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

RESOLUÇÃO Nº 69/2006

Aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação, Campus IV, 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 23 de maio de 2006 (Processo nº 23074.009340/06-14),

CONSIDERANDO:
a importância de um Projeto Político-Pedagógico dinâmico que estará em constante processo de avaliação;

a necessidade 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 04/2004, que estabelece a Base Curricular para a Formação Pedagógica dos Cursos de Licenciatura;

a Resolução CONSEPE/UFPB 34/2004, que orienta a elaboração e reformulação dos Projetos Político-Pedagógicos dos Cursos de Graduação da UFPB;

R E S O L V E:

Art. 1º Aprovar o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Graduação em Ciência da Computação, Licenciatura, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação, Campus IV, da UFPB.

§ 1º Compreende-se o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação da UFPB 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, atitudes e habilidades, e campo de atuação dos formandos encontram-se relacionadas no Anexo I.

Art. 2º O Curso de Graduação em Ciência da Computação, Licenciatura, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação do Campus IV, 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 Ciência da Computação, Licenciatura, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação, com a duração mínima de 09 (nove) e máxima de 14 (quatorze) períodos letivos para o turno diurno e duração mínima de 11 (onze) e máxima de 17 (dezessete) períodos letivos para o turno noturno, será integralizado com 3.015 (três mil e quinze) horas, equivalentes a 201 (duzentos e um) créditos.

Parágrafo único. Será permitida a matrícula em no máximo 28 (vinte e oito) e no mínimo 18 (dezoito) créditos por período letivo para o turno diurno e no máximo 24 (vinte e quatro) Ciência da Computação e no mínimo 16 (dezesseis) créditos por período letivo para o turno noturno.

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

COMPOSIÇÃO CURRICULAR
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÀO

Conteúdos Curriculares	Créditos	Carga Horária	%
1. Conteúdos Básicos Profissionais	**152**	**2.280**	**75.6 %**
1.1 Conteúdos Básicos da Ciência da Computação	40	600	
1.2 Conteúdos Básicos de Matemática	32	480	
1.3 Conteúdos Básicos Tecnológicos	28	420	
1.4 Conteúdos Básicos Humanísticos	05	75	
1.5 Conteúdos Básicos Pedagógicos	20	300	
1.6 Estagio Supervisionado	27	405	
2. Conteúdos Complementares	**49**	**735**	**24.4 %**
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios	31	465	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos	14	210	
2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis	04	60	
TOTAL	**201**	**3.015**	**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;

IV – outras atividades relevantes para a formação do aluno, mediante aprovação do colegiado.

§ 1º O Estágio Supervisionado está incluído nos conteúdos básicos profissionais, e terá duração de 405 (quatrocentas e cinco) horas.

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

§ 3º As modalidades de componentes previstas nos Incisos II, III e IV deste artigo serão regulamentadas pelo Colegiado do Curso para fins de integralização curricular.

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

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

Art. 7º Serão vedadas alterações, num prazo inferior a 09 (nove) períodos letivos, ressalvados os casos de adaptação às normas emanadas pelo CNE e pelo CONSEPE, considerando também as emergências sócio-político-educativas.

§ 1º Adaptações curriculares de caráter emergenciais, como alterações de ementas, alterações no fluxograma, redefinição de pré-requisitos, serão aprovadas pelo Colegiado do Curso e os Departamentos envolvidos, e encaminhadas à Pró-Reitoria de Graduação para homologação.

§ 2º Alterações resultantes das Diretrizes Curriculares Nacionais e das normas da UFPB serão aprovadas pelo Colegiado do Curso e pelos Departamentos envolvidos, e encaminhados ao CONSEPE, ouvida a Pró-Reitoria de Graduação, para aprovação.

Art. 8º Ficam convalidados os atos praticados a partir de 23 de maio de 2006, em consonância com a Resolução nº 68/2006 e com a presente resolução.

Art. 9º 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, 25 de outubro de 2006.

RÔMULO SOARES POLARI
Presidente

ANEXO I à Resolução nº 69/2006 do CONSEPE, que aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação, do Campus IV da UFPB.

DEFINIÇÕES DO CURSO

1. 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 particular e do ensino fundamental e médio; da educação profissional, para a qualificação para o trabalho; das empresas, onde a computação constitui-se na 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 enganadora de responsabilidades e 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 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;
- Desenvolver compromisso social e comunitário nos futuros educadores, levando-os a um trabalho interdisciplinar onde, aprendendo a conhecer o contexto, possam atuar no processo de intercâmbio social da sua comunidade com senso crítico e cada vez mais consciente de seu papel social e da sua contribuição no avanço científico e tecnológico da região e do país.

2. Perfil do Profissional

O Curso de Licenciatura em Computação visa formar professores na área de computação, capazes de trabalhar os conteúdos da ciência da computação, necessários e significativos para os anos finais do ensino fundamental e médio.

Os egressos do Curso de Licenciatura em Computação, atores fundamentais das transformações educacionais, deverão ser:

- Professores capazes de ensinar computação no ensino fundamental, médio e profissional como uma matéria essencial à formação dos estudantes do próximo milênio;
- educadores que, utilizando os avanços da Computação, contribuam e sejam capazes de gerar inovações nos processos de ensino e aprendizagem;
- profissionais com espírito crítico, com conhecimento das últimas tendências da área, com ampla formação teórica, tecnológica, pedagógica, humana, incentivando os estudantes à auto-aprendizagem, no sentido de uma formação integral pautada em valores como autonomia, responsabilidade e solidariedade;
- profissionais capazes de especificar softwares educacionais e sistemas de educação a distância, atendendo tanto às questões tecnológicas quanto pedagógicas.

3. Competências, Atitudes e Habilidades

Além do exercício profissional de magistério em computação na Educação Básica, e da capacitação na elaboração e aplicação de projetos de informática educativa, o egresso terá ampla formação tecnológica em computação, conceitual e prática, habilitando-o ao desenvolvimento e implementação de produtos e soluções de informática voltada ao ensino e treinamento, desde software educativo até sistemas de educação à distância. As Competências do Licenciado em Computação são as seguintes:

- Comprometimento com os valores inspiradores da sociedade democrática;
- Compreensão do papel social da escola;
- Domínios dos conteúdos e sua articulação interdisciplinar;
- Domínio do conhecimento pedagógico;
- Conhecimento de processo de investigação e aperfeiçoamento da prática pedagógica;

Entre as habilidades desenvolvidas está a elaboração de projetos de inserção da informática no aprendizado dos conteúdos de outras áreas do conhecimento, nos diferentes níveis e modalidades de ensino, mediante interação multidisciplinar com professores de outras áreas.

O currículo do curso abrange um conjunto básico de conhecimentos das áreas de ciências, educação, computação e diversas disciplinas específicas que trabalham áreas temáticas centrais à formação do profissional.

4. Campo de Atuação do Profissional

O profissional Licenciado em Computação poderá atuar:

- na docência e pesquisa em tecnologia e informática contemplando as últimas tendências do momento;
- na utilização e avaliação de softwares educacionais;
- no planejamento e execução de currículos 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 instrucionais através da utilização dos recursos tecnológicos disponíveis.

ANEXO II à Resolução nº 69/2006 do CONSEPE, que aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação, do Campus IV da UFPB.

COMPOSIÇÃO CURRICULAR
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÀO

1. Conteúdos Básicos Profissionais			
1.1 Conteúdos Básicos da Ciência da Computação			
Disciplinas	**Créditos**	**Carga Horária**	**Pré-requisitos**
Introdução ao Computador	04	60	-
Introdução à Programação	04	60	-
Linguagens Declarativas	04	60	Ling de Programação
Linguagem de Programação	04	60	Introdução à Programação
Programação Orientada a Objetos	04	60	Linguagem de Programação
Arquitetura de Computadores I	04	60	Introdução à Programação
Arquitetura de Computadores II	04	60	Arquitetura de Computadores I
Estrutura de Dados	04	60	Linguagem de Programação
Teoria da Computação	04	60	Lógica Aplicada à Computação
Análise e Projetos de Sistemas	04	60	Banco de Dados
Total	**40**	**600**	
1.2 Conteúdos Básicos da Matemática			
Matemática Elementar	04	60	-
Lógica Aplicada à Computação	04	60	Matemática Elementar
Cálculo I	06	90	-
Cálculo II	06	90	Calculo I
Probabilidade e Estatística	04	60	Cálculo II
Cálculo Vetorial e Geometria Analítica	04	60	-
Álgebra Linear	04	60	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica
Total	**32**	**480**	
1.3 **Conteúdos Básicos Tecnológicos**			
Sistemas Operacionais	04	60	Arquitetura de Computadores II
Engenharia de Software	04	60	Análise e Projetos de Sistemas
Redes de Computadores	04	60	Sistemas Operacionais
Inteligência Artificial	04	60	Linguagem de Programação
Banco de Dados	04	60	Modelagem de Dados
Modelagem de Dados	04	60	Estrutura de Dados Programação Orientada a Objetos
Sistemas Multimídia	04	60	-
Total	**28**	**420**	

1.4 Conteúdos Básicos de Formação Humanística			
Ética Profissional	03	45	
Computadores e Sociedade	02	30	-
Total	**05**	**75**	
1.4 Conteúdos Básicos de Formação Pedagógica			
Fundamentação Antropo-Filosófica da Educação	04	60	
Fundamentação Sócio-Histórica da Educação	04	60	
Fundamentação Psicológica da Educação	04	60	
Política e Gestão da Educação	04	60	
Didática	04	60	Fund Antropo-Filos da Educação Fund Sócio-Hist da Educação Fund Psic da Educação
Total	**20**	**300**	
Estágio Supervisionado I	03	45	**Didática**
Estágio Supervisionado II	08	120	Estágio Supervisionado I
Estágio Supervisionado III	08	120	Estágio Supervisionado II
Estágio Supervisionado IV	08	120	Estágio Supervisionado III
Total	**27**	**405**	
2. Conteúdos Complementares			
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórias			
Pesquisa Aplicada à Computação	04	60	-
Metodologia Científica	03	45	-
Trabalho de Conclusão de Curso	04	60	
Português Instrumental	04	60	
Inglês Instrumental	04	60	
Educação à Distância	04	60	
Produção de Materiais Instrucionais	04	60	
Empreendedorismo na Educação	04	60	
Total	**31**	**465**	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos: <u>Carga Horária Mínima</u>: 210 h/a - 14 créditos, distribuídos: ▪ **90 h/a (06 créditos) de optativas da Formação Geral;** ▪ **120 h/a (08 créditos) de optativas da Formação Pedagógica, sendo 04 créditos do Eixo II e 04 créditos do Eixo III.**			
2.2.1 Conteúdos Complementares Optativas da Formação Geral			
Introdução aos Compiladores	03	45	Estrutura de Dados Arquitetura de Computadores I
Física I	04	60	Cálculo I
Softwares Educacionais	03	45	-
Interface Homem-Máquina	03	45	-
Multimídia na Educação	03	45	-

Introdução a Administração	04	60	-
Sociologia Geral	04	60	-
Introdução a Filosofia	04	60	
Introdução a Antropologia	04	60	
Introdução a Psicologia	04	60	
Economia Brasileira	04	60	
Economia da Tecnologia	04	60	
Português Instrumental II	04	60	
Inglês Instrumental II	04	60	
2.2.2 Conteúdos Complementares Optativos da Formação Pedagógica			
Eixo temático I: Pressupostos Antropo-filosóficos, Sócio-históricos, Psicológicos			
Economia da Educação	60	4	
Fundamentos da Administração da Educação	60	4	
Educação Sexual	45	3	
Fundamentos Biológicos da Educação	60	4	
Antropologia da educação	45	3	
Eixo temático II: Pressupostos Sócio-políticos e Pedagógicos			
Planejamento e Gestão Escolar	60	4	
Currículo e Trabalho Pedagógico	60	4	
Pesquisa e Cotidiano Escolar	60	4	
Educação e Inclusão Social	45	3	
Eixo temático III: Pressupostos Didático-Metodológicos e Sócio-Educativo			
Avaliação da Aprendizagem	60	4	
Seminário de Problemas Atuais em Educação	60	4	
Alfabetização de Jovens e Adultos: Processos e Métodos	60	4	
Introdução aos Recursos Audiovisuais em Educação	45	3	
Seminário de Educação Ambiental	45	3	
Educação e Movimentos Sociais	60	4	
2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis (Carga Horária Mínima: 60 h/a - 04 créditos)			
Tópicos Especiais em Computação I	02	30	
Tópicos Especiais em Computação II	02	30	
TOTAL	**04**	**60**	

ANEXO III à Resolução nº 69/2006 do CONSEPE, que aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação, do Centro de Ciências Aplicadas e Educação, do Campus IV da UFPB.

FLUXOGRAMA – TURNO: DIURNO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

1º 25cr 375h	Fundamentação Antropo-Filosófica Da Educação 60	Cálculo I 90	Metodologia Cientifica 45	Matemática Elementar 60	Introdução ao Computador 60	Introdução à Programação 60
2º 26cr 390h	Fundamentação Sócio-Histórica Da Educação 60	Cálculo II 90	Inglês Instrumental 60	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica 60	Arquitetura de Computadores I 60	Linguagem de Programação 60
3º 24cr 360h	Fundamentação Psicológica da Educação 60	Lógica Aplicada à Computação 60	Estrutura de Dados 60	Álgebra Linear 60	Arquitetura de Computadores II 60	Programação Orientada a Objetos 60
4º 26cr 360h	Didática 60	Pesquisa Aplicada à Computação 60	Português Instrumental 60	Linguagens Declarativas 60	Sistemas Operacionais 60	Modelagem de Dados 60
5º 20cr 300h	Tópicos I 30	Teoria da Computação 60	Computadores e Sociedade 30	Empreendedorismo na Educação 60	Redes de Computadores 60	Banco de Dados 60
6º 22cr 330h	Estágio Supervisionado I 45	Sistemas Multimídia 60	Probabilidade e Estatística 60	Ética Profissional 45	Política e Gestão da Educação 60	Análise e Projetos de Sistemas 60
7º 24cr 360h	Estágio Supervisionado II 120	Educação à Distância 60	Engenharia de Software 60	Inteligência Artificial 60	Produção de Materiais Instrucionais 60	
8º 22cr 330h	Estágio Supervisionado III 120	Optativa 60	Optativa 60	Optativa 45	Optativa 45	
9º 14 210	Estágio Supervisionado IV 120	TCC 60	Tópicos II 30			
201 3015						

FLUXOGRAMA – TURNO: NOTURNO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

1° 17cr 255h	Cálculo I 90	Metodologia Cientifica 45	Introdução ao Computador 60	Introdução à Programação 60	
2° 20cr 300h	Cálculo II 90	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica 60	Matemática Elementar 60	Linguagem de Programação 60	Computadores e Sociedade 30
3° 18cr 270h	Estruturas de Dados 60	Álgebra Linear 60	Lógica Aplicada à Computação 60	Arquitetura de Computadores I 60	Tópicos Especiais em Computação I 30
4° 20cr 300h	Fundamentação Antropo-Filosófica da Educação 60	Pesquisa Aplicada à Computação 60	Português Instrumental 60	Arquitetura de Computadores II 60	Programação Orientada a Objetos 60
5° 18cr 270h	Fundamentação Sócio-Histórica Da Educação 60	Linguagens Declarativas 60	Sistemas Operacionais 60	Modelagem de Dados 60	Tópicos Especiais em Computação II 30
6° 19cr 285h	Fundamentação Psicológica da Educação 60	Inglês Instrumental 60	Ética Profissional 45	Redes de Computadores 0	Banco de Dados 60
7° 20cr 300h	Didática 60	Teoria da Computação 60	Probabilidade e Estatística 60	Política e Gestão da Educação 60	Análise e Projetos de Sistemas 60
8° 19cr 285h	Estágio Supervisionado I 45	Sistemas Multimídia 60	Engenharia de Software 60	Inteligência Artificial 60	Produção de Materiais Instrucionais 60
9° 19 285	Estágio Supervisionado II 120	Educação à Distância 60	Empreendedorismo na Educação 60	Optativa 45	
10° 19 285	Estágio Supervisionado III 120	Optativa 60	Optativa 45	Optativa 60	
11° 12 180	Estágio Supervisionado IV 120	TCC 60			
201 3015					