas e oito) horas em disciplinas de Prática como Componente Curricular, 1.003 (mil e três) horas em disciplinas de Formação Específica Profissional, 136 (cento e trinta e três) horas em disciplinas de Diversificação ou Aprofundamento, 408 (quatrocentas e oito) horas de Estágio Supervisionado e 200 (duzentas) horas de Atividades Complementares, distribuídas em, no mínimo, 08 (oito) semestres e, no máximo, 12 (doze) semestres letivos.

É o seguinte o elenco de disciplinas que compõe os eixos temáticos do curso:

DISCIPLINAS DE FORMAÇÃO BÁSICA GERAL

CÓDIGO	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
509679	Didática	68
501599	Psicologia da Educação	68
501600	Fundamentos da Educação	68
101617	Cálculo Diferencial e Integral	68
101618	Matemática Discreta	68
203562	Algoritmos e Programação I	68
203563	Algoritmos e Programação II	68
203564	Estrutura de Dados	68
203565	Introdução à Organização de Computadores	68
203566	Introdução à Arquitetura de Computadores	68
203567	Programação Orientada a Objetos	68
501601	Política Educacional	68
203568	Estatística Computacional	68
510320	Inglês Instrumental	68
501602	Educação, Diversidade e Cidadania	68
509680	Gestão Educacional	68
	Sub-total	1.088

DISCIPLINAS DE PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
203569	Prática de Ensino em Computação I	68
203570	Prática de Ensino em Computação II	68
203571	Prática de Ensino em Computação III	68
203572	Prática de Ensino em Computação IV	68
203573	Prática de Ensino em Computação V	68
203574	Prática de Ensino em Computação VI	68
	Sub-total	408

DISCIPLINAS DE FORMAÇÃO ESPECÍFICA PROFISSIONAL

CÓDIGO	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
203575	Lógica Computacional	68
203576	Engenharia de Software	68
203577	Redes de Computadores e Internet	68
203578	Sistemas Operacionais	68
203579	Interação Humano-Computador	68
203580	Ciência, Tecnologia e Sociedade	68
203581	Banco de Dados	68
203582	Sistemas Multimídia	68
203583	Fundamentos de Programação WEB	68
203584	Inteligência Artificial	68
203585	Modelagem de Software	68
503573	Introdução à Educação à Distância	68
203586	Computação Aplicada à Educação	68
510321	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	51
203587	Metodologia de Pesquisa em Computação	68
	Sub-total	1.003

DISCIPLINAS DE DIVERSIFICAÇÃO OU APROFUNDAMENTO

CÓDIGO	DISCIPLINAS	SEMESTRE	CARGA HORÁRIA
203588	Sistemas Distribuídos	7º	68
203589	Processamento de Imagens	7º	68
203590	Programação Paralela	7º	68
203591	Tópicos Avançados em Programação	7º	68
203592	Mineração de Dados	7º	68

203593	Programação em Dispositivos Móveis	8º	68
203594	Software Educacional	8º	68
203595	Desenvolvimento de Jogos	8º	68
203596	Análise de Algoritmos	8º	68
Sub-total			136 (#)

(#) **Obs.:** O acadêmico deverá escolher do rol das Disciplinas de Diversificação ou Aprofundamento no mínimo 02 (duas) disciplinas de 68 (sessenta e oito) horas, sendo uma disciplina no 7º semestre e uma disciplina no 8º semestre, totalizando a carga horária de 136 horas.

DISCIPLINAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

CÓDIGO	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
203597	Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação I	102
203598	Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação II	102
203599	Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação III	102
203600	Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação IV	102
Sub-total		408

PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR

A prática como componente curricular será vivenciada ao longo do curso, nas disciplinas de Prática de Ensino em Computação I, II, III, IV, V e VI, num total de 408 (quatrocentas e oito) horas, embora esteja inserida como disciplina de Formação Básica Geral esta deve permear todo o processo de formação do professor numa perspectiva interdisciplinar contemplando dimensões teóricas e práticas, configurando-se através do Projeto Articulador da série, aprovado pelo Colegiado do Curso.

ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

O Estágio Curricular Supervisionado será desenvolvido a partir do início da segunda metade do curso, nas disciplinas de Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação I, II, III e IV, num total de 408 (quatrocentas e oito) horas, de conformidade com o respectivo regulamento aprovado pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão.

ATIVIDADES ACADÊMICO-CIENTÍFICO-CULTURAIS

Para obter a sua graduação, o acadêmico deverá cumprir, no mínimo, 200 (duzentas) horas em outras formas de atividades acadêmico-científico-culturais, reconhecidas pelo Colegiado do Curso.

PRÁTICA ESPORTIVA

A atividade de Prática Esportiva poderá ser desenvolvida pelo acadêmico como atividade opcional.

DESDOBRAMENTO DOS EIXOS TEMÁTICOS EM DISCIPLINAS

Nº DE ORDEM	EIXOS TEMÁTICOS	DISCIPLINAS
DISCIPLINAS DE FORMAÇÃO BÁSICA GERAL		
1	Educação	1.1 - Didática 1.2 - Psicologia da Educação 1.3 - Fundamentos da Educação 1.4 - Política Educacional 1.5 - Educação, Diversidade e Cidadania 1.6 - Gestão Educacional
2	Matemática	2.1 - Cálculo Diferencial e Integral 2.2 - Matemática Discreta
3	Computação	3.1 - Algoritmos e Programação I 3.2 - Algoritmos e Programação II 3.3 - Estruturas de Dados 3.4 - Introdução à Organização de Computadores 3.5 - Introdução à Arquitetura de Computadores 3.6 - Programação Orientada a Objetos 3.7 - Estatística Computacional
4	Línguas	4.1 - Inglês Instrumental
DISCIPLINAS DE PRÁTICAS COMO COMPONENTE CURRICULAR		
3	Computação	3.8 - Prática de Ensino em Computação I 3.9 - Prática de Ensino em Computação II 3.10 - Prática de Ensino em Computação III 3.11 - Prática de Ensino em Computação IV 3.12 - Prática de Ensino em Computação V 3.13 - Prática de Ensino em Computação VI

DISCIPLINAS DE FORMAÇÃO ESPECÍFICA PROFISSIONAL		
3	Computação	3.14 - Lógica Computacional 3.15 - Engenharia de Software 3.16 - Redes de Computadores e Internet 3.17 - Sistemas Operacionais 3.18 - Interação Humano-Computador 3.19 - Ciência, Tecnologia e Sociedade 3.20 - Banco de Dados 3.21 - Sistemas Multimídia 3.22 - Fundamentos de Programação WEB 3.23 - Inteligência Artificial 3.24 - Modelagem de Software
1	Educação	1.7 - Introdução à Educação à Distância 1.8 - Computação Aplicada à Educação 1.9 - Metodologia de Pesquisa em Educação
4	Línguas	4.2 - Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS

DISCIPLINAS DE DIVERSIFICAÇÃO OU APROFUNDAMENTO		
3	Computação	3.25 - Sistemas Distribuídos 3.26 - Processamento de Imagens 3.27 - Programação Paralela 3.28 - Tópicos Avançados em Programação 3.29 - Mineração de Dados 3.30 - Programação em Dispositivos Móveis 3.31 - Software Educacional 3.32 - Desenvolvimento de Jogos 3.33 - Análise de Algoritmos

DISCIPLINAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO		
3	Computação	3.34 - Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação I 3.35 - Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação II 3.36 - Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação III 3.37 - Estágio Curricular Supervisionado em Ensino de Computação IV

EMENTÁRIO

101617 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL

Conjuntos Numéricos. Funções de uma Variável Real. Limites e Continuidade. Derivadas de Funções de uma Variável Real. Aplicações de Derivadas. Integrais Indefinidas. Integrais Definidas. Aplicações de Integrais.

101618 - MATEMÁTICA DISCRETA

Tópicos de álgebra: noções sobre conjuntos, relações, funções, indução, recursão, reticulados, grupos. Tópicos de análise combinatória: Métodos de contagem, permutação, arranjo e combinação. Introdução à Teoria de Grafos.

203575 - LÓGICA COMPUTACIONAL

Caracterização e histórico da lógica matemática. Cálculo proposicional. Operações lógicas fundamentais. Procedimentos de decisão de validade. Equivalência lógica. Álgebra proposicional. Método dedutivo em lógica matemática. Raciocínio lógico e formal. Sintaxe e semântica. Inferência no cálculo proposicional. Forma normal. Notação clausal. Cálculo de predicados. Teoria de quantificação. Inferência no cálculo de predicados. Forma normal prenex. Forma clausal no cálculo de predicados. A linguagem de programação lógica Prolog. Histórico. Sintaxe da linguagem. Sintaxe de operadores. Listas. Recursividades.

203562 - ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO I

Desenvolvimento de algoritmos estruturados. Tipos de dados. Expressões. Estruturas de controle: sequencial, condicional e repetição. Ambientes de programação. Aplicação de algoritmos em uma linguagem de programação.

203563 - ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO II

Variáveis indexadas homogêneas. Variáveis indexadas heterogêneas. Subalgoritmos. Recursividade. Métodos de ordenação. Busca sequencial e binária. Aplicação de algoritmos em uma linguagem de programação.

203564 - ESTRUTURA DE DADOS

Listas lineares e suas generalizações: pilhas, filas e listas encadeadas. Aplicações de listas. Árvores. Aplicações de árvores. Espalhamento. Grafos

203569 - PRÁTICA DE ENSINO EM COMPUTAÇÃO I

Vivência prática do ensino de computação através da elaboração de software educacional, simulações e organização de planos pedagógicos. Tópicos em algoritmos e lógica computacional.

203570 - PRÁTICA DE ENSINO EM COMPUTAÇÃO II

Vivência prática do ensino de computação, através da elaboração de software educacional, simulações e organização de planos pedagógicos. Tópicos em organização de computadores e algoritmos.

203565 - INTRODUÇÃO À ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

Introdução e dados históricos. Sistemas numéricos e conversão de bases. Representação de dados. Funções e portas lógicas. Representações de circuitos lógicos: expressão booleana, diagrama lógico e linguagem de descrição. Simplificação de circuitos lógicos e equivalência entre circuitos. Circuitos combinacionais e sequenciais. Organizações de memórias com circuitos sequenciais. Tecnologias de memória.

203566 - INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Visão geral da arquitetura de von Neumann: unidade central de processamento, memória e entrada/saída. Arquiteturas RISC e CISC. Conjunto de Instruções. Linguagem de Máquina. Formato de instruções. CPUs: barramentos e unidade de controle. Pipelined. Memórias: tipos, organização e endereçamento. Hierarquia de Memória. Cache. Interconexão. E/S e interrupções.

203571 - PRÁTICA DE ENSINO EM COMPUTAÇÃO III

Vivência prática do ensino de computação, através da elaboração de software educacional, simulações e organização de planos pedagógicos. Tópicos em estrutura de dados e arquitetura de computadores.

203567 - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Conceitos de objetos, classes, atributos e métodos. Modificadores de acesso, métodos e atributos estáticos e construtores. Encapsulamento, composição, herança e polimorfismo. Classes abstratas e interfaces. Tratamento de exceções.

203572 - PRÁTICA DE ENSINO DE COMPUTAÇÃO IV

Vivência prática do ensino de computação através da elaboração de software educacional, simulações e organização de planos pedagógicos. Tópicos de programação orientada a objetos, banco de dados e programação WEB.

501601 - POLÍTICA EDUCACIONAL

Relações entre Sociedade, Estado e Educação. Estudo da organização da educação brasileira: dimensões históricas, políticas, sociais e econômicas. A educação nas Constituições Federais Brasileiras. Estatuto da Criança e do Adolescente. Perspectivas atuais da Educação Básica na LDB 9394/96 e Plano Nacional de Educação. Sistema Nacional de Educação. Financiamento da Educação e o embate público-privado. Valorização dos Profissionais da Educação.

203587 - METODOLOGIA DE PESQUISA EM COMPUTAÇÃO

Conhecimento científico. Pesquisa científica. Métodos e técnicas de pesquisa. Técnicas de levantamento bibliográfico. Teoria e prática das normas de apresentação de trabalhos. Leitura e interpretação de textos, redação e apresentação oral de trabalhos.

203568 - ESTATÍSTICA COMPUTACIONAL

Introdução à estatística. Análise exploratória de dados. Amostragem. Probabilidade. Inferência estatística. Números aleatórios. Simulação. Ordenação.

203576 - ENGENHARIA DE SOFTWARE

Software e engenharia de software: características, paradigmas e visão geral. Gerência de projetos: métricas de software. Administração e gerência de projetos. Análise de requisitos de software e de sistemas. Métodos de análise e de projeto de software. Garantia de qualidade de software. Técnica de teste de software. Manutenção e gerenciamento de configuração de software. Ambientes de desenvolvimento de software.

203577 - REDES DE COMPUTADORES E INTERNET

Protocolos e serviços de comunicação. Meios de transmissão. Topologias de redes. Componentes de hardware e software. Redes LAN, MAN e WAN. Protocolos de Enlace. Redes públicas de comunicação de dados. Redes de alta velocidade. Redes sem fio. Interligação de redes. Arquitetura da Internet TCP/IP. Roteamento e endereçamento IP. Sistema de Nomeação e domínio na Internet. Infraestrutura da Internet. Desempenho, custos, e segurança em redes de computadores.

203578 - SISTEMAS OPERACIONAIS

Histórico, classificação, estrutura e componentes. Processos, sincronização e escalonamento. Gerenciamento de memória. Memória virtual. Monoprogramação e multiprogramação. Alocação de recursos e deadlocks. Gerenciamento de arquivos. Segurança e proteção. Técnicas de E/S.

203579 - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

Fatores humanos em software interativo. Teoria, princípios e regras básicas. Estilos interativos. Linguagem de comandos. Manipulação direta. Dispositivos de interação.

203580 - CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE

Relações entre Ciência, Tecnologia e Sociedade. Ética e cidadania, uma visão sobre a ciência e a Tecnologia. Visões de Mundo e CTS. Produção e divulgação da ciência e da tecnologia e suas diferenças. Casos simulados em CTS. CTS e ensino. As implicações para o processo de ensino de aprendizagem.

203581 - BANCO DE DADOS

Arquitetura de Banco de Dados. Estruturas de arquivos. Indexação e Hashing. Transações. Controle de concorrência e sistemas de recuperação. Segurança de dados. Projeto de Banco de Dados. Modelagem conceitual. Modelagem lógica. Modelagem física. Normalização. Modelo relacional. SQL. Álgebra relacional.

203582 - SISTEMAS MULTIMÍDIA

O que é multimídia. Os aplicativos. O som. A música e a voz. As imagens. Os desenhos. O vídeo. A animação. Infraestrutura para multimídia.

203583 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO WEB

Fundamentos básicos sobre aplicações cliente/servidor. Fundamentos de uma linguagem de programação para desenvolvimento cliente/servidor. Troca de informações entre aplicações na Web. Integração de aplicações WEB com banco de dados. Autenticação. Instalação, configuração, testes de desempenho e de funcionamento de banco de dados. Construção de uma aplicação cliente/servidor em linguagem de programação WEB.

203584 - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Métodos de resolução de problemas. Busca em espaço de estados. Redução de problemas. Busca em profundidade. Busca em largura. Uso de heurísticas. Representação do conhecimento. Regras de produção. Redes semânticas. Frames. Representação do conhecimento e raciocínio com incerteza. Aprendizagem de máquina, métodos de indução. Processamento de linguagem natural.

203585 - MODELAGEM DE SOFTWARE

Conceitos sobre modelagem de software. Introdução à Modelagem de software. Modelagem de sistemas. Processo de desenvolvimento e desenvolvimento prático.

503573 - INTRODUÇÃO À EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Concepções de educação à distância. Evolução histórica. O aluno de EaD. Tutoria em EaD. Metodologia da EaD. Avaliação na EaD. Perspectivas atuais de educação à distância: mídias interativas e plataformas de aprendizagem on line.

203586 - COMPUTAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO

Conceito de Objetos de Aprendizagem. Software Educativo e seus aspectos técnicos, pedagógicos e ergonômicos. Conceitos e ferramentas sobre Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Tutoria em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. O uso do computador e da internet na escola como recurso pedagógico.

203573 - PRÁTICA DE ENSINO EM COMPUTAÇÃO V

Vivência prática do ensino de computação, através da elaboração de softwares educacionais, simulações e organização de planos pedagógicos. Práticas didático-pedagógicas em ensino de computação.

203574 - PRÁTICA DE ENSINO EM COMPUTAÇÃO VI

Elaboração de um projeto de ensino de computação para a educação básica.

203588 - SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

Comunicação entre processos distribuídos. Computação em Grade, Computação Global, e Computação Peer-to-Peer. Sistemas de arquivos distribuídos. Serviços de nomeação. Coordenação. Distribuição de conteúdo. Replicação. Segurança.

203589 - PROCESSAMENTO DE IMAGENS

Princípios básicos de Processamento de Imagens - Etapas básicas - Realce de Imagens (histograma, equalização, filtragem linear, filtragem não linear) - Segmentação de Imagens (por região, por textura, por contorno) - Morfologia Matemática binária (elemento estruturante, erosão, dilatação, reconstrução binária) – Aplicações reais.

203590 - PROGRAMAÇÃO PARALELA

Introdução à computação paralela. Concorrência, crescimento em escala e granulação. Introdução à programação paralela. Modelos de programação paralela. Desenvolvimento de algoritmos paralelos para arquiteturas de memória compartilhada e distribuída. Escalonamento de processos. Avaliação de desempenho e teste de programas paralelos.

203591 - TÓPICOS AVANÇADOS EM PROGRAMAÇÃO

Ementa: Algoritmos de aproximação. Análise experimental de algoritmos. Algoritmos paralelos e distribuídos. Algoritmos probabilísticos. Estruturas de dados avançadas para busca, filas de prioridades e manipulação de textos. Algoritmos numéricos e criptografia. Algoritmos geométricos.

203592 - MINERAÇÃO DE DADOS

Revisão de conceitos básicos da estatística. Processo de Descoberta do Conhecimento. Data warehouse e OLAP. Tarefas de mineração de dados: classificação, agrupamento, regras de associação e análise de desvios. Estudo de algoritmos para as principais tarefas de mineração de dados. Avaliação dos resultados obtidos. Introdução às técnicas de recuperação de informações, às aplicações em mineração de textos e às técnicas de mineração na Web.

203593 - PROGRAMAÇÃO EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Programação para dispositivos móveis (handheld, celulares, smart phones). Ambientes de desenvolvimento (IDE's, linguagens de programação, etc). Questões de implementação: tamanho da aplicação, fator de forma da tela, compilação para um dispositivo específico ou para dispositivos múltiplos, limitações dos dispositivos. Programas de desenvolvimento de conteúdo e entretenimento digital para dispositivos móveis. Bibliotecas de desenvolvimento de programas gráficos para diversas plataformas. Desenvolvimento de aplicativos multiplataforma.

203595 - DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

História do desenvolvimento de Jogos Digitais. Fundamentos de jogos eletrônicos, game design, tecnologias, programação e técnicas de desenvolvimento.

203596 - ANÁLISE DE ALGORITMOS

Crescimento de funções e notação assintótica, relações de recorrência, análise de custo e cota inferior. Ordenação e estatísticas de ordem. Estrutura de dados para representação de grafos, busca em grafos, ordenação topológica, árvore geradora mínima, caminhos mínimos. Técnicas de projeto de algoritmos: força-bruta e gulosos, backtracking, divisão-e-conquista, programação dinâmica. Complexidade computacional: classes P e NP, problemas NP-difíceis. Métodos para resolução de problemas NP-difíceis: heurísticas, algoritmos exatos e de aproximação.

203594 - SOFTWARE EDUCACIONAL

Definição e tipologia de software educacional. Visão histórica do software educacional. Usabilidade e qualidade de software educacional. Gerações e as tecnologias. Relação da tecnologia com a prática pedagógica.

203597 - ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO EM ENSINO DE COMPUTAÇÃO I

Trabalho com teorias da aprendizagem. Desenvolvimento de aulas teóricas e práticas piloto. Elaboração de projetos de pesquisa. Metodologia Científica. Metodologias de Práticas de Ensino de Computação. Análise da realidade escolar e reflexão sobre a prática de ensino em computação. Desenvolvimento de projeto de estágio. Docência em instituições.

203598 - ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO EM ENSINO DE COMPUTAÇÃO II

Trabalho com teorias da aprendizagem. Desenvolvimento de aulas teóricas e práticas piloto. Elaboração de projetos de pesquisa. Metodologia Científica. Metodologias de Práticas de Ensino de Computação. Análise da realidade escolar e reflexão sobre a prática de ensino em computação. Desenvolvimento de projeto de estágio. Docência em instituições.

203599 - ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO EM ENSINO DE COMPUTAÇÃO III

Trabalho com teorias da aprendizagem. Desenvolvimento de aulas teóricas e práticas piloto. Elaboração de projetos de pesquisa. Metodologia Científica. Metodologias de Práticas de Ensino de Computação. Análise da realidade escolar e reflexão sobre a prática de ensino em computação. Desenvolvimento de projeto de estágio. Docência em instituições.

203600 - ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO EM ENSINO DE COMPUTAÇÃO IV

Trabalho com teorias da aprendizagem. Desenvolvimento de aulas teóricas e práticas piloto. Elaboração de projetos de pesquisa. Metodologia Científica. Metodologias de Práticas de Ensino de Computação. Análise da realidade escolar e reflexão sobre a prática de ensino em computação. Desenvolvimento de projeto de estágio. Docência em instituições.

501599 - PSICOLOGIA DA EDUCAÇÃO

Psicologia e Psicologia da Educação. Aprendizado e Desenvolvimento no contexto escolar: implicações das teorias de Skinner, Vygotsky, Piaget e Wallon para o ensino. Faixa geracional, Fracasso Escolar, Erro e Avaliação do Aprendizado. A adolescência no enfoque psicossocial e cultural. O processo educativo de adolescentes e jovens em cumprimento de medidas socioeducativas.

501600 - FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO

Fundamentos filosóficos, históricos e sociológicos da Educação. A educação e sua relação com a cultura, trabalho e poder. Educação em Direitos Humanos e Diversidade. Epistemologias da Educação. Teorias e concepções pedagógicas.

501602 - EDUCAÇÃO, DIVERSIDADE E CIDADANIA

Introdução aos fundamentos que permitem a compreensão da noção de diversidade e cidadania como expressão da prática social. A diversidade como constituinte da condição humana. Diversidade e Direitos Humanos. Introdução sobre a teoria e prática que envolve a educação ambiental, gênero e a diversidade sexual. A diversidade étnico-racial com ênfase nas histórias e culturas dos povos indígenas e africanos. A diversidade social e as desigualdades econômicas. Drogas. A educação escolar como catalisadora e expressão das diversidades. A drogadição e suas implicações nas ações sócio-educativas.

509679 - DIDÁTICA

Reflexões sobre educação e o trabalho docente na escola. A didática como área de saber voltada aos processos ensino-aprendizagem e seu papel na formação do professor. Organização do trabalho pedagógico no cotidiano escolar: o planejamento educacional, seus níveis e elementos. Avaliação do processo ensino-aprendizagem.

509680 - GESTÃO EDUCACIONAL

A constituição da dinâmica escolar a partir da relação escola, política educacional e comunidade. A organização e a gestão democrática como processos políticos e suas dimensões administrativa e pedagógica. Paradigmas da gestão educacional e a perspectiva democrática. Projeto político-pedagógico, avaliação institucional e formação continuada de professores enquanto processos pedagógicos centrais da gestão escolar democrática.

510320 - INGLÊS INSTRUMENTAL

Estudo metódico de textos na área de informática, software, manuais, através de exercícios de leitura, compreensão e intelecção com vistas à aquisição de um instrumento de comunicação e pesquisa.

510321 - LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS

Reflexões sobre o processo de aquisição da linguagem da pessoa surda. Caracterização dos órgãos fonoarticulatórios. Percepção visual e auditiva da linguagem oral. Quadro fonético. Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Bilingüismo. Aspectos lingüísticos da língua de sinais brasileira.

CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO - UAB

1.º Semestre	Algoritmos e Programação I	Lógica Computacional	Fundamentos da Educação	Ciência, Tecnologia e Sociedade	Inglês Instrumental	Introdução à Educação a Distância
408	203562 68	203575 68	501600 68	203580 68	510320 68	503573 68
2.º Semestre	Matemática Discreta	Prática de Ensino em Computação I	Introdução à Organização de Computadores	Didática	Algoritmos e Programação II	Cálculo Diferencial e Integral
408	101618 68	203569 68	203565 68	509679 68	203563 68	101617 68
3.º Semestre	Introdução à Arquitetura de Computadores	Estrutura de Dados	Psicologia da Educação	Estatística Computacional	Prática de Ensino em Computação II	Gestão Educacional
408	203566 68	203564 68	501599 68	203568 68	203570 68	509680 68
4.º Semestre	Metodologia de Pesquisa em Computação	Banco de Dados	Prática de Ensino em Computação III	Política Educacional	Programação Orientada a Objetos	
340	203587 68	203581 68	203571 68	501601 68	203567 68	
5.º Semestre	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação I	Modelagem de Software	Sistemas Operacionais	Prática de Ensino em Computação IV	Fundamentos de Programação WEB	
374	203597 102	203585 68	203578 68	203572 68	203583 68	
6.º Semestre	Engenharia de Software	Redes de Computadores e Internet	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação II	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	Prática de Ensino em Computação V	
357	203576 68	203577 68	203598 102	510321 51	203573 68	
7.º Semestre	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação III	Prática de Ensino em Computação VI	Inteligência Artificial	Computação Aplicada à Educação	Diversificação e Aprofundamento I	
374	203599 102	203574 68	203584 68	203586 68	203 68	
8.º Semestre	Sistemas Multimídia	Interação Humano-Computador	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação IV	Educação, Diversidade e Cidadania	Diversificação e Aprofundamento II	
374	203582 68	203579 68	203600 102	501602 68	203 68	
Disciplinas Formação Básica	Disciplinas Form. Espc. Profissional	Disciplinas Diver. ou Aprofundamento	Estágio Curricular	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	TOTAL	
1496	1003	136	408	200	3243	

Aprovado pela Portaria R. nº 531, de 18 de novembro de 2015.