



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

Resolução nº. 66/ 2012

Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Computação, Licenciatura a distância, do Centro de Informática, *Campus I*, desta Universidade.

O Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão, da Universidade Federal da Paraíba, no uso de suas atribuições e tendo em vista o que deliberou em reunião realizada em 26 de junho de 2012 (Processo nº 23074. 012996/12-54),

CONSIDERANDO:

a necessidade de um Projeto Pedagógico dinâmico que estará em constante processo de avaliação;

a importância de formar profissionais para atuar nos campos de trabalho emergentes na área;

os critérios e os padrões de qualidade estabelecidos pela UFPB para formação de profissionais;

as diretrizes fixadas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9.394/96, que orientam a elaboração curricular;

a Resolução CONSEPE/UFPB nº. 04/2004, que estabelece a Base Curricular para a Formação Pedagógica dos Cursos de Licenciatura;

a Resolução CONSEPE/UFPB nº. 07/2010, que orienta a elaboração e reformulação dos Projetos Pedagógicos dos Cursos de Graduação da UFPB.

R E S O L V E:

Art. 1º Aprovar o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Computação, Licenciatura a distância do Centro de Informática, *Campus I*, da UFPB.

§ 1º - Compreende-se o Projeto Pedagógico do Curso de Computação, Licenciatura a distância, como sendo o conjunto de ações sócio-políticas e técnico-pedagógicas relativas à formação profissional que se destinam a orientar a concretização curricular do referido Curso.

§ 2º As definições relativas aos objetivos do Curso, perfil profissional; competências; competências e habilidades; e campo de atuação dos formandos encontram-se relacionados no Anexo I.

Art. 2º O Curso de Graduação em Computação, Licenciatura a distância, tem como finalidade conferir o grau de Licenciado aos alunos que cumprirem as determinações constantes da presente Resolução.

Art. 3º O Curso de Graduação em Computação, Licenciatura a distância, com duração mínima de 08 (oito) e máxima de 12 (doze) períodos letivos, será integralizado com 2.895 (duas mil e oitocentas e noventa e cinco) horas, equivalentes a 193 (cento e noventa e três) créditos.

Parágrafo único - Será permitida a matrícula em no máximo 30 (trinta) e no mínimo 16 (dezesseis) créditos por período letivo.

Art. 4º A composição curricular integrante do Projeto Pedagógico resulta de conteúdos fixados de acordo com as especificações abaixo, sendo desdobrados conforme especificado no Anexo II.

Composição Curricular

Conteúdos Curriculares	Créditos	Carga Horária	%
1. Conteúdos Básicos Profissionais	131	1.965	67,9
1.1 Conteúdos Básicos da Ciência da Computação	32	480	
1.2 Conteúdos Básicos de Matemática	16	240	
1.3 Conteúdos Básicos Tecnológicos	28	420	
1.4 Conteúdos Básicos Humanísticos	08	120	
1.5 Conteúdos de Formação Pedagógica	20	300	
1.6 Estágio Supervisionado	27	405	
2. Conteúdos Complementares	62	930	32,1
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios	36	540	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos	12	180	
2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis	14	210	
TOTAL	193	2.895	100%

Art. 5º As modalidades de componentes curriculares serão as seguintes:

- I – disciplinas;
- II – atividades;
 - a) atividades de iniciação à pesquisa e/ou extensão;
 - b) seminários - discussões temáticas;
 - c) atividades de monitoria;
 - d) elaboração de trabalho de conclusão de curso;
 - e) participação em eventos;
 - f) oficinas e congêneres;
- III – estágios.

§ 1º - O *Estágio Supervisionado* está incluído nos conteúdos básicos profissionais e terá duração de 405 (quatrocentas e cinco) horas, equivalentes a 27 (vinte e sete) créditos.

§ 2º - Nos conteúdos complementares obrigatórios serão incluídas as disciplinas *Metodologia do Trabalho Científico e Pesquisa Aplicada à Computação* que constituirão a base para a disciplina *Trabalho de Conclusão do Curso – TCC*.

§ 3º - As modalidades de conteúdos previstos no Inciso III deste artigo, os conteúdos complementares flexíveis e o *Trabalho de Conclusão de Curso* serão regulamentados pelo Colegiado do Curso para fins de integralização curricular.

Art. 6º O Curso adotará o regime de créditos.

Parágrafo único - A estruturação curricular, resultante da lógica de organização do conhecimento, em períodos letivos, será feita conforme especificado no Anexo III.

Art. 7º Serão vedadas alterações, num prazo inferior a 08 (oito) períodos letivos, ressalvados os casos de adaptação às normas emanadas pelo CNE e pelo CONSEPE, considerando também as emergências sócio-político-educativas.

Parágrafo Único - Alterações emergenciais serão aprovadas pela Coordenação Geral e aprovadas pelo Conselho de Centro; e encaminhados ao CONSEPE, ouvida a Pró-Reitoria de Graduação, para aprovação.

Art. 8º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal da Paraíba, em João Pessoa, 26 de junho de 2012.

RÔMULO SOARES POLARI
Presidente

ANEXO I à Resolução n 66/2012 do CONSEPE, que aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Computação, Licenciatura a distância, do Centro de Informática, Campus I da UFPB.

DEFINIÇÕES DO CURSO

01. Objetivos do Curso

O curso de Licenciatura em Computação tem por objetivo formar educadores para o ensino de computação e informática das escolas das redes pública e privada no ensino fundamental e médio e na educação profissional, e a qualificação para o trabalho, nas empresas, onde a computação constitui-se a base da formação para treinamento e educação corporativa. O curso visa atender à demanda crescente das escolas e organizações que estão em processo de modernização tecnológica. Tomam-se aqui como os principais objetivos para a Licenciatura de Computação:

- Contribuir na formação de professores para um mundo em constantes transformações científicas, tecnológicas e culturais, marcado pela ética, responsabilidade social e na atenção às diversas formas e manifestações de vida e de valores, gerados e em geração no âmbito das múltiplas culturas e dos movimentos sociais contemporâneos;
- Contribuir na formação de professores capazes de mobilizar e gerar atitudes, valores e saberes próprios de um espírito livre e de uma vida profissional com engajamento científico, social e cultural;
- Fomentar a formação de professores com rigor científico tecnológico e didático pedagógico, orientando-se pela pesquisa/investigação, na construção do conhecimento e da própria aprendizagem;
- Fomentar a formação de professores na área de computação como agentes capazes de promover um espaço para a interdisciplinaridade, a comunicação e a articulação, entre as diversas disciplinas e áreas do conhecimento do currículo escolar;
- Formar professores na área de computação para os níveis de Ensino Básico, Médio e Profissional, com critérios de excelência acadêmica, ética, pertinência social e identidade profissional;
- Formar professores na área de computação promovendo o desenvolvimento das capacidades humanas a partir de uma concepção e estrutura curriculares aberta, dinâmica, e contempladoras do conhecimento historicamente acumulado nas disciplinas acadêmicas e dos saberes e conhecimentos produzidos no âmbito das práticas sociais e culturais, reconhecendo relações entre essas instâncias.

02. Perfil Profissional

Os profissionais egressos do curso de Licenciatura em Computação terão carga de conhecimento suficiente para habilitá-los ao entendimento, compreensão e aplicação de ferramentas tecnológicas disponíveis no mercado com foco especialmente na área de aplicações educacionais

além de dominar as técnicas pedagógicas e os processos de aprendizagem em informática no ensino fundamental, médio, profissionalizante e corporativo. Serão capazes de resolver problemas inerentes à informática na educação, ser criativos e usar o pensamento indutivo.

Espera-se que o licenciado esteja afinado com as demandas da sociedade como um todo, saiba localizar a informação transitando pela área da Ciência da Computação e ao mesmo tempo estando familiarizado com as linguagens contemporâneas, favorecendo a mediação nos processos de aprendizagem. Formar licenciados qualitativamente diferenciados, permitindo à sociedade usufruir o trabalho de um educador que tenha essas características, é o compromisso do curso que ora se apresenta. Isso vem corroborar o perfil profissional definido nas Diretrizes Curriculares para o Curso de Computação e Informática e de Formação de Professores.

03. Competências e Habilidades

Levando em consideração a flexibilidade necessária para atender domínios diversificados de aplicação e para as vocações das Instituições, o curso de Licenciatura em Computação deve possibilitar uma formação profissional que revele, pelo menos, as habilidades e competências para:

- Especificar os requisitos pedagógicos na interação humano- computador;
- Especificar e avaliar softwares e equipamentos para aplicação educacionais e de Educação a Distância;
- Projetar e desenvolver softwares e hardware educacionais e de educação à distância em equipes interdisciplinares;
- Atuar junto ao corpo docente das Escolas nos níveis da Educação Básica e Técnico e suas modalidades e demais Organizações no uso efetivo e adequado das tecnologias da educação;
- Produzir material didático;
- Administrar laboratórios de informática para fins educacionais;
- Atuar como agentes integradores promovendo a acessibilidade digital;
- Atuar como docente com a visão de avaliação crítica e reflexiva;
- Propor, coordenar e avaliar, projetos de ensino-aprendizagem assistidos por computador que propiciem a pesquisa.

04. Campo de Atuação

O profissional Licenciado em Computação poderá atuar:

- na docência e pesquisa em tecnologia e informática;
- na utilização e avaliação de softwares educacionais;
- no planejamento e execução de cursos que empreguem a computação como suporte e apoio educativo.

- no desenvolvimento de processos de orientação, motivação e estimulação da aprendizagem;
- na elaboração e participação em projetos na área de Ensino a Distância;
- na organização e administração de laboratórios de informática;
- no desenvolvimento de materiais didáticos através da utilização dos recursos tecnológicos disponíveis.

ANEXO II à Resolução nº 66/2012 do CONSEPE, que aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Computação, Licenciatura a distância, do Centro de Informática, Campus I da UFPB.

Composição Curricular
Curso de Licenciatura em Computação

1. Conteúdos Básicos Profissionais			
1.1 Conteúdos Básicos da Ciência da Computação			
Disciplinas	Créditos	Carga Horária	Pré-requisitos
Introdução à Computação	04	60	-
Introdução à Programação	04	60	-
Linguagem de Programação I	04	60	Introdução à Programação
Linguagem de Programação II	04	60	Linguagem de Programação I
Introdução a Arquitetura de Computadores	04	60	Introdução à Computação
Estruturas de Dados	04	60	Linguagem de Programação I
Teoria da Computação	04	60	-
Análise e Projeto de Sistemas	04	60	Linguagem de Programação II
Total	32	480	
1.2 Conteúdos Básicos da Matemática			
Matemática Elementar	04	60	-
Cálculo Diferencial e Integral	04	60	-
Matemática Computacional	04	60	Calculo Diferencial e Integral
Probabilidade e Estatística	04	60	-
Total	16	240	
1.3 Conteúdos Básicos Tecnológicos			
Sistemas Operacionais	04	60	Introdução à Arquitetura de Computadores
Engenharia de Software	04	60	Análise e Projeto de Sistemas
Redes de Computadores	04	60	Estruturas de Dados e Introdução à Arquitetura de Computadores
Agentes Inteligentes em Educação	04	60	Estruturas de Dados
Banco de Dados	04	60	Estruturas de Dados
Interface Humano-Computador de Software Educativo	04	60	-
Sistemas WEB	04	60	Linguagem de Programação II e Redes de Computadores
Total	28	420	
1.4 Conteúdos Básicos de Formação Humanística			
Ética Profissional	04	60	-
Computadores e Sociedade	04	60	-

Total	08	120	
1.5 Conteúdos Básicos de Formação Pedagógica			
Fundamentos Antropo-Filosóficos da Educação	04	60	-
Fundamentos Sócio-Históricos da Educação	04	60	-
Fundamentos Psicológicos da Educação	04	60	-
Didática	04	60	Fundamentos Antropo- Filosóficos da Educação; Fundamentos Sócio-Históricos da Educação; Fundamentos Psicológicos da Educação
Política e Gestão da Educação	04	60	-
Total	20	300	
1.6 Estágio Curricular			
Estágio Curricular Supervisionado I	05	75	-
Estágio Curricular Supervisionado II	05	75	Estágio Curricular Supervisionado I; e Didática
Estágio Curricular Supervisionado III	05	75	Estágio Curricular Supervisionado II
Estágio Curricular Supervisionado IV	04	60	Estágio Curricular Supervisionado III
Estágio Curricular Supervisionado V	08	120	Estágio Curricular Supervisionado IV
Total	27	405	
2. Conteúdos Complementares			
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios			
Metodologia do Trabalho Científico	04	60	-
Trabalho de Conclusão de Curso	04	60	-
Pesquisa Aplicada à Computação	04	60	-
Inglês Instrumental	04	60	-
Introdução à EaD	04	60	-
Produção de Materiais Instrucionais	04	60	-
Libras	04	60	-
Seminário Temático: Objetos Digitais e Educação em Computação	04	60	Linguagem de Programação II
Seminário Temático: A Computação como Ciência Básica	04	60	Teoria da Computação
Total	36	540	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos			
<i>Carga Horária Mínima: 180 h/a - 12 créditos, distribuídos em:</i> • 60 h/a (04 créditos) da Formação Geral; • 120 h/a (08 créditos) da Formação Pedagógica, sendo no mínimo 04 créditos do Eixo II e 04 créditos do Eixo III.			
2.2.1 Conteúdos Complementares Optativas da Formação Geral			
Software Educacional	04	60	-

Multimídia na Educação	04	60	-
Introdução aos Compiladores	04	60	-
2.2.2 Conteúdos Complementares Optativos da Formação Pedagógica			
Eixo temático I: Pressupostos Antropo-Filosóficos, Sócio-históricos, Psicológicos			
Economia da Educação	60	04	-
Fundamentos da Administração da Educação	60	04	-
Educação Sexual	45	03	-
Fundamentos Biológicos da Educação	60	04	-
Antropologia da Educação	45	03	-
Eixo temático II: Pressupostos Sócio-Políticos e Pedagógicos			
Planejamento e Gestão Escolar	60	04	-
Pesquisa e Cotidiano Escolar	60	04	-
Educação Inclusiva	60	04	-
Eixo temático III: Pressupostos Didático-Metodológicos e Sócio-Educativo			
Avaliação da Aprendizagem	60	04	-
Seminário de Problemas Atuais em Educação	60	04	-
Alfabetização de Jovens e Adultos: Processos e Métodos	60	04	-
Introdução aos Recursos Audiovisuais em Educação	45	03	-
Seminário de Educação Ambiental	45	03	-
Educação e Movimentos Sociais	60	04	-
2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis			
Tópicos Especiais em Computação I	03	45	-
Tópicos Especiais em Computação II	03	45	-
Tópicos Especiais em Computação III	04	60	-
Tópicos Especiais em Computação IV	04	60	-
Total	14	210	
TOTAL DO CURSO	193	2.895	

ANEXO III à Resolução nº 66/2012 do CONSEPE, que aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Computação, Licenciatura a distância, do Centro de Informática, Campus I da UFPB.

Fluxograma do Curso de Licenciatura em Computação

1º PERÍODO	2º PERÍODO	3º PERÍODO	4º PERÍODO	5º PERÍODO	6º PERÍODO	7º PERÍODO	8º PERÍODO
Matemática Elementar 04c - 60 h	Cálculo Diferencial e Integral 04c - 60 h	Matemática Computacional 04c - 60 h	Probabilidade e Estatística 04c - 60 h	Interface Humano-Computador de Software Educativo 04c - 60 h	Teoria da Computação 04c - 60 h	Optativa II 04c - 60 h	Trabalho de Conclusão de Curso 04c – 60 h
Introdução a EaD 04c - 60 h	Inglês Instrumental 04c - 60 h	Pesquisa Aplicada à Computação 04c - 60 h	Optativa I 04c - 60 h	Seminário Temático: Objeto Digitais e Educação em Computação 04c – 60 h	Seminário Temático: A Computação como Ciência Básica 04c - 60 h	LIBRAS 04c - 60 h	Estágio Supervisionado V 08c - 120 h
Fundamentos Sócio-Históricos da Educação 04c - 60 h	Fundamentos Psicológicos da Educação 04c – 60h	Fundamentos Antropo-Filosóficos da Educação 04c - 60 h	Didática 04c - 60 h	Computadores e Sociedade 04c – 60 h	Produção de Materiais Instrucionais 04c - 60 h	Política e Gestão da Educação 04c - 60 h	Optativa III 04c - 60 h
Introdução à Programação 04c - 60 h	Linguagem de Programação I 04c - 60 h	Estruturas de Dados 04c - 60 h	Linguagem de Programação II 04c - 60 h	Análise e Projeto de Sistemas 04c – 60 h	Engenharia de Software 04c - 60 h	Sistema WEB 04c - 60 h	
Introdução à Computação 04c - 60 h	Metodologia do Trabalho Científico 04c - 60 h	Introdução a Arquitetura de Computadores 04c - 60 h	Banco de Dados 04c - 60 h	Sistemas Operacionais 04c – 60 h	Redes de Computadores 04c - 60 h	Agentes Inteligentes em Educação 04c - 60 h	
		Ética Profissional 04c – 60 h	Estágio Supervisionado I 05c – 75 h	Estágio Supervisionado II 05c – 75 h	Estágio Supervisionado III 05c - 75 h	Estágio Supervisionado IV 04c - 60 h	
20c – 300 h	20c – 300 h	24c - 360 h	25c - 375 h	25c – 375 h	25c - 375 h	24c – 360 h	16c - 240 h
Total de Conteúdos Complementares Flexíveis: 210 horas (14 créditos) – desenvolvidos ao longo do Curso. Total de Carga Horária do Curso: 2.895 horas (193 créditos)							