



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO - UPE

***CAMPUS* GARANHUNS**

**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO**

LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

**Garanhuns-PE
Setembro, 2018**

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO - UPE
CAMPUS GARANHUNS

**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO**
LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação apresentado e aprovado às instâncias internas da UPE e apresentado ao Conselho Estadual de Educação do Estado de Pernambuco - CEE-PE para apreciação e solicitação da renovação Reconhecimento do referido Curso.

Garanhuns-PE

Setembro, 2018

Universidade de Pernambuco - UPE

Reitor:

Prof. Pedro Henrique de Barros Falcão

Vice-Reitor:

Prof^a. Maria do Socorro de Mendonça Cavalcanti

Pró-Reitora de Graduação:

Prof. Dr. Luiz Alberto Ribeiro Rodrigues

Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa:

Prof^a. Maria Tereza Cartaxo Muniz

Pró-Reitor de Extensão e Cultura:

Prof. Renato Medeiro de Moraes

Pró-Reitor de Administração e Finanças:

Prof. Rivaldo Mendes de Albuquerque

Pró-Reitor de Desenvolvimento de Pessoas:

Prof^a. Vera Rejane do Nascimento Gregório

Campus Garanhuns

Diretora:

Prof^a. Rosângela Estevão Alves Falcão

Vice-Diretor:

Prof. Adauto Trigueiro de Almeida Filho

Coordenador de Graduação:

Prof. Damôcles Aurélio Nascimento da Silva Alves

Coordenadora de Pós-Graduação e Pesquisa:

Prof^a. Carolina de Albuquerque Lima Duarte

Coordenador de Extensão e Cultura:

Prof. Higor Ricardo Monteiro Santos

Coordenador de Planejamento:

Prof. Emanuel Francisco Spósito Barreiros

Coordenador Administrativo e Financeiro:

Joel Pereira Ferreira

Coordenadora de Apoio Pedagógico às Atividades Acadêmicas:

Prof^a. Crisna Teodorico dos Santos

Licenciatura em Computação

Coordenador do Curso:
Prof. Cleyton Mário de Oliveira Rodrigues

Vice-Coodenador do Curso:
Prof. Jackson Raniel Florêncio da Silva

APRESENTAÇÃO

O Curso de Licenciatura em Computação da Universidade de Pernambuco, Campus Garanhuns encontra-se reconhecido perante o Conselho Estadual de Educação, evidenciado pelo Parecer CEE/PE Nº 59/2015-CES, aprovado em plenário no dia 25/05/2015, publicado no DOE de 10/06/2015 pela Portaria SEE Nº 2034/2015, de 09/06/2015 e erratas em 11/06/2015 e 05/08/2015.

Este documento contempla a sistematização do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Graduação de Licenciatura em Computação, constituindo-se num referencial teórico-prático que motiva o processo de integração acadêmico-profissional. O presente projeto, respaldado na atual legislação educacional, na normatização externa e na interna vigentes e na sua versão de autorização para o funcionamento do Curso [3,4,5,7,8,10,11,13,14,20,21,22], apresenta ajustes curriculares indispensáveis à manutenção dos níveis de qualidade da formação, na perspectiva da humanização e da profissionalização necessária à atuação na sociedade. Ainda, vale ressaltar que as novas Diretrizes Curriculares Nacionais para Cursos da Área de Informática e Computação (Parecer CNE/CES nº 136/2012) [9], cujo parecer foi homologado e publicado no D.O.U de 28/10/2016, seção 1, pág. 26, foram consideradas na atualização deste Projeto.

SUMÁRIO

CONDIÇÕES DE OFERTA DO CURSO.....	1
1 INTRODUÇÃO.....	3
2 JUSTIFICATIVA.....	3
3 OBJETIVOS.....	5
4 PERFIL DO EGRESSO.....	6
5 COMPETÊNCIAS, HABILIDADES E ATITUDES.....	6
6 CAMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL.....	7
7 MODALIDADE E DURAÇÃO DO CURSO.....	8
7.1 CARGA HORÁRIA.....	8
7.2 TEMPO DE INTEGRALIZAÇÃO DE ESTUDOS.....	9
8 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	9
8.1 FUNDAMENTOS.....	9
8.2 MALHA CURRICULAR.....	10
8.3 MALHA CURRICULAR SEQUENCIAL.....	12
8.4 DISCIPLINAS ELETIVAS.....	15
8.5 ESTÁGIOS SUPERVISIONADOS.....	16
8.6 PRÁTICAS COMO COMPONENTES CURRICULARES.....	18
8.7 COMPONENTES CURRICULARES INTEGRADORES.....	20
8.8 SEMINÁRIOS DE COMPUTAÇÃO.....	21
8.9 ATIVIDADES COMPLEMENTARES.....	22
8.10 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM E SISTEMA DE AVALIAÇÃO.....	23
9 INFRAESTRUTURA DE APOIO AO CURSO.....	24
9.1 ASPECTOS FÍSICOS.....	24
9.2 BIBLIOTECA.....	24
9.3 LABORATÓRIOS.....	24
REFERÊNCIAS.....	26
ANEXO I - PERFIS CURRICULARES ANTERIORES.....	29
10 PERFIS CURRICULARES ANTERIORES.....	29
10.1 PERFIS POR ÁREA DE FORMAÇÃO (DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS).....	29
10.1.1 Perfil 2011.....	29
10.1.2 Perfil 2010.....	31
10.1.3 Perfil 2009.....	33
10.1.4 Perfil 2008.....	35

10.2 MALHA CURRICULAR SEQUENCIAL (DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS)....	37
10.2.1 Perfil de 2011.....	38
10.2.2 Perfil de 2010.....	40
10.2.3 Perfil de 2009.....	42
10.2.4 Perfil de 2008.....	45
10.3 DISCIPLINAS ELETIVAS.....	47
10.4 EQUIVALÊNCIA ENTRE DISCIPLINAS/COMPONENTES CURRICULARES DE PERFIS ANTERIORES.....	50
10.4.1 Perfil 2011.....	50
10.4.2 Perfil 2010.....	52
10.4.3 Perfil 2009.....	54
10.4.4 Perfil 2008.....	56

CONDIÇÕES DE OFERTA DO CURSO

Denominação: Licenciatura em Computação.

Local de Realização: Universidade de Pernambuco (UPE), *Campus* Garanhuns.

- Endereço: Rua Capitão Pedro Rodrigues, 105 – São José – Garanhuns-PE – CEP: 55.294-902.

Carga Horária de Integralização Mínima: 3.230 horas (173 Créditos).

Tempo para Integralização Curricular:

- **Mínimo:** 4 (quatro) anos, correspondentes a 8 (oito) semestres letivos;
- **Máximo:** 6 (seis) anos, correspondentes a 12 (doze) semestres letivos.

Regime Acadêmico: Créditos.

Modalidade: Presencial.

Turno de Funcionamento: Integral.

Número de Vagas: 40 (quarenta) anuais.

Forma de Ingresso: Processo de Ingresso da UPE, através do Sistema Seriado de Avaliação ou SiSU, com 1 (uma) entrada por ano, no início do 1º semestre de cada ano.

Base Legal:

- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96;
- Diretrizes Curriculares de Cursos da Área de Computação e Informática – MEC/SESu/CEEInf, de 1999;
- Parecer CNE/CP nº 09/2001 aprovado em 08 de maio de 2001, referente às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena;
- Lei nº 10.436 de 24 de abril de 2002, referente a LIBRAS;
- Resolução CEE/PE Nº 01 de 12 de abril de 2004, referente ao credenciamento e o recredenciamento de instituições de educação superior integrantes do Sistema de Ensino do Estado de Pernambuco;
- Portaria Ministerial nº 4.059 de 10 de dezembro de 2004, referente à oferta modalidade semipresencial EAD;
- Decreto nº 5.626 de 22 de dezembro de 2005, referente a LIBRAS;
- Resolução CEPE UPE nº 051/2007, referente à homologação da abertura do curso de Licenciatura em Computação do Campus Garanhuns (chamado à época de Licenciatura em Informática);

- Resolução CONSUN UPE nº 007/2007, referente à homologação da abertura do curso de Licenciatura em Computação do Campus Garanhuns (chamado à época de Licenciatura em Informática);
- Lei nº 11.788 de 25 de setembro de 2008, referente a estágios;
- Parecer CNE/CES nº 136/2012 sobre Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Computação, aprovado em 09 de março de 2012 (aguardando homologação);
- Resolução CONSUN UPE nº 012/2012, referente à alteração do nome do curso de Licenciatura em Informática para Licenciatura em Computação;
- Resolução CNE/CP nº 2 01 de julho de 2015, referente às Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior (cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para graduados e cursos de segunda licenciatura) e para a formação continuada.
- Resolução CEPE UPE nº 105/2015, referente a atividades complementares.
- Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que versa sobre o Plano Nacional de Educação (PNE), com vigência de 10 anos a partir de sua publicação.
- Parecer CNE/CES Nº 136/2012 que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de bacharelado e licenciatura em Computação, homologado e publicado no D.O.U. de 28/10/2016m seção 01, pág. 26.

1 INTRODUÇÃO

O Curso de Licenciatura em Computação da Universidade de Pernambuco (UPE), *Campus* Garanhuns, teve seu funcionamento autorizado pela Resolução CEPE UPE nº 051/2007 [20], iniciando suas atividades em 2008, sendo reconhecido em 25/05/2015 pelo Parecer CEE/PE Nº 59/2015-CES. Considerando a validade deste reconhecimento, o presente documento detalha as informações necessárias à renovação do reconhecimento do Curso, pelo Conselho Estadual de Educação, conforme a Resolução CEE/PE Nº 01, de 12 de abril de 2004 [19]. Dessa forma, com base nas exigências do Art. 6º desta Resolução, o documento apresenta as informações relativas ao Projeto Pedagógico do Curso (PPC).

Quanto ao relatório descritivo de funcionamento e de Evolução do Curso, são apresentadas informações referentes ao desenvolvimento de ações que traduzem os resultados no Curso, bem como o situa historicamente, destacando toda a sua evolução, desde o momento da sua autorização até o ano de 2015.

As seguintes informações são destacadas neste PPC: justificativas para a sua oferta; seus objetivos; o perfil do egresso desejado; as competências, habilidades e atitudes a serem construídas pelos seus discentes; campo de atuação profissional; duração do Curso; organização curricular; infraestrutura de apoio ao Curso; corpo docente; ementário.

2 JUSTIFICATIVA

A área de Computação permeia diversas atividades humanas, sendo estratégica em todos os países do mundo, de forma que não se pode imaginar uma sociedade sem computador e todas as suas tecnologias [9,16]. A invenção do computador, no século XX, constitui um marco comparável, em importância, ao desenvolvimento da escrita ou da imprensa, uma vez que não é exagero dizer que a vida das pessoas, atualmente, depende de sistemas computacionais [1]. Dessa forma, a Computação possui um papel fundamental na sociedade, onde seus profissionais estão e estarão trabalhando com especialistas de outras áreas do conhecimento, projetando e construindo sistemas computacionais para diversos setores e segmentos da sociedade, em uma perspectiva interdisciplinar [18].

De acordo com as Diretrizes Curriculares de Cursos da Área de Computação e Informática (MEC/SESu/CEEInf) [4], de 1999, os cursos, na Educação Superior, são distribuídos em Bacharelados (Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Sistemas de Informação, entre outras denominações) e Licenciatura – ainda existem os de Tecnólogo, que são cursos de curta duração e que atendem a uma demanda imediata do mercado. Nesse sentido, segundo dados do Censo de 2012 (MEC/INEP) [2], existem mil duzentos e cinquenta (1.250) cursos de graduação na área, no

País, oferecidos por Instituições de Educação Superior, públicas e privadas, na modalidade presencial e à distância, com a seguinte distribuição, conforme ilustra a Figura 1: setecentos e oitenta e seis (786) para Ciência da Computação, cento e sessenta (160) para Engenharia da Computação, cento e oitenta e nove (189) para Sistemas de Informação, dezoito (18) para outros cursos de Bacharelado e noventa e sete (97) para Licenciatura em Computação.

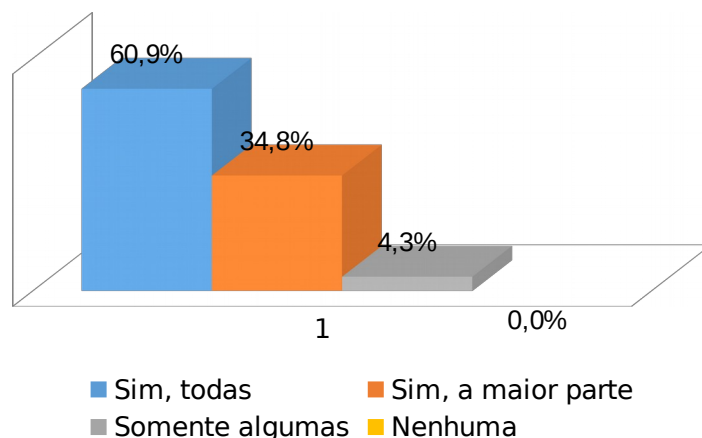


Figura 1 - Distribuição dos Cursos de Graduação em Computação no País (Fonte: MEC/INEP, 2012 [2])

Por outro lado, os cursos de Licenciatura em Computação visam a atender a uma demanda crescente das Escolas e Organizações em constante processo de modernização, dotando os seus cidadãos de competências e habilidades necessários ao convívio em um mundo contemporâneo, promovendo o desenvolvimento econômico e social do País [16]. A inserção do Pensamento Computacional (Algorítmico), na Educação Básica, através do ensino da Ciência da Computação, provê os recursos cognitivos necessários à resolução de problemas, transversal a todas as áreas do conhecimento [15,23,24]. Existem inúmeros problemas das áreas de Ciências Exatas, Humanas, Artes, da realidade cotidiana, entre outras, que poderiam ser resolvidos através da Ciência da Computação. Dessa forma, a Ciência da Computação, na formação de todo e qualquer cidadão, possibilita-os a identificar problemas, que poderiam ser resolvidos por métodos computacionais, bem como a descrever suas soluções. Assim, futuros sociólogos, economistas, músicos, educadores deverão interagir com profissionais da Computação, através de um pensamento interdisciplinar [16].

Ainda, no desenvolvimento e no uso de tecnologias digitais na Educação, os conhecimentos pedagógicos atrelados aos conhecimentos de Computação tornam os licenciados em Computação profissionais mais habilitados para exercer tais funções. Como consequência, esses produtos tornam os processos de ensino e de aprendizagem mais prazerosos, autônomos e efetivos, pois introduzem princípios e conceitos pedagógicos, na interação humano-computador [18]. Dessa forma, todo sistema

computacional com funcionalidades pedagógicas requer o envolvimento de licenciados em Computação.

O primeiro curso de Licenciatura em Computação, no País, teve o seu início no ano de 1998, sendo oferecido pela Universidade de Brasília. Atualmente, existem 97 (noventa e sete) cursos de Licenciatura em Computação, distribuídos em Instituições de Educação Superior, públicas e privadas, no Brasil, na modalidade presencial e à distância. Embora, como ilustra a Figura 1, esses cursos correspondam a 8% do total de cursos da área de Computação e Informática, a cada ano, novos cursos vêm sendo criados, conforme dados do Censo de 2012 (MEC/INEP) [2], como destaca a Figura 2.

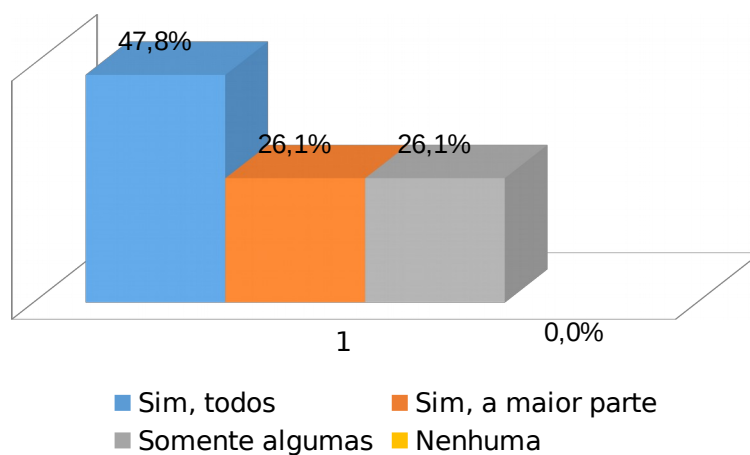


Figura 2 - Evolução do Quantitativo de Cursos de Licenciatura em Computação, no País (Fonte: MEC/INEP, 2012 [2])

A UPE, historicamente, vem alicerçando a sua presença na construção da sociedade, através da formação de educadores para o Ensino Fundamental e o Médio, visando à qualidade da Educação Básica no Estado, por meio da diversidade de saberes construídos. Atualmente, na UPE, funcionam 23 (vinte e três) cursos de Licenciatura, distribuídos em seus diversos *Campi* (Garanhuns, Mata Norte, Petrolina e Santo Amaro). Seguindo a sua tradição no ensino de Licenciaturas e considerando o papel relevante dos cursos de Licenciatura em Computação, no País, além do destaque nacional e internacional no qual o Estado de Pernambuco encontra-se, na área de Computação, a UPE apresenta-se como a primeira Instituição de Educação Superior no interior do Estado de Pernambuco e a segunda em todo o Estado, através do seu *Campus* Garanhuns, a oferecer o curso de Licenciatura em Computação, iniciado no primeiro semestre de 2008.

3 OBJETIVOS

O Curso de Licenciatura em Computação da UPE têm como objetivo principal formar professores, atuantes no ensino da Ciência da Computação, promovendo dessa forma o Pensamento Computacional: na Educação Básica (no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, em suas diversas modalidades); na Educação Profissional (no Ensino Médio); e na Educação

Corporativa, onde a Computação constitui-se a base de formação para os usuários de infraestrutura de softwares em Organizações.

Ainda, o Curso visa à formação de profissionais capazes de atuar em projetos de softwares educativos e de sistemas educacionais, incluindo os de Educação à Distância, favorecendo a processos de ensino e aprendizagem, nas perspectivas de desenvolvimento e de uso de tecnologias digitais.

4 PERFIL DO EGRESSO

De forma geral, o Curso de Licenciatura em Computação da UPE deve assegurar a formação de profissionais que possuam:

- Conhecimento das questões sociais (incluindo questões étnico-raciais), profissionais, legais, éticas, políticas, humanísticas e ambientais;
- Compreensão do impacto da computação e suas tecnologias na sociedade no que concerne ao atendimento e à antecipação estratégica das necessidades da sociedade;
- Visão crítica e criativa na identificação e resolução de problemas contribuindo para o desenvolvimento de sua área;
- Conhecimento para atuar de forma empreendedora, abrangente e cooperativa no atendimento às demandas sociais da região onde atua, do Brasil e do mundo;
- Conhecimento para utilizar racionalmente os recursos educacionais disponíveis de forma transdisciplinar;
- Compreensão das necessidades da contínua atualização e aprimoramento de suas competências e habilidades;
- Reconhecimento da importância do pensamento computacional na vida cotidiana, como também sua aplicação em outros domínios e ser capaz de aplicá-lo em circunstâncias apropriadas.

5 COMPETÊNCIAS, HABILIDADES E ATITUDES

De forma geral, o Curso de Licenciatura em Computação da UPE deve assegurar a formação de profissionais que possuam as seguintes competências, habilidades e atitudes:

- Conhecer os limites da Ciência da Computação, bem como a sua aplicabilidade na identificação de problemas que possuam uma solução algorítmica, compreendendo bem as suas dimensões;
- Desenvolver soluções e tomar decisões, com base em conhecimentos técnicos das características de infraestruturas de hardware, de software e de comunicação, bem como através de ambientes de desenvolvimento, norteados por princípios éticos e aspectos legais;

- Ter domínio da língua portuguesa na leitura e produção de textos técnicos e científicos, visando à preparação e à apresentação de trabalhos, em seus diversos formatos;
- Capacidade de atuar de forma empreendedora, abrangente e cooperativa no atendimento as demandas sociais da região onde atua, do Brasil e do mundo;
- Atuar como docente ou junto ao corpo docente de escolas da Educação Básica ou Tecnológica com visão de avaliação crítica e reflexiva no uso adequado e pleno das tecnologias educacionais, promovendo a disseminação do Pensamento Computacional, de forma interdisciplinar;
- Participar em projetos de softwares, especialmente os com fins educativos e de sistemas educacionais, incluindo os de Educação à Distância, bem como em projetos de interfaces humano-computador, onde o ensino e a aprendizagem fazem-se necessários, de forma interdisciplinar;
- Especificar, projetar, desenvolver e avaliar softwares e hardwares com fins educativos e sistemas educacionais, incluindo os de Educação à Distância, considerando seus requisitos pedagógicos e questões tecnológicas, de forma interdisciplinar, além da capacidade de acompanhar e adequar-se frente às mudanças tecnológicas e aos seus impactos
- Produzir materiais didáticos, fazendo uso das tecnologias digitais;
- Atuar como agentes integradores na promoção da acessibilidade digital, norteados pelos princípios da Educação Inclusiva;
- Promover a pesquisa, a partir da integração das áreas (e suas subáreas) de Educação, Psicologia e Computação, propondo, coordenando e avaliando projetos de ensino e de aprendizagem
- Administrar laboratórios de tecnologias digitais com fins educativos.

6 CAMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL

O campo de atuação para o Licenciado em Computação, na atualidade, é considerado vasto, compreendendo espaços escolares e não escolares, além da Academia, com destaque para:

- Docência em Escolas e Instituições, na Educação Básica (Ensino Fundamental e Ensino Médio) e na Educação Profissional (Ensino Médio), e em Organizações, em treinamento corporativo na formação de usuários de infraestruturas de softwares;
- Planejamento, elaboração e vivência/desenvolvimento de currículos que empreguem a Ciência da Computação, na Educação Básica (Ensino Fundamental e Ensino Médio) e na Educação Profissional (Ensino Médio), como área de conhecimento;
- Desenvolvimento, avaliação e aplicação de projetos de softwares e hardwares com fins educativos;

- Elaboração e desenvolvimento de projetos de softwares e sistemas de Educação à Distância;
- Participação e desenvolvimento de projetos que façam uso das tecnologias digitais, favorecendo a processos de ensino e de aprendizagem;
- Produção de materiais didáticos, por meio das tecnologias digitais;
- Organização e administração de infraestruturas de tecnologias digitais com fins educativos;
- Pesquisas, envolvendo as áreas de Educação e/ou Computação nas diversas áreas de conhecimento, visando ao desenvolvimento de inovações tecnológicas que favoreçam a processos de ensino e de aprendizagem.

7 MODALIDADE E DURAÇÃO DO CURSO

O Curso de Licenciatura em Computação da UPE apresenta-se na modalidade presencial, podendo, com o amparo legal da Portaria MEC nº 4.059/04 [11], destacando os § 1º e § 2º do Art. 1º, onde as IES poderão inserir, *“na organização pedagógica e curricular de seus cursos superiores reconhecidos, a oferta de disciplinas [...] que utilizem modalidade semipresencial¹, com base no art. 81 da Lei nº 9.394, de 1996, e no disposto nesta Portaria”*.

Nesse sentido, as disciplinas e/ou componentes curriculares, que integram o PPC deste Curso, poderão ser ofertados/as, na modalidade semipresencial, *“integral ou parcialmente, desde que esta oferta não ultrapasse 20 % (vinte por cento) da carga horária total do curso”*. Neste contexto, o docente que deseje utilizar-se das TICs para operacionalizar sua disciplina na modalidade semipresencial terá que fazê-lo em consonância com a Resolução CEPE Nº 082/2015 [26].

7.1 CARGA HORÁRIA

O Curso de Licenciatura em Computação da UPE, no intuito de proporcionar uma formação sólida básica e profissional ao seu egresso, possui uma carga horária, em seu Perfil vigente (a partir do ano de entrada 2016.1), de três mil duzentas e trinta (3.230) horas, compreendendo cento e oitenta e três (173) créditos, no total, distribuídas em quatro (4) áreas de formação, conforme o Quadro 5:

Quadro 1 - Distribuição de Carga Horária e Número de Créditos por Áreas de Formação

ÁREA DE FORMAÇÃO	CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS
Básica	1.650	96
Profissional	960	48
Complementar	440	18
Humanística	180	11
TOTAIS	3.230	173

1 A modalidade semipresencial, conforme a Portaria supracitada, tem como característica *“quaisquer atividades didáticas, módulos ou unidades de ensino e aprendizagem centrados na autoaprendizagem e com a mediação de recursos didáticos organizados em diferentes suportes de informação que utilizem tecnologias de comunicação remota”*.

7.2 TEMPO DE INTEGRALIZAÇÃO DE ESTUDOS

O Curso de Licenciatura em Computação da UPE possui uma duração de oito (8) semestres letivos, correspondentes a quatro (4) anos, sendo o seu tempo máximo para integralização de doze (12) semestres, correspondentes a seis (6) anos.

8 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

8.1 FUNDAMENTOS

O currículo do Curso de Licenciatura em Computação da UPE, respaldado pela Resolução CNE/CP nº 1 de 18 de fevereiro de 2002 [13] e pela Resolução CNE/CP nº 2 de 19 de fevereiro de 2002 [14], além do Parecer CNE/CES nº 136/2012 sobre Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Computação [9], e pelas Diretrizes Curriculares de Cursos da Área de Computação e Informática [4], no intuito de atender ao seu perfil do egresso, bem como no desenvolvimento de suas habilidades, competências e atitudes, foi construído pela definição de quatro (4) áreas de formação, a saber: formação básica, compreendendo conhecimentos básicos de Computação, Educação, Matemática e Geral; formação profissional, compreendendo conhecimentos técnicos aplicados, suas Práticas e seus Estágios Curriculares Supervisionados; formação complementar, compreendendo os componentes eletivos, o Projeto de Pesquisa e as Atividades Complementares. Esta constituição visa à formação de um profissional capaz de compreender a realidade, agir no sentido de modificá-la e de responder eticamente às necessidades emergentes da sociedade na contemporaneidade.

As malhas curriculares apresentam uma estrutura que incorpora, também, em suas disciplinas e em seus componentes curriculares, temas necessários à formação profissional, a saber: Decreto nº. 5.626/2005, que versa sobre a inclusão de LIBRAS como disciplina curricular [3]; Resolução CNE/CP nº 1 de 18 de fevereiro de 2002 [14] e Resolução CNE/CP nº 2 de 19 de fevereiro de 2002 [14], que determinam que as IES devem prever em sua organização curricular formação dos professores voltada para a atenção à diversidade e que contemple conhecimentos sobre as especificidades dos alunos com necessidades educacionais especiais.

A malha curricular apresentada a seguir também respeita a Resolução CNE/CP nº 2 que versa sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior (cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para graduados e cursos de segunda licenciatura) e para a formação continuada, de 01 de julho de 2015, e exige, dentre outros itens, a carga horária mínima de 3.200 horas para integralização.

8.2 MALHA CURRICULAR

Esta seção detalha a malha curricular do curso subdividindo-a por área de formação para o perfil 2016. Apresenta as suas cargas horárias teóricas (T), práticas (P) e práticas pedagógicas (PP) e totais. As horas destinadas a práticas pedagógicas devem ser usadas pelo docente para exercitar com os alunos o ensino do conteúdo vivenciado pela própria disciplina. Ela difere da carga horária prática tradicional do componente curricular, como estabelecido pela Resolução Nº 2 de 1 de Julho de 2015, Art. 13, devendo ser contabilizada à parte.

FORMAÇÃO	CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS	% CH
Básica	1.650	96	51,1
▪ CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	570	30	17,7
▪ MATEMÁTICA	360	24	11,1
▪ EDUCAÇÃO	540	31	16,7
▪ INSTRUMENTAL	180	11	5,6
Profissional	960	48	29,7
▪ TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO	540	32	16,7
▪ ESTÁGIOS SUPERVISIONADOS	420	16	13,0
Complementar	440	18	13,6
▪ DISCIPLINAS ELETIVAS	120	8	3,7
▪ SEMINÁRIO DE COMPUTAÇÃO	60	2	1,9
▪ COMPONENTES CURRICULARES INTEGRADORES	60	2	1,9
▪ ATIVIDADES COMPLEMENTARES	200	6	6,1
Humanística	180	11	5,6
TOTAIS	3.230	173	100,0

FORMAÇÃO BÁSICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)	Créditos (T-P-PP=Total)
Ciência da Computação	ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS	30-30-0=60	2-1-0=3
	PROGRAMAÇÃO I	30-30-30=90	2-1-1=4
	PROGRAMAÇÃO II	30-30-30=90	2-1-1=4
	PROGRAMAÇÃO III	30-30-30=90	2-1-1=4
	PARADIGMAS DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO	60-0-0=60	4-0-0=4
	ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA DE COMPUTADORES	60-0-0=60	4-0-0=4
	TEORIA DA COMPUTAÇÃO	60-0-0=60	4-0-0=4
	INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO	30-30-0=60	2-1-0=3
	Totais	330-150-90=570	22-5-3=30
	Matemática	ÁLGEBRA LINEAR E GEOMETRIA ANALÍTICA	60-0-0=60
CÁLCULO I		60-0-0=60	4-0-0=4
CÁLCULO II		60-0-0=60	4-0-0=4
MATEMÁTICA ELEMENTAR		60-0-0=60	4-0-0=4
MATEMÁTICA DISCRETA		60-0-0=60	4-0-0=4
PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA		60-0-0=60	4-0-0=4
Totais		360-0-0=360	24-0-0=24

Educação	FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS DA EDUCAÇÃO	60-0-0=60	4-0-0=4
	FUNDAMENTOS SOCIOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO	60-0-0=60	4-0-0=4
	AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM	30-0-30=60	2-0-1=3
	FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO	60-0-0=60	4-0-0=4
	ORGANIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO NACIONAL	30-0-30=60	2-0-1=3
	EDUCAÇÃO INCLUSIVA	15-0-15=30	1-0-1=2
	EDUCAÇÃO E RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS	15-0-15=30	1-0-1=2
	DIDÁTICA	30-0-30=60	2-0-1=3
	EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA	30-0-30=60	2-0-1=3
	ENSINO DE COMPUTAÇÃO	30-0-30=60	2-0-1=3
	Totais	360-0-180=540	24-0-7=31
Instrumental	LIBRAS	30-0-30=60	2-0-1=3
	LÍNGUA PORTUGUESA NA PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO	60-0-0=60	4-0-0=4
	METODOLOGIA CIENTÍFICA	60-0-0=60	4-0-0=4
	Totais	150-0-30=180	10-0-1=11
TOTAIS		1.200-150-300=1.650	80-5-11=96

FORMAÇÃO PROFISSIONAL

Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)	Créditos (T-P-PP=Total)
Tecnologias e Educação	BANCO DE DADOS	30-30-0=60	2-1-0=3
	ENGENHARIA DE SOFTWARE	30-30-0=60	2-1-0=3
	REDES DE COMPUTADORES	60-0-0=60	4-0-0=4
	INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	30-30-0=60	2-1-0=3
	TECNOLOGIAS APLICADAS À EDUCAÇÃO	30-0-30=60	2-0-1=3
	SISTEMAS OPERACIONAIS	60-0-0=60	4-0-0=4
	COMPUTAÇÃO GRÁFICA E SISTEMAS MULTIMÍDIA	60-0-0=60	4-0-0=4
	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	60-0-0=60	4-0-0=4
	SEGURANÇA DE SISTEMAS	60-0-0=60	4-0-0=4
	Totais	420-90-30=540	28-3-1=32
Estágios Supervisionados	ESTÁGIO SUPERVISIONADO I	0-105-0=105	0-4-0=4
	ESTÁGIO SUPERVISIONADO II	0-105-0=105	0-4-0=4
	ESTÁGIO SUPERVISIONADO III	0-105-0=105	0-4-0=4
	ESTÁGIO SUPERVISIONADO IV	0-105-0=105	0-4-0=4
		Totais	0-420-0=420
TOTAIS		420-510-30=960	28-19-1=48

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)	Créditos (T-P-PP=Total)
Disciplinas Eletivas	DISCIPLINA ELETIVA I	30-0-0=30	2-0-0=2
	DISCIPLINA ELETIVA II	30-0-0=30	2-0-0=2
	DISCIPLINA ELETIVA III	30-0-0=30	2-0-0=2
	DISCIPLINA ELETIVA IV	30-0-0=30	2-0-0=2
	Totais	120-0-0=120	8-0-0=8
Seminário de Computação	SEMINÁRIO DE COMPUTAÇÃO I	0-0-30=30	0-0-1=1
	SEMINÁRIO DE COMPUTAÇÃO II	0-0-30=30	0-0-1=1
	Totais	0-0-60=60	0-0-2=2
Componentes Curriculares Integradores	TÓPICOS INTEGRADORES I	0-0-30=30	0-0-1=1
	TÓPICOS INTEGRADORES II	0-0-30=30	0-0-1=1
	Totais	0-0-60=60	0-0-2=2
Atividades Complementares	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	0-200-0=200	0-6-0=6
	Totais	0-200-0=200	0-6-0=6
TOTAIS		120-200-120=440	8-6-4=18

FORMAÇÃO HUMANÍSTICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)	Créditos (T-P-PP=Total)
Humanística	COMPUTAÇÃO, ÉTICA E SOCIEDADE	60-0-0=60	4-0-0=4
	EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO	30-30-0=60	2-1-0=3
	FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS	60-0-0=60	4-0-0=4
	Totais	150-30-0=180	10-1-0=11
TOTAIS		150-30-0=180	10-1-0=11

8.3 MALHA CURRICULAR SEQUENCIAL

Esta seção detalha a malha curricular do curso subdividindo-a por semestre para o perfil 2016. Apresenta as suas cargas horárias teóricas (T), práticas (P) e práticas pedagógicas (PP) e totais. As horas destinadas a práticas pedagógicas devem ser usadas pelo docente para exercitar com os alunos o ensino do conteúdo vivenciado pela própria disciplina. Ela difere da carga horária prática tradicional do componente curricular, como estabelecido pela Resolução Nº 2 de 1 de Julho de 2015, Art. 13, devendo ser contabilizada à parte.

PRIMEIRO SEMESTRE						
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd	Requisito
	T	P	PP	Tota		
PROGRAMAÇÃO I	30	30	30	90		

INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO	30	30	0	60	
COMPUTAÇÃO, ÉTICA E SOCIEDADE	60	0	0	60	
MATEMÁTICA ELEMENTAR	60	0	0	60	
LINGUA PORTUGUESA NA PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO	60	0	0	60	
FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS DA EDUCAÇÃO	60	0	0	60	
TOTAIS	300	60	30	390	

SEGUNDO SEMESTRE

Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
PROGRAMAÇÃO II	30	30	30	90		PROGRAMAÇÃO I
CÁLCULO I	60	0	0	60		MATEMÁTICA ELEMENTAR ALGEBRA LINEAR E GEOMETRIA ANALÍTICA (CÓ-REQUISITO)
ALGEBRA LINEAR E GEOMETRIA ANALÍTICA	60	0	0	60		
METODOLOGIA CIENTÍFICA	60	0	0	60		
FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO	60	0	0	60		
FUNDAMENTOS SOCIOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO	60	0	0	60		
TOTAIS	330	30	30	390		

TERCEIRO SEMESTRE

Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
PROGRAMAÇÃO III	30	30	30	90		PROGRAMAÇÃO I
ALGORITMOS E ESTRUTURA DE DADOS	30	30	0	60		PROGRAMAÇÃO I
BANCO DE DADOS	30	30	0	60		
PARADIGMAS DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO	60	0	0	60		
MATEMÁTICA DISCRETA	60	0	0	60		
CÁLCULO II	60	0	0	60		CÁLCULO I
FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO	60	0	0	60		
TOTAIS	330	90	30	450		

QUARTO SEMESTRE

Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA DE COMPUTADORES	60	0	0	60		
ENGENHARIA DE SOFTWARE	30	30	0	60		
INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	30	30	0	60		
TÓPICOS INTEGRADORES I	0	0	30	30		PROGRAMAÇÃO II
PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA	60	0	0	60		
ORGANIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO NACIONAL	30	0	30	60		
TOTAIS	210	60	60	330		

QUINTO SEMESTRE						
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
ESTÁGIO SUPERVISIONADO I	0	105	0	105		
TEORIA DA COMPUTAÇÃO	60	0	0	60		
SISTEMAS OPERACIONAIS	60	0	0	60		
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM	30	0	30	60		
ENSINO DE COMPUTAÇÃO	30	0	30	60		
DIDÁTICA	30	0	30	60		
TECNOLOGIAS APLICADAS A EDUCAÇÃO	30	0	30	60		
TOTAIS	240	105	120	465		

SEXTO SEMESTRE						
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
ESTÁGIO SUPERVISIONADO II	0	105	0	105		ESTÁGIO SUPERVISIONADO I
REDES DE COMPUTADORES	60	0	0	60		
COMPUTAÇÃO GRÁFICA E SISTEMAS MULTIMÍDIA	60	0	0	60		
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	60	0	0	60		
EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO	30	30	0	60		
EDUCAÇÃO INCLUSIVA	15	0	15	30		
EDUCAÇÃO E RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS	15	0	15	30		
TOTAIS	240	135	30	405		

SÉTIMO SEMESTRE						
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
ESTÁGIO SUPERVISIONADO III	0	105	0	105		ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
SEMINÁRIO DE COMPUTAÇÃO I	0	0	30	30		
ELETIVA I	30	0	0	30		
LIBRAS	30	0	30	60		
TÓPICOS INTEGRADORES II	0	0	30	30		PROGRAMAÇÃO II
SEGURANÇA DE SISTEMAS	60	0	0	60		
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	30	0	30	60		
TOTAIS	150	105	120	375		

OITAVO SEMESTRE						
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária				Créd .	Requisito
	T	P	PP	Total		
ESTÁGIO SUPERVISIONADO IV	0	105	0	105		ESTÁGIO SUPERVISIONADO III
SEMINÁRIO DE COMPUTAÇÃO II	0	0	30	30		SEMINÁRIO DE COMPUTAÇÃO I
ELETIVA II	30	0	0	30		

ELETIVA III	30	0	0	30
ELETIVA IV	30	0	0	30
TOTAIS	90	10	30	225
		5		

8.4 DISCIPLINAS ELETIVAS

As disciplinas eletivas do Curso objetivam complementar a formação dos discentes, condizente à área de atuação pretendida. Nesse sentido, eles estão subdivididos em duas grandes áreas, Ciência da Computação e Interdisciplinar, com suas respectivas subáreas.

Área / Subárea: Ciência da Computação / Computação Inteligente					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Aprendizagem de Máquina e Reconhecimento de Padrões	30	0	30	2	Inteligência Artificial (Pré); Probabilidade e Estatística (Pré)
Redes Neurais	30	0	30	2	Inteligência Artificial (Pré); Probabilidade e Estatística (Pré)
Tópicos Avançados em Computação Inteligente	30	0	30	2	Inteligência Artificial (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Computação Teórica					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Tópicos Avançados em Computação Teórica	30	0	30	2	Teoria da Computação (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Engenharia de Software e Sistemas					
Disciplina	CH			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Planejamento e Gerenciamento de Projetos	30	0	30	2	Engenharia de Software (Pré)
Tópicos Avançados em Engenharia de Software e Sistemas	30	0	30	2	Engenharia de Software (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Gerenciamento de Dados e Informações					
Disciplina	CH			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Tópicos Avançados em Gerenciamento de Dados e Informação	30	0	30	2	Banco de Dados (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Mídias e Interação					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Tópicos Avançados em Mídias e Interação	30	0	30	2	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia (Pré); Interação Humano-Computador (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos					
Disciplina	CH			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Segurança de Sistemas	30	0	30	2	Redes de Computadores (Pré)
Sistemas Distribuídos	30	0	30	2	Redes de Computadores (Pré); Sistemas Operacionais (Pré)
Tópicos Avançados em Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	30	0	30	2	Redes de Computadores (Pré)

Área / Subárea: Interdisciplinar / Tecnologias Digitais na Educação e Ensino de Computação					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Engenharia de Software Educativo*	30	0	30	2	Engenharia de Software (Pré); Interação Humano-Computador (Pré)
Robótica Educacional	30	0	30	2	Engenharia de Software (Pré); Programação II (Pré)
Tecnologias Wireless, Móveis e Ubíquas para Aprendizagem	30	0	30	2	Redes de Computadores (Pré)
Tecnologias Assistivas	30	0	30	2	Educação Inclusiva (Pré)
Tópicos Avançados em Ensino de Computação	30	0	30	2	
Tópicos Avançados em Tecnologias Digitais na Educação	30	0	30	2	
Web Semântica e Ontologias na Educação	30	0	30	2	

8.5 ESTÁGIOS SUPERVISIONADOS

A Lei nº 11.788/2008, de 25 de setembro de 2008 [8], que revogou a Lei nº 6.494/1977, de 07 de dezembro de 1977 [6], redimensionou os estágios, modificando o que dispunha sobre os estágios de estudantes de IES e outros.

No Art. 1º da mencionada Lei, é preconizada a definição de estágio como um *“ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação*

superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos”.

O § 2º do Artigo destacado recomenda como objetivo que *“o estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho”.*

O § 1º do mesmo Artigo aponta que *“o estágio faz parte do projeto pedagógico do curso, além de integrar o itinerário formativo do educando”.* Nessa perspectiva, vale ressaltar a concordância e a inclusão do referido parágrafo neste PPC, a fim de possibilitar a realização de estágios supervisionados.

No redimensionamento mencionado, anteriormente, foram denominados estágios obrigatórios, aqueles antes conhecidos como curriculares, e estágios não obrigatórios, antes cunhados de extracurriculares. Dessa forma, o Art. 2º indica que *“o estágio poderá ser obrigatório ou não-obrigatório, conforme determinação das diretrizes curriculares da etapa, modalidade e área de ensino e do projeto pedagógico do curso”*, sendo *“§ 1º Estágio obrigatório é aquele definido como tal no projeto do curso, cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção de diploma”* e *“§ 2º Estágio não-obrigatório é aquele desenvolvido como atividade opcional, acrescida à carga horária regular e obrigatória”.*

O Curso de Licenciatura em Computação da UPE deve contemplar objetivamente a realização de Estágios Curriculares Supervisionados, indispensáveis à formação docente, considerando e atendendo a implementação do perfil do egresso desejado. Eles constituem componentes curriculares obrigatórios, necessário à consolidação dos desempenhos profissionais desejados, com suas diferentes modalidades de operacionalização.

Nesse sentido, os Estágios Curriculares Supervisionados caracterizam-se como uma exigência legal, conforme Resolução CNE/CP nº 1, de 18 de fevereiro de 2002 [13], e um procedimento metodológico do curso, visando o intercâmbio, a reelaboração e a produção de conhecimentos sobre os diferentes contextos de atuação e as alternativas de intervenção profissional. Constituem-se, assim, como componentes curriculares que possibilitam a interação entre os diferentes atores situados nos diversos níveis que constituem as instituições escolares e não escolares.

Quanto aos seus eixos norteadores, respeitando-se as especificidades da cada Estágio Curricular Supervisionado e sempre que possível, no intuito de promover e fortalecer a articulação entre ensino, pesquisa e extensão, os seguintes aspectos deverão ser considerados:

- Fortalecimento da docência como base da formação e da identidade profissionais;
- Pesquisa como fundamento para a produção e difusão do conhecimento científico e tecnológico do seu campo de atuação profissional;
- Extensão como atividade para a comunidade, na organização e gestão de sistemas, instituições, projetos e experiências escolares e não escolares.

Por fim, visando a atender a proposta curricular dos Estágios Curriculares Supervisionados Obrigatórios, objetos de estudo foram definidos, conforme Quadro 6.

Quadro 2 - Estágios Curriculares Supervisionados Obrigatórios - Objetos de Estudo

COMPONENTE CURRICULAR	OBJETO DE ESTUDO	CARGA HORÁRIA			CRÉD . (T-P-PP)
		TE Ó.	PRÁ.	PRÁ.P .	
Estágio Supervisionado I	Ensino da Ciência da Computação nos anos iniciais e finais do Ensino fundamental da Educação Básica.	0	105	0	0-4-0
Estágio Supervisionado II	Ensino da Ciência da Computação no ensino médio regular da Educação Básica e nas modalidades profissional, especial e de jovens e adultos.	0	105	0	0-4-0
Estágio Supervisionado III	Tecnologias digitais na Educação, na modalidade presencial e à distância.	0	105	0	0-4-0
Estágio Supervisionado IV	Planejamento, gerenciamento, desenvolvimento e empreendimentos de projetos de tecnologias digitais com fins educativos.	0	105	0	0-4-0
TOTAIS		0	420	0	0-16-0

8.6 PRÁTICAS COMO COMPONENTES CURRICULARES

O Parecer CNE/CP nº 09/2001 [10], aprovado em 08 de maio de 2001 e homologado pelo MEC em 17/1/2002, publicado no Diário Oficial da União de 18/1/2002, Seção 1, p. 31 na alínea b) do 3.6 Eixo articulador das dimensões teóricas e práticas indica que:

“Em tempo e espaço curricular específico, aqui chamado de coordenação da dimensão prática. As atividades deste espaço curricular de atuação coletiva e integrada dos formadores transcendem o estágio e têm como finalidade promover a articulação das diferentes práticas numa perspectiva interdisciplinar, com ênfase nos procedimentos de observação e reflexão para compreender e atuar em situações contextualizadas, tais como o registro de observações realizadas e a resolução de situações-problema características do cotidiano profissional. Esse contato com a prática profissional, não depende apenas da observação direta: a prática contextualizada pode “vir” até a escola de

formação por meio das tecnologias de informação - como computador e vídeo -, de narrativas orais e escritas de professores, de produções dos alunos, de situações simuladas e estudo de casos” (p. 57).

Ainda, no Art. 10 da Resolução CNE/CP nº 1 de 18 de fevereiro de 2002 [13] há o entendimento de que a Prática, como eixo articulador dos processos de investigação e de participação dos alunos, insere-se no conjunto das atividades desenvolvidas ao longo do Curso. Antecipa situações que são próprias da atividade do licenciado em Computação no exercício da docência e em suas demais atribuições, gerando conhecimentos, valores e uma progressiva segurança no domínio da profissão. Deve estabelecer o contato com o mundo do trabalho e a prática social, conforme determina o Art. 1º da Lei nº 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), de 20 de dezembro de 1996 [5]. A tematização da prática oferece informações para a compreensão dos problemas que emergem do cotidiano, gerando conhecimentos para a escolha de soluções adequadas.

Nesse contexto, a Resolução CNE/CP Nº 2 de 09 de junho de 2015 [25] a duração dos cursos de licenciatura, de graduação plena, de formação de professores da Educação Básica em nível superior e a carga horária desses cursos com as dimensões dos componentes comuns, incluindo a Prática, como componente curricular, vivenciada ao longo do curso. O Parecer CNE/CP Nº 28/2001 deixa clara a distinção entre Prática como componente curricular e estágio supervisionado, também ressaltado pelo Parecer CNE/CP Nº 2/2015:

Desta forma, como argumenta o Parecer CNE/CES Nº 15/2015, optou-se por desenvolver as Práticas como componentes curriculares como parte das disciplinas. Ainda como relata o referido Parecer, as cargas horárias das Práticas Pedagógicas não podem ser confundidas com as horas destinadas a atividades práticas nos componentes curriculares relacionados aos conhecimentos técnicos-científicos próprios da área. Neste sentido, como pôde ser visto nas Seções 9.2 e 9.3 (Malha Curricular e Malha Curricular Sequencial, respectivamente), as horas destinadas a atividades teóricas, práticas e práticas pedagógicas são detalhadas em separado, totalizando 450 horas de práticas exclusivamente pedagógicas, atendendo o mínimo de horas do Item I, § 1º da Resolução CNE/CP Nº 2 de 09 de junho de 2015 [25].

Nos quadros a seguir as disciplinas que apresentam carga horária de prática pedagógica são apresentadas, seguidas em cada subárea pelo total de carga horária de prática pedagógica como componente curricular da área (Total PP):

FORMAÇÃO BÁSICA		
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)
Ciência da Computação	Programação I	30-30-30=90
	Programação II	30-30-30=90

	Programação III	30-30-30=90
	Total PP	90
Educação	Organização da Educação Nacional	30-0-30=60
	Avaliação da Aprendizagem	30-0-30=60
	Educação Inclusiva	15-0-15=30
	Educação e Relações Étnico-Raciais	15-0-15=30
	Didática	30-0-30=60
	Total PP	120
Instrumental	LIBRAS	30-0-30=60
	Total PP	30
	TOTAL	240

FORMAÇÃO PROFISSIONAL		
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)
Tecnologias e Educação	Tecnologias Aplicadas à Educação	30-0-30=60
	Educação à Distância	30-0-30=60
	Ensino de Computação	30-0-30=60
	Total PP	90
	TOTAL	90

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR		
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P-PP=Total)
Componentes Curriculares Integradores	Tópicos Integradores I	0-0-30=30
	Tópicos Integradores II	0-0-30=30
Seminários de Computação	Seminário de Computação I	0-0-30=30
	Seminário de Computação II	0-0-30=30
	Total PP	120
	TOTAL	120

8.7 COMPONENTES CURRICULARES INTEGRADORES

Os componentes curriculares denominados Tópicos Integradores, visam integrar de forma clara os conteúdos vistos pelos discentes nos componentes curriculares de semestres anteriores. Além disso, esta nova iniciativa incentiva a interdisciplinaridade de forma planejada, através do uso correto dos conceitos acadêmicos aprendidos, uma vez que os projetos desenvolvidos nas disciplinas devem, de preferência, ser também trabalhados nas outras disciplinas dos períodos nos quais os tópicos integradores são vivenciados.

Os dois Tópicos Integradores (I e II) terão como objetivo o desenvolvimento profissional, através da criação de soluções em software para problemas preferencialmente na área da educação. Os estudantes deverão ser divididos em equipes e orientados por um professor. Conseqüentemente, o componente curricular de tópicos integradores terá vários professores associados durante sua execução.

Optou-se por localizar a primeira disciplina de Tópicos Integradores no momento em que o aluno completa a primeira metade do curso (quarto período), criando assim um marco na evolução do aluno dentro do curso. Este momento também é oportuno pois o aluno já terá vivenciado todas as

disciplinas de programação (Programação I, Programação II e Programação III) dando-o a base mínima necessária para desenvolvimento da solução planejada. Também, são vivenciadas no quarto período disciplinas importantes para a vivência proveitosa da disciplina de Tópicos Integradores I, a saber: Engenharia de Software e Interação Humano-Computador. A disciplina de Engenharia de Software dará ao aluno conhecimentos de desenvolvimento de software mais transversais ao desenvolvimento em si, como a noção de documentação do software, elicitação de requisitos, arquitetura, testes, etc. Por sua vez, a disciplina de Interação Humano-Computador versa sobre conceitos de interface com o usuário e como desenvolver um software que seja ao mesmo tempo eficiente do ponto de vista da interface e agradável ao uso. Portanto, a disciplina de Tópicos Integradores I dialoga bem tanto com as disciplinas já vivenciadas anteriormente quanto com as disciplinas do próprio período.

A disciplina de Tópicos Integradores II é vivenciada no sétimo período. Neste momento, o estudante já terá vivenciado praticamente todos os conteúdos abordados no curso, incluindo as disciplinas de educação e empreendedorismo, o que dará ao aluno uma bagagem muito mais rica para desenvolvimento do seu projeto em Tópicos Integradores II. Além de softwares para educação voltados para o ensino, o aluno também poderá investir em softwares para gestão educacional.

Como pode ser observado, as disciplinas integradoras estão estrategicamente posicionadas no decorrer do curso para promover no aluno momentos de reflexões e prática direcionadas de acordo como o ponto correspondente no decorrer do curso. São oportunidades ímpares dentro do curso, incentivando o trabalho em equipe e interdisciplinar.

8.8 SEMINÁRIOS DE COMPUTAÇÃO

Os Seminários de Computação integralizam a malha curricular do Curso, como componente curricular obrigatório. Sua relevância, como instrumento de integração entre o ensino e a pesquisa, no aprofundamento da relação teórico-prática, permite o desenvolvimento da capacidade científica, criativa e inovadora do aluno.

Nesse sentido, os seminários têm como objetivos:

- Estimular a discussão dos temas a serem trabalhados individualmente pelos estudantes através de apresentações enfatizando a prática pedagógica, e realizadas pelos autores durante o período letivo;
- A sistematização, correlação, e aprofundamento dos conhecimentos teórico-práticos adquiridos, no estado da arte, no curso;
- A elaboração de projetos de estudo e de pesquisa;
- O contato do aluno com o processo de investigação;

- A contribuição para o enriquecimento das diferentes linhas de estudo, estimulando a pesquisa científica articulada às necessidades da comunidade local, nacional e internacional.

De acordo com a formação proposta pelo curso, os seminários deverão abranger as seguintes linhas de pesquisa:

- Ensino de Computação;
- Desenvolvimento de tecnologias digitais para Educação;
- Utilização de tecnologias digitais na Educação.

Os Seminários resultarão em um trabalho individual, podendo ser apresentado sob a forma de uma monografia na área, em uma das seguintes modalidades:

- Trabalho original;
- Trabalho de revisão crítica da literatura a respeito de determinado tema;
- Trabalho de análise de determinado tema, apontando ou propondo novos conceitos que o tornem mais compreensível;
- Trabalho prático envolvendo a aplicação e/ou o desenvolvimento de software ou tecnologia, com fins educativos.

Ainda, recomenda-se fortemente a elaboração e submissão de artigos derivados das pesquisas realizadas, em eventos e/ou revistas com *qualis*, em Computação, Educação e áreas relacionadas.

8.9 ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As Atividades Complementares (ACs) compreendem componente curricular obrigatório, contribuindo para o enriquecimento da formação acadêmica, cultural e profissional dos alunos, no desenvolvimento de atividades que privilegiam aspectos diversos da sua formação, como forma de expansão do perfil do egresso.

Tais atividades estimulam uma formação prática independente e interdisciplinar, com a possibilidade de serem desenvolvidas sob diversas modalidades, como: cursos de formação profissional; estágios não obrigatórios; atividades de extensão; atividades de pesquisa, como a iniciação científica; participação em eventos científicos relevantes à formação do egresso; atividades de ensino, como a participação em projetos de monitoria, inovação pedagógica, de apoio à vivência de componentes curriculares ou em componentes curriculares de outras áreas; participação em projetos de iniciação à docência; atividades políticas, como representação discente em comissões e comitês; atividades de empreendedorismo e inovação, como a participação em empresas Junior, incubadores; entre outras modalidades.

8.10 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM E SISTEMA DE AVALIAÇÃO

Nesta proposta, a metodologia para atender às exigências da formação do licenciado em Computação, considerando e respeitando-se o seu perfil do egresso, apresenta as seguintes características:

- A aprendizagem é concebida como processo de construção coletiva, no qual os envolvidos precisam estar em constante interação;
- A intervenção didática é entendida como um diálogo problematizador que oportuniza a utilização de aprendizagens já estruturadas na interpretação e no uso adequado dos conhecimentos acumulados e sistematizados pela ciência;
- A articulação entre teoria e prática, com o aprofundamento necessário em todos os âmbitos da formação e do desafio a ser respondido através da vivência de situações didáticas que se caracterizam pela interdisciplinaridade, multidisciplinaridade e transversalidade;
- A vivência de situações didáticas interdisciplinares torna as disciplinas permeáveis, em constante cooperação, comunicação e interação, resguardando-se os limites e contornos dos objetos de estudo de cada uma;
- A abordagem metodológica, com caráter predominantemente investigativo, enfatiza a reflexão e a tomada de decisões essenciais à formação teórica e ao desenvolvimento de competências que permitam ao egresso adaptar-se às mudanças da atuação profissional e a manter-se atualizado.

A avaliação é contínua, processual e dialógica, sendo fonte de alimentação do seu próprio processo, permitindo acompanhar o desenvolvimento do Projeto Pedagógico, os interesses naturais de novas demandas, as necessidades da sociedade e as tendências e oportunidades do mercado de trabalho.

A avaliação irá incidir sobre os aspectos gerais da aprendizagem, constituindo trajetória reveladora do discente. No processo avaliativo, deverá ser dada atenção ao desenvolvimento das habilidades e competências exigidas para a formação do licenciado em Computação.

A avaliação concomitante à aprendizagem prevê não só utilização de diferentes procedimentos e instrumentos selecionados, atendendo aos critérios de adequação, utilidade e viabilidade didática, especificados nos planos de curso, mas também, a valorização da produção discente em cada disciplina. Pretende-se que, quanto à forma e conteúdo, os procedimentos e instrumentos de avaliação da aprendizagem atendam aos pressupostos epistemológicos delineados para o curso.

Do ponto de vista legal, atendendo à LDB nº 9.394/96 [5], legislação da Educação Superior e à normatização do Regimento da Universidade de Pernambuco, a avaliação inclui os seguintes aspectos:

- Assiduidade - a frequência mínima obrigatória é de setenta e cinco por cento (75%), considerando-se as atividades teóricas e práticas em cada disciplina;
- Aproveitamento - na avaliação, será utilizado o sistema decimal de notas de zero (0) a dez (10), sendo sete (7) a nota mínima para aprovação por média e cinco (5) a nota mínima para aprovação final.

9 INFRAESTRUTURA DE APOIO AO CURSO

9.1 ASPECTOS FÍSICOS

O Curso possui, na sua Unidade de Educação: quatro (4) salas de aula, com capacidade para sessenta (60) lugares, cada uma; uma (1) sala para Coordenação do Curso; dois auditório, com capacidade para cento e vinte (120) lugares, cada; e uma sala de videoconferência. Ainda, a Unidade de Educação dispõe de acesso à Internet com cabo e *wireless*, na maior parte de suas dependências.

9.2 BIBLIOTECA

A biblioteca, em funcionamento no horário das oito horas (8h) às doze horas (12h) e das quatorze horas (14h) às vinte e duas horas (22h), conta com sistema de informação Pergamum para gerenciamento do seu acervo, possibilitando, entre outras funcionalidades, consultas, empréstimos, reservas, de forma online. Possui dez (10) computadores com acesso à Internet, servindo à comunidade acadêmica da Graduação, da Pós-Graduação, da Escola de Aplicação e ao público em geral. Ainda, dispõe de salas para reuniões e estudos com cabines para atendimento individualizado, sendo todos os ambientes climatizados.

O seu acervo é constituído por livros, periódicos (incluindo as bases de dados do acervo de periódicos da CAPES) e mídias, atendendo às diversas áreas de conhecimento da formação do Curso. Neste ano, novos títulos foram adquiridos, renovando o seu acervo, principalmente na área de Computação, Matemática Aplicada e Tecnologias na Educação.

9.3 LABORATÓRIOS

Atualmente, existe dois (2) laboratórios de computadores, de uso geral. O primeiro equipado com quarenta (40) máquinas e o segundo equipado com trinta (30) máquinas. No momento. O Campus também possui um (1) laboratório destinado ao estudo e aplicação de tecnologias na Educação,

sendo equipado com doze (12) notebooks, doze (12) *tablets*, uma (1) lousa digital e uma (1) impressora (LATDIC). Ainda, o curso possui a sua disposição um laboratório integrante do Programa CAPES de Laboratórios Interdisciplinares de Formação de Educadores (LIFE). Todos os laboratórios dispõem de sala com ambiente climatizado e acesso à Internet.

O LATDIC - Laboratório de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação o qual, em linhas gerais, está voltado para o desenvolvimento e aprimoramento da tríade Ensino-Pesquisa-Extensão através das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Mais objetivamente, conforme destacado no projeto do LATDIC, este se propõe: i) a formação profissional dos licenciandos e/ou bacharelados para o uso de artefatos computacionais e da Web na profissão, em seus usos presencial e a distância, ii) o desenvolvimento de softwares e atividades com programação / robótica, iii) a didática e a metodologia com os meios digitais e não digitais, iv) as tecnologias assistivas e as políticas inclusivas de tecnologias da informação e comunicação em educação, bem como v) as relações interpessoais via TIC.

As ações realizadas pelo LATDIC podem estar articuladas com os componentes curriculares da formação do licenciando e/ou bacharelado, como através dos Estágios Supervisionados e atividades de extensão. Ademais, sugere-se que tais ações sejam vivenciadas por equipes multidisciplinares e interinstitucionais, com foco na formação científica, tecnológica e pedagógica.

Ainda de acordo com o projeto do LATDIC, acredita-se que seu uso efetivo “repercutirá nos programas municipais e estaduais de implementação de Programas de Inclusão Digital, de Saúde e na formação docente para as TIC, nos projetos de curso em educação superior e nos sistemas de diversas redes de atuação profissional”.

REFERÊNCIAS

- [1] Blikstein, Paulo. (2008) “O Pensamento Computacional e a Reinvenção do Computador na Educação”. Disponível em: http://www.blikstein.com/paulo/documents/online/ol_pensamento_computacional.html. Último acesso: em 27 de janeiro de 2012.
- [2] BRASIL. Censo da Educação Superior. INEP, 2012. <http://portal.inep.gov.br/web/centso-da-educacao-superior>. Último acesso: em abril de 2013.
- [3] BRASIL. Decreto nº 5.626 de 22 de dezembro de 2005, referente a LIBRAS. Diário Oficial da União de 23 de dezembro de 2005. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Último acesso: em março de 2012.
- [4] BRASIL. Diretrizes Curriculares de Cursos da Área de Computação e Informática – MEC/SESu/CEEInf, de 1999. <http://www.inf.ufrgs.br/ecp/docs/diretriz.pdf>. Último acesso: em novembro de 2011.
- [5] BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96. Diário Oficial da União, . <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Último acesso: em novembro de 2011.
- [6] BRASIL. Lei nº 6.494 de 7 de dezembro de 1977. Diário Oficial da União de 9 de dezembro de 1977. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6494.htm. Último acesso: em março de 2012.
- [7] BRASIL. Lei nº 10.436 de 24 de abril de 2002. Diário Oficial da União de 25 de abril de 2002. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm. Último acesso: em março de 2012.
- [8] BRASIL. Lei nº 11.788 de 25 de setembro de 2008. Diário Oficial da União de 26 de setembro de 2008. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm. Último acesso: em março de 2012.
- [9] BRASIL. Parecer CNE/CES nº 136/2012 sobre Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Computação, aprovado em 09 de março de 2012 (aguardando homologação). http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=17616&Itemid=866. Último acesso: em abril de 2013.
- [10] BRASIL. Parecer CNE/CP nº 09/2001 aprovado em 08 de maio de 2001. Diário Oficial da União de 18 de janeiro de 2002, Seção 1, p.31.

<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/009.pdf>. Último acesso: em novembro de 2011.

[11] BRASIL. Portaria Ministerial nº 4.059 de 10 de dezembro de 2004, referente à oferta modalidade semipresencial EAD. Diário Oficial da União de 13 de dezembro de 2004. http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/nova/acs_portaria4059.pdf. Último acesso: em novembro de 2011.

[12] BRASIL. Relatório de Curso ENADE 2011. INEP/SINAES, setembro de 2012. <http://enadeies.inep.gov.br/enadeles/enadeResultado/>. Último acesso: em outubro de 2012.

[13] BRASIL. Resolução CNE/CP nº 1 de 18 de fevereiro de 2002. Diário Oficial da União de 9 de abril de 2002, Seção 1, p. 31. http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/res1_2.pdf. Último acesso: em novembro de 2011.

[14] BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2 de 19 de fevereiro de 2002. Diário Oficial da União de 4 de março de 2002, Seção 1, p.9. <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CP022002.pdf>. Último acesso: em novembro de 2011.

[15] CSTA - Computer Science Teacher Association. (2011) "CSTA K-12 Computer Science Standards". CSTA Standards Task Force. ACM - Association for Computing Machinery.

[16] Nunes, D. J. (2011). "Ciência da Computação na Educação Básica". Jornal da Ciência, 09 de Setembro.

[17] Nunes, D. J. (2010). "Computação ou Informática?". Jornal da Ciência, 30 de Março.

[18] Nunes, D. J. (2008). "Licenciatura em Computação". Jornal da Ciência, 30 de Maio.

[19] PERNAMBUCO. Resolução CEE/PE Nº 01 de 12 de abril de 2004. Diário Oficial do Estado de Pernambuco de 6 de maio de 2004. www.cee.pe.gov.br/resolucao_01_04.doc. Último acesso: em setembro de 2013.

[20] Resolução CEPE UPE nº 051/2007. Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade de Pernambuco. http://ww2.upe.br/portal/download/orgaos-da-universidade/cepe/2007/resolucoes_cepe.pdf. Último acesso: em novembro de 2011.

[21] Resolução CONSUN UPE nº 007/2007. Conselho Universitário da Universidade de Pernambuco. http://ww2.upe.br/portal/download/orgaos-da-universidade/consun/2007/resolucoes_consun.pdf. Último acesso: em novembro de 2011.

[22] Resolução CONSUN UPE nº 012/2012. Conselho Universitário da Universidade de Pernambuco. http://ww2.upe.br/portal/download/orgaos-da-universidade/consun/2012/resolucoes_consun.pdf. Último acesso: em março de 2013.

[23] Wing, J. M. (2006) “Computational Thinking”. Communications of the ACM. March, Vol. 49, No. 13.

[24] Wing, J. M. (2008). “Computational thinking and thinking about computing”. Phil. Trans. R. Soc. A, 366(1881):3717–3725.

[25] BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2 de 09 de junho de 2015. Diário Oficial da União de 25 de junho de 2015, Seção 1, p.13.

<http://portal.mec.gov.br/index.php?>

[option=com_docman&view=download&alias=17719-res-cne-cp-002-03072015&category_slug=julho-2015-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=17719-res-cne-cp-002-03072015&category_slug=julho-2015-pdf&Itemid=30192). Último acesso: em novembro de 2015.

ANEXO I - PERFIS CURRICULARES ANTERIORES

10 PERFIS CURRICULARES ANTERIORES

As seções a seguir descrevem as disciplinas integrantes dos perfis curriculares do curso. São detalhados sua divisão em áreas de formação, cargas horárias e créditos das disciplinas.

10.1 PERFIS POR ÁREA DE FORMAÇÃO (DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS)

Nesta seção as disciplinas são agrupadas por área de formação.

10.1.1 Perfil 2011

FORMAÇÃO BÁSICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Ciência da Computação	Algoritmos e Estruturas de Dados	60-0=60	4-0=4
	Infraestrutura de Hardware	60-0=60	4-0=4
	Introdução à Computação	60-0=60	4-0=4
	Introdução à Programação	60-0=60	4-0=4
	Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	60-0=60	4-0=4
	Paradigmas de Linguagens Computacionais	60-0=60	4-0=4
	Programação Orientada a Objetos	90-0=90	6-0=6
	Totais	450-0=450	29-0=29
Matemática	Álgebra Linear	60-0=60	4-0=4
	Cálculo I	60-0=60	4-0=4
	Cálculo II	60-0=60	4-0=4
	Geometria Analítica	60-0=60	4-0=4
	Lógica Aplicada à Computação	60-0=60	4-0=4
	Matemática Discreta	60-0=60	4-0=4
	Probabilidade e Estatística	60-0=60	4-0=4
	Totais	420-0=420	28-0=28
Educação	Avaliação da Aprendizagem	60-0=60	4-0=4
	Didática	60-0=60	4-0=4
	Educação Inclusiva	30-0=30	2-0=2
	LIBRAS	60-0=60	4-0=4
	Organização da Educação Nacional	60-0=60	4-0=4
	Planejamento Educacional	60-0=60	4-0=4
	Psicologia da Aprendizagem	60-0=60	4-0=4
	Psicologia do Desenvolvimento	60-0=60	4-0=4
Totais	450-0=450	30-0=30	
Geral	Inglês Instrumental	30-0=30	3-0=3
	Leitura e Produção de Textos	60-0=60	4-0=4
	Metodologia da Pesquisa Científica	60-0=60	4-0=4
Totais	150-0=150	11-0=11	
TOTAIS		1.470-0=1.470	96-0=96

FORMAÇÃO PROFISSIONAL			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Tecnologias e Educação	Avaliação de Hardware e Software Educativo	60-0=60	4-0=4
	Banco de Dados	60-0=60	4-0=4
	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia	60-0=60	4-0=4
	Currículo e Contemporaneidade	60-0=60	4-0=4
	Educação à Distância	60-0=60	4-0=4
	Engenharia de Software	60-0=60	4-0=4
	Inteligência Artificial	60-0=60	4-0=4
	Interação Humano-Computador	60-0=60	4-0=4
	Políticas, Programas e Projetos em EAD	60-0=60	4-0=4
	Programação para Web	60-0=60	4-0=4
	Redes de Computadores	60-0=60	4-0=4
	Sistemas Operacionais	60-0=60	4-0=4
		Totais	720-0=720
Práticas	Prática I	30-30=60	2-1=3
	Prática II	30-30=60	2-1=3
	Prática III	30-30=60	2-1=3
	Prática IV	30-30=60	2-1=3
	Prática V	30-30=60	2-1=3
	Prática VI	30-30=60	2-1=3
	Prática VII	30-30=60	2-1=3
	Totais	210-210=420	14-7=21
Estágios Supervisionados	Estágio Supervisionado I	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado II	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado III	30-90=120	2-3=5
	Estágio Supervisionado IV	30-90=120	2-3=5
	Totais	120-300=420	8-10=18
	TOTAIS	1.050-510=1.560	70-17=86

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Disciplinas Eletivas	Disciplina Eletiva I	60-0	4-0
	Disciplina Eletiva II	60-0	4-0
	Disciplina Eletiva III	60-0	4-0
	Disciplina Eletiva IV	60-0	4-0
	Disciplina Eletiva V	60-0	4-0
	Disciplina Eletiva VI	60-0	4-0
	Totais	360-0=360	24-0=24
Trabalho de Conclusão de Curso	Trabalho de Conclusão de Curso I	0-30=30	0-1=1
	Trabalho de Conclusão de Curso II	0-90=90	0-3=3
	Totais	0-120=120	0-4=4
Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	0-210=210	0-7=7
	Totais	0-210=210	0-7=7
	TOTAIS	360-330=690	24-11=35

FORMAÇÃO HUMANÍSTICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Humanas	Computação, Ética e Sociedade	60-0=60	4-0
	Empreendedorismo e Inovação	30-0=30	2-0
	Fundamentos Sócio-Filosóficos	60-0=60	4-0
	Totais	150-0=150	10-0=10
TOTAIS		150-0=150	10-0=10

10.1.2 Perfil 2010

FORMAÇÃO	CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS	% CH
Básica	1.380	92	35,1
▪ Ciência da Computação	480	32	12,2
▪ Matemática	345	23	8,8
▪ Educação	390	26	9,9
▪ Geral	165	11	4,2
Profissional	1.830	105	46,6
▪ Tecnologias e Educação	990	66	25,2
▪ Práticas	420	21	10,7
▪ Estágios Supervisionados	420	18	10,7
Complementar	540	24	13,7
▪ Disciplinas Eletivas*	180	12	4,5
▪ Trabalho de Conclusão de Curso	120	4	3,1
▪ Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	240	8	6,1
Humanística	180	12	4,6
TOTAIS	3.930	233	100,0

(*) Carga Horária mínima de cento e oitenta (180) horas, correspondente a três Disciplinas Eletivas, dentre as oferecidas pelo Curso.

FORMAÇÃO BÁSICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Ciência da Computação	Algoritmos e Estruturas de Dados	60-0=60	4-0=4
	Arquitetura de Computadores	60-0=60	4-0=4
	Introdução à Programação	75-0=75	5-0=5
	Introdução à Teoria da Computação	75-0=75	5-0=5
	Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	60-0=60	4-0=4
	Paradigmas de Linguagens Computacionais	60-0=60	4-0=4
	Programação Orientada a Objetos	90-0=90	6-0=6
	Totais	480-0=480	32-0=32
Matemática	Cálculo I	75-0=75	5-0=5
	Cálculo II	75-0=75	5-0=5
	Lógica Aplicada à Computação	60-0=60	4-0=4
	Matemática Discreta	75-0=75	5-0=5
	Probabilidade e Estatística	60-0=60	4-0=4
Totais	345-0=345	23-0=23	
Educação	Avaliação da Aprendizagem	60-0=60	4-0=4
	Didática	60-0=60	4-0=4
	Educação Inclusiva	30-0=30	2-0=2
	Organização da Educação Nacional	60-0=60	4-0=4
	Planejamento Educacional	60-0=60	4-0=4
	Psicologia da Aprendizagem	60-0=60	4-0=4
	Psicologia do Desenvolvimento	60-0=60	4-0=4

	Totais	390-0=390	26-0=26
Geral	Inglês Instrumental	45-0=45	3-0=3
	Língua Portuguesa	75-0=75	5-0=5
	Metodologia Científica	45-0=45	3-0=3
	Totais	165-0=165	11-0=11
	TOTAIS	1.380-0=1.380	92-0=92

FORMAÇÃO PROFISSIONAL			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Tecnologias e Educação	Avaliação de Hardware e Software Educativo	60-0=60	4-0=4
	Banco de Dados	60-0=60	4-0=4
	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia	60-0=60	4-0=4
	Currículo e Contemporaneidade	60-0=60	4-0=4
	Educação à Distância	60-0=60	4-0=4
	Engenharia de Software	60-0=60	4-0=4
	Engenharia de Software Educativo	60-0=60	4-0=4
	Fundamentos de Rede	75-0=75	5-0=5
	Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	75-0=75	5-0=5
	Informática e Projetos de Aprendizagem	30-0=30	2-0=2
	Inteligência Artificial	60-0=60	4-0=4
	Interação Humano-Computador	60-0=60	4-0=4
	Planejamento e Gerenciamento de Projetos	60-0=60	4-0=4
	Políticas, Programas e Projetos em EAD	60-0=60	4-0=4
	Produção de Materiais Didáticos	30-0=30	2-0=2
	Programação para Web	60-0=60	4-0=4
Sistemas Operacionais	60-0=60	4-0=4	
	Totais	990-0=990	66-0=66
Práticas	Prática I	30-30=60	2-1=3
	Prática II	30-30=60	2-1=3
	Prática III	30-30=60	2-1=3
	Prática IV	30-30=60	2-1=3
	Prática V	30-30=60	2-1=3
	Prática VI	30-30=60	2-1=3
	Prática VII	30-30=60	2-1=3
	Totais	210-210=420	14-7=21
Estágios Supervisionados	Estágio Supervisionado I	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado II	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado III	30-90=120	2-3=5
	Estágio Supervisionado IV	30-90=120	2-3=5
	Totais	120-300=420	8-10=18
	TOTAIS	1.320-510=1.830	88-17=105

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Disciplinas Eletivas	Disciplina Eletiva I	60-0=60	4-0=4
	Disciplina Eletiva II	60-0=60	4-0=4
	Disciplina Eletiva III	60-0=60	4-0=4

	Totais	180-0=180	12-0=12
Trabalho de Conclusão de Curso	Trabalho de Conclusão de Curso I	0-30=30	0-1=1
	Trabalho de Conclusão de Curso II	0-90=90	0-3=3
	Totais	0-120=120	0-4=4
Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	0-240=240	0-8=8
	Totais	0-240=240	0-8=8
	TOTAIS	180-360=540	12-12=24

FORMAÇÃO HUMANÍSTICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Humanas	Construtos Filosóficos e Epistemológicos	45-0=45	3-0=3
	Empreendedorismo e Inovação	30-0=30	2-0=2
	Ética e Cidadania	60-0=60	4-0=4
	Sociologia e Informática	45-0=45	3-0=3
	Totais	180-0=180	12-0=12
	TOTAIS	180-0=180	12-0=12

10.1.3 Perfil 2009

FORMAÇÃO	CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS	% CH
Básica	1.350	90	33,8
▪ Ciência da Computação	480	32	12,0
▪ Matemática	345	23	8,7
▪ Física	75	5	1,9
▪ Educação	285	19	7,1
▪ Geral	165	11	4,1
Profissional	1.875	108	47,0
▪ Tecnologias e Educação	1035	69	26,0
▪ Práticas	420	21	10,5
▪ Estágios Supervisionados	420	18	10,5
Complementar	540	25	13,6
▪ Disciplinas Eletivas*	180	12	4,5
▪ Trabalho de Conclusão de Curso	120	5	3,0
▪ Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	240	8	6,1
Humanística	225	15	5,6
TOTAIS	3.990	238	100,0

(*) Carga Horária mínima de cento e oitenta (180) horas, correspondente a três Disciplinas Eletivas, dentre as oferecidas pelo Curso.

FORMAÇÃO BÁSICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Ciência da Computação	Algoritmo e Estrutura de Dados	75-0=75	5-0=5
	Arquitetura de Computadores	60-0=60	4-0=4
	Fundamentos da Lógica de Programação	75-0=75	5-0=5
	Introdução à Programação	75-0=75	5-0=5
	Introdução à Teoria da Computação	75-0=75	5-0=5
	Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	60-0=60	4-0=4

	Projeto de Algoritmos e Estrutura de Dados	60-0=60	4-0=4
	Totais	480-0=480	32-0=32
Matemática	Cálculo I	75-0=75	5-0=5
	Cálculo II	75-0=75	5-0=5
	Lógica Aplicada à Computação	60-0=60	4-0=4
	Matemática Discreta	75-0=75	5-0=5
	Probabilidade e Estatística	60-0=60	4-0=4
	Totais	345-0=345	23-0=23
Física	Física e Computação	75-0=75	5-0=5
	Totais	75-0=75	5-0=5
Educação	Avaliação da Aprendizagem	60-0=60	4-0=4
	Didática	45-0=45	3-0=3
	Educação Inclusiva	30-0=30	2-0=2
	Planejamento Educacional	60-0=60	4-0=4
	Teorias da Aprendizagem I	45-0=45	3-0=3
	Teorias da Aprendizagem II	45-0=45	3-0=3
	Totais	285-0=285	19-0=19
Geral	Inglês Instrumental	45-0=45	3-0=3
	Língua Portuguesa	75-0=75	5-0=5
	Metodologia Científica	45-0=45	3-0=3
	Totais	165-0=165	11-0=11
	TOTAIS	1.350-0=1.350	90-0=90

FORMAÇÃO PROFISSIONAL			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Tecnologias e Educação	Arquitetura e Organização de Computadores - Sistemas Operacionais	60-0=60	4-0=4
	Banco de Dados	60-0=60	4-0=4
	Cálculo Numérico	60-0=60	4-0=4
	Computação Gráfica	30-0=30	2-0=2
	Construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	75-0=75	5-0=5
	Currículo e Contemporaneidade	30-0=30	2-0=2
	Didática do Ensino da Informática	45-0=45	3-0=3
	Engenharia de Software	60-0=60	4-0=4
	Engenharia de Software Educativo	60-0=60	4-0=4
	Fundamentos de Rede	75-0=75	5-0=5
	Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	75-0=75	5-0=5
	Informática e Educação à Distância	75-0=75	5-0=5
	Informática e Projetos de Aprendizagem	30-0=30	2-0=2
	Inteligência Artificial	60-0=60	4-0=4
	Interface Homem-Máquina	60-0=60	4-0=4
	Planejamento e Gerenciamento de Projetos	60-0=60	4-0=4
	Políticas, Programas e Projetos em EAD	60-0=60	4-0=4
	Sistemas Distribuídos	60-0=60	4-0=4
		Totais	1.035-0=1.035
Práticas	Prática I	30-30=60	2-1=3
	Prática II	30-30=60	2-1=3
	Prática III	30-30=60	2-1=3
	Prática IV	30-30=60	2-1=3
	Prática V	30-30=60	2-1=3
	Prática VI	30-30=60	2-1=3

	Prática VII	30-30=60	2-1=3
	Totais	210- 210=420	14-7=21
Estágios Supervisionados	Estágio Supervisionado I	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado II	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado III	30-90=120	2-3=5
	Estágio Supervisionado IV	30-90=120	2-3=5
	Totais	120- 300=420	8-10=18
	TOTAIS	1.365- 510=1.875	91- 17=108

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T- P=Total)
Disciplinas Eletivas	Disciplina Eletiva I	60-0=60	4-0=4
	Disciplina Eletiva II	60-0=60	4-0=4
	Disciplina Eletiva III	60-0=60	4-0=4
	Totais	180-0=180	12-0=12
Trabalho de Conclusão de Curso	Trabalho de Conclusão de Curso I	30-30=60	2-1=3
	Trabalho de Conclusão de Curso II	0-60=60	0-2=2
	Totais	30-90=120	2-3=5
Atividades Acadêmico- Científico-Culturais	Atividades Acadêmico-Científico- Culturais	0-240=240	0-8=8
	Totais	0-240=240	0-8=8
	TOTAIS	210- 330=540	14- 11=25

FORMAÇÃO HUMANÍSTICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T- P=Total)
Humanas	Construtos Filosóficos e Epistemológicos	45-0=45	3-0=3
	Empreendedorismo e Inovação	30-0=30	2-0=2
	Ética e Cidadania	60-0=60	4-0=4
	Habilidades Sociais na Construção do Conhecimento	45-0=45	3-0=3
	Sociologia e Informática	45-0=45	3-0=3
	Totais	225-0=225	15-0=15
	TOTAIS	225-0=225	15-0=15

10.1.4 Perfil 2008

FORMAÇÃO	CARGA HORÁRIA	CRÉDITO S	% CH
Básica	1.275	85	31,9
▪ Ciência da Computação	480	32	12,0
▪ Matemática	420	28	10,5
▪ Física	75	5	1,9
▪ Educação	135	9	3,4
▪ Geral	165	11	4,1
Profissional	2.085	121	52,2
▪ Tecnologias e Educação	1.185	79	29,7
▪ Práticas	480	24	12,0
▪ Estágios Supervisionados	420	18	10,5
Complementar	360	13	9,1
▪ Trabalho de Conclusão de Curso	120	5	3,0

▪ Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	240	8	6,1
Humanística	270	18	6,8
TOTAIS	3.990	237	100,0

FORMAÇÃO BÁSICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Ciência da Computação	Algoritmo e Estrutura de Dados	75-0=75	5-0=5
	Fundamentos da Lógica de Programação	75-0=75	5-0=5
	Introdução à Programação	75-0=75	5-0=5
	Introdução à Teoria da Computação	75-0=75	5-0=5
	Introdução à Teoria das Linguagens	60-0=60	4-0=4
	Programação - Infraestrutura de Hardware	60-0=60	4-0=4
	Projeto de Algoritmos e Estruturas de Dados	60-0=60	4-0=4
	Totais	480-0=480	32-0=32
Matemática	Álgebra Vetorial e Linear para Computação	75-0=75	5-0=5
	Cálculo I	75-0=75	5-0=5
	Cálculo II	75-0=75	5-0=5
	Lógica Aplicada à Computação	60-0=60	4-0=4
	Matemática Discreta	75-0=75	5-0=5
	Probabilidade e Estatística	60-0=60	4-0=4
	Totais	420-0=420	28-0=28
Física	Física e Computação	75-0=75	5-0=5
	Totais	75-0=75	5-0=5
Educação	Didática	45-0=45	3-0=3
	Teorias da Aprendizagem I	45-0=45	3-0=3
	Teorias da Aprendizagem II	45-0=45	3-0=3
	Totais	135-0=135	9-0=9
Geral	Inglês Instrumental	45-0=45	3-0=3
	Língua Portuguesa	75-0=75	5-0=5
	Metodologia Científica	45-0=45	3-0=3
	Totais	165-0=165	11-0=11
	TOTAIS	1.275-0=1.275	85-0=85

FORMAÇÃO PROFISSIONAL			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Tecnologias e Educação	Análise e Projetos de Software	75-0=75	5-0=5
	Arquitetura e Organização de Computadores - Sistemas Operacionais	60-0=60	4-0=4
	Avaliação do Desempenho do Usuário	45-0=45	3-0=3
	Avaliação em EAD	60-0=60	4-0=4
	Banco de Dados	60-0=60	4-0=4
	Cálculo Numérico	60-0=60	4-0=4
	Construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	75-0=75	5-0=5
	Currículos e Programas	60-0=60	4-0=4
	Didática do Ensino de Informática	45-0=45	3-0=3
	Engenharia de Software Educativo	60-0=60	4-0=4
	Fundamentos de Rede	75-0=75	5-0=5
	Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	75-0=75	5-0=5

	Informática e Educação à Distância	75-0=75	5-0=5
	Informática na Educação Inclusiva	75-0=75	5-0=5
	Inteligência Artificial	60-0=60	4-0=4
	Interface Homem-Máquina	60-0=60	4-0=4
	Política, Programas e Projetos em EAD	45-0=45	3-0=3
	Produção de Materiais Didáticos	60-0=60	4-0=4
	Sistemas Distribuídos	60-0=60	4-0=4
	Totais	1.185-0=1.185	79-0=79
Práticas	Prática I	30-30=60	2-1=3
	Prática II	30-30=60	2-1=3
	Prática III	30-30=60	2-1=3
	Prática IV	30-30=60	2-1=3
	Prática V	30-30=60	2-1=3
	Prática VI	30-30=60	2-1=3
	Prática VII	30-30=60	2-1=3
	Prática VIII	30-30=60	2-1=3
	Totais	240-240=480	16-8=24
Estágios Supervisionados	Estágio Supervisionado I	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado II	30-60=90	2-2=4
	Estágio Supervisionado III	30-90=120	2-3=5
	Estágio Supervisionado IV	30-90=120	2-3=5
	Totais	120-300=420	8-10=18
	TOTAIS	1.545-540=2.085	103-18=121

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Trabalho de Conclusão de Curso	Trabalho de Conclusão de Curso I	30-30=60	2-1=3
	Trabalho de Conclusão de Curso II	0-60=60	0-2=2
	Totais	30-90=120	2-3=5
Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	0-240=240	0-8=8
	Totais	0-240=240	0-8=8
	TOTAIS	30-330=360	2-11=13

FORMAÇÃO HUMANÍSTICA			
Âmbito de Formação	Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária (T-P=Total)	Créditos (T-P=Total)
Humanas	Construtos Filosóficos e Epistemológicos	45-0=45	3-0=3
	Empreendedorismo e Educação	30-0=30	2-0=2
	Ética e Metodologia Ágil	60-0=60	4-0=4
	Ética Profissional	45-0=45	3-0=3
	Habilidades Sociais na Construção do Conhecimento	45-0=45	3-0=3
	Sociologia e Informática	45-0=45	3-0=3
	Totais	270-0=270	18-0=18
	TOTAIS	270-0=270	18-0=18

10.2 MALHA CURRICULAR SEQUENCIAL (DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS)

As Subseções 11.2.1, 11.2.2, 11.2.3 e 11.2.4, em seus quatro (4) perfis (2011, 2010, 2009 e 2008, nesta ordem), destacam os componentes curriculares e as disciplinas, por semestre, que compõem as malhas curriculares anteriores do Curso, bem como suas respectivas cargas horárias teóricas (T), práticas (P) e totais (Total), em horas, os seus números de créditos totais (Créd.), e pré e corequisitos necessários.

A Subseção 11.3 apresenta o conjunto de disciplinas eletivas e a Subseção 9.3.6 destaca as equivalências entre as disciplinas, pertencentes aos diversos perfis curriculares.

10.2.1 Perfil de 2011

PRIMEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Total		
Cálculo I	60	0	60	4	
Computação, Ética e Sociedade	60	0	60	4	
Geometria Analítica	60	0	60	4	
Introdução à Computação	60	0	60	4	
Introdução à Programação	60	0	60	4	
Matemática Discreta	60	0	60	4	
Metodologia da Pesquisa Científica	60	0	60	4	
Prática I	30	30	60	3	
TOTAIS	450	30	480	31	

SEGUNDO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Total		
Álgebra Linear	60	0	60	4	Geometria Analítica (Pré)
Avaliação de Hardware e Software Educativo	60	0	60	4	
Cálculo II	60	0	60	4	Cálculo I (Pré); Geometria Analítica (Co)
Fundamentos Sócio-Filosóficos	60	0	60	4	
Inglês Instrumental	30	0	30	2	
Leitura e Produção de Textos	60	0	60	4	
Prática II	30	30	60	3	
Programação Orientada a Objetos	90	0	90	6	Introdução à Programação (Pré)
TOTAIS	450	30	480	31	

TERCEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Total		
Algoritmos e Estruturas de Dados	60	0	60	4	Introdução à Programação (Pré)
Didática	60	0	60	4	
Educação à Distância	60	0	60	4	
Lógica Aplicada à Computação	60	0	60	4	Matemática Discreta

					(Pré)
Paradigmas de Linguagens Computacionais	60	0	60	4	Introdução à Programação (Pré)
Prática III	30	30	60	3	
Probabilidade e Estatística	60	0	60	4	
Psicologia do Desenvolvimento	60	0	60	4	
TOTAIS	450	30	480	31	

QUARTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Banco de Dados	60	0	60	4	
Infraestrutura de Hardware	60	0	60	4	Introdução à Computação (Pré)
Organização da Educação Nacional	60	0	60	4	
Planejamento Educacional	60	0	60	4	
Políticas, Programas e Projetos em EAD	60	0	60	4	
Prática IV	30	30	60	3	Didática (Co); Prática III (Pré)
Psicologia da Aprendizagem	60	0	60	4	
Sistemas Operacionais	60	0	60	4	Infraestrutura de Hardware (Co)
TOTAIS	450	30	480	31	

QUINTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Avaliação da Aprendizagem	60	0	60	4	
Currículo e Contemporaneidade	60	0	60	4	
Empreendedorismo e Inovação	30	0	30	2	
Engenharia de Software	60	0	60	4	Programação Orientada a Objetos (Pré)
Estágio Supervisionado I	30	60	90	4	Prática V (Co)
Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	60	0	60	4	Matemática Discreta (Pré)
Prática V	30	30	60	3	Prática III (Pré)
Redes de Computadores	60	0	60	4	Introdução à Computação (Pré)
TOTAIS	390	90	480	29	

SEXTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Computação Gráfica e Sistemas Multimídia	60	0	60	4	
Educação Inclusiva	30	0	30	2	
Estágio Supervisionado II	30	60	90	4	Prática V (Co)
Inteligência Artificial	60	0	60	4	Algoritmos e Estruturas de Dados (Pré); Lógica Aplicada à Computação (Pré)

Interação Humano-Computador	60	0	60	4	
LIBRAS	60	0	60	4	
Prática VI	30	30	60	3	Educação à Distância (Pré)
Programação para Web	60	0	60	4	Programação Orientada a Objetos (Pré); Banco de Dados (Pré)
TOTAIS	390	90	480	29	

SÉTIMO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Estágio Supervisionado III	30	90	120	5	Engenharia de Software (Pré); Programação para Web (Pré)
Prática VII	30	30	60	3	Educação à Distância (Pré)
Trabalho de Conclusão de Curso I	0	30	30	1	Metodologia da Pesquisa Científica (Pré)
Disciplina Eletiva I	60	0	60	4	
Disciplina Eletiva II	60	0	60	4	
Disciplina Eletiva III	60	0	60	4	
TOTAIS	240	150	390	21	

OITAVO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Estágio Supervisionado IV	30	90	120	5	Prática VII (Co)
Trabalho de Conclusão de Curso II	0	90	90	3	Trabalho de Conclusão de Curso I (Pré)
Disciplina Eletiva IV	60	0	60	4	
Disciplina Eletiva V	60	0	60	4	
Disciplina Eletiva VI	60	0	60	4	
TOTAIS	210	180	390	20	

10.2.2 Perfil de 2010

PRIMEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Cálculo I	75	0	75	5	
Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	75	0	75	5	
Língua Portuguesa	75	0	75	5	
Matemática Discreta	75	0	75	5	
Metodologia Científica	45	0	45	3	
Prática I	30	30	60	3	
Sociologia e Informática	45	0	45	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

SEGUNDO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Cálculo II	75	0	75	5	
Construtos Filosóficos e Epistemológicos	45	0	45	3	
Fundamentos de Rede	75	0	75	5	
Inglês Instrumental	45	0	45	3	
Introdução à Programação	75	0	75	5	
Introdução à Teoria da Computação	75	0	75	5	
Prática II	30	30	60	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

TERCEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Algoritmos e Estruturas de Dados	60	0	60	4	
Didática	60	0	60	4	
Educação à Distância	60	0	60	4	
Informática e Projetos de Aprendizagem	30	0	30	2	
Prática III	30	30	60	3	
Probabilidade e Estatística	60	0	60	4	
Programação Orientada a Objetos	90	0	90	6	
Psicologia do Desenvolvimento	60	0	60	4	
TOTAIS	450	30	480	31	

QUARTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Arquitetura de Computadores	60	0	60	4	
Avaliação de Hardware e Software Educativo	60	0	60	4	
Lógica Aplicada à Computação	60	0	60	4	
Paradigmas de Linguagens Computacionais	60	0	60	4	
Políticas, Programas e Projetos em EAD	60	0	60	4	
Prática IV	30	30	60	3	
Psicologia da Aprendizagem	60	0	60	4	
Sistemas Operacionais	60	0	60	4	
TOTAIS	450	30	480	31	

QUINTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Avaliação da Aprendizagem	60	0	60	4	
Banco de Dados	60	0	60	4	
Educação Inclusiva	30	0	60	2	
Engenharia de Software	60	0	60	4	

Estágio Supervisionado I	30	60	90	4
Ética e Cidadania	60	0	60	4
Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	60	0	60	4
Prática V	30	30	60	3
TOTAIS	390	90	480	29

SEXTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Currículo e Contemporaneidade	60	0	60	4	
Empreendedorismo e Inovação	30	0	30	2	
Estágio Supervisionado II	30	60	90	4	
Inteligência Artificial	60	0	60	4	
Organização da Educação Nacional	60	0	60	4	
Planejamento Educacional	60	0	60	4	
Prática VI	30	30	60	3	
Programação para Web	60	0	60	4	
TOTAIS	390	90	480	29	

SÉTIMO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Computação Gráfica e Sistemas Multimídia	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado III	30	90	120	5	
Interação Humano-Computador	60	0	60	4	
Prática VII	30	30	60	3	
Produção de Materiais Didáticos	30	0	30	2	
Trabalho de Conclusão de Curso I	0	30	0	1	
Disciplina Eletiva I	60	0	60	4	
Disciplina Eletiva II	60	0	60	4	
TOTAIS	330	150	480	27	

OITAVO PERÍODO					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Engenharia de Software Educativo	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado IV	30	90	120	5	
Planejamento e Gerenciamento de Projetos	60	0	60	4	
Trabalho de Conclusão de Curso II	0	90	90	3	
Disciplina Eletiva III	60	0	60	4	
TOTAIS	210	180	390	20	

10.2.3 Perfil de 2009

PRIMEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Cálculo I	75	0	75	5	
Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	75	0	75	5	
Língua Portuguesa	75	0	75	5	
Matemática Discreta	75	0	75	5	
Metodologia Científica	45	0	45	3	
Prática I	30	30	60	3	
Sociologia e Informática	45	0	45	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

SEGUNDO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Cálculo II	75	0	75	5	
Construtos Filosóficos e Epistemológicos	45	0	45	3	
Fundamentos de Rede	75	0	75	5	
Inglês Instrumental	45	0	45	3	
Introdução à Programação	75	0	75	5	
Introdução à Teoria da Computação	75	0	75	5	
Prática II	30	30	60	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

TERCEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Algoritmos e Estrutura de Dados	75	0	75	5	
Fundamentos da Lógica de Programação	75	0	75	5	
Física e Computação	75	0	75	5	
Habilidades Sociais na Construção do Conhecimento	45	0	45	3	
Informática e Educação à Distância	75	0	75	5	
Prática III	30	30	60	3	
Teorias da Aprendizagem I	45	0	45	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

QUARTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Arquitetura e Organização de Computadores - Sistemas Operacionais	60	0	60	4	
Cálculo Numérico	60	0	60	4	
Construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	75	0	75	5	

Didática	45	0	45	3
Didática do Ensino da Informática	45	0	45	3
Lógica Aplicada à Computação	60	0	60	4
Prática IV	30	30	60	3
Teorias da Aprendizagem II	45	0	45	3
TOTAIS	420	30	450	29

QUINTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Arquitetura de Computadores	60	0	60	4	
Banco de Dados	60	0	60	4	
Educação Inclusiva	30	0	30	2	
Engenharia de Software	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado I	30	60	90	4	
Prática V	30	30	60	3	
Projeto de Algoritmos e Estruturas de Dados	60	0	60	4	
Ética e Cidadania	60	0	60	4	
TOTAIS	390	90	480	29	

SEXTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Computação Gráfica	30	0	30	2	
Estágio Supervisionado II	30	60	90	4	
Inteligência Artificial	60	0	60	4	
Interface Homem-Máquina	60	0	60	4	
Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	60	0	60	4	
Políticas, Programas e Projetos em EAD	60	0	60	4	
Prática VI	30	30	60	3	
Probabilidade e Estatística	60	0	60	4	
TOTAIS	390	90	480	29	

SÉTIMO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Avaliação da Aprendizagem	60	0	60	4	
Currículo e Contemporaneidade	30	0	30	2	
Estágio Supervisionado III	30	90	120	5	
Informática e Projetos de Aprendizagem	30	0	30	2	
Prática VII	30	30	60	3	
Sistemas Distribuídos	60	0	60	4	
Trabalho de Conclusão de Curso I	30	30	60	3	
Disciplina Eletiva I	60	0	60	4	
TOTAIS	330	150	480	27	

OITAVO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Empreendedorismo e Inovação	30	0	30	2	
Engenharia de Software Educativo	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado IV	30	90	120	5	
Planejamento e Gerenciamento de Projetos	60	0	60	4	
Planejamento Educacional	60	0	60	4	
Trabalho de Conclusão de Curso II	0	60	60	2	
Disciplina Eletiva II	60	0	60	4	
Disciplina Eletiva III	60	0	60	4	
TOTAIS	360	150	510	29	

10.2.4 Perfil de 2008

PRIMEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Cálculo I	75	0	75	5	
Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	75	0	75	5	
Língua Portuguesa	75	0	75	5	
Matemática Discreta	75	0	75	5	
Metodologia Científica	45	0	45	3	
Prática I	30	30	60	3	
Sociologia e Informática	45	0	45	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

SEGUNDO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Cálculo II	75	0	75	5	
Construtos Filosóficos e Epistemológicos	45	0	45	3	
Fundamentos de Rede	75	0	75	5	
Inglês Instrumental	45	0	45	3	
Introdução à Programação	75	0	75	5	
Introdução à Teoria da Computação	75	0	75	5	
Prática II	30	30	60	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

TERCEIRO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd .	Requisito
	T	P	Tota I		
Algoritmos e Estrutura de Dados	75	0	75	5	
Fundamentos da Lógica de Programação	75	0	75	5	
Física e Computação	75	0	75	5	

Habilidades Sociais na Construção do Conhecimento	45	0	45	3
Informática e Educação à Distância	75	0	75	5
Prática III	30	30	60	3
Teorias da Aprendizagem I	45	0	45	3
TOTAIS	420	30	450	29

QUARTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Tota I		
Arquitetura e Organização de Computadores - Sistemas Operacionais	60	0	60	4	
Cálculo Numérico	60	0	60	4	
Construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	75	0	75	5	
Didática	45	0	45	3	
Didática do Ensino da Informática	45	0	45	3	
Lógica Aplicada à Computação	60	0	60	4	
Prática IV	30	30	60	3	
Teorias da Aprendizagem II	45	0	45	3	
TOTAIS	420	30	450	29	

QUINTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Tota I		
Banco de Dados	60	0	60	4	
Currículos e Programas	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado I	30	60	90	4	
Ética Profissional	45	0	45	3	
Introdução à Teoria das Linguagens	60	0	60	4	
Política, Programas e Projetos em EAD	45	0	45	3	
Prática V	30	30	60	3	
Programação - Infraestrutura de Hardware	60	0	60	4	
TOTAIS	390	90	480	29	

SEXTO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Tota I		
Álgebra Vetorial e Linear para Computação	75	0	75	5	
Análise e Projetos de Softwares	75	0	75	5	
Avaliação do Desempenho do Usuário	45	0	45	3	
Estágio Supervisionado II	30	60	90	4	
Ética e Metodologia Ágil	60	0	60	4	
Informática na Educação Inclusiva	75	0	75	5	
Prática VI	30	30	60	3	
TOTAIS	390	90	480	29	

SÉTIMO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Avaliação em EAD	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado III	30	90	120	5	
Inteligência Artificial	60	0	60	4	
Interface Homem-Máquina	60	0	60	4	
Prática VII	30	30	60	3	
Projeto de Algoritmos e Estruturas de Dados	60	0	60	4	
Trabalho de Conclusão de Curso I	30	30	60	3	
TOTAIS	330	150	480	27	

OITAVO SEMESTRE					
Componente Curricular / Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Empreendedorismo e Educação	30	0	30	2	
Engenharia de Software Educativo	60	0	60	4	
Estágio Supervisionado IV	30	90	120	5	
Prática VIII	30	30	60	3	
Probabilidade e Estatística	60	0	60	4	
Produção de Materiais Didáticos	60	0	60	4	
Sistemas Distribuídos	60	0	60	4	
Trabalho de Conclusão de Curso II	0	60	60	2	
TOTAIS	330	180	510	28	

10.3 DISCIPLINAS ELETIVAS

As disciplinas eletivas do Curso objetivam complementar a formação dos discentes, condizente à área de atuação pretendida. Nesse sentido, eles estão subdivididas em duas grandes áreas, Ciência da Computação e Interdisciplinar, com suas respectivas subáreas. Vale ressaltar que, para o Perfil 2008, não há disciplinas disponíveis.

Área / Subárea: Ciência da Computação / Computação Inteligente					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Agentes Autônomos	60	0	60	4	Inteligência Artificial (Pré)
Aprendizagem de Máquina e Reconhecimento de Padrões	60	0	60	4	Inteligência Artificial (Pré); Probabilidade e Estatística (Pré)
Processamento de Linguagem Natural	60	0	60	4	Inteligência Artificial (Pré); Probabilidade e Estatística (Pré)
Redes Neurais	60	0	60	4	Inteligência Artificial (Pré); Probabilidade e Estatística (Pré)
Tópicos Avançados em Computação Inteligente	60	0	60	4	Inteligência Artificial (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Computação Teórica					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Cálculo Numérico*	60	0	60	4	Matemática Discreta (Pré)
Teoria dos Grafos	60	0	60	4	Algoritmos e Estruturas de Dados (Pré); Matemática Discreta (Pré)
Tópicos Avançados em Computação Teórica	60	0	60	4	Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade (Pré)

(*) Disciplina obrigatória no Perfil 2008 e no Perfil 2009.

Área / Subárea: Ciência da Computação / Engenharia de Software e Sistemas					
Disciplina	CH			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Análise e Projetos de Sistemas	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré)
Engenharia de Requisitos	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré)
Planejamento e Gerenciamento de Projetos*	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré)
Qualidade de Software	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré)
Sistemas de Informação	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré); Engenharia de Software (Pré)
Tópicos Avançados em Engenharia de Software e Sistemas	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré)
Validação de Software	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré)

(*) Disciplina obrigatória no Perfil 2009 e no Perfil 2010.

Área / Subárea: Ciência da Computação / Gerenciamento de Dados e Informações					
Disciplina	CH			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Bancos de Dados Distribuídos e Móveis	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré)
Integração de Dados e Warehousing	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré)
Projeto de Banco de Dados	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré)
Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré)
Tópicos Avançados em Gerenciamento de Dados e Informação	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Mídias e Interação					
Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Design Instrucional	60	0	60	4	Interação Humano-Computador (Pré)

Realidade Virtual e Multimídia	60	0	60	4	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia (Pré); Interação Humano-Computador (Pré)
Tópicos Avançados em Mídias e Interação	60	0	60	4	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia (Pré); Interação Humano-Computador (Pré)
Web Design	60	0	60	4	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia (Pré); Interação Humano-Computador (Pré)

Área / Subárea: Ciência da Computação / Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos

Disciplina	CH			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Gerenciamento de Redes	60	0	60	4	Redes de Computadores (Pré)
Segurança de Sistemas	60	0	60	4	Redes de Computadores (Pré)
Sistemas Distribuídos*	60	0	60	4	Redes de Computadores (Pré); Sistemas Operacionais (Pré)
Tópicos Avançados em Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	60	0	60	4	Redes de Computadores (Pré)

(*) Disciplina obrigatória no Perfil 2008 e no Perfil 2009.

Área / Subárea: Interdisciplinar / Tecnologias Digitais na Educação e Ensino de Computação

Disciplina	Carga Horária			Créd	Requisito
	T	P	Total		
Ambientes Virtuais de Aprendizagem	60	0	60	4	Prática VII (Co)
Aplicações Interativas para TV Digital na Educação	60	0	60	4	Prática VI (Co)
Arquitetura da Informação para EAD	60	0	60	4	Prática VII (Co)
Avaliação da Aprendizagem na EAD	60	0	60	4	Prática VII (Co)
Engenharia de Software Educativo*	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré); Interação Humano-Computador (Pré)
Gestão de Tecnologias Educacionais	60	0	60	4	Prática VI (Co)
Gestão do Conhecimento em Ambientes Virtuais na EAD	60	0	60	4	Prática VII (Co)
Jogos Educativos	60	0	60	4	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia; Interação Humano-Computador (Pré); Engenharia de Software (Pré); Psicologia da Aprendizagem (Pré)
Mineração de Dados, Texto e Web na Educação	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré); Inteligência Artificial (Pré); Probabilidade e Estatística (Pré)

Modelagem Cognitiva Aplicada à Educação	60	0	60	4	Psicologia da Aprendizagem (Pré)
Produção de Materiais Didáticos para EAD	60	0	60	4	Prática VII (Co)
Robótica Educacional	60	0	60	4	Engenharia de Software (Pré); Programação Orientada a Objetos (Pré)
Sistemas Tutores Inteligentes	60	0	60	4	Inteligência Artificial (Pré); Psicologia da Aprendizagem (Pré)
Tecnologias Assistivas na Educação	60	0	60	4	Educação Inclusiva (Pré)
Tecnologias Wireless, Móveis e Ubíquas para Aprendizagem	60	0	60	4	Redes de Computadores (Pré)
Teorias da Aprendizagem	60	0	60	4	Psicologia da Aprendizagem (Pré)
Tópicos Avançados em Ensino de Computação	60	0	60	4	Prática V (Pré)
Tópicos Avançados em Tecnologias Digitais na Educação	60	0	60	4	Prática VII (Co)
Web Semântica e Ontologias na Educação	60	0	60	4	Banco de Dados (Pré); Inteligência Artificial (Pré)

(*) Disciplina obrigatória no Perfil 2008, no Perfil 2009 e no Perfil 2010.

10.4 EQUIVALÊNCIA ENTRE DISCIPLINAS/COMPONENTES CURRICULARES DE PERFIS ANTERIORES

As Subseções 11.4.1, 11.4.2, 11.4.3 e 11.4.4 destacam as equivalências, em termos de ementa e carga horária, entre as disciplinas das malhas curriculares pertencentes aos Perfis 2011, 2010, 2009 e 2008, respectivamente, em relação ao Perfil 2016.

Importante ressaltar que, para disciplinas cursadas, em Perfis anteriores, que não possuam uma equivalência com as da malha curricular do Perfil 2016, suas cargas horárias vivenciadas poderão ser reaproveitadas como parte da carga horária das Atividades Complementares.

10.4.1 Perfil 2011

PRIMEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo I	Cálculo I
Computação, Ética e Sociedade	Computação, Ética e Sociedade
Geometria Analítica	*
Introdução à Computação	Introdução à Computação
Introdução à Programação	Programação I
Matemática Discreta	Matemática Discreta
Metodologia da Pesquisa Científica	Metodologia Científica
Prática I	

*Caso o aluno tenha cursado as disciplinas Álgebra Linear e Geometria Analítica, ele poderá solicitar a equivalência para Álgebra Linear e Geometria Analítica, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016 que unificou as antes duas disciplinas em separado.

SEGUNDO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Álgebra Linear	*
Avaliação de Hardware e Software Educativo	
Cálculo II	Cálculo II
Fundamentos Sócio-Filosóficos	Fundamentos Filosóficos da Educação
Inglês Instrumental	
Leitura e Produção de Textos	Língua Portuguesa na Produção do Conhecimento
Prática II	
Programação Orientada a Objetos	Programação II

*Caso o aluno tenha cursado as disciplinas Álgebra Linear e Geometria Analítica, ele poderá solicitar a equivalência para Álgebra Linear e Geometria Analítica, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016 que unificou as antes duas disciplinas em separado.

TERCEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Algoritmos e Estruturas de Dados	Algoritmos e Estruturas de Dados
Didática	Didática
Educação à Distância	Educação à Distância
Lógica Aplicada à Educação	
Paradigmas de Linguagens Computacionais	Paradigmas de Linguagens Computacionais
Prática III	
Probabilidade e Estatística	Probabilidade e Estatística
Psicologia do Desenvolvimento	*

*Caso o aluno tenha cursado Psicologia da Aprendizagem e Psicologia do Desenvolvimento, ele poderá solicitar a equivalência para Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUARTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Banco de Dados	Banco de Dados
Infraestrutura de Hardware	Organização e Arquitetura de Computadores
Organização da Educação Nacional	Políticas e Gestão em Educação
Planejamento Educacional	**
Políticas, Programas e Projetos em EAD	
Prática IV	
Psicologia da Aprendizagem	*
Sistemas Operacionais	Sistemas Operacionais

*Caso o aluno tenha cursado Psicologia da Aprendizagem e Psicologia do Desenvolvimento, ele poderá solicitar a equivalência para Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

**Caso o aluno tenha cursado Avaliação da Aprendizagem e Planejamento Educacional, ele poderá solicitar a equivalência para Planejamento e Avaliação Educacional, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUINTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Avaliação da Aprendizagem	*
Currículo e Contemporaneidade	
Empreendedorismo e Inovação	**
Engenharia de Software	Engenharia de Software
Estágio Supervisionado I	Estágio Supervisionado I
Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	Teoria da Computação
Prática V	
Redes de Computadores	Redes de Computadores

*Caso o aluno tenha cursado Avaliação da Aprendizagem e Planejamento Educacional, ele poderá solicitar a equivalência para Planejamento e Avaliação Educacional, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

**A nova disciplina de Empreendedorismo e Inovação possui 60h no Perfil 2016, enquanto que no Perfil 2011 possui apenas 30h, impossibilitando a equivalência.

SEXTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Computação Gráfica e Sistemas Multimídia	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia
Educação Inclusiva	Educação Inclusiva
Estágio Supervisionado II	Estágio Supervisionado II
Inteligência Artificial	Inteligência Artificial
Interação Humano-Computador	Interação Humano-Computador
LIBRAS	LIBRAS
Prática VI	
Programação para Web	

SÉTIMO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Estágio Supervisionado III	*
Prática VII	
Trabalho de Conclusão de Curso I	Trabalho de Conclusão de Curso I
Disciplina Eletiva I	**
Disciplina Eletiva II	**
Disciplina Eletiva III	**

*No Perfil 2016 o Estágio Supervisionado III mudou de foco, logo não é possível solicitar a equivalência.

**Todas as disciplinas eletivas no Perfil 2011 serão equivalentes às disciplinas eletivas no Perfil 2016

OITAVO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Estágio Supervisionado IV	Estágio Supervisionado IV
Trabalho de Conclusão de Curso II	Trabalho de Conclusão de Curso II
Disciplina Eletiva IV	*
Disciplina Eletiva V	*
Disciplina Eletiva VI	*

*Todas as disciplinas eletivas no Perfil 2011 serão equivalentes às disciplinas eletivas no Perfil 2016.

10.4.2 Perfil 2010

PRIMEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo I	Cálculo I
Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	
Língua Portuguesa	Língua Portuguesa na Produção do Conhecimento
Matemática Discreta	Matemática Discreta
Metodologia Científica	Metodologia da Pesquisa Científica
Prática I	
Sociologia e Informática	Computação, Ética e Sociedade

SEGUNDO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo II	Cálculo II

Construtos Filosóficos e Epistemológicos	Fundamentos Filosóficos da Educação
Fundamentos de Rede	Redes de Computadores
Inglês Instrumental	
Introdução à Programação	Introdução à Programação
Introdução à Teoria da Computação	Introdução à Computação
Prática II	

TERCEIRO SEMESTRE

Malha Anterior	Malha Atual
Algoritmos e Estruturas de Dados	Algoritmos e Estruturas de Dados
Didática	Didática
Educação à Distância	Educação à Distância
Informática e Projetos de Aprendizagem	
Prática III	
Probabilidade e Estatística	Probabilidade e Estatística
Programação Orientada a Objetos	Programação II
Psicologia do Desenvolvimento	*

*Caso o aluno tenha cursado Psicologia da Aprendizagem e Psicologia do Desenvolvimento, ele poderá solicitar a equivalência para Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUARTO SEMESTRE

Malha Anterior	Malha Atual
Arquitetura de Computadores	Organização e Arquitetura de Computadores
Avaliação de Hardware e Software Educativo	
Lógica Aplicada à Computação	
Paradigmas de Linguagens Computacionais	Paradigmas de Linguagens Computacionais
Políticas, Programas e Projetos em EAD	
Prática IV	
Psicologia da Aprendizagem	*
Sistemas Operacionais	Sistemas Operacionais

*Caso o aluno tenha cursado Psicologia da Aprendizagem e Psicologia do Desenvolvimento, ele poderá solicitar a equivalência para Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUINTO SEMESTRE

Malha Anterior	Malha Atual
Avaliação da Aprendizagem	*
Banco de Dados	Banco de Dados
Educação Inclusiva	Educação Inclusiva
Engenharia de Software	Engenharia de Software
Estágio Supervisionado I	Estágio Supervisionado I
Ética e Cidadania	Computação, Ética e Sociedade
Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	Teoria da Computação
Prática V	

*Caso o aluno tenha cursado Avaliação da Aprendizagem e Planejamento Educacional, ele poderá solicitar a equivalência para Planejamento e Avaliação Educacional, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

SEXTO SEMESTRE

Malha Anterior	Malha Atual
Currículo e Contemporaneidade	
Empreendedorismo e Inovação	*
Estágio Supervisionado II	Estágio Supervisionado II
Inteligência Artificial	Inteligência Artificial
Organização da Educação Nacional	Organização da Educação Nacional
Planejamento Educacional	Planejamento Educacional
Prática VI	Prática VI
Programação para Web	Programação para Web

*A nova disciplina de Empreendedorismo e Inovação possui 60h no Perfil 2016, enquanto que no Perfil 2010 possui apenas 30h, impossibilitando a equivalência.

SÉTIMO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Computação Gráfica e Sistemas Multimídia	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia
Estágio Supervisionado III	*
Interação Humano-Computador	Interação Humano-Computador
Prática VII	
Produção de Materiais Didáticos	
Trabalho de Conclusão de Curso I	Trabalho de Conclusão de Curso I

*No Perfil 2016 o Estágio Supervisionado III mudou de foco, logo não é possível solicitar a equivalência.

OITAVO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Engenharia de Software Educativo	Engenharia de Software Educativo *
Estágio Supervisionado IV	Estágio Supervisionado IV
Planejamento e Gerenciamento de Projetos	Planejamento e Gerenciamento de Projetos *
Trabalho de Conclusão de Curso II	Trabalho de Conclusão de Curso II

*Disciplina eletiva no Perfil 2016.

10.4.3 Perfil 2009

PRIMEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo I	Cálculo I
Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	
Língua Portuguesa	Língua Portuguesa na Produção do Conhecimento
Matemática Discreta	Matemática Discreta
Metodologia Científica	Metodologia Científica
Prática I	
Sociologia e Informática	Computação, Ética e Sociedade

SEGUNDO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo II	Cálculo II
Construtos Filosóficos e Epistemológicos	Fundamentos Filosóficos da Educação
Fundamentos de Rede	Redes de Computadores
Inglês Instrumental	
Introdução à Programação	Programação I
Introdução à Teoria da Computação	Introdução à Computação
Prática II	

TERCEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Algoritmos e Estrutura de Dados	Algoritmos e Estruturas de Dados
Fundamentos da Lógica de Programação	
Física e Computação	
Habilidades Sociais na Construção do Conhecimento	Fundamentos Sociológicos da Educação
Informática e Educação à Distância	Educação à Distância
Prática III	
Teorias da Aprendizagem I	*

*Caso o aluno tenha cursado Teorias da Aprendizagem I e Teorias da Aprendizagem II, ele pode solicitar equivalência para a disciplina Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUARTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Arquitetura e Organização de Computadores - Sistemas Operacionais	Sistemas Operacionais
Cálculo Numérico	
Construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	
Didática	Didática
Didática do Ensino da Informática	Ensino de Computação
Lógica Aplicada à Computação	
Prática IV	
Teorias da Aprendizagem II	*

*Caso o aluno tenha cursado Teorias da Aprendizagem I e Teorias da Aprendizagem II, ele pode solicitar equivalência para a disciplina Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUINTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Arquitetura de Computadores	Organização e Arquitetura de Computadores
Banco de Dados	Banco de Dados
Educação Inclusiva	Educação Inclusiva
Engenharia de Software	Engenharia de Software
Estágio Supervisionado I	Estágio Supervisionado I
Prática V	
Projeto de Algoritmos e Estruturas de Dados	Algoritmos e Estruturas de Dados
Ética e Cidadania	Computação, Ética e Sociedade

SEXTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Computação Gráfica	Computação Gráfica e Sistemas Multimídia
Estágio Supervisionado II	Estágio Supervisionado II
Inteligência Artificial	Inteligência Artificial
Interface Homem-Máquina	Interação Humano-Computador
Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade	Teoria da Computação
Políticas, Programas e Projetos em EAD	
Prática VI	
Probabilidade e Estatística	Probabilidade e Estatística

SÉTIMO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Avaliação da Aprendizagem	*
Currículo e Contemporaneidade	Currículo e Contemporaneidade
Estágio Supervisionado III	**
Informática e Projetos de Aprendizagem	
Prática VII	
Sistemas Distribuídos	Sistemas Distribuídos***
Trabalho de Conclusão de Curso I	Trabalho de Conclusão de Curso I

*Caso o aluno tenha cursado Avaliação da Aprendizagem e Planejamento Educacional, ele pode solicitar equivalência para a disciplina Planejamento e Avaliação Educacional, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

**No Perfil 2016 o Estágio Supervisionado III mudou de foco, logo não é possível solicitar a equivalência.

***Disciplina eletiva no Perfil 2016.

OITAVO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Empreendedorismo e Inovação	***
Engenharia de Software Educativo	Engenharia de Software Educativo *
Estágio Supervisionado IV	Estágio Supervisionado IV
Planejamento e Gerenciamento de Projetos	Planejamento e Gerenciamento de Projetos *
Planejamento Educacional	**
Trabalho de Conclusão de Curso II	Trabalho de Conclusão de Curso II

*Disciplina eletiva no Perfil 2016.

**Caso o aluno tenha cursado Avaliação da Aprendizagem e Planejamento Educacional, ele pode solicitar equivalência para a disciplina Planejamento e Avaliação Educacional, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

***A nova disciplina de Empreendedorismo e Inovação possui 60h no Perfil 2016, enquanto que no Perfil 2009 possui apenas 30h, impossibilitando a equivalência.

10.4.4 Perfil 2008

PRIMEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo I	Cálculo I
Fundamentos Teóricos do Sistema de Informação	
Língua Portuguesa	Língua Portuguesa na Produção do Conhecimento
Matemática Discreta	Matemática Discreta
Metodologia Científica	Metodologia Científica
Prática I	
Sociologia e Informática	Computação, Ética e Sociedade

SEGUNDO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Cálculo II	Cálculo II
Construtos Filosóficos e Epistemológicos	Fundamentos Filosóficos da Educação
Fundamentos de Rede	Redes de Computadores
Inglês Instrumental	
Introdução à Programação	Programação I
Introdução à Teoria da Computação	Introdução à Computação
Prática II	

TERCEIRO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Algoritmos e Estrutura de Dados	Algoritmos e Estruturas de Dados
Fundamentos da Lógica de Programação	
Física e Computação	
Habilidades Sociais na Construção do Conhecimento	Fundamentos Sociológicos da Educação
Informática e Educação à Distância	Educação à Distância
Prática III	
Teorias da Aprendizagem I	*

*Caso o aluno tenha cursado Teorias da Aprendizagem I e Teorias da Aprendizagem II, ele pode solicitar equivalência para a disciplina Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUARTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Arquitetura e Organização de Computadores - Sistemas Operacionais	Sistemas Operacionais
Cálculo Numérico	

Construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	
Didática	Didática
Didática do Ensino da Informática	Ensino de Computação
Lógica Aplicada à Computação	
Prática IV	
Teorias da Aprendizagem II	*

*Caso o aluno tenha cursado Teorias da Aprendizagem I e Teorias da Aprendizagem II, ele pode solicitar equivalência para a disciplina Fundamentos de Psicologia na Educação, nova disciplina obrigatória no Perfil 2016.

QUINTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Banco de Dados	Banco de Dados
Currículos e Programas	
Estágio Supervisionado I	Estágio Supervisionado I
Ética Profissional	
Introdução à Teoria das Linguagens	Paradigmas de Linguagens de Programação
Política, Programas e Projetos em EAD	
Prática V	
Programação - Infraestrutura de Hardware	Organização e Arquitetura de Computadores

SEXTO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Álgebra Vetorial e Linear para Computação	
Análise e Projetos de Softwares	Engenharia de Software
Avaliação do Desempenho do Usuário	
Estágio Supervisionado II	Estágio Supervisionado II
Ética e Metodologia Ágil	
Informática na Educação Inclusiva	Educação Inclusiva
Prática VI	

SÉTIMO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Avaliação em EAD	
Estágio Supervisionado III	*
Inteligência Artificial	Inteligência Artificial
Interface Homem-Máquina	Interação Humano-Computador
Prática VII	
Projeto de Algoritmos e Estruturas de Dados	Algoritmos e Estruturas de Dados
Trabalho de Conclusão de Curso I	Trabalho de Conclusão de Curso I

*No Perfil 2016 o Estágio Supervisionado III mudou de foco, logo não é possível solicitar a equivalência.

OITAVO SEMESTRE	
Malha Anterior	Malha Atual
Empreendedorismo e Educação	*
Engenharia de Software Educativo	Engenharia de Software Educativo**
Estágio Supervisionado IV	Estágio Supervisionado IV
Prática VIII	
Probabilidade e Estatística	Probabilidade e Estatística
Produção de Materiais Didáticos	
Sistemas Distribuídos	Sistemas Distribuídos**
Trabalho de Conclusão de Curso II	Trabalho de Conclusão de Curso II

*A nova disciplina de Empreendedorismo e Inovação possui 60h no Perfil 2016, enquanto que no Perfil 2008 possui apenas 30h, impossibilitando a equivalência.

**Disciplina eletiva no Perfil 2016.