

CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO - EAD

TURNO: Integral
Currículo nº 1
A partir de 2017

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 e 325 (trezentas e vinte e cinco) horas em *Extensão enquanto componente curricular, 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	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA DE EXTENSÃO (%)	CARGA HORÁRIA
509679	Didática	0	68
501599	Psicologia da Educação	0	68
501600	Fundamentos da Educação	0	68
101617	Cálculo Diferencial e Integral	0	68
101618	Matemática Discreta	0	68
203562	Algoritmos e Programação I	0	68
203563	Algoritmos e Programação II	0	68
203564	Estrutura de Dados	0	68
203565	Introdução à Organização de Computadores	0	68
203566	Introdução à Arquitetura de Computadores	0	68
203567	Programação Orientada a Objetos	0	68
501601	Política Educacional	0	68
203568	Estatística Computacional	0	68
510320	Inglês Instrumental	0	68
501602	Educação, Diversidade e Cidadania	0	68
509680	Gestão Educacional	0	68
Total em Horas			1.088

DISCIPLINAS DE PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA DE EXTENSÃO (%)	CARGA HORÁRIA
203569	Prática de Ensino em Computação I	55,88	68
203570	Prática de Ensino em Computação II	55,88	68
203571	Prática de Ensino em Computação III	55,88	68
203572	Prática de Ensino em Computação IV	55,88	68
203573	Prática de Ensino em Computação V	55,88	68
203574	Prática de Ensino em Computação VI	55,88	68
Total em Horas			408

DISCIPLINAS DE FORMAÇÃO ESPECÍFICA PROFISSIONAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA DE EXTENSÃO (%)	CARGA HORÁRIA
203575	Lógica Computacional	0	68
203576	Engenharia de Software	0	68
203577	Redes de Computadores e Internet	0	68
203578	Sistemas Operacionais	0	68
203579	Interação Humano Computador	32	68
203580	Ciência, Tecnologia e Sociedade	0	68
203581	Banco de Dados	0	68
203582	Sistemas Multimídia	0	68
203583	Fundamentos de Programação WEB	32	68
203584	Inteligência Artificial	0	68
203585	Modelagem de Software	0	68
503573	Introdução à Educação a Distância	0	68
203586	Computação Aplicada à Educação	33	68
510321	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	0	51
203587	Metodologia de Pesquisa em Computação	0	68
Total em Horas			1.003

DISCIPLINAS DE DIVERSIFICAÇÃO OU APROFUNDAMENTO

CÓDIGO	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA DE EXTENSÃO (%)	SEMESTRE	CARGA HORÁRIA
203588	Sistemas Distribuídos	0	1	68
203589	Processamento de Imagens	0	1	68
203590	Programação Paralela	0	1	68
203591	Tópicos Avançados em Programação	0	1	68
203592	Mineração de Dados	0	1	68
203593	Programação em Dispositivos Móveis	0	2	68
203594	Software Educacional	0	2	68
203595	Desenvolvimento de Jogos	0	2	68
203596	Análise de Algoritmos	0	2	68
Total em Horas				136**

** As disciplinas de Diversificação e Aprofundamento serão ofertadas entre o 7º e o 8º semestre do curso. O acadêmico poderá escolher duas disciplinas dentre as ofertadas, cursando apenas uma a cada semestre. A carga horária de cada disciplina conta com 68 (sessenta e oito) horas, totalizando 136 (cento e trinta e seis) horas em disciplinas de diversificação e aprofundamento durante o curso.

DISCIPLINAS DE ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

CÓDIGO	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
203597	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação I	102
203598	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação II	102
203599	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação III	102
203600	Estágio Supervisionado em Ensino de Computação IV	102
Total em Horas		408

DISCIPLINAS DE EXTENSÃO COMO COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA DE EXTENSÃO (%)	CARGA HORÁRIA
203569	Prática de Ensino em Computação I	38	68
203570	Prática de Ensino em Computação II	38	68
203571	Prática de Ensino em Computação III	38	68
203572	Prática de Ensino em Computação IV	38	68
203573	Prática de Ensino em Computação V	38	68
203574	Prática de Ensino em Computação VI	38	68
203586	Computação Aplicada à Educação	33	68
203579	Interação Humano Computador	32	68
203583	Fundamentos de Programação WEB	32	68

Total em horas não codificada	0
Total em Horas	325

ATIVIDADES COMPLEMENTARES OU ATIVIDADES ACADÊMICO-CIENTÍFICO-CULTURAIS

Para obter a sua graduação, o acadêmico deverá cumprir, no mínimo, 200 (duzentas) horas em atividades complementares, regulamentados pelo Colegiado de Curso.

DISCIPLINAS DE DIVERSIFICAÇÃO E APROFUNDAMENTO

Componente essencial para complementação da carga horária mínima prevista à conclusão do curso tem a finalidade de aprofundar conteúdos específicos e atender a diversidade de demanda social no campo profissional pretendido. As disciplinas de Diversificação e Aprofundamento serão ofertadas entre o 7º e o 8º semestre do curso. O acadêmico poderá escolher duas disciplinas dentre as ofertadas, cursando apenas uma a cada semestre. A carga horária de cada disciplina conta com 68 (sessenta e oito) horas, totalizando 136 (cento e trinta e seis) horas em disciplinas de diversificação e aprofundamento durante o curso, conforme especificação no fluxograma.

*DISCIPLINAS DE EXTENSÃO COMO COMPONENTE CURRICULAR

Considerando os princípios da curricularização da extensão conforme RESOLUÇÃO CEPE - Nº 2020.6 e também como requisito essencial para a composição da carga horária do curso, apresenta 325 (trezentas e vinte e cinco) horas de atividades de extensão, inseridas nos grupos de Disciplinas de Formação Específica Profissional e Prática como Componente Curricular. Em relação a carga horária total do curso a extensão apresenta 10,0%.

PRÁTICA ESPORTIVA

A atividade de prática esportiva será desenvolvida pelo acadêmico como atividade opcional.

DESDOBRAMENTOS DAS ÁREAS DE CONHECIMENTO EM DISCIPLINAS

DISCIPLINAS DE FORMAÇÃO BÁSICA GERAL

Nº DE ORDEM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	DISCIPLINAS
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

Nº DE ORDEM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	DISCIPLINAS
-------------	-----------------------	-------------

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

Nº DE ORDEM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	DISCIPLINAS
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

Nº DE ORDEM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	DISCIPLINAS
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 CURRICULAR SUPERVISIONADO

Nº DE ORDEM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	DISCIPLINAS
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

DISCIPLINAS DE EXTENSÃO COMO COMPONENTE CURRICULAR

Nº DE ORDEM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	DISCIPLINAS
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 1.8 Computação Aplicada à Educação 3.18 Interação Humano Computador 3.22 Fundamentos de Programação WEB

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 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 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.

203573 - 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

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, smartphones). 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 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 ensinoaprendizagem 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.

ANEXO I - FLUXOGRAMA

LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO EaD

1ª Série		Algoritmos e Programação I			Lógica Computacional			Fundamentos da Educação			Ciência, Tecnologia e Sociedade			Inglês Instrumental			Introdução à Educação a Distância		
408	408 0	203562	68	4 0	203575	68	4 0	501600	68	4 0	203580	68	4 0	510320	68	4 0	503573	68	4 0
2ª Série		Prática em Ensino de Computação I			Matemática Discreta			Introdução à Organização de Computadores			Didática			Algoritmos e Programação II			Cálculo Diferencial e Integral		
408	408 0	203569	68	4 0	101618	68	4 0	501565	68	4 0	509679	68	4 0	203563	68	4 0	101617	68	4 0
3ª Série		Introdução à Arquitetura de Computadores			Estrutura de dados			Psicologia de Educação			Estatística Computacional			Prática de Ensino em Computação II			Gestão Educacional		
408	408 0	203566	68	4 0	203564	68	4 0	501599	68	4 0	203568	68	4 0	203570	68	4 0	509680	68	4 0
4ª Série		Metodologia de Pesquisa em Computação			Banco de Dados			Prática de Ensino em Computação III			Política Educacional			Programação Orientada a Objetos					
340	340 0	203587	68	4 0	203581	68	4 0	203571	65	4 0	501601	68	4 0	203567	68	4 0			

LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO EaD

5ª Série		Estágio Supervisionado em Ensino de Computação I			Modalagem de Software			Sistemas Operacionais			Prática de Ensino em Computação IV			Fundamentos de Programação WEB					
374	374	203597	102	6	203585	68	4	203578	68	4	203572	68	4	203583	68	4			
	0			0			0			0			0			0	0	0	
6ª Série		Engenharia de Software			Redes de Computadores e Internet			Estágio Supervisionado em Ensino de Computação II			Língua Brasileira de Sinais LIBRAS			Práticas de Ensino em Computação V					
357	357	203576	68	4	203577	68	4	203598	102	6	510321	51	3	203573	68	4			
	0			0			0			0			0			0	0	0	
7ª Série		Estágio Supervisionado em Ensino de Computação III			Prática de Ensino em Computação VI			Inteligência Artificial			Diversificação e Aprofundamento I			Computação Aplicada à Educação					
374	374	203599	102	6	203574	68	4	203584	68	4	203	68	4	203586	68	4			
	0			0			0			0			0			0	0	0	
8ª Série		Sistemas Multimídia			Educação, Diversidade e Cidadania			Estágio Supervisionado em Ensino de Computação IV			Diversificação e Aprofundamento II			Interação Humano Computação					
374	374	203582	68	4	501602	68	4	203600	102	6	203	68	4	203579	68	4			
	0			0			0			0			0			0	0	0	
Disciplinas Formação Básica		Disciplinas Form. Espec. Profissional			Disciplinas Diversificação ou Aprofundamento			Atividades Acadêmico-Científico-Culturais			Prática de Ensino			Estágio Curricular			Disciplinas EAD		
1088		1003			136			200			408			408					
Extensão como Componente Curricular		Total			___ª Série			Nome da Disciplina											
325		3243			CH			COD. CH			CH-1ºs			CH-2ºs					
					CH-1ºs			CH-2ºs											

Em vigor a partir de 2017. Aprovado pela Portaria R. nº 531, de 18 de novembro de 2015. (Alterado pela Resolução CEPE n.º 2023/26).