



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

PRILEI (2025-2029) Rede UFMS-UEMS-UEM
2026

Homologado pela Resolução CEPE-UEMS N° XXXX, de XX de XX de 2026.

COMITÊ DE ARTICULAÇÃO DA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE DA REDE

‘UFMS-UEMS-UEM

Representantes das Instituições de Ensino Superior (IES) que compõe a Rede UFMS–UEMS-UEM:

Portaria	PORTARIA Nº 1.639-RTR/UFMS, DE 7 DE NOVEMBRO DE 2025.
Publicação	Boletim Oficial da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Ano XXXVII, nº 8670, 10 nov. 2025, p. 19.
Nome dos integrantes	Daiani Damm Tonetto Riedner (UFMS) Amaury Antônio De Castro Junior (UFMS) Ana Carolina Pontes Costa (UFMS) Andreliza Cristina De Souza (UFMS) Hercules Da Costa Sandim (UFMS) Leonardo Souza Silva (UFMS) Liana Dessandre Duenha Garanhani (UFMS) Marcelo Augusto Santos Turine (UFMS) Mauro Dos Santos De Arruda (UFMS) Silvana Aparecida Da Silva Zanchett (UFMS) Anderson Faustino (UEM) André Felipe Ribeiro Cordeiro (UEM) Dante Alves Medeiros Filho (UEM) Edson A. Oliveira Junior (UEM) José Roberto Vasconcelos (UEM) Rodrigo Mazia Enami (UEM) Evandro Cesar Bracht (UEMS) Olibário José Machado Neto (UEMS) Tarsila Marilia De Oliveira (UEMS) Walter Guedes Da Silva (UEMS)

COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DE PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

A elaboração do Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação foi realizada no âmbito do

Portaria	Portaria PROE-UEMS Nº 86, de 21 de Maio de 2026.
Ementa	Constitui comissão para elaboração de Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação, em convênio com PRILEI (2025-2029), Rede UFMS–UEMS–UEM, para oferta única nas Unidades Universitárias de Amambai, Campo Grande, Dourados e Ivinhema da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.
Publicação	Diário Oficial Eletrônico Nº 12.165, de 22/5/2026, páginas 83-84
Membros	Evandro Cesar Brach (Presidente) Kelly Letícia da Silva Sakata Olibário José Machado Neto Tarsila Marília de Oliveira

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Núcleo de Estudos de Formação Geral (EFG)

Quadro 2 – Núcleo de Aprendizagem e Aprofundamento dos Conteúdos Específicos (ACCE)

Quadro 3 – Núcleo de Atividades Acadêmicas de Extensão (AAE)

Quadro 4 – Núcleo de Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório (ECS)

Quadro 5 – Matriz Curricular (vide pág. 24)

Quadro 6 – Disciplinas Optativas (vide pág. 30)

Quadro 7 – Estágio Curricular Supervisionado como componente curricular

Quadro 8 – Disciplinas com carga horária a distância

Quadro 9 – Prática como Componente Curricular (PCC)

Quadro 10 – Extensão em Disciplinas Obrigatórias

Quadro 11 – Atividades Complementares de Ensino

Quadro 12 – Atividades Complementares de Pesquisa

Quadro 13 – Atividades Complementares de Extensão

Quadro 14 – Atividades Complementares de Cultura

Quadro 15 – Atividades Complementares de Representação Estudantil

Quadro 16 – Outras Atividades Práticas

Quadro 17 – Resumo da Organização Curricular

SUMÁRIO

1 DADOS DO CURSO.....	7
2 APRESENTAÇÃO.....	8
2.1 Perfil e Missão da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS).....	8
2.2 Histórico do Curso e Justificativa.....	9
3 ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA.....	10
3.1 Objetivos do Curso.....	10
3.2 Egresso.....	12
3.2.1 Perfil profissional.....	12
3.2.2 Saberes, formação e práticas de atuação profissional do egresso.....	15
3.2.3 Campo de atuação.....	17
3.2.4 Acompanhamento do Egresso pela instituição e pelo curso.....	18
3.3 Estrutura Curricular.....	19
3.3.1 Matriz Curricular.....	23
3.3.2 Disciplinas Optativas.....	27
3.4.1 Obrigatório.....	28
3.4.2 Não obrigatório.....	29
3.4.3 Residência Docente.....	30
3.5 Metodologias de Ensino.....	31
3.5.1 Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).....	33
3.5.2 Ambientes Virtuais de Aprendizagem.....	33
3.7 Atividades Práticas de Ensino.....	37
3.8 Prática como Componente Curricular.....	39
3.9 Conteúdos Curriculares Transversais.....	40
3.10 Integração com a Pesquisa e a Pós-graduação.....	43
3.11 Curricularização da Extensão.....	46
3.12 Internacionalização.....	48
3.13 Atividades Complementares.....	50
3.14 Trabalho de Conclusão de Curso.....	55
3.15 Apoio aos Discentes.....	56
3.15.1 Acolhimento estudantil.....	56
3.15.2 Permanência estudantil.....	58
3.15.3 Inclusão, Atendimento Educacional Especializado e Acessibilidade ao estudante.....	60
3.15.4 Monitoria.....	63
3.16 Processos de Avaliação.....	64
3.16.1 Avaliação da Aprendizagem.....	64
3.16.2 Avaliação Interna e Autoavaliação.....	64
3.16.3 Avaliação Externa.....	66

3.16.4 Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE).....	66
3.17 Resumo da Organização Curricular.....	67
5 EMENTÁRIO, OBJETIVOS E BIBLIOGRAFIAS.....	69
6 REFERÊNCIAS E FUNDAMENTAÇÃO LEGAL.....	156
6.1 Referências Bibliográficas utilizadas para elaboração do Projeto Pedagógico.....	156
6.2 Fundamentação Legal.....	156

1 DADOS DO CURSO

Denominação do curso	Computação
Código de classificação	Área Geral: 01 Educação Área Específica: 011 Educação Área detalhada: 0114 Formação de professores em áreas específicas (exceto Letras) Rótulo: 0114C05 Computação formação de professor
Grau acadêmico	Licenciatura
Modalidade de oferta	Presencial
Financiamento	Programa Institucional de Fomento e Indução da Inovação da Formação Inicial e Continuada de Professores com Ênfase na Educação Integral – Prilei (2025-2029) Rede UFMS-UEMS-UEMS
Titulação	Licenciado(a) em Computação
Turno de funcionamento	Noturno
Local de oferta	U.U. Amambai; U.U. Campo Grande; U.U. Dourados e U.U. Ivinhema.
Número de vagas anuais	Amambai: 40 vagas; Campo Grande: 40 vagas; Dourados: 40 vagas; Ivinhema: 40 vagas.
Forma de organização	Seriado semestral
Forma de Ingresso	Processo seletivo especial
Atividades Complementares	30 horas
Estágio Curricular Obrigatório	405 horas
Trabalho de Conclusão de Curso	-
EaD	645 horas
Extensão	330 horas
Libras	60 horas
Prazo de Integralização	Mínimo: 4 anos Máximo: 6 anos
Carga Horária Total	3270 horas

2 APRESENTAÇÃO

2.1 Perfil e Missão da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

A UEMS, originada pela Constituição Estadual de 1979 e efetivamente instituída em 1993, consolida-se como uma instituição pública e gratuita de excelência. Sua trajetória é pautada pelo compromisso com a inclusão social e o desenvolvimento sustentável, orientando suas ações para o atendimento das demandas da sociedade contemporânea. Ao longo de décadas, a UEMS tem sustentado as diretrizes de interiorização e universalização do Ensino Superior, por meio de planejamento estratégico de suas atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão.

Atualmente, a UEMS mantém uma presença capilarizada em 15 Unidades Universitárias, distribuídas estrategicamente pelo território sul-mato-grossense. Esta rede de ensino materializa a visão institucional de promover o progresso socioeconômico regional e formação ética e cidadã. O curso de Licenciatura em Computação insere-se neste contexto com o propósito de suprir a lacuna histórica de docentes qualificados(as) em tecnologia e computação na educação básica.

O curso, ofertado nas Unidades Universitárias de Amambai, Campo Grande, Dourados e Ivinhema, promove cobertura regional e democrática ao conhecimento tecnológico. Esta expansão alinha-se às metas do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI 2021-2025) e aos princípios do Projeto Pedagógico Institucional (PPI), destacando-se:

- Meta 1 (Objetivo 07): Realizar estudos e diagnósticos das potencialidades locais e regionais, bem como das demandas por vagas nos cursos já ofertados e novas ofertas, em cada Unidade Universitária.
- Meta 3 (Objetivo 07): Ampliar a oferta de cursos de graduação, nas Unidades Universitárias, tendo como referência os estudos, dados e diagnósticos que comprovem a demanda social e a possibilidade de otimizar a infraestrutura e os recursos humanos disponíveis.

- Meta 5 (Objetivo 07): Fomentar a proposição de modelos para elaboração de projetos pedagógicos de cursos, de forma articulada, que potencializam os recursos disponíveis na Unidade Universitária, ampliando as oportunidades de formação.
- Meta 7 (Objetivo 06): Induzir a criação de projetos de ensino interdisciplinares, nas Unidades Universitárias, como meio de garantir a permanência dos(as) estudantes e combater a evasão.

2.2 Histórico do Curso e Justificativa

A Licenciatura em Computação é um curso de graduação voltado à formação de professores da Rede Básica de Ensino, habilitando-os para o ensino de computação e pensamento computacional na educação básica. No Brasil, sua institucionalização ganhou novo impulso com a aprovação da Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que incorporou a Computação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Este marco normativo tornou obrigatório o ensino desta área em todas as etapas da educação básica, gerando uma demanda estrutural e urgente por docentes com a devida formação em todo o país.

A oferta do curso de Licenciatura em Computação na UEMS está regida por meio do Acordo de Cooperação Técnica entre a Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), a Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), e a Universidade Estadual de Maringá (UEM). O acordo firmado constitui a Rede UFMS-UEMS-UEM, para a operacionalização do Programa Institucional de Fomento e Indução da Inovação da Formação Inicial e Continuada de Professores com ênfase na Educação Integral (PRILEI 2025-2029), liderado pela UFMS, em conformidade com a proposta de Projeto Pedagógico apresentado ao Edital MEC/SEB nº 3/2025, e aprovado em Diário Oficial da União Nº 185/2025.

Na UEMS, o curso de Licenciatura em Computação disponibilizará 160 vagas, com ofertas nas seguintes Unidades Universitárias: Amambai (40 vagas), Campo Grande (40 vagas), Dourados (40 vagas) e Ivinhema (40 vagas).

A articulação da UEMS com a Secretaria Estadual de Educação e as Secretarias Municipais de Educação nestes municípios, responsáveis pela gestão da

escolas da rede pública de ensino e dos(das) professores(as) da educação básica, que carecem da formação do curso de Licenciatura em Computação, em conformidade com a BNCC e Política Nacional de Educação Digital, responde às demandas sociais da região Centro-Oeste:

- Secretaria Municipal de Educação de Amambai: em região de fronteira com forte presença de comunidades tradicionais e indígenas. Atende: 27 escolas públicas e 524 professores(as).
- Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande: capital e polo de serviços com mais de 900 mil habitantes, demanda uma formação docente capaz de integrar inovação tecnológica à gestão educacional em contexto urbano. Atende: 281 escolas públicas e 9.000 professores(as).
- Secretaria Municipal de Educação de Dourados: segundo maior centro econômico do estado, vive a crescente incorporação de tecnologias de precisão no agronegócio, exigindo que a educação básica forme cidadãos digitalmente competentes. Atende: 108 escolas públicas e 2.662 professores(as);
- Secretaria Municipal de Educação de Ivinhema: no vale do rio Ivinhema, representam contextos em que a educação digital atua como vetor de inclusão, soberania e desenvolvimento social, cuja formação de professores(as) locais é indispensável para mitigar o êxodo de profissionais qualificados. Atende: 9 escolas públicas e 307 professores(as).

3 ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

3.1 Objetivos do Curso

A organização curricular da Licenciatura em Computação fundamenta-se em um conjunto de dimensões formativas que orientam o processo de formação integral do(a) futuro(a) professor(a). Essas dimensões articulam conhecimentos científicos, tecnológicos, educacionais e humanísticos necessários à atuação na educação básica, considerando os desafios contemporâneos relacionados à cultura digital, à

inovação pedagógica e à inclusão tecnológica. A proposta dialoga com os princípios do PRILEI, que orienta a formação docente para a integração entre educação, tecnologia e práticas pedagógicas inovadoras.

A proposta reconhece que o exercício da docência na área de Computação exige não apenas o domínio dos fundamentos científicos da área, mas também a compreensão crítica dos contextos educacionais, sociais e culturais nos quais se desenvolvem os processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a formação articula saberes específicos da computação com as teorias educacionais e reflexões sobre o papel das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, possibilitando atuar como mediador do conhecimento e agente de inovação pedagógica.

Essa concepção está alinhada às Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial de professores da educação básica, estabelecidas pela Resolução CNE/CP nº 4/2024, que normatiza a articulação teórica e prática, além de assegurar condições para a compreensão da complexidade do trabalho docente e atuação de forma crítica e reflexiva no contexto educacional.

Ao mesmo tempo, a formação dialoga com as orientações da BNCC para a Computação (2022), que estabelece o pensamento computacional, o mundo digital e a cultura digital como eixos estruturantes da aprendizagem na educação básica.

Dessa forma, o percurso formativo está organizado a partir, desses eixos que contribuem para a formação de professores(as) com habilidades para integrar computação, educação e inovação no contexto escolar.

O objetivo geral é formar professores(as) com base científica em computação e competências pedagógicas para atuar na educação básica, com ênfase nos anos finais do Ensino Fundamental, no Ensino Médio e na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), bem como em contextos educativos formais e não formais. Para tanto, o curso compromete-se aos seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver a capacidade de aplicar os conhecimentos técnicos de Computação às situações práticas de docência, favorecendo a interdisciplinaridade, o uso de metodologias e elaboração/utilização de materiais didáticos;

- Conhecer as tecnologias digitais contemporâneas para uso pedagógico crítico, criativo e ético no desenvolvimento de atividades de ensino na educação básica;
- Ensinar sobre a investigação científica e os avanços das tecnologias educacionais, por meio da participação em projetos de pesquisa, extensão e inovação pedagógica voltados à área de Computação e Educação;
- Preparar o(a) egresso(a) para com as unidades escolares, colaborando para a implementação do ensino de Computação, do pensamento computacional e da Cultura Digital nos currículos escolares;
- Promover a formação ética e crítica, comprometida em compreender os impactos sociais, culturais e ambientais das tecnologias digitais e promover a inclusão e cidadania digital;
- Favorecer o desenvolvimento da identidade docente ~~ao longo~~ desde o início do curso, por meio da integração entre ensino, estágio supervisionado, práticas pedagógicas e curricularização da extensão nas redes públicas de ensino.

3.2 Egresso

3.2.1 Perfil profissional

O(A) egresso(a) do curso de Licenciatura em Computação da UEMS será formado em consonância com a Resolução CNE/CES nº 5/2016, a Resolução CNE/CP nº 4/2024, a Resolução CNE/CEB nº 1/2022 e com as orientações da Sociedade Brasileira de Computação (SBC). O(a) profissional apresentará uma formação sólida, crítica, ética e socialmente comprometida, articulada com as demandas educacionais, tecnológicas e socioeconômicas do estado de Mato Grosso do Sul e da região Centro-Oeste, com- seguintes competências:

- Domínio das questões sociais, profissionais, legais, éticas, políticas e humanísticas, compreendendo sua atuação nos contextos educacional e tecnológico, e bem como do papel transformador da educação na sociedade;
- Compreensão do impacto da Computação e de suas tecnologias na sociedade, habilitando a entender e antecipar estrategicamente as demandas sociais, sobre os aspectos da inclusão digital, da acessibilidade e da sustentabilidade;
- Visão crítica e criativa para identificar, analisar e resolver problemas, contribuindo para o desenvolvimento científico, educacional e tecnológico por meio da articulação entre ensino, pesquisa e extensão;
- Capacidade de atuar de forma empreendedora, cooperativa e abrangente, considerando as demandas regionais do estado de Mato Grosso do Sul, e as nacionais e globais;
- Capacidade de utilizar racionalmente os recursos disponíveis, com abordagem transdisciplinar e interdisciplinar, integrando saberes da Computação, da Educação e de outras áreas do conhecimento;
- Compreensão da necessidade de formação continuada e atualização permanente de suas competências e saberes, em consonância com os avanços científicos e tecnológicos da área;
- Capacidade de reconhecer, aplicar e promover o pensamento computacional em diferentes etapas da educação básica, inclusive de forma transversal e interdisciplinar, conforme preconizado pela BNCC para a Computação (2022) e pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022;
- Aptidão para atuar em um mundo do trabalho globalizado e em constante transformação digital, com adaptabilidade, visão sistêmica e compromisso ético.

O(a) egresso(a) será, portanto, um(a) profissional capaz de atuar como docente na educação básica e na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), bem como em outros espaços educativos formais e não formais, contribuindo para a inclusão digital e a melhoria da qualidade social da educação pública, com capacidades em:

- Desenvolver processos formativos interdisciplinares e problematizadores, articulando teoria e prática, como aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas, sala de aula invertida, gamificação e práticas de cultura *maker*, favorecendo abordagens interdisciplinares centradas no(a) estudante;
- Utilizar as tecnologias digitais de forma pedagógica, crítica e responsável, promovendo inclusão digital, acessibilidade, segurança da informação e cidadania digital;
- Desenvolver práticas pedagógicas fundamentadas no pensamento computacional, utilizando estratégias plugadas e desplugadas para o ensino de conceitos da computação na educação básica;
- Articular teoria e prática por meio de estágios supervisionados progressivos, envolvendo atividades de observação, planejamento, codocência e regência em contextos escolares reais;
- Desenvolver práticas como componente curricular ao longo do curso, por meio da elaboração de sequências didáticas, projetos integradores, materiais educacionais digitais e portfólios reflexivos;
- Conceber, desenvolver e avaliar estratégias inovadoras de ensino, incluindo programação educacional, robótica pedagógica, jogos digitais e análise de dados aplicados à aprendizagem;
- Tomar decisões pedagógicas fundamentadas em evidências, utilizando estratégias de pesquisa-ação, avaliação formativa e análise reflexiva da prática docente;

- Atuar de forma colaborativa com professores(as), gestores(as) e comunidade escolar, contribuindo para o desenvolvimento de projetos educacionais e iniciativas de inovação pedagógica.

3.2.2 Saberes, formação e práticas de atuação profissional do egresso

O curso de Licenciatura em Computação da UEMS assegura a formação de egressos(as), organizada em três eixos formativos:

- **Eixo 1 - Formação em Computação**
 - I. Identificar problemas que possuam solução algorítmica, articulando pensamento lógico, matemático e computacional;
 - II. Conhecer os limites da Computação, compreendendo suas potencialidades e restrições teóricas e práticas;
 - III. Resolver problemas por meio de ambientes de programação, ferramentas computacionais e metodologias adequadas;
 - IV. Tomar decisões e inovar com base no conhecimento técnico de *hardware* e *software*, considerando aspectos éticos, legais, de segurança da informação e impactos socioambientais;
 - V. Compreender e mensurar as dimensões quantitativas e qualitativas dos problemas computacionais;
 - VI. Avaliar criticamente projetos de sistemas computacionais, considerando requisitos técnicos, pedagógicos e de usabilidade;
 - VII. Ler e interpretar textos técnicos em língua inglesa.
- **Eixo 2 - Formação pedagógica e didática**
 - I. Especificar requisitos pedagógicos na interação humano-computador, articulando conhecimentos técnicos e educacionais na perspectiva do TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*);

- II. Avaliar e selecionar *softwares*, plataformas e equipamentos para fins educacionais (presenciais e a distância), com base em critérios pedagógicos e de acessibilidade;
- III. Projetar e desenvolver soluções computacionais educacionais em equipes interdisciplinares, integrando saberes da Computação e da Educação;
- IV. Atuar colaborativamente junto ao corpo docente da educação básica e Técnica, promovendo o uso pedagógico das tecnologias e a disseminação do pensamento computacional como habilidade transversal;
- V. Produzir materiais didáticos digitais, recursos educacionais abertos e objetos de aprendizagem, inovando em metodologias ativas e práticas de ensino;
- VI. Administrar ambientes virtuais de aprendizagem e laboratórios de informática educacional;
- VII. Exercer a docência com postura crítica, reflexiva, ética e investigativa, comprometido com a *práxis* pedagógica;
- VIII. Propor, coordenar e avaliar projetos educacionais mediados por tecnologias, integrando ensino, pesquisa e extensão.

- **Eixo 3 - Formação social, ética e profissional**

- I. Desenvolver autonomia intelectual, capacidade de organização dos tempos e processos de estudo, postura investigativa e compromisso com a formação contínua e a produção do conhecimento;
- II. Expressar-se com clareza e assertividade, preparando e apresentando trabalhos técnicos e pedagógicos para diferentes públicos;
- III. Adaptar-se com resiliência às constantes mudanças tecnológicas e aos novos ambientes de trabalho;
- IV. Empreender e exercer liderança, coordenar e supervisionar áreas de atuação profissional;

- V. Atuar de forma colaborativa, reconhecendo os benefícios do trabalho em equipe e do diálogo interdisciplinar;
- VI. Promover a acessibilidade digital e a inclusão tecnológica, contribuindo para a equidade no acesso ao conhecimento.

3.2.3 Campo de atuação

A Resolução CNE/CEB nº 1/2022, ao integrar a Computação à BNCC, ampliou significativamente a atuação desse profissional nos seguintes campos:

- Docência na Educação Básica, na Educação Profissional e Tecnológica e na Educação de Jovens e Adultos;
- Atuação em instituições públicas e privadas de ensino, incluindo a Educação a Distância;
- Desenvolvimento, avaliação e curadoria de tecnologias educacionais, *softwares*, aplicativos e ambientes virtuais de aprendizagem;
- Produção de materiais didáticos digitais, recursos educacionais abertos e objetos de aprendizagem inovadores;
- Gestão e administração de laboratórios de informática educacional e espaços *makers*;
- Formação inicial e continuada de professores(as) para o uso pedagógico de tecnologias educacionais e para o desenvolvimento do pensamento computacional;
- Atuação em projetos de inclusão digital, acessibilidade tecnológica e letramento digital;
- Participação em equipes interdisciplinares em projetos educacionais, tecnológicos e de inovação;
- Empreendedorismo na área de tecnologia educacional;

- Consultoria e assessoria pedagógica em tecnologia para redes de ensino, secretarias de educação e organizações do terceiro setor;
- Atuação em organizações não governamentais, empresas e iniciativas voltadas à educação e tecnologia.

A formação ofertada pela UEMS prepara o(a) egresso(a) para múltiplos cenários, valorizando a identidade docente sem desconsiderar as oportunidades do mercado de tecnologia. A formação também possibilita inserção em contextos regionais, contribuindo para o desenvolvimento social e econômico do estado de Mato Grosso do Sul, bem como atuação em âmbito nacional e internacional, considerando o caráter global da área de Computação.

3.2.4 Acompanhamento do Egresso pela instituição e pelo curso

O acompanhamento dos(as) egressos(as) do curso de Licenciatura em Computação da UEMS será realizado em conformidade com a Política Institucional de Acompanhamento dos Egressos (Deliberação Conjunta CE/CPPGI-UEMS nº 1/2025).

Esse acompanhamento tem como finalidade monitorar a trajetória acadêmica e profissional dos(as) egressos(as), fortalecer o vínculo com a instituição e subsidiar processos de melhoria contínua do curso, em consonância com o PDI vigente.

Considerando a oferta de turma única, o acompanhamento dos(as) egressos (as) ocorre de maneira próxima, possibilitando maior precisão na coleta de informações, no monitoramento das trajetórias profissionais e na retroalimentação do curso. Para isso, serão adotados os seguintes mecanismos institucionais:

- Banco de dados institucional de egressos(as), continuamente atualizado a partir de registros acadêmicos e informações fornecidas pelos(as) próprios(as) egressos(as);
- Portal do Egresso, como ambiente digital de interação, acesso a oportunidades acadêmicas e profissionais, divulgação de conquistas e atualização cadastral;

- Pesquisa de acompanhamento do(a) egresso(a), estruturada em ciclos avaliativos até 1 ano, 3 anos e 5 anos após a conclusão, contemplando avaliação da formação, inserção profissional e trajetória acadêmica;
- Painel estatístico, com visualização de dados sobre perfil, formação e inserção no mercado de trabalho;.

No âmbito do curso, a coordenação e o colegiado desempenham papel ativo no acompanhamento dos(as) egressos(as), por meio de:

- Manutenção de canais de comunicação direta com os(as) egressos(as);
- Incentivo à participação nas pesquisas institucionais;
- Acompanhamento das trajetórias profissionais;
- Coleta de informações específicas da área de formação para análises mais qualificadas.

A gestão institucional desse processo é coordenada pela PROE, com apoio de outras instâncias institucionais como a Diretoria de Informática, a Assessoria de Comunicação Social, a Diretoria Registro Acadêmico e a Comissão Própria Avaliação Institucional, assegurando a integração das ações visando a avaliação da aderência do perfil profissional às demandas sociais e do mundo do trabalho; Identificação de necessidades de formação continuada e fortalecimento da inserção profissional dos(as) egressos(as).

3.3 Estrutura Curricular

A estrutura curricular do curso de Licenciatura em Computação, organiza-se em quatro núcleos principais: Núcleo de Estudos de Formação Geral (EFG), Núcleo de Aprendizagem e Aprofundamento dos Conteúdos Específicos (ACCE), Núcleo de Atividades Acadêmicas de Extensão (AAE) e Núcleo de Estágio Curricular Supervisionado (ECS).

O Núcleo de Estudos de Formação Geral (EFG) tem como propósito oferecer uma base ampla de conhecimentos, contemplando áreas diversas e interdisciplinares que sustentam a prática pedagógica e a docência. Busca-se desenvolver nos(as) futuros(as) professores(as) uma visão crítica e reflexiva, estimulando a compreensão das inter-relações entre a área de atuação e outros campos do saber. Tal abordagem fortalecerá a interdisciplinaridade e promoverá a formação integral do educador.

Quadro 1. Núcleo de Estudos de Formação Geral (EFG)

Disciplina	Hora-relógio	Hora-aula
Avaliação da Aprendizagem	60	72
Currículo e Educação	60	72
Educação de Jovens e Adultos	60	72
Educação Especial	60	72
Educação e Relações Étnico-raciais	60	72
Educação, Mídias e Tecnologias Digitais	60	72
Empreendedorismo e Inovação	30	36
Estudo de Libras	60	72
Fundamentos da Educação	60	72
Fundamentos da Didática	60	72
Gestão Escolar	60	72
Leitura e Produção de Textos	75	90
Políticas Educacionais	60	72
Psicologia da Educação	60	72
Transformação Digital e Sociedade	60	72
Total	885	1062

O Núcleo de Aprendizagem e Aprofundamento dos Conteúdos Específicos (ACCE) concentra-se no domínio aprofundado dos conhecimentos científicos,

técnicos e pedagógicos necessários ao exercício profissional. Além de desenvolver competências próprias da área de formação, possibilita ao(a) licenciando(a) planejar, aplicar e avaliar processos de ensino e aprendizagem, articulando teoria e prática.

Quadro 2. Núcleo de Aprendizagem e Aprofundamento dos Conteúdos Específicos (ACCE)

Disciplina	Hora-relógio	Hora-aula
Algoritmos e Programação	60	72
Computação na Educação Infantil	60	72
Cultura <i>Maker</i> e Robótica Educacional	60	72
Desenvolvimento de Jogos Digitais	60	72
Desenvolvimento <i>Web</i> e <i>Mobile</i>	60	72
Educação Digital e Educação Integral	60	72
Engenharia de <i>Software</i>	60	72
Estruturas de Dados	60	72
Ética e Governança em Inteligência Artificial	60	72
Fundamentos de <i>Hardware</i> e Sistemas Operacionais	60	72
Fundamentos de Sistemas de Informação	60	72
Fundamentos Matemáticos para a Computação	60	72
Gamificação na Educação em Computação	60	72
Inglês	60	72
Inteligência Artificial na Educação	60	72
Interação Humano-Computador	60	72
Introdução à Arquitetura de Computadores e Redes	60	72
Introdução à Ciência de Dados	60	72
Introdução à Computação	60	72
Introdução à Banco de Dados	60	72

Legislação em Computação	60	72
Letramento Acadêmico e Projetos Aplicados	60	72
Matemática Básica	60	72
Metodologia do Ensino de Computação I	60	72
Metodologia do Ensino de Computação II	60	72
Pensamento Computacional	60	72
Produção de Objetos de Aprendizagem	60	72
Total	1620	1944

O Núcleo de Atividades Acadêmicas de Extensão (AAE) integra a vivência prática ao percurso formativo por meio da execução extensionista de ações e projetos em contextos reais, principalmente no âmbito da educação básica. A proposta é aproximar os(as) licenciandos(as) das demandas da comunidade escolar, possibilitando o uso dos conhecimentos adquiridos no curso para promover intervenções educativas que contribuam tanto para a aprendizagem dos(as) futuros(as) docentes quanto para o desenvolvimento dos(as) estudantes atendidos(as).

Quadro 3. Núcleo de Atividades Acadêmicas de Extensão (AAE)

Disciplina	Hora-relógio	Hora-aula
Projeto Integrador de Educação Digital I	60	72
Projeto Integrador de Educação Digital II	90	108
Projeto Integrador de Educação Digital III	90	108
Projeto Integrador de Educação Digital IV	90	108
Total	330	396

O Núcleo de Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório (ECS) é desenvolvido de forma progressiva desde o primeiro semestre e se estende por todo o curso, em conformidade com a Resolução CNE/CP nº 4/2024. Realizado em

instituições de educação básica, inicia-se com atividades de observação e evolui para a regência de aulas sob supervisão, permitindo ao(a) licenciando(a) vivenciar gradualmente as responsabilidades docentes. Essa etapa constitui um elo entre teoria e a prática, preparando o(a) futuro(a) professor(a) para enfrentar os desafios da sala de aula com competência e segurança.

Quadro 4. Núcleo de Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório (ECS)

Disciplina	Hora-relógio	Hora-aula
Estágio Obrigatório na Educação Infantil	105	126
Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I	90	108
Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental II	105	126
Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Médio	105	126
Total	405	486

3.3.1 Matriz Curricular

As disciplinas apresentadas nos Quadros 1 a 4 estão organizadas curricularmente no Quadro 5. Nesse quadro, as siglas S1 e S2 indicam, respectivamente, a oferta no primeiro e no segundo semestre do ano letivo.

Quadro 5. Matriz Curricular (hora-aula)

1ª Série				
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S1	Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I	108	-	108
S1	Fundamentos da Educação	72	-	72
S1	Leitura e Produção de Textos	90	-	90
S1	Matemática Básica	72	-	72
S1	Introdução à Computação	36	36	72

S1	Psicologia da Educação	72	-	72
	SUBTOTAL			486
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S2	Educação Digital e Educação Integral	72	-	72
S2	Educação Especial	72	-	72
S2	Educação e Relações Étnico-raciais	72	-	72
S2	Fundamentos da Didática	72	-	72
S2	Fundamentos Matemáticos para a Computação	72	-	72
S2	Pensamento Computacional	36	36	72
S2	Projeto Integrador de Educação Digital I	-	72	72
	SUBTOTAL			504
2ª Série				
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S1	Algoritmos e Programação	-	72	72
S1	Avaliação da Aprendizagem	72	-	72
S1	Currículo e Educação	72	-	72
S1	Políticas Educacionais	72	-	72
S1	Projeto Integrador de Educação Digital II	-	108	108
S1	Transformação Digital e Sociedade	72	-	72
	SUBTOTAL			468
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S2	Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental II	126	-	126
S2	Estruturas de Dados	36	36	72
S2	Fundamentos de Sistemas de Informação	72	-	72
S2	Gamificação na Educação em Computação	54	18	72
S2	Gestão Escolar	72	-	72

S2	Introdução à Banco de Dados	36	36	72
	SUBTOTAL			486
3ª Série				
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S1	Computação na Educação Infantil	54	18	72
S1	Educação, Mídias e Tecnologias Digitais	72	-	72
S1	Inteligência Artificial na Educação	36	36	72
S1	Introdução à Ciência de Dados	36	36	72
S1	Produção de Objetos de Aprendizagem	36	36	72
S1	Projeto Integrador de Educação Digital III	-	108	108
	SUBTOTAL			468
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S2	Estágio Obrigatório na Educação Infantil	126	-	126
S2	Empreendedorismo e Inovação	36	-	36
S2	Inglês	72	-	72
S2	Ética e Governança em Inteligência Artificial	72	-	72
S2	Fundamentos de <i>Hardware</i> e Sistemas Operacionais	36	36	72
S2	Interação Humano-Computador	72	-	72
S2	Metodologia do Ensino de Computação I	36	36	72
	SUBTOTAL			522
4ª Série				
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S1	Introdução à Arquitetura de Computadores e Redes	54	18	72
S1	Educação de Jovens e Adultos	72	-	72
S1	Estágio Obrigatório do Ensino Médio	126	-	126
S1	Estudo de Libras	72	-	72

S1	Engenharia de <i>Software</i>	36	36	72
S1	Metodologia do Ensino de Computação II	36	36	72
	SUBTOTAL			486
	Disciplina	Teoria	Prática	Total
S2	Desenvolvimento <i>Web</i> e <i>Mobile</i>	-	72	72
S2	Desenvolvimento de Jogos Digitais	-	72	72
S2	Letramento Acadêmico e Projetos Aplicados	54	18	72
S2	Legislação em Computação	72	-	72
S2	Cultura <i>Maker</i> e Robótica Educacional	36	36	72
S2	Projeto Integrador de Educação Digital IV	-	108	108
	SUBTOTAL			468
	TOTAL			3888

Todas as disciplinas apresentadas no Quadro 5 reservam quatro horas-aula por semestre para o desenvolvimento de atividades de estudo dirigido, orientadas pelo(a) docente e previamente detalhadas no plano de ensino. Essas atividades podem incluir leituras orientadas, resolução de problemas, produção textual, elaboração de esquemas conceituais e outras tarefas acadêmicas voltadas ao aprofundamento dos conteúdos abordados na disciplina. A condução dessas atividades é definida pelo(a) professor(a) responsável, no âmbito do plano de ensino, de acordo com as especificidades de cada componente curricular e com as estratégias pedagógicas adotadas, podendo ocorrer em encontros presenciais ou por meio de tarefas orientadas a serem realizadas pelo(a) estudante, com acompanhamento docente da disciplina. A carga horária total prevista para cada disciplina é integralmente cumprida no decorrer do semestre letivo, em consonância com as diretrizes institucionais que preveem a definição das metodologias de ensino no plano de ensino de cada componente curricular.

3.3.2 Disciplinas Optativas

As disciplinas optativas integram a estrutura curricular do curso com o objetivo de ampliar e aprofundar a formação do(a) acadêmico(a), permitindo que o estudante construa um percurso formativo personalizado de acordo com seus interesses acadêmicos e profissionais. A oferta das disciplinas optativas será decidida pelo Comitê Docente Estruturante (CDE), levando em consideração a disponibilidade de docentes, a demanda dos(as) acadêmicos(as) e a relevância para a formação. O rol de disciplinas optativas poderá ser ampliado mediante aprovação do Colegiado, desde que os novos componentes estejam alinhados ao perfil e às competências previstas. A carga horária não integra o mínimo exigido para integralização do curso, mas consta no histórico escolar do(a) estudante como registro de sua trajetória de aprofundamento e diversificação da formação, em conformidade com as normas institucionais vigentes.

As ementas das disciplinas indicadas no Quadro 6 serão apresentadas, após a ementa da última disciplina indicada na Matriz Curricular.

Quadro 6. Disciplinas Optativas

Disciplina	Hora-relógio	Hora-aula
Ambientes Virtuais de Aprendizagem	60	72
Análise de Dados Educacionais	60	72
Ciência, Tecnologia, Sociedade e Meio Ambiente	60	72
Computação e Pesquisa Multidisciplinar	60	72
Design Thinking	60	72
Estatística e Probabilidade	60	72
Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais	60	72
Pensamento Criativo	60	72
Tecnologias para Ensino de Matemática com Computação	60	72
Tópicos Especiais em Computação e Educação	60	72

3.4 Estágio Curricular Supervisionado

O Estágio Curricular Supervisionado é concebido como um conjunto de atividades de aprendizagem social, profissional e cultural, proporcionado ao acadêmico pela participação em situações reais de vida e trabalho, sendo coerente com a concepção do curso no qual a relação entre teoria e prática constitui pressuposto fundamental. Na UEMS, o estágio é regulamentado pela Resolução CEPE-UEMS nº 2071/2019, que homologa a Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 289/2018 e pela Lei Federal nº 11.788/2008. A coordenação das atividades de estágio no âmbito do curso é de responsabilidade da Comissão de Estágio Supervisionado (COES), conforme normas institucionais.

3.4.1 Obrigatório

O Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório totaliza 405 horas, distribuídas em quatro componentes curriculares progressivos, iniciando-se no primeiro semestre do curso. A organização progressiva do estágio atende ao disposto no art. 13, §5º, inciso II, da Resolução CNE/CP nº 4/2024, que determina que as atividades de estágio devem ser iniciadas por etapas de caráter observacional, evoluindo gradualmente para formas mais ativas de participação pedagógica. Dessa forma, o percurso formativo parte da observação e análise crítica do contexto escolar, avança para a participação e culmina na regência de aulas sob supervisão docente, articulando sistematicamente os fundamentos teóricos às situações reais de ensino e aprendizagem na educação básica.

Quadro 7. Estágio Curricular Supervisionado como componente curricular

Semestre	Componente Curricular	Hora-relógio	Hora-aula
1º	Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I	90	108
4º	Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental II	105	126
6º	Estágio Obrigatório na Educação Infantil	105	126
7º	Estágio Obrigatório no Ensino Médio	105	126
Total		405	486

3.4.2 Não obrigatório

O Estágio Curricular Supervisionado Não Obrigatório constitui oportunidade adicional de formação, permitindo ao(a) estudante aprofundar e aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso em diferentes contextos profissionais e educacionais. Trata-se de atividade de treinamento prático voltada ao aprimoramento técnico, científico, cultural e relacional, devendo ser realizada conforme, o Regulamento Geral dos Estágios Curriculares Supervisionados dos Cursos de Graduação (Deliberação CE-CEPE Nº 289/2018) e sob acompanhamento da COES.

O caráter global da área de Computação abre possibilidades singulares para a realização de estágios internacionais, presenciais ou remotos. Dado que profissionais de tecnologia e educação digital atuam rotineiramente em ambientes virtuais colaborativos, o(a) estudante pode estabelecer vínculos de estágio com empresas, universidades, organizações educacionais e iniciativas de tecnologia educacional de qualquer parte do mundo, sem que a distância geográfica constitua impedimento. O estágio internacional poderá ser formalizado por meio de documento equivalente ao Termo de Compromisso de Estágio, traduzido para o português quando necessário, e validado pela coordenação do curso e pelo setor competente da UEMS, em articulação com a política de internacionalização institucional, Resolução CEPE-UEMS Nº 2.260, de 4 de dezembro de 2020.

O estágio não obrigatório não substitui componente curricular do estágio

obrigatório nem compõe a carga horária mínima exigida para integralização do curso. A carga horária cumprida nesta modalidade poderá ser aproveitada como Atividade Complementar.

3.4.3 Residência Docente

A Residência Docente constitui componente formativo obrigatório do curso de Licenciatura em Computação, previsto no âmbito do PRILEI, conforme a Portaria MEC nº 505/2024 e o Edital MEC/SEB nº 3/2025. Sua realização ocorre no último ano do curso e representa a etapa conclusiva e integradora da formação prática do(a) licenciando(a) em Computação.

A Residência Docente consiste em uma imersão supervisionada no cotidiano escolar da rede pública de ensino, por meio da qual o(a) licenciando(a) atua diretamente em sala de aula sob orientação de professor(a) supervisor(a) experiente, articulando os saberes construídos ao longo da licenciatura com os desafios reais da docência em Computação na educação básica. Essa experiência promove o desenvolvimento da identidade profissional docente, a reflexão crítica sobre a prática pedagógica e o fortalecimento do vínculo entre a UEMS e as escolas públicas dos municípios atendidos pelo curso.

O(a) estudante ingressante no curso na condição de não professor(a) assume o compromisso de realizar a Residência Docente ao concluir os semestres anteriores, como parte integrante de sua formação. Esse compromisso é formalizado por meio do Termo de Compromisso, assinado no ato da inscrição, conforme disponibilizado no edital de ingresso.

Para participar da Residência Docente, o(a) estudante deve ter concluído no mínimo 60% (sessenta por cento) das disciplinas regulares do curso, assegurando que a imersão ocorra em momento adequado da trajetória formativa, quando o(a) licenciando(a) já dispõe de base teórica e pedagógica suficiente para atuar com qualidade no ambiente escolar. Durante esse período, o(a) estudante receberá bolsa mensal no valor de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais), conforme previsto no Edital MEC/SEB nº 3/2025, sem geração de vínculo empregatício com quaisquer das instituições envolvidas ou com entes governamentais.

3.5 Metodologias de Ensino

A integração entre os diferentes componentes curriculares da Licenciatura em Computação constitui princípio orientador da organização pedagógica do curso. Essa integração é promovida por meio de estratégias institucionais e acadêmicas que buscam articular os conteúdos desenvolvidos nas diferentes disciplinas, favorecendo a construção progressiva e contextualizada do conhecimento. Nesse sentido, o curso adota práticas de planejamento coletivo, acompanhamento pedagógico e desenvolvimento de atividades interdisciplinares que possibilitam ao(a) estudante compreender as relações entre os fundamentos científicos da computação, as práticas educativas e as demandas sociais relacionadas à educação digital.

O aperfeiçoamento contínuo do projeto pedagógico do curso também constitui estratégia fundamental para a integração curricular. O CDE do Curso promove discussões periódicas sobre a organização curricular, a revisão de metas formativas e a análise dos resultados acadêmicos e institucionais. Essas discussões permitem avaliar o desenvolvimento das atividades pedagógicas e propor ajustes nas metodologias de ensino, nos conteúdos das disciplinas e nas estratégias formativas adotadas ao longo do curso.

A proposta metodológica compreende o(a) estudante como sujeito ativo do processo de aprendizagem, valorizando a construção do conhecimento por meio da investigação, da experimentação e da reflexão crítica. Assim, o processo formativo privilegia a participação ativa dos(as) licenciandos(as) em atividades de resolução de problemas, projetos interdisciplinares, práticas pedagógicas e experiências formativas que articulam teoria e prática. Essa perspectiva busca desenvolver autonomia intelectual, pensamento crítico e capacidade de análise, preparando o(a) futuro(a) professor(a) para atuar em contextos educacionais complexos e em constante transformação. A metodologia do curso estrutura-se a partir das seguintes abordagens:

- **Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP):** estimula os(as) estudantes a resolver problemas reais envolvendo aspectos técnicos da Computação e questões pedagógicas, desenvolvendo habilidades de

pensamento crítico, trabalho em equipe e comunicação;

- *Problem-Based Learning* (PBL): desafia os(as) alunos(as) a resolver problemas complexos em contextos educacionais, promovendo a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento de competências em grupo;
- Uso permanente das tecnologias digitais: oferece flexibilidade ao processo formativo, permitindo que os(as) estudantes participem de atividades presenciais e *on-line*, enriquecendo o processo de aprendizagem;
- Aprendizagem colaborativa e atividades interativas: promovem a troca de conhecimentos e experiências entre os(as) estudantes por meio de debates, simulações e resolução coletiva de problemas;
- Estágio supervisionado e ação extensionista: proporcionam experiências práticas no ambiente escolar e comunitário, permitindo aos(as) estudantes aplicar os conhecimentos adquiridos em contextos reais.

As tecnologias digitais ocupam papel central na formação docente proposta pelo curso. Nesse sentido, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) são compreendidas não apenas como ferramentas de apoio ao ensino, mas também como objeto de estudo e prática pedagógica. O curso busca formar professores(as) capazes de utilizar tecnologias digitais de forma crítica, inovadora e ética, desenvolvendo práticas educativas que integrem programação educacional, ambientes virtuais de aprendizagem, recursos educacionais digitais, robótica educacional e outras tecnologias aplicadas à educação.

Nesse contexto, ganham destaque práticas relacionadas ao desenvolvimento do pensamento computacional, tanto em abordagens plugadas, que utilizam linguagens de programação, *softwares* educacionais e dispositivos tecnológicos, quanto em abordagens desplugadas, que exploram conceitos da computação por meio de jogos, desafios lógicos e dinâmicas pedagógicas que não dependem

diretamente do uso de equipamentos digitais. Essas estratégias ampliam as possibilidades de ensino da computação na educação básica e contribuem para tornar os conceitos computacionais acessíveis a diferentes contextos escolares.

As práticas pedagógicas desenvolvidas no curso incluem também atividades vinculadas à cultura *maker* e à aprendizagem criativa, incentivando a experimentação, a construção de protótipos e a resolução colaborativa de problemas.

A proposta metodológica também dialoga com a perspectiva da educação digital no contexto da Educação Integral, alinhando-se às diretrizes do PRILEI, ao promover práticas pedagógicas que integram conhecimentos científicos, experiências culturais e inovação tecnológica, ampliando as oportunidades de aprendizagem e fortalecendo o papel da escola como espaço de formação integral.

3.5.1 Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs)

O curso de Licenciatura em Computação integra as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no processo de ensino e aprendizagem, tanto como suporte às práticas pedagógicas quanto como objeto de reflexão crítica e formação profissional. O uso das TDICs favorece a autonomia discente, a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento das competências digitais previstas na Resolução CNE/CP nº 4/2024, preparando o(a) futuro(a) professor(a) para atuar em contextos educacionais marcados pela cultura digital.

As TDICs são mobilizadas nas disciplinas presenciais e nas atividades com carga horária a distância por meio de recursos como videoaulas, objetos de aprendizagem interativos, ferramentas de autoria, plataformas de colaboração e ambientes de programação on-line. O domínio dessas ferramentas pelo(a) licenciando(a) é competência formativa e conteúdo curricular.

3.5.2 Ambientes Virtuais de Aprendizagem

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA/Moodle/UEMS), denominado UEMS Virtual e gerenciado pela Diretoria de Educação a Distância (DED), constitui a infraestrutura tecnológica central de apoio às ações de ensino da instituição nos

níveis de graduação, pós-graduação e extensão.

O AVA UEMS virtual é baseado na plataforma Moodle, sistema de gerenciamento de cursos de código aberto fundamentado no modelo *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*, e disponibiliza à comunidade universitária um conjunto amplo de soluções digitais para o desenvolvimento de atividades pedagógicas planejadas, intencionais e orientadas. Por meio do ambiente virtual, docentes organizam salas de aula virtuais com distribuição de materiais digitais, textos, bibliografias, videoaulas, objetos de aprendizagem e outros recursos, além de planejar e acompanhar atividades interativas e avaliativas. A plataforma oferece ferramentas síncronas, como chats e videoconferências, e assíncronas, como fóruns de discussão, tarefas, questionários, *wikis* e mensagens, promovendo interação contínua entre docentes e discentes e garantindo acessibilidade metodológica, instrumental e comunicacional.

O AVA institucional passa por avaliações periódicas conduzidas pela DED, cujos resultados fundamentam ações sistemáticas de aprimoramento tecnológico e pedagógico da plataforma, caracterizando processo institucionalizado de melhoria contínua. O suporte técnico é prestado pelo Setor de Apoio Técnico e Suporte (SATS/DED) e pelo Setor de Gestão de Plataforma Virtual (SGPV/DED), com atendimento presencial e *on-line*.

No âmbito do curso de Licenciatura em Computação, o UEMS Virtual assume papel estratégico não apenas como suporte às disciplinas com carga horária a distância, é também ambiente de vivência e reflexão sobre as potencialidades pedagógicas dos AVAs, habilidade essencial para o(a) futuro(a) professor(a) que atuará com TDICs na educação básica. Familiarizar-se com os recursos do AVA ao longo da graduação constitui, portanto, parte integrante da formação docente para a cultura digital.

3.6 Organização da Política de Educação a Distância – EaD

O curso de Licenciatura em Computação prevê a oferta parcial de carga horária na modalidade a distância, em conformidade com o Decreto nº 12.456/ 2025, que estabelece o limite de até 30% da carga horária total para atividades a distância

em cursos presenciais, e com a Portaria MEC nº 506/ 2025, que regulamenta as atribuições do corpo docente, os mediadores pedagógicos, as atividades presenciais, as avaliações de aprendizagem, os materiais didáticos e as plataformas digitais aplicáveis às unidades curriculares ofertadas parcialmente a distância e Resolução CEPE-UEMS Nº 2.370/2021, que aprova o Regulamento da Educação a Distância no âmbito da UEMS.

. A oferta segue as orientações no âmbito institucional, estabelecidas na Instrução Normativa PROE/PROPPI/DRA/DED/UEMS nº 001/2023. As disciplinas com componente a distância estão listadas no Quadro 8, com indicação da carga horária presencial e da carga horária a distância de cada componente, e o total de carga horária a distância.

As atividades desenvolvidas na modalidade a distância correspondem exclusivamente a componentes de natureza teórica. Nenhuma carga horária prática, laboratorial ou de estágio é ofertada na modalidade a distância, preservando a integralidade da formação prática e de estágio no ambiente presencial. Em atendimento à Portaria MEC nº 506/2025, cada unidade curricular ofertada com carga horária a distância terá duração mínima de dez semanas e incluirá ao menos uma avaliação de aprendizagem obrigatoriamente presencial, sendo as avaliações substitutivas e de recuperação também realizadas de forma presencial.

No modelo institucional adotado pela UEMS, orientado pela Instrução Normativa PROE/PROPPI/DRA/DED/UEMS nº 001/2023, a mediação pedagógica das atividades a distância é realizada diretamente pelo(a) docente responsável pela disciplina, o que assegura elevado padrão de qualidade na mediação e na orientação acadêmica. Para as atividades no AVA, os(as) docentes utilizam TDICs diversificadas: fóruns, questionários, webconferências, produções textuais, pesquisas e entregas de projetos; Promovendo cooperação, reflexão e construção coletiva do conhecimento, articuladas a avaliações presenciais.

Para a oferta das disciplinas com carga horária a distância, o curso conta com equipe multidisciplinar institucionalizada, em consonância com a Instrução Normativa PROE/PROPPI/DRA/DED/UEMS nº 001/2023, composta por docentes das disciplinas, responsáveis pelo planejamento pedagógico, pela produção de

materiais e pela mediação no AVA; pela DED, responsável pela gestão tecnológica da plataforma, pela formação continuada docente para o uso de TDICs e pelo suporte à produção de recursos educacionais digitais, por meio do Setor de Gestão Pedagógica e Orientação Didática, do Setor de Gestão de Plataforma e do Setor de Apoio Técnico e Suporte; pela coordenação do curso, responsável pelo acompanhamento acadêmico das disciplinas com carga horária a distância e pela articulação com a DED; e pelo CDE responsável pela análise periódica dos resultados e pela proposição de ajustes pedagógicos.

A coordenação do curso acompanha o desenvolvimento das atividades a distância por meio de reuniões periódicas de colegiado, do registro e validação dos planos de ensino no Sistema Acadêmico da UEMS (SAU), dos relatórios de acesso, participação e progresso gerados pelo UEMS Virtual e dos canais institucionais de comunicação, intervindo sempre que os indicadores de participação ou aprendizagem indicarem necessidade de ajuste pedagógico. As atividades de mediação docente são ainda avaliadas sistematicamente por meio dos processos de autoavaliação institucional, consolidados, periodicamente no Relatório de Autoavaliação do Curso, que contempla a avaliação das práticas pedagógicas, do suporte acadêmico e da atuação docente no ambiente virtual, subsidiando ações de aperfeiçoamento contínuo.

Desde o início do curso, o(a) estudante é apresentado ao UEMS Virtual e às dinâmicas de estudo autônomo, características da modalidade a distância. A ambientação ocorre de forma gradual e intencional por meio de orientação na acolhida acadêmica sobre o uso da plataforma, de atividades introdutórias no AVA já no 1º semestre, de tutoriais e materiais de apoio disponibilizados pela DED e de suporte técnico e pedagógico permanente ao longo do curso.

Quadro 8. Disciplinas com carga horária a distância

Disciplina	Hora-aula	EaD
Leitura e Produção de Textos	90	90
Educação Digital e Educação Integral	72	72
Educação de Jovens e Adultos	72	72

Educação, Mídias e Tecnologias Sociais	72	72
Empreendedorismo e Inovação	36	36
Estudo de Libras	72	72
Fundamentos de Sistema de Informação	72	72
Gestão Escolar	72	72
Legislação em Computação	72	72
Inglês	72	72
Transformação Digital e Sociedade	72	72
Total	774	774

3.7 Atividades Práticas de Ensino

As Atividades Práticas de Ensino constituem dimensão formativa essencial na Licenciatura em Computação, sendo concebidas como espaços de aplicação, experimentação e reflexão sobre os saberes adquiridos ao longo do curso. Em consonância com a Resolução CNE/CP nº 4/2024.

No âmbito do curso, as Atividades Práticas de Ensino organizam-se em torno de cinco modalidades principais, distribuídas transversalmente pelos componentes curriculares:

1. Laboratórios e Oficinas: as atividades laboratoriais constituem espaço privilegiado de aprendizagem na Licenciatura em Computação. Os laboratórios de informática educacional são utilizados para o desenvolvimento de habilidades técnicas e pedagógicas, incluindo programação educacional, robótica, produção de recursos digitais e experimentação com ferramentas de inteligência artificial. As oficinas pedagógicas promovem a criação colaborativa de materiais didáticos, jogos educativos, objetos de aprendizagem e protótipos de soluções tecnológicas para a educação básica;
2. Projetos Extensionistas: os Projetos Integradores de educação digital, presentes nos quatro eixos de extensão da matriz curricular, constituem a principal estratégia de articulação entre formação acadêmica e atuação junto à comunidade escolar. Por meio desses projetos, os(as) licenciandos(as)

desenvolvem ações junto a escolas públicas das redes municipal e estadual, promovendo oficinas de pensamento computacional, programação, cultura *maker* e letramento digital para estudantes e professores(as) da educação básica;

3. Projetos de Pesquisa e Iniciação Científica: o curso incentiva a participação dos acadêmicos em projetos de iniciação científica vinculados às linhas de pesquisa dos(as) docentes, com ênfase em temas como tecnologias educacionais, ensino de Computação, pensamento computacional e inovação pedagógica. Essa participação contribui para o desenvolvimento do pensamento investigativo e para a formação de um(a) docente capaz de fundamentar sua prática em evidências científicas;
4. Aulas de Campo e Visitas Técnicas: o curso prevê a realização de visitas técnicas a escolas, centros de inovação educacional, empresas de tecnologia e eventos da área de Computação e Educação. Essas experiências ampliam o repertório profissional do(a) licenciando(a), favorecendo o contato com diferentes contextos de aplicação das tecnologias e com experiências pedagógicas inovadoras;
5. Simulações e Estudos de Caso: ao longo das disciplinas de formação pedagógica, especialmente em Metodologia do Ensino de Computação I e II, Avaliação da Aprendizagem e Fundamentos da Didática, são realizadas simulações de situações didáticas, microaulas, análise de casos reais e planejamento de sequências pedagógicas. Essas estratégias permitem ao(a) licenciando(a) experimentar e refletir criticamente sobre diferentes abordagens de ensino antes de sua inserção no ambiente escolar por meio do estágio curricular supervisionado.

As Atividades Práticas de Ensino são acompanhadas pelos(as) docentes responsáveis por cada componente curricular e integradas ao processo avaliativo do curso, por meio de relatórios, portfólios reflexivos e apresentações de resultados.

3.8 Prática como Componente Curricular

A Prática como Componente Curricular (PCC) está presente de forma transversal e progressiva ao longo de toda a trajetória acadêmica do curso, fundamentando-se na compreensão de que a formação docente se efetiva pela articulação permanente entre o conhecimento científico e a prática educativa contextualizada, preparando o(a) licenciando(a) para o exercício reflexivo da docência na educação básica.

A Resolução CNE/CP nº 4/2024 integra a PCC organicamente aos componentes curriculares dos Quadros 1 e 2 como dimensão indissociável do processo formativo, sem estipular carga horária mínima autônoma para esse componente. O Parecer CNE/CP nº 5/2025, que orienta a implantação da referida Resolução, reafirma a centralidade das práticas na formação docente e esclarece que a PCC deve estar presente em todos os componentes curriculares cuja natureza justifique sua articulação com o exercício profissional do magistério. Dessa forma, a PCC não se configura como núcleo isolado com carga horária autônoma destacada na matriz curricular, mas como dimensão integrada às disciplinas, conforme o Quadro 9.

As atividades de PCC desenvolvidas nessas disciplinas incluem elaboração de planos de aula, construção de sequências didáticas, produção de materiais educacionais digitais, simulações de situações de ensino, análise reflexiva de práticas observadas no Estágio Curricular Supervisionado e registro em portfólios pedagógicos. A natureza e a forma de operacionalização da PCC em cada disciplina são definidas pelo(a) docente responsável no plano de ensino, assegurando coerência e progressividade ao longo dos semestres.

As práticas como componente curricular articulam-se de forma integrada ao Estágio Curricular Supervisionado, às atividades de extensão universitária e aos Projetos Integradores de Educação Digital, compondo um percurso formativo coeso voltado à construção progressiva da identidade docente e ao desenvolvimento das competências profissionais estabelecidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da educação básica.

Quadro 9. Prática como Componente Curricular (PCC)

Semestre	Disciplina	Hora-aula
1	Psicologia da Educação	72
2	Educação Digital e Educação Integral	72
2	Fundamentos da Didática	72
2	Pensamento Computacional	72
3	Avaliação da Aprendizagem	72
3	Currículo e Educação	72
4	Gamificação na Educação em Computação	72
5	Computação na Educação Infantil	72
5	Inteligência Artificial na Educação	72
5	Produção de Objetos de Aprendizagem	72
6	Metodologia do Ensino de Computação I	72
7	Metodologia do Ensino de Computação II	72

3.9 Conteúdos Curriculares Transversais

As ações de ensino, pesquisa e extensão do curso de Licenciatura em Computação são planejadas para formar profissionais capazes de acompanhar a constante evolução da área de informática, tanto em seus fundamentos teóricos quanto nas aplicações práticas no campo educacional e no mercado de trabalho. Essas atividades seguem o princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, buscando a excelência acadêmica e a construção de um ambiente propício ao desenvolvimento científico e tecnológico.

Além de promover a formação integral dos(as) acadêmicos(as), tais ações respondem a demandas específicas da sociedade, por meio de soluções inovadoras e socialmente relevantes. No âmbito do ensino, os projetos visam aprimorar a qualidade dos cursos de graduação, fomentar metodologias pedagógicas diversificadas, ampliar os espaços e recursos de aprendizagem e promover a integração entre disciplinas e demais componentes curriculares.

O curso contempla e promove, de forma articulada, os conteúdos curriculares transversais exigidos pela legislação educacional brasileira, compreendendo-os não

como apêndices ao currículo, mas como dimensões formativas que perpassam toda a trajetória acadêmica do(a) licenciando(a) em Computação. Esses conteúdos estão presentes em componentes curriculares específicos, nas ementas das disciplinas de cada semestre, nos Projetos Integradores de Educação Digital e nas demais atividades formativas previstas neste Projeto Pedagógico de Curso, sendo eles:

- I. Educação das Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena: As temáticas relacionadas às relações étnico-raciais são abordadas em consonância com a Lei nº 10.639/2003, a Lei nº 11.645/2008 e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Resolução CNE/CP nº 1/2004). Essas discussões são desenvolvidas de forma transversal ao longo do curso, com destaque para o componente curricular Educação e Relações Étnico-Raciais e Diversidade e, de forma articulada nas disciplinas Fundamentos da Educação, Políticas Educacionais e Currículo e Educação. As ementas dos Estágios Obrigatórios nos diferentes níveis da Educação Básica, a saber, Educação Infantil, Anos Iniciais do Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio, incorporam essas temáticas como eixo de reflexão sobre a prática docente em contextos de diversidade cultural e racial. Complementarmente, a UEMS desenvolve ações institucionais voltadas à promoção da igualdade racial, com destaque para as atividades promovidas pelo CEPEGRE e pelo programa Rede de Saberes, vinculado ao CEPERSI, que atua na permanência de estudantes indígenas na educação superior, ações de especial relevância para um curso ofertado em municípios como Dourados e Amambai, onde há expressiva presença de comunidades indígenas.
- II. Educação Ambiental: A Educação Ambiental é incorporada de forma transversal, contínua e permanente nas atividades curriculares, conforme a Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº

9.795/1999). No âmbito específico da Licenciatura em Computação, essa dimensão articula-se também às implicações socioambientais das tecnologias digitais, incluindo discussões sobre lixo eletrônico, consumo energético de sistemas computacionais, obsolescência programada e sustentabilidade digital, temas abordados especialmente nos componentes curriculares Ciência, Tecnologia, Sociedade e Meio Ambiente e Transformação Digital e Sociedade. A presença da Educação Ambiental como eixo transversal nas ementas é garantida em todos os semestres do curso, com destaque para os Projetos Integradores de Educação Digital I e IV, Educação Digital e Educação Integral, Gamificação na Educação em Computação e Produção de Objetos de Aprendizagem, além dos Estágios Obrigatórios em todos os níveis da educação básica, que preveem a observação e a reflexão sobre práticas pedagógicas ambientalmente orientadas nos contextos escolares.

- III. Educação em Direitos Humanos: As dimensões dos Direitos Humanos articulam-se aos princípios estabelecidos na Resolução CNE/CP nº 1/2012, contemplando fundamentos como a dignidade humana, a igualdade de direitos, o reconhecimento e a valorização das diferenças, a laicidade do Estado, a democracia na educação e a sustentabilidade socioambiental. Tais temas são desenvolvidos em componentes curriculares como Educação Especial, Currículo e Educação, Políticas Educacionais, Fundamentos da Didática, Educação Digital e Educação Integral, além de estarem integrados às ementas dos Projetos Integradores de Educação Digital e dos Estágios Obrigatórios em todos os níveis. Os componentes Desenvolvimento de Jogos Digitais e Gamificação na Educação em Computação também incorporam essa dimensão ao problematizar questões de representatividade, inclusão e ética no *design* de jogos e experiências digitais educativas.

- IV. Língua Brasileira de Sinais (Libras): A Língua Brasileira de Sinais está prevista como disciplina obrigatória na matriz curricular do curso, em conformidade com o Decreto nº 5.626/2005, que regulamenta a Lei nº 10.436/2002. O componente curricular Estudo de Libras integram Quadro 1 desenvolvendo no(a) licenciando(a) competências comunicativas básicas em Libras, bem como a compreensão das especificidades da educação de surdos e da cultura surda, preparando o(a) futuro(a) professor(a) para práticas pedagógicas inclusivas na educação básica.

O conjunto dessas ações formativas contribui para o desenvolvimento, nos(as) estudantes, de competências relacionadas à identificação, à análise crítica e ao enfrentamento de diferentes formas de discriminação, sejam elas de natureza racial, social, de gênero, cultural ou outras, promovendo uma atuação profissional pautada em princípios éticos, democráticos e inclusivos.

3.10 Integração com a Pesquisa e a Pós-graduação

A pesquisa é compreendida neste curso não apenas como atividade extracurricular vinculada a programas de iniciação científica, mas como dimensão formativa presente na própria estrutura da matriz curricular.

Ao longo dos oito semestres, os(as) estudantes são sistematicamente mobilizados para o exercício de práticas investigativas no interior das disciplinas: analisam artigos científicos e debatem resultados de pesquisa em Educação em Computação e em Educação Digital; utilizam metodologias de pesquisa como instrumentos pedagógicos, aprendendo a formular problemas, selecionar fontes, interpretar dados e produzir argumentação fundamentada; desenvolvem projetos de investigação aplicada nos Projetos Integradores de Educação Digital, articulando teoria e prática em contextos educacionais reais; e produzem objetos e materiais educacionais cuja elaboração exige revisão bibliográfica, avaliação crítica de evidências e tomada de decisão fundamentada. Disciplinas como Análise de Dados Educacionais, Computação e Pesquisa Multidisciplinar, Inteligência Artificial na Educação e Tópicos Especiais em Computação e Educação, entre outras,

estruturam-se explicitamente em torno de métodos e problemas de pesquisa da área, contribuindo para que o(a) licenciando(a) desenvolva postura investigativa e capacidade de produção de conhecimento desde os primeiros contatos com o campo profissional.

A participação dos(as) estudantes em atividades de iniciação científica é estimulada desde os primeiros semestres, por meio dos programas institucionais mantidos pela UEMS, coordenados pela Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PROPPI). Esses programas possibilitam ao(a) licenciando(a) desenvolver habilidades de investigação científica, como formulação de problemas de pesquisa, revisão bibliográfica, coleta e análise de dados e produção de relatórios e artigos, sob a orientação de um(a) docente pesquisador(a), contribuindo para a formação de um(a) profissional comprometido(a) com a produção do conhecimento. São modalidades disponíveis aos(as) estudantes do curso: o PIBIC/CNPq, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica, com bolsas mensais financiadas pelo CNPq e pela UEMS; o PIBIC-AAF, voltado a estudantes que ingressaram por meio de ações afirmativas; o PIBITI, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação, com foco em projetos de inovação aplicada; a Iniciação Científica sem bolsa, para estudantes que participam de projetos sem vínculo a bolsa, com igual reconhecimento acadêmico e certificação institucional; o PIBICin, Programa Institucional de Iniciação Científica Internacional, oferecido anualmente pela UEMS por meio da Diretoria de Relações Internacionais (DRI) em parceria com a PROPPI, com concessão de bolsa mensal e auxílio de mobilidade para realização de estadia em instituição estrangeira parceira, prioritariamente na América Latina; e o PIBICin-AAF, modalidade do programa internacional voltada exclusivamente a estudantes cotistas, com auxílio de mobilidade diferenciado, reforçando o compromisso da UEMS com a internacionalização inclusiva.

A realização de atividades de iniciação científica em qualquer dessas modalidades pode ser registrada como Atividade Complementar de Pesquisa, contribuindo para a integralização da carga horária obrigatória nessa modalidade. Os(as) estudantes são também incentivados a participar de eventos científicos da

área, promovendo a divulgação dos resultados de suas pesquisas e o contato com as fronteiras do conhecimento na área.

O desenvolvimento de projetos de pesquisa, seja em modalidade com ou sem bolsa, implica responsabilidades éticas que o curso busca cultivar desde a formação inicial. Pesquisas que envolvam coleta de dados com participantes humanos, como investigações sobre práticas pedagógicas, análise de desempenho discente ou entrevistas com professores(as), devem ser submetidas ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP-UEMS), vinculado à Plataforma Brasil e ao Sistema CEP/CONEP, antes do início da coleta de dados, em conformidade com a Resolução CNS nº 510/2016 e demais normativas vigentes. Essa exigência é compreendida não como burocracia, mas como parte essencial da formação ética e científica do(a) licenciando(a) em Computação.

Além disso, a articulação com a pós-graduação constitui dimensão estratégica do percurso formativo do(a) licenciando(a) em Computação, como horizonte de continuidade acadêmica e espaço de produção de conhecimento com o qual o curso estabelece diálogo. Na modalidade *lato sensu*, destaca-se a Especialização em Ciência de Dados e Inteligência Artificial, ofertada na modalidade a distância pela Unidade Universitária de Dourados, que aprofunda competências em análise de dados, *machine learning* e aplicações de IA, com conteúdos diretamente articulados a disciplinas da matriz deste curso, como Inteligência Artificial na Educação, Introdução à Ciência de Dados e Ética e Governança em Inteligência Artificial. Na modalidade *stricto sensu*, dar continuidade à formação no Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação (PROFEDUC), com cursos de Mestrado e Doutorado oferecidos na Unidade Universitária de Campo Grande, recomendado pela CAPES e organizado em torno da área de concentração Formação de Educadores, com linhas de pesquisa em Formação de Professores, Culturas e Diversidade e em História, Políticas e Práticas Educacionais. Outra possibilidade é o Mestrado Profissional em Educação Científica e Matemática (PROFECM), sediado em Dourados e voltado a licenciados em atuação na educação básica. A existência desses programas na própria instituição favorece a constituição de uma trajetória formativa integrada, da licenciatura à pós-graduação,

fortalecendo a pesquisa em Educação em Computação como campo emergente e contribuindo para a consolidação de uma comunidade acadêmica comprometida com a melhoria da educação pública em Mato Grosso do Sul.

3.11 Curricularização da Extensão

A extensão universitária constitui dimensão indissociável do processo formativo, articulando-se ao ensino e à pesquisa como eixo estruturante da vida acadêmica. Compreendida como processo interdisciplinar, político-educacional, cultural, científico e tecnológico, a extensão promove a interação entre a universidade e a sociedade por meio da aplicação do conhecimento produzido no espaço acadêmico em resposta a demandas sociais concretas. Sua incorporação obrigatória na matriz curricular dos cursos de graduação é estabelecida pela Resolução CNE/CES nº 7/2018, regulamentada pela Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014 (Plano Nacional de Educação), que determina o mínimo de 10% da carga horária total do curso destinada a atividades extensionistas curricularizadas. No âmbito da UEMS, essa política é regida pela Deliberação CE/CECAC-UEMS nº 001/2024, pela Resolução CEPE-UEMS nº 2.967/2024 e pelo Guia para Curricularização da Extensão Universitária vigente, documentos que estabelecem as diretrizes institucionais para o planejamento, o registro, o acompanhamento e a creditação das atividades de extensão nos cursos de graduação.

A Resolução CNE/CP nº 4/2024, que orienta a formação inicial de professores(as), reforça essa perspectiva ao afirmar que a licenciatura deve assegurar a integração orgânica entre teoria, prática e extensão, compreendendo-as como alicerces indissociáveis da formação docente. Nesse sentido, a curricularização da extensão no curso de Licenciatura em Computação da UEMS é tratada como oportunidade formativa de alto valor, capaz de aproximar o(a) licenciando(a) das realidades escolares e comunitárias dos municípios de Amambai, Campo Grande, Dourados e Ivinhema, contextos marcados por demandas urgentes de inclusão digital, formação de professores(as) para o uso de tecnologias e desenvolvimento do pensamento computacional na educação básica.

A carga horária total destinada à extensão no curso é de 330 horas-relógio (396 horas-aula), superando o mínimo legal exigido dos 10% da carga horária total para integralização do curso. Essa carga horária é desenvolvida por meio dos Projetos Integradores de Educação Digital, distribuídos nos segundos semestres dos anos letivos ao longo do curso, conforme apresentado no Quadro 10.

Quadro 10. Extensão em Disciplinas Obrigatórias

Semestre	Disciplina	Total	CH Extensionista
1ª série	Projeto Integrador de Educação Digital I	60	60
2ª série	Projeto Integrador de Educação Digital II	90	90
3ª série	Projeto Integrador de Educação Digital III	90	90
4ª série	Projeto Integrador de Educação Digital IV	90	90
Total		330	330

Cada Projeto Integrador constitui um espaço formativo de articulação progressiva entre os conhecimentos construídos ao longo do semestre e as demandas reais da comunidade escolar e do território. Os projetos são planejados, executados e avaliados pelos(as) licenciandos(as) sob orientação docente, em parceria com escolas públicas da educação básica, possibilitando vivências extensionistas que vão da observação e diagnóstico à intervenção pedagógica concreta. Essa progressão, ao longo dos quatro semestres, favorece o amadurecimento gradual da identidade docente e o desenvolvimento de competências voltadas à cidadania digital, à inclusão tecnológica e ao compromisso social com a educação pública.

As atividades extensionistas desenvolvidas nos Projetos Integradores podem contemplar, entre muitas possibilidades: oficinas de pensamento computacional e programação para estudantes da educação básica; ações de letramento e inclusão digital voltadas a professores(as) e comunidades escolares; desenvolvimento e disponibilização de recursos educacionais digitais abertos (REA); projetos de robótica educacional e cultura *maker* em escolas públicas; formação continuada de

professores(as) da rede pública para o uso pedagógico de tecnologias digitais; e iniciativas de acessibilidade digital voltadas a pessoas com deficiência.

O curso prevê, ainda, a possibilidade de aproveitamento de atividades desenvolvidas pelo(a) estudante no âmbito de programas e projetos institucionais de extensão formalmente registrados e aprovados pela UEMS, em conformidade com a Deliberação CE/CECAC-UEMS nº 001/2024 e a Resolução CEPE-UEMS nº 2.967/2024. O(a) estudante que participar, como executor ou colaborador, de programa ou projeto institucional vinculado às áreas de Computação, Educação, Divulgação Científica ou Tecnologias Digitais poderá solicitar ao Colegiado de Curso o reconhecimento e o aproveitamento parcial ou integral da carga horária extensionista correspondente, desde que o projeto esteja devidamente registrado nos sistemas institucionais da UEMS, haja documentação comprobatória da participação efetiva do(a) estudante e o conteúdo da ação apresente aderência às competências e à proposta formativa do curso. Dessa maneira, o engajamento discente em ações extensionistas institucionais constitui experiência formativa de igual valor pedagógico, contribuindo para o desenvolvimento do compromisso social e da autonomia do(a) licenciando(a).

As atividades extensionistas realizadas nos Projetos Integradores são documentadas por meio de relatórios, portfólios e demais instrumentos definidos pelos(as) docentes responsáveis. O acompanhamento é realizado pelo(a) professor(a) da disciplina e pelo apoio técnico-pedagógico local, que avaliam periodicamente a qualidade, o impacto social e a articulação pedagógica das ações desenvolvidas. Os resultados obtidos alimentam os processos de autoavaliação e de aprimoramento contínuo do curso, fortalecendo o vínculo entre a UEMS e as redes públicas de ensino dos municípios atendidos.

3.12 Internacionalização

A internacionalização da educação superior é reconhecida no Projeto Pedagógico Institucional (PPI) e no Plano de Desenvolvimento Institucional vigente da UEMS, alinhada a Política de Internacionalização da UEMS (Resolução CEPE-UEMS Nº 3.070/2025). O curso de Licenciatura em Computação insere-se

nesse contexto buscando, de forma progressiva e conforme suas condições de implementação, incorporar perspectivas internacionais à formação docente em Computação.

A área de Computação é, por natureza, uma área de alcance global, cujos referenciais científicos, tecnológicos e éticos se constroem em diálogo com comunidades acadêmicas e profissionais de todo o mundo. O curso prevê que essa dimensão esteja presente na seleção de bibliografias, no uso de repositórios internacionais e na abordagem de temas como ética em inteligência artificial, inclusão digital e desenvolvimento tecnológico, com questões que atravessam diferentes culturas e contextos sociais. A perspectiva da justiça cognitiva e do reconhecimento da diversidade cultural orienta a proposta formativa do curso, especialmente em componentes curriculares voltados à educação inclusiva, às tecnologias digitais e à formação para a cidadania.

A disciplina obrigatória Inglês (60h), possibilita uma contextualização linguística internacional no curso. Por meio dela, o(a) licenciando(a) desenvolve competências de leitura e interpretação de textos em inglês, possibilitando o acesso a publicações científicas, documentações de tecnologias, repositórios de recursos educacionais abertos e fóruns internacionais da área de Computação e Educação. O curso prevê, ainda, o estímulo ao uso de materiais em língua estrangeira nas demais disciplinas, especialmente em componentes com forte produção científica internacional.

Reconhecendo que a mobilidade física ao exterior não é acessível à maioria dos(as) estudantes, o curso assume a internacionalização em casa como abordagem possível, em consonância com as redes de cooperação que a UEMS integra. Entre as possibilidades previstas estão: a participação em eventos científicos internacionais em formato virtual; o acesso a cursos e módulos ofertados por plataformas abertas (MOOCs) de universidades estrangeiras; a realização de projetos colaborativos com estudantes de outras instituições nacionais e internacionais; e, futuramente, a adoção de metodologias como o COIL (*Collaborative Online International Learning*), que possibilita aprendizagens interculturais mediadas por tecnologia sem exigir deslocamento físico.

A UEMS possibilita a mobilidade acadêmica internacional por meio de editais para estudantes de graduação, profissionais técnicos e professores, coordenados pela DRI, com concessão de auxílios financeiros para intercâmbio em instituições parceiras no exterior. O curso prevê que seus(suas) estudantes possam participar desses programas institucionais, em especial em universidades parceiras que desenvolvam atividades nas áreas de Computação, Educação Digital ou Formação de Professores(as). A participação em mobilidade poderá ser reconhecida como atividade complementar ou, mediante análise do colegiado, como aproveitamento de componentes curriculares equivalentes. Especificamente no campo da docência, o PIBIDin e o PIBICin representam oportunidades concretas de internacionalização vinculadas às atividades de iniciação à docência e à pesquisa.

O curso reconhece a importância da formação continuada do corpo docente para a internacionalização do ensino e prevê o incentivo à participação em redes internacionais de pesquisa, eventos científicos globais e programas de cooperação interinstitucional à medida que o quadro docente se constitui. A UEMS mantém convênios e acordos de cooperação com universidades de diversos países, em especial na América Latina, que poderão ser acionados para o desenvolvimento de parcerias específicas na área de Computação e Educação.

As ações de internacionalização do curso, quando executadas, serão acompanhadas nos processos periódicos de autoavaliação, com base em indicadores alinhados às diretrizes institucionais da DRI. Esses indicadores poderão incluir: número de estudantes participantes em programas de mobilidade; participação em eventos internacionais; uso de bibliografias em língua estrangeira; e desenvolvimento de projetos com parceiros internacionais.

3.13 Atividades Complementares

As Atividades Complementares constituem componente curricular obrigatório do curso de Licenciatura em Computação da UEMS, com carga horária total de 30 (trinta) horas, em conformidade com o inciso X, art. 8.º, da Deliberação CE/CEPE-UEMS n.º 415/2024, com a Deliberação CE/CEPE-UEMS Nº 310/2020, com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área da

Computação (Resolução CNE/CES nº 5/2016) e com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (Resolução CNE/CP nº 4/2024). Têm por finalidade enriquecer o percurso formativo do(a) licenciando(a), estimulando o protagonismo acadêmico, a autonomia intelectual e o desenvolvimento de competências que transcendem o espaço formal das disciplinas obrigatórias, articulando ensino, pesquisa, extensão, cultura e representação estudantil.

As atividades complementares estão organizadas em seis categorias, conforme os Quadros 11 a 16:

Quadro 11. Atividades Complementares de Ensino (hora-relógio)

Atividade	CH máxima
Participação, como aluno(a), em cursos de extensão, minicursos e workshops na área de Computação ou Educação — nacionais	10
Participação em cursos de extensão, minicursos e workshops na área de Computação ou Educação — internacionais	15
Participação em minicursos de eventos acadêmicos da área (seminários, simpósios, congressos) — nacionais	10
Participação em minicursos de eventos acadêmicos da área (seminários, simpósios, congressos) — internacionais	15
Participação em disciplinas extracurriculares oferecidas por IES nacionais reconhecidas (presencial ou virtual)	10
Participação em disciplinas extracurriculares oferecidas por IES estrangeiras (presencial ou virtual)	15
Monitoria em disciplinas do curso, como monitor(a) voluntário(a) ou bolsista	20
Participação em cursos a distância na área de Computação (com carga horária mínima de 20h)	20
Participação em programas institucionais de ensino (PIBID, Residência Pedagógica, entre outros)	20

Quadro 12. Atividades Complementares de Pesquisa (hora-relógio)

Atividade	CH máxima
-----------	-----------

Participação em projetos de iniciação científica (PIBIC, PIBITI, IC sem bolsa/PIC-UEMS)	20
Participação em projetos de iniciação científica internacional (PIBICin, PIBICin-AAF)	25
Publicação de artigo científico em periódico nacional ou anais de evento nacional (por publicação)	15
Publicação de artigo científico em periódico internacional indexado (por publicação)	25
Apresentação de trabalho em evento científico local, regional ou nacional (por apresentação)	10
Apresentação de trabalho em evento científico internacional (por apresentação)	20
Participação em grupos de pesquisa certificados pelo CNPq ou registrados na UEMS	20

Quadro 13. Atividades Complementares de Extensão (hora-relógio)

Atividade	CH máxima
Participação em programas e projetos institucionais de extensão registrados na UEMS	20
Participação em programas de extensão internacionais (PIBEXin ou similares)	25
Participação em ações voluntárias de inclusão digital, letramento tecnológico ou acessibilidade	20
Organização de eventos de extensão vinculados à área de Computação ou Educação — nacionais	15
Organização de eventos de extensão com parceiros internacionais	25
Desenvolvimento de Recursos Educacionais digitais Aberto (REA), aplicativos ou materiais digitais com finalidade social	20

Quadro 14. Atividades Complementares de Cultura (hora-relógio)

Atividade	CH máxima
Participação em atividades artísticas ou culturais promovidas pela UEMS ou entidades nacionais reconhecidas	10

Participação em atividades artísticas ou culturais internacionais promovidas pela UEMS ou parceiros estrangeiros	15
Participação em feiras científicas e mostras tecnológicas	10

Quadro 15. Atividades Complementares de Representação Estudantil (hora-relógio)

Atividade	CH máxima
Participação como representante discente em órgãos colegiados da UEMS (CEPE, Conselho Universitário, Colegiado de Curso)	10
Participação em diretoria de entidade estudantil reconhecida (DCE, CA, associações)	10
Representação discente em fóruns, redes ou eventos estudantis internacionais	20
Participação em comissões e grupos de trabalho institucionais com representação discente	10

Quadro 16. Outras Atividades Práticas (hora-relógio)

Atividade	CH máxima
Participação em programas de mobilidade acadêmica nacional (intercâmbio em outras IES brasileiras)	15
Participação em programas de mobilidade acadêmica internacional (intercâmbio no exterior)	20
Realização de cursos livres de idiomas estrangeiros com aproveitamento comprovado	10
Certificações profissionais nacionais reconhecidas na área de Computação	10
Certificações profissionais internacionais reconhecidas na área de Computação	20
Estágio não obrigatório na área de Computação, Educação ou Tecnologia nacional	20
Estágio não obrigatório na área de Computação, Educação ou Tecnologia no exterior	25
Participação em <i>hackathons</i> , maratonas de programação ou olimpíadas de Computação — nacionais	15

Participação em <i>hackathons</i> , maratonas de programação ou olimpíadas de Computação — internacionais	25
Visitas técnicas a empresas de tecnologia, centros de inovação ou museus de ciência — nacionais	10
Visitas técnicas a empresas de tecnologia ou centros de inovação no exterior	20
Consultoria supervisionada na área de computação ou informática	20

A carga horária total obrigatória de 30 horas-relógio deve ser integralizada pelo(a) estudante ao longo do curso, podendo ser distribuída entre as seis categorias, respeitando os seguintes critérios:

- Para integralizar as 30 horas, o(a) estudante deverá comprovar atividades em, no mínimo, duas categorias distintas dentre os 11 a 16. Não será permitida a integralização total com atividades de uma única categoria, garantindo assim uma formação equilibrada entre ensino, pesquisa, extensão, cultura, representação estudantil e outras práticas.
- Atividades com carga horária fracionada serão computadas da seguinte forma: frações iguais ou superiores a 30 minutos são arredondadas para a hora inteira superior; frações inferiores a 30 minutos não são computadas.
- Atividades do mesmo tipo realizadas em diferentes ocasiões poderão ser somadas, desde que devidamente documentadas individualmente.
- Toda atividade deve ser comprovada por documento oficial constando: nome do(a) estudante, título da atividade, carga horária e data de realização. Documentos em língua estrangeira devem ser acompanhados de tradução simples pelo(a) estudante, exceto quando em inglês ou espanhol.
- O(A) estudante deve protocolar o pedido de reconhecimento até o penúltimo semestre letivo do curso, sendo vedado o reconhecimento após a colação de grau.

As atividades complementares são de responsabilidade do(a) estudante, que deverá realizar e documentar sua participação ao longo do curso, podendo integralizar a carga horária em qualquer semestre, respeitando os limites máximos por categoria e o total exigido. O reconhecimento e o registro das atividades complementares são realizados pelo apoio técnico-pedagógico, com base em documentação comprobatória (certificados, declarações, relatórios, comprovantes de publicação, entre outros), em conformidade com os critérios estabelecidos neste Projeto Pedagógico.

3.14 Trabalho de Conclusão de Curso

O curso não prevê Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) como componente curricular obrigatório. Essa decisão está em conformidade com a legislação vigente, em particular com a Resolução CNE/CP nº 4, de 2024, não estabelece o TCC como componente obrigatório para licenciaturas. A Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 329, de 29 de junho de 2021, que regulamenta o TCC na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, reconhece que a definição sobre a obrigatoriedade do trabalho de conclusão de curso deve ser estabelecida pelas Diretrizes Curriculares Nacionais, que não exigem essa exigência para a formação de professores.

Nesse sentido, o curso propõe uma reconfiguração da lógica conclusiva concentrada no TCC, substituindo-a por múltiplas oportunidades sistematizadas de produção acadêmica e científica ao longo da formação. As unidades curriculares foram planejadas para prever e incentivar a elaboração de produtos científicos, técnicos e pedagógicos vinculados a contextos escolares e sociotécnicos reais, tais como sequências didáticas, planos de aula, aplicativos e ferramentas educacionais digitais, recursos educacionais abertos, relatórios técnicos de iniciação científica e de extensão, submissão e apresentação de trabalhos em eventos acadêmicos e coautoria de artigos. Essa escolha está ancorada na perspectiva de que a formação docente deve ocorrer em movimento constante de reflexão e intervenção, mais do que em uma culminância isolada e, muitas vezes, desarticulada das práticas efetivas de ensino.

3.15 Apoio aos Discentes

A UEMS assume, entre suas missões, a responsabilidade social perante a comunidade, buscando promover uma educação pública de qualidade, inclusiva e transformadora, por meio de ações que fortaleçam a aprendizagem e ampliem o acesso e a permanência estudantil. O curso de Licenciatura em Computação articula as políticas institucionais de apoio discente à sua proposta pedagógica, reconhecendo que a formação integral do(a) futuro(a) professor(a) exige não apenas condições acadêmicas adequadas, mas também suporte social, psicológico e estrutural ao longo de toda a trajetória universitária.

3.15.1 Acolhimento estudantil

O acolhimento e a integração dos(as) estudantes constituem dimensões fundamentais da proposta formativa do curso de Licenciatura em Computação da UEMS, reconhecendo que o sucesso acadêmico depende não apenas do desempenho nos componentes curriculares, mas também do bem-estar, da saúde mental e de pertencimento ao ambiente universitário. Essas ações perpassam toda a trajetória do(a) estudante, do ingresso à conclusão, e se manifestam em diferentes dimensões: no acolhimento inicial ao curso, no acompanhamento pedagógico contínuo pela Coordenação, no suporte às dificuldades de aprendizagem, na orientação acadêmica e na promoção de espaços de convivência e pertencimento.

Desde sua fundação, a UEMS tem se destacado pelo compromisso com a inclusão de populações historicamente marginalizadas em termos geográficos, econômicos e sociais, sendo pioneira em políticas de ações afirmativas no país. Esse compromisso não se restringe a uma única instância institucional, mas perpassa todas as esferas da UEMS: a PROE, no que se refere às condições pedagógicas e ao acompanhamento acadêmico; a PROAFE, nas políticas de assistência, integração e permanência; a PROEC, nas ações voltadas ao desenvolvimento social e ao acolhimento comunitário; e a PROPPI, no incentivo à iniciação científica como instrumento de pertencimento e protagonismo acadêmico. Essa atuação integrada expressa a compreensão da UEMS de que o acolhimento é

responsabilidade coletiva e estrutural, presente em todas as dimensões da vida universitária.

No âmbito do acolhimento e da integração, a UEMS conta com o Setor de Acolhimento e Integração Estudantil (DAAE/PROAFE), responsável pelo planejamento e execução de ações sistematizadas voltadas à integração dos(as) estudantes à vida universitária. Entre suas atuações estão a promoção da qualidade de vida e da saúde física e mental dos(as) estudantes, o apoio às organizações de representatividade estudantil. Os(As) estudantes podem acessar diretamente os serviços e programas disponibilizados pela PROAFE ao longo de toda a trajetória acadêmica.

A UEMS mantém, ainda, por meio da Divisão de Acolhimento e Desenvolvimento Social (DADES/PROEC), o programa de extensão UEMS Acolhe, referência nacional no acolhimento linguístico e humanitário de migrantes internacionais desde 2017. O programa oferece cursos de Português, oficinas de integração, apoio humanitário e formação de agentes de acolhimento, tendo atendido mais de cinco mil pessoas em municípios sul-mato-grossenses. Estudantes ingressantes em situação migratória podem acessar os serviços do programa diretamente.

No âmbito do curso, o acolhimento aos(as) estudantes ingressantes ocorre por meio das seguintes ações articuladas pela Coordenação:

- Recepção institucional no início do primeiro semestre letivo, com apresentação da estrutura curricular do curso, dos recursos disponíveis nos laboratórios, dos programas de bolsas e auxílios e dos serviços institucionais de apoio ao(a) estudante nas unidades de oferta;
- Possibilidade de oferta de cursos nas áreas de Lógica, Matemática Básica, Programação e Língua Portuguesa, por meio de Projetos de Ensino de Graduação, em caráter extracurricular ou em períodos especiais, inclusive com suporte de ambientes virtuais de aprendizagem, voltados a estudantes;

- Divulgação permanente dos canais institucionais de apoio, assistência estudantil, acessibilidade, monitoria e programas de bolsas, por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA-UEMS) e dos canais de comunicação do curso;
- Incentivo a integração da turma, visando ao fortalecimento do sentimento de pertencimento e à construção coletiva da identidade docente em Computação.

3.15.2 Permanência estudantil

A permanência estudantil constitui dimensão estrutural da proposta formativa, compreendendo que o êxito acadêmico depende não apenas do desempenho nos componentes curriculares, mas também das condições objetivas que permitem ao(a) estudante concluir sua trajetória universitária. Em um curso ofertado em quatro municípios com perfis socioeconômicos distintos, conhecer e acessar os mecanismos institucionais de apoio é parte fundamental da vida acadêmica. A UEMS disponibiliza aos seus estudantes um conjunto de serviços e programas organizados em duas frentes complementares: o apoio psicossocial e socioassistencial e as bolsas acadêmicas de ensino, pesquisa e extensão.

A primeira frente, o apoio psicossocial e socioassistencial, é vinculada à PROAFE, que disponibiliza ao(a) estudante três eixos de suporte: socioassistencial, financeiro e psicológico.

O(A) estudante em situação de vulnerabilidade socioeconômica pode buscar atendimento individualizado, presencial ou *on-line*, para análise de sua situação, orientação sobre direitos e encaminhamentos para serviços internos e externos à UEMS. É por esse canal que se acessa o Programa Institucional de Assistência Estudantil (PIAE), que oferece Auxílio Permanência, destinado a cobrir despesas relacionadas à manutenção do(a) estudante na UEMS; Auxílio Alimentação, para garantir condições adequadas de alimentação durante o período letivo e Auxílio Emergencial em fluxo contínuo, para situações imprevistas que comprometam temporariamente a permanência do(a) estudante. Os critérios de elegibilidade, os

valores e os prazos de cada benefício são definidos em editais específicos, publicados periodicamente pela PROAFE.

O(A) estudante que enfrenta dificuldades de ordem psíquica, emocional, social ou profissional que impacte sua trajetória acadêmica pode, por sua vez, agendar atendimento psicológico diretamente, sem necessidade de encaminhamento formal e sem precisar justificar queixa acadêmica para ter acesso ao serviço. Os atendimentos, presenciais ou *on-line*, incluem psicoterapia breve, aconselhamento psicológico, acompanhamento individual ou em grupo, avaliações psicológicas e orientação profissional, todos conduzidos por psicólogos em conformidade com o Código de Ética Profissional do Psicólogo, garantindo sigilo e acolhimento.

A segunda frente é constituída pelas bolsas que articulam suporte financeiro e formação e estão organizadas em três modalidades conforme a natureza da atividade desenvolvida:

- **Ensino:** o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e a Residência Docente, desenvolvida no âmbito do PRILEI, integram o(a) licenciando(a) no cotidiano escolar da educação básica com bolsa mensal e acompanhamento pedagógico sistemático. O Programa Institucional de Monitoria (PIM), também vinculado à PROE, permite que estudantes com bom desempenho atuem como monitores(as) em disciplinas do curso, contribuindo para o processo de aprendizagem de colegas e aprofundando sua própria formação.
- **Pesquisa:** a PROPPI coordena diferentes modalidades de iniciação científica disponíveis ao(a) estudante. O PIBIC oferece bolsas mensais para participação em projetos de pesquisa orientados por docentes. O PIBIC-AAF é destinado exclusivamente a estudantes que ingressaram por ações afirmativas, ampliando o acesso à produção científica a grupos historicamente sub-representados. O PIBITI é voltado a projetos de inovação tecnológica aplicada. O PIBICin e o PIBICin-AAF possibilitam a realização de estágio de pesquisa em instituição estrangeira parceira, com bolsa mensal e auxílio de mobilidade internacional, sendo a modalidade AAF dirigida especificamente a

estudantes que ingressaram através das cotas. Para estudantes que participam de projetos sem vínculo à bolsa, a iniciação científica sem bolsa tem igual reconhecimento acadêmico e gera certificação institucional. A participação em qualquer dessas modalidades pode ser registrada como Atividade Complementar de Pesquisa na integralização curricular do curso.

- **Extensão:** a PROEC oferece bolsas para participação em ações extensionistas institucionais que articulam UEMS e comunidade nas áreas de Computação, Educação e Tecnologias Digitais. O PIBEX destina-se a projetos de extensão de caráter local e regional; o PIBEXin apoia ações com dimensão de internacionalização; e o PIBCEL é voltado à extensão em cultura, esporte e lazer. A participação nessas atividades pode ser registrada como Atividade Complementar de Extensão na integralização curricular do curso.

A Coordenação do Curso orienta os estudantes sobre a existência desses serviços e programas, cabendo a cada estudante buscar os setores competentes para realizar seu atendimento e acessar os benefícios disponíveis.

3.15.3 Inclusão, Atendimento Educacional Especializado e Acessibilidade ao estudante

A acessibilidade é tratada de forma abrangente, buscando garantir que todos os(as) estudantes tenham condições de participar plenamente da vida acadêmica. A UEMS deve ser uma instituição pública, gratuita e de qualidade, pautada na inclusão social e nos princípios éticos e morais, que atenda às demandas da sociedade e contribua para o desenvolvimento sustentável de Mato Grosso do Sul e do país, em conformidade com a Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 312/2020.

A mesma deliberação estabelece, em seu Art. 13, que a interface da Educação Especial nas diferentes modalidades de ensino deve assegurar que os recursos e serviços de apoio pedagógico especializado constem nos projetos pedagógicos de curso, considerando as diferenças socioculturais e as

especificidades dos grupos atendidos quando da definição do Atendimento Educacional Especializado (AEE).

O AEE atua como suporte fundamental no curso, oferecendo acompanhamento individualizado e desenvolvendo estratégias em conjunto com as coordenações e docentes. No âmbito da Educação Especial, o AEE compreende a garantia do acesso, da permanência, da progressão escolar e da terminalidade adequada ao(a) estudante com deficiência (PCD), transtornos globais do desenvolvimento ou altas habilidades/superdotação, assegurando a esse público:

- Oferta do conjunto de estratégias, recursos pedagógicos e de acessibilidade organizados institucionalmente, a fim de promover a aprendizagem em interação com a coordenadoria do curso;
- Elaboração de Plano Educacional Individualizado (PEI) por professor(a) especializado(a), em colaboração com os(as) docentes que ministram aulas para o(a) acadêmico(a), a partir de avaliação pedagógica e informações complementares, com posterior encaminhamento à coordenadoria do curso e aos setores competentes da PROAFE;
- Terminalidade específica para acadêmicos(as) com altas habilidades ou superdotação, que poderão, em caráter excepcional, concluir a graduação em menor tempo, mediante avaliação multidimensional e rendimento acadêmico adequado nas disciplinas do curso;
- Flexibilização do período de integralização curricular para acadêmicos(as) com graves deficiências intelectuais ou múltiplas, planejada conforme as capacidades do(a) aluno(a), a avaliação do(a) professor(a) AEE, a anuência da Coordenação e demais setores competentes da UEMS, sob supervisão da Divisão de Inclusão Educacional (DINE/PROAFE);
- Avaliação multidimensional realizada por comissão definida pelo Colegiado do Curso, composta pelo(a) coordenador(a), pelo(a)

professor(a) especializado(a) e por três docentes que ministram aulas no curso, sob supervisão da DINE/PROAFE;

- Estratégias de ensino específicas às necessidades educacionais do(a) acadêmico(a), identificadas no processo avaliativo, constando obrigatoriamente no plano de ensino e no plano de trabalho de cada componente curricular;
- Apoio por profissional capacitado(a), para acadêmicos(as) que necessitem de auxílio nas atividades de higiene, alimentação e locomoção;
- AEE em ambiente hospitalar ou domiciliar, por professor(a) especializado(a) em Educação Especial, quando o(a) estudante estiver impossibilitado(a) de frequentar as aulas em razão de internação ou permanência prolongada em domicílio.

Nos termos do Art. 2º da Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 312/2020, a Educação Especial perpassa todos os níveis, etapas e modalidades de ensino e deve ser ofertada inclusive na Educação Superior, assegurando recursos e serviços educacionais que apoiem o acesso, a permanência, a progressão escolar e a terminalidade.

É nesse sentido que a oferta da disciplina obrigatória Estudo de Libras (60h) representa, além do cumprimento legal, uma postura institucional de reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais como língua oficial no Brasil e como meio de ampliação da cidadania de seus usuários. A formação em Libras confere ao graduando uma estrutura que o impulsiona para a autonomia, o pertencimento e a atuação docente inclusiva, preparando-o para atender, com competência e sensibilidade, estudantes surdos(as) ou com deficiência auditiva nas escolas da rede pública.

O curso atuará junto à PROAFE para viabilizar, por meio da oferta de serviços, apoios e condições de acessibilidade, a inclusão plena dos(as) acadêmicos(as), primando por: organização curricular flexível; recursos humanos

qualificados; recursos didáticos acessíveis; e estrutura física adequada, conforme as necessidades educacionais de cada estudante (Art. 5º, inciso II da Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 312/2020).

3.15.4 Monitoria

O Programa Institucional de Monitoria (PIM) da UEMS tem como objetivos principais estimular o interesse acadêmico dos(as) estudantes, desenvolver o espírito de cooperação entre discentes e docentes, contribuir para a melhoria da qualidade do ensino e reduzir os índices de evasão, retenção e reprovação decorrentes de dificuldades de aprendizagem. O programa é regulamentado por normativa institucional vigente e prevê a atuação de estudantes com bom desempenho acadêmico como monitores(as), sob orientação e responsabilidade direta do(a) docente responsável pela disciplina.

No curso de Licenciatura em Computação, a monitoria deve considerar as especificidades da formação ofertada e as demandas das quatro unidades universitárias. As atividades de monitoria poderão ocorrer de forma presencial nos laboratórios de informática e, quando pertinente, por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA/UEMS), ampliando o alcance do suporte acadêmico oferecido.

A seleção dos(as) monitores(as) ocorre por processo público, coordenado pela PROE e Coordenação do Curso em articulação com o(a) docente responsável pela disciplina, considerando o desempenho acadêmico e a disponibilidade do(a) estudante. As modalidades de monitoria previstas são:

- Monitoria com concessão de bolsa mensal, conforme regulamentação do PIM e disponibilidade orçamentária;
- Monitoria voluntária, sem concessão de bolsa, mas com reconhecimento formal da atividade no histórico acadêmico e possibilidade de aproveitamento como Atividade Complementar, conforme os critérios do Quadro 14.

O(A) monitor(a) deverá exercer atividades vinculadas à disciplina, incluindo atendimento aos(as) estudantes com dificuldades de aprendizagem, elaboração de material de apoio didático, participação em reuniões de planejamento com o(a)

docente orientador(a) e colaboração na preparação e realização de atividades práticas nos laboratórios de informática.

3.16 Processos de Avaliação

3.16.1 Avaliação da Aprendizagem

A avaliação de ensino e aprendizagem dos estudantes segue as normas do Regimento Interno dos Cursos de Graduação e regulamentações complementares aprovadas pelos órgãos colegiados da UEMS. Os critérios, instrumentos e metodologias utilizados pelos(as) docentes devem ser explicitados nos Planos de Ensino, que são submetidos ao Colegiado para análise e aprovação, respeitando os prazos do calendário acadêmico. Esse processo abrange competências, habilidades e atitudes desenvolvidas ao longo da formação, aspectos essenciais para a formação integral do graduando. A aprovação em cada componente curricular requer frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) e Média de aproveitamento igual ou superior a 6,0 (seis), conforme estabelecido na regulamentação institucional vigente.

A proposta avaliativa do curso fundamenta-se em uma perspectiva formativa, contínua e reflexiva, compreendendo a avaliação como parte integrante do processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, os(as) docentes são orientados(as) a diversificar os instrumentos avaliativos, podendo utilizar provas escritas, trabalhos práticos, projetos, seminários, portfólios, relatórios de atividades, autoavaliação e avaliação por pares, entre outros, conforme o planejamento registrado no Plano de Ensino de cada componente curricular.

As demais avaliações e acompanhamentos do curso de Licenciatura em Computação ocorrem de forma contínua, contemplando três dimensões principais: avaliação institucional, autoavaliação do curso e avaliação externa.

3.16.2 Avaliação Interna e Autoavaliação

A avaliação interna da UEMS integra o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), instituído pela Lei nº 10.861/2004, que estabelece a avaliação das instituições de educação superior, dos cursos de graduação e do

desempenho acadêmico dos(as) estudantes como pilares da qualidade da educação superior no país.

Em conformidade com o Art. 11 dessa lei, a UEMS constituiu sua Comissão Própria de Avaliação (CPA), regulamentada pela Resolução COUNI nº 399/2012, com atribuições de conduzir os processos de avaliação interna da instituição, sistematizar os resultados e prestar as informações solicitadas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP).

Desde sua criação, a CPA da UEMS orienta-se pelos princípios de melhoria da qualidade da educação superior, eficácia institucional, efetividade acadêmica e social, e consolidação dos compromissos e responsabilidades sociais da UEMS. Os resultados produzidos subsidiam o planejamento institucional e orientam ações de aprimoramento dos cursos de graduação.

No âmbito do curso, a autoavaliação é realizada em conformidade com a Deliberação nº 336/2021, que estabelece as diretrizes para a autoavaliação dos cursos de graduação da UEMS. O processo envolve a participação de docentes, estudantes e técnico-administrativos, e tem como foco a análise periódica de aspectos como organização didático-pedagógica, infraestrutura, corpo docente e apoio ao discente. Os resultados são utilizados pela Coordenação do Curso para identificar fragilidades, propor melhorias e acompanhar os avanços ao longo do tempo, em articulação com as instâncias institucionais competentes.

Para isso, são considerados processos internos e externos, cuja combinação possibilita uma visão ampla do desempenho e da qualidade do curso. Os resultados dos relatórios são analisados pelo Colegiado e divulgados à comunidade acadêmica, subsidiando decisões e melhorias. O CDE, por sua vez, realiza a avaliação permanente do Projeto Pedagógico do Curso, analisando aspectos como a efetividade das estratégias pedagógicas adotadas, a integração curricular entre os componentes formativos, a adequação da bibliografia e a coerência entre o perfil do egresso e as competências desenvolvidas ao longo da formação. A partir desses resultados, são propostas ações de melhoria voltadas à revisão curricular, atualização de conteúdos e metodologias, ampliação de práticas interdisciplinares e fortalecimento da integração entre ensino, pesquisa e extensão.

3.16.3 Avaliação Externa

No âmbito externo, a avaliação do curso é conduzida pelo Governo do Estado de Mato Grosso do Sul, por meio do Conselho Estadual de Educação (CEE-MS) e da Secretaria de Estado de Educação (SED-MS), que acompanham o funcionamento e a qualidade dos cursos de graduação ofertados pelas instituições estaduais e particulares. Em âmbito federal, o principal instrumento de avaliação externa é o Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE), integrante do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), instituído pela Lei nº 10.861/2004.

Os resultados das avaliações externas são analisados pela Comissão de Autoavaliação, pelo Colegiado e pelo Comitê Docente Estruturante (CDE), servindo como referência para a revisão de práticas pedagógicas, atualização curricular e fortalecimento da qualidade acadêmica do curso, em consonância com os padrões nacionais de qualidade para a Educação Superior.

3.16.4 Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE)

No âmbito do SINAES, o curso participa do ENADE, componente curricular obrigatório dos cursos de graduação, nos termos da Lei nº 10.861/2004. O(A) estudante que não realizar o exame no período definido pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP/MEC) terá seu histórico escolar retido, ficando impedido de receber o diploma de conclusão de curso até que sua situação seja regularizada, conforme legislação vigente.

O ENADE avalia o rendimento dos(as) ingressantes e concluintes dos cursos de graduação em relação aos conteúdos programáticos, às competências e às habilidades adquiridas ao longo da formação. Para o curso de Licenciatura em Computação, o exame incide sobre os componentes de formação geral e de formação específica da área, avaliando tanto os conhecimentos técnicos da Computação quanto às competências pedagógicas desenvolvidas na licenciatura.

A UEMS, por meio da PROE, realiza ações institucionais de sensibilização e preparação dos estudantes para o ENADE, orientando coordenações de curso e discentes sobre os procedimentos, prazos e importância do exame. No âmbito do

curso, a coordenação e o Colegiado acompanham os resultados do ENADE, utilizando os dados obtidos como indicadores para a melhoria contínua do Projeto Pedagógico do Curso, das metodologias de ensino e dos instrumentos de avaliação da aprendizagem. O Conceito Preliminar de Curso (CPC) e o Índice Geral de Cursos (IGC) da instituição, derivados parcialmente do ENADE, também são monitorados como referências de qualidade.

3.17 Resumo da Organização Curricular

Quadro 17. Resumo da Organização Curricular

Requisitos	Hora-aula	Hora-relógio
Núcleo de Estudos de Formação Geral (EFG)	1062	885
Núcleo de Aprendizagem e Aprofundamento dos Conteúdos Específicos (ACCE)	1944	1620
Núcleo de Atividades Acadêmicas de Extensão (AEE)*	396	330
Núcleo de Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório (ECS)	485	405
Atividades Complementares	-	30
Trabalho de Conclusão de Curso	-	-
Carga Horária Total		3270

A criação do curso de Licenciatura em Computação na UEMS representa uma resposta estratégica às demandas educacionais e tecnológicas de Mato Grosso do Sul, especialmente nos municípios de Amambai, Campo Grande, Dourados e Ivinhema.

O processo seletivo especial, conduzido em conformidade com o Edital SEB/MEC nº 3/2025 e com as normas do PRILEI, prevê o preenchimento das vagas por ordem de prioridade definida em edital próprio, contemplando os seguintes grupos de candidatos:

- Professores efetivos ou temporários da Educação Infantil, do Ensino Fundamental I e II, do Ensino Médio ou da Educação de Jovens e Adultos, com vínculo e lotação na rede pública municipal ou estadual no município de

oferta do curso, com prioridade para aqueles que ainda não possuem curso de ensino superior;

- Demais profissionais da educação sem curso de ensino superior, com vínculo e lotação na rede pública no município de oferta, incluindo auxiliares de desenvolvimento infantil, monitores escolares, assistentes educacionais, técnicos administrativos, secretários escolares, gestores e demais servidores vinculados a unidades escolares ou órgãos da educação básica;
- Candidatos aprovados em edições recentes do Exame Nacional do Ensino Médio;
- Demais candidatos que tenham concluído o Ensino Médio, convocados para preenchimento de vagas remanescentes.

Os candidatos deverão assinar Termo de Compromisso de realização de residência docente de um ano na rede pública de ensino, no último ano do curso, com recebimento de bolsa, conforme as diretrizes do PRILEI.

A implantação do curso será realizada de forma integrada e articulada na Rede UFMS–UEMS–UEM, com cronograma estabelecido conjuntamente pelas instituições parceiras, levando em consideração as particularidades de cada unidade e as necessidades do curso. As etapas de implantação incluirão a seleção, a contratação e a capacitação dos docentes, com foco no alinhamento das práticas pedagógicas e na formação contínua, visando atender às diretrizes do PRILEI.

A divulgação do curso será realizada de forma ampla junto à comunidade acadêmica e externa, com especial atenção às redes públicas de ensino dos municípios de oferta, utilizando os canais de comunicação das instituições integrantes da Rede. Para garantir a execução do curso desde seu início, será priorizado o aproveitamento de professores efetivos das áreas afins, responsáveis pela maior parte das disciplinas, e o apoio técnico-pedagógico ficará preferencialmente sob a responsabilidade de um docente ou servidor lotado na unidade universitária, assegurando acompanhamento próximo.

5 EMENTÁRIO, OBJETIVOS E BIBLIOGRAFIAS

Semestre	1º Semestre
Nome da Disciplina	Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I
Carga Horária	126 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Desenvolvimento de ações formativas e atuação docente supervisionada no Ensino Fundamental I, em contextos escolares, com ênfase na Educação Ambiental e na Educação em Direitos Humanos como eixos transversais.
Objetivos	Geral: Articular os saberes docentes com a prática profissional no contexto do Ensino Fundamental I. Específicos: • Compreender a organização do estágio supervisionado e os fundamentos legais e pedagógicos do Ensino Fundamental I; • Analisar a cultura e a organização da escola a partir de seu Projeto Político-Pedagógico; • Observar e registrar as práticas didáticas e a dinâmica da sala de aula no Ensino Fundamental I; • Sistematizar a experiência do estágio no relatório final, refletindo sobre a articulação entre teoria e prática.
Bibliografia Básica ALMEIDA, Maria Isabel de; PIMENTA, Selma Garrido. Estágios supervisionados na formação docente: educação básica e educação de jovens e adultos. São Paulo: Cortez, 2015. PICONEZ, Stela C. Bertholo. A prática de ensino e o estágio supervisionado. 24. ed. Campinas: Papirus, 2012. PIMENTA, Selma Garrido (org.). Saberes pedagógicos e atividade docente. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2012	

Bibliografia Complementar

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº 2/2022, de 4 de agosto de 2022. **Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC**. Brasília, DF: CNE, 2022.

CUNHA, Maria Isabel da. **O bom professor e sua prática**. Campinas: Papirus, 2023.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **Ensino fundamental: da LDB à BNCC**. Campinas: Papirus, 2019.

Semestre	1º Semestre
Nome da Disciplina	Fundamentos da Educação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	História da educação no Brasil, políticas educacionais e organização da educação básica. Estudo das bases filosóficas, históricas e sociológicas da educação, com análise das principais correntes pedagógicas e do pensamento educacional brasileiro. Relação entre educação, sociedade, cultura e política. Educação em diferentes períodos históricos: Antiguidade, Idade Média, Modernidade e Contemporaneidade. História da educação no Brasil, da Colônia à atualidade, e movimentos e reformas educacionais no país. Correntes filosóficas e reflexões sobre homem, sociedade e conhecimento na educação. Teorias sociológicas clássicas e contemporâneas sobre educação e sociedade, funções sociais da educação, reprodução cultural e desigualdades sociais.
Objetivos	Geral: Analisar criticamente o fenômeno educacional a partir de suas bases históricas, filosóficas e sociológicas, relacionando as teorias com a prática pedagógica e os desafios da educação brasileira. Específicos: Contextualizar o desenvolvimento do pensamento pedagógico e das instituições educacionais ao longo da história geral e da história do Brasil.

	• Relacionar as principais correntes filosóficas com as diferentes concepções de educação, homem e sociedade. • Analisar a educação como fenômeno social a partir das principais teorias sociológicas, discutindo suas funções e mecanismos de reprodução. • Debater as relações entre educação, cultura e política, com foco no impacto do sistema de ensino sobre a diversidade e as desigualdades sociais.
Bibliografia Básica ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. Filosofia da educação . 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006. ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. História da educação . 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006. BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. A reprodução : elementos para uma teoria do sistema de ensino. 7. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2016..	
Bibliografia Complementar FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade . 34. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. GADOTTI, Moacir. História das ideias pedagógicas . São Paulo: Ática, 1993. SAVIANI, Dermeval. Escola e democracia . 42. ed. Campinas: Autores Associados, 2008. SAVIANI, Dermeval. História das ideias pedagógicas no Brasil . 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2013.	

Semestre	1º Semestre
Nome da Disciplina	Leitura e Produção de Textos
Carga Horária	90 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Análise de abordagens teóricas sobre o letramento acadêmico. Exame dos processos de leitura e análise de gêneros acadêmicos. Descrição dos processos de produção escrita, circulação e publicação de textos

	acadêmicos. Apresentação dos tipos de gêneros acadêmicos mais utilizados na academia. Estudo da organização composicional e linguístico-discursiva dos gêneros acadêmicos.
Objetivos	Geral: Desenvolver a competência de leitura e produção de gêneros textuais acadêmicos, a partir da análise de suas estruturas e dos processos de letramento no ensino superior. Específicos: • Compreender as principais abordagens teóricas sobre o letramento acadêmico e sua importância na formação superior. • Analisar os processos de leitura e as características dos principais gêneros textuais que circulam no meio acadêmico. • Identificar a organização composicional e as marcas linguístico-discursivas que caracterizam os textos acadêmicos. • Aplicar os conhecimentos sobre os processos de produção, circulação e publicação na elaboração de textos acadêmicos.
Bibliografia Básica KLEIMAN, Angela. Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura. 2. ed. Campinas: Pontes, 1992. KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. O texto e a construção dos sentidos. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2011. MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos (org.). Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.	
Bibliografia Complementar BAGNO, Marcos (org.). Norma linguística. São Paulo: Loyola, 2011. DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. Letramentos digitais. São Paulo: Parábola, 2016. FÁVERO, Leonor Lopes; ANDRADE, Maria Lúcia C. V. O.; AQUINO, Zilda G. O. Oralidade e escrita. São Paulo: Cortez, 1999.	

Semestre	1º Semestre
Nome da Disciplina	Matemática Básica
Carga Horária	72 hora-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Razão e Proporção. Sistemas de equações lineares com duas variáveis. Conjuntos numéricos. Relações e Funções. Equações Exponenciais e Logarítmicas. Elementos de lógica matemática. Matrizes. Álgebra de conjuntos. Álgebra Booleana.
Objetivos	Geral: Desenvolver o raciocínio lógico-matemático e a habilidade de aplicar conceitos fundamentais de conjuntos, funções, álgebra e matrizes na resolução de problemas. Específicos: • Resolver problemas envolvendo razão, proporção, conjuntos numéricos e sistemas de equações lineares. • Analisar o comportamento de diferentes tipos de funções, incluindo exponenciais e logarítmicas, e suas representações gráficas. • Aplicar os princípios da lógica matemática e da álgebra de conjuntos para avaliar e simplificar expressões booleanas. • Utilizar as operações básicas com matrizes para representar e resolver problemas lineares.
Bibliografia Básica	
DANTE, L. R. Matemática: contexto & aplicações . 3. ed. São Paulo: Ática, 2016.	
IEZZI, G. <i>et al.</i> Fundamentos de matemática elementar . 11. ed. São Paulo: Atual, 2013.	
PAIVA, M. Matemática . 1. ed. São Paulo: Moderna, 2009.	
Bibliografia Complementar	
BOULOS, P. Pré-cálculo . São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2014.	
LIMA, E. L. <i>et al.</i> A matemática do ensino médio . 11. ed. Rio de Janeiro: SBM,	

2016. (Coleção do Professor de Matemática).

SILVA, S. M.; SILVA, E. M.; SILVA, E. M. **Matemática básica para cursos superiores**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

Semestre	1º Semestre
Nome da Disciplina	Introdução à Computação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Histórico da computação. Pesquisa científica em computação. Tópicos atuais e tendências na área de computação. Estudos de caso em Direitos Humanos e Educação Ambiental.
Objetivos	Geral: Contextualizar a computação como área do conhecimento, abordando sua evolução histórica, tendências futuras e suas implicações sociais e ambientais. Específicos: • Descrever os principais marcos e eventos da evolução histórica da computação e seus impactos na sociedade. • Compreender os fundamentos da pesquisa científica e sua aplicação na área da computação. • Identificar os tópicos atuais e as principais tendências tecnológicas que estão moldando o futuro da computação. • Analisar o impacto da computação em questões de Direitos Humanos e Educação Ambiental por meio de estudos de caso.
Bibliografia Básica	
BROOKSHEAR, J. Glenn. Ciência da computação : uma visão abrangente. 11. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. <i>E-book</i> . ISBN 9788582600313.	
CARVALHO, André C. P. L. F. de. Introdução à computação : hardware, software e dados. Rio de Janeiro: LTC, 2016. <i>E-book</i> . ISBN 9788521633167.	

DALE, Nell. **Ciência da computação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010. *E-book*. ISBN 9788521635215.

Bibliografia Complementar

STALLINGS, W. **Arquitetura e organização de computadores**. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

TAKAHASHI, T. (org.). **Sociedade da Informação no Brasil**: Livro Verde. Brasília, DF: MCT, 2000. *E-book*. ISBN 8588063018.

TANENBAUM, A. S.; WETHERALL, D. **Redes de computadores**. 5. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

Semestre	1º Semestre
Nome da Disciplina	Psicologia da Educação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo das principais teorias da aprendizagem e suas contribuições para a prática pedagógica: behaviorismo, cognitivismo, construtivismo (Piaget), construcionismo (Papert), sociointeracionismo (Vygotsky) e humanismo. Análise dos fatores cognitivos, emocionais e sociais que influenciam o processo de ensino-aprendizagem. Relação entre as teorias de aprendizagem e o uso de tecnologias digitais na educação.
Objetivos	Geral: Analisar o processo de ensino-aprendizagem à luz das principais teorias da aprendizagem, relacionando-as com os fatores biopsicossociais e com o uso de tecnologias digitais na educação. Específicos: • Diferenciar as concepções de aprendizagem das abordagens behaviorista e cognitivista e suas implicações pedagógicas. • Comparar as perspectivas construtivista, construcionista e sociointeracionista sobre o desenvolvimento e a aprendizagem.

	• Analisar a influência dos fatores cognitivos, sociais e emocionais na aprendizagem, com base na perspectiva humanista. • Relacionar as diferentes teorias da aprendizagem com a aplicação pedagógica das tecnologias digitais na educação.
--	---

Bibliografia Básica

COLETTA, Eliane Dalla *et al.* **Psicologia da educação**. Porto Alegre: Sagah, 2018.

COLL, César. **Desenvolvimento psicológico e educação**. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2004. v. 1.

SANTROCK, John W. **Psicologia educacional**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

Bibliografia Complementar

ACCI, M. G. D. A periodização do desenvolvimento psicológico infantil na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vygotsky. **Caderno CEDES**, Campinas, Vol. 24, n. 62, p.64-81, abril, 2004.

BRITTO, Eduardo. **Psicologia, educação e novas tecnologias**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vigotski, Wallon**. 28. ed. São Paulo: Summus, 2019.

REGO, T.C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SILVA, Gustavo Thayllon França. **Desenvolvimento humano nas diferentes faixas geracionais**. Curitiba: Intersaberes, 2022.

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Educação Digital e Educação Integral
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos da educação integral e da jornada escolar em tempo integral. Marco legal e normativo da Lei nº 14.640/2023 e diretrizes nacionais. Organização curricular integrada, dimensões do desenvolvimento humano e aprendizagens prioritárias. Educação digital como política

	pública, conectividade e recursos digitais na escola. Inovação pedagógica, cultura <i>maker</i> e uso de tecnologias para o desenvolvimento integral. Educação Ambiental e Educação em Direitos Humanos como eixos transversais, articuladas à equidade, inclusão, cidadania digital e educação antidiscriminatória. Computação e tecnologias digitais como instrumentos de transformação social e promoção da qualidade educacional.
Objetivos	Geral: Relacionar os fundamentos da Educação Integral com as políticas e práticas da Educação Digital para planejar ações pedagógicas que promovam a inclusão, a cidadania e a transformação social. Específicos: • Compreender os fundamentos legais e pedagógicos da Educação Integral, incluindo suas dimensões de desenvolvimento humano e organização curricular. • Analisar a Educação Digital como política pública, explorando o uso de recursos e inovações pedagógicas para o desenvolvimento integral. • Discutir estratégias para promover a equidade, a inclusão e a cidadania digital por meio de uma educação antidiscriminatória. • Relacionar a integração entre Educação Digital e Educação Integral com o potencial de transformação social e promoção da qualidade educacional.
Bibliografia Básica CERIGATTO, M. P.; MACHADO, V. G. Tecnologias digitais na prática pedagógica. Porto Alegre: Sagah, 2018. ISBN 9788595028128. GADOTTI, M. História das ideias pedagógicas. 8. ed. São Paulo: Ática, 2008. MORAN, J. M.; MASSETTO, M. T.; FERNANDES, M. C. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 20. ed. Campinas: Papirus, 2011.	
Bibliografia Complementar BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.	

São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e o ensino presencial e a distância**. 12. ed. Campinas: Papirus, 2012.

VALENTE, J. A. Diferentes abordagens pedagógicas da educação digital. *In*: VALENTE, J. A. (org.). **Educação e tecnologias**: das ferramentas aos novos ambientes educacionais. São Paulo: UNESP, 2018. p. 11-30.

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Educação Especial
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo dos fundamentos históricos, filosóficos, políticos e legais da Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva. Análise dos diferentes tipos de deficiência (visual, auditiva, física e intelectual), transtornos do espectro autista (TEA) e altas habilidades/superdotação. Introdução aos conceitos de Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e sua aplicação no desenvolvimento de materiais didáticos e práticas pedagógicas inclusivas. Estudo e aplicação de tecnologias assistivas (TA) no contexto educacional.
Objetivos	Geral: Aplicar os princípios da Educação Inclusiva no planejamento de práticas pedagógicas acessíveis, utilizando os conceitos de Desenho Universal para a Aprendizagem e as Tecnologias Assistivas. Específicos: • Analisar os fundamentos históricos, políticos e legais da Educação Especial no Brasil, com foco na perspectiva da Educação Inclusiva. • Identificar as necessidades educacionais específicas decorrentes das deficiências, do Transtorno do Espectro Autista e das altas habilidades. • Aplicar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem no planejamento de práticas e materiais pedagógicos inclusivos.

	Utilizar recursos de Tecnologia Assistiva para promover a acessibilidade e a participação de estudantes com necessidades educacionais especiais.
Bibliografia Básica DAMASCENO, João Carlos Bittencourt; ASSUMPÇÃO, Douglas Junio Fernandes. Uma reflexão da educação especial a partir das políticas públicas educacionais brasileiras. Revista @mbienteeducação, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 288-301, maio/ago. 2020. HADDAD, Monaliza Ehlke Ozorio. Educação especial e inclusiva na perspectiva histórico-social brasileira voltada à área de psicologia. Curitiba: Contentus, 2020. MIRANDA, Arlete Aparecida Bertoldo. Educação especial no Brasil: desenvolvimento histórico. Cadernos de História da Educação, Uberlândia, v. 7, p. 137-146, jan./dez. 2009.	
Bibliografia Complementar ALMEIDA, Maria Amélia. Formação do professor para a educação especial: história, legislação e competências. Revista Educação Especial, Santa Maria, n. 24, p. 49-62, 2004. FARBIARZ, Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre; HEMAIS, Barbara Jane Wilcox (org.). Design para uma educação inclusiva. São Paulo: Blucher, 2016. GABRIEL, Emílio; DRAGO, Rogério. Educação especial e educação inclusiva no contexto das políticas públicas. Revista Transformar, Itaperuna, v. 15, n. 2, p. 114-135, 2022.	

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Educação e Relações Étnico-raciais
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo dos marcos legais e pedagógicos da educação inclusiva e das políticas educacionais voltadas à diversidade. Discussão sobre multiculturalismo e diversidade social, étnico-racial, de gênero, orientação sexual e religiosa no ambiente escolar. Estratégias pedagógicas para o atendimento a estudantes com necessidades educacionais específicas. O papel da

	tecnologia assistiva e do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) no processo educacional. Introdução ao conceito de etnocomputação e suas possibilidades pedagógicas.
Objetivos	Geral: Analisar os fundamentos legais e pedagógicos da educação inclusiva para desenvolver práticas que valorizem a diversidade e promovam a equidade no ambiente escolar. Específicos: • Identificar os principais marcos legais e pedagógicos que fundamentam a educação inclusiva e para as relações étnico-raciais no Brasil. • Discutir os conceitos de multiculturalismo e as diversas dimensões da diversidade no contexto escolar. • Aplicar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem e das tecnologias assistivas em estratégias de ensino inclusivas. • Compreender o conceito de Etnocomputação e sua importância para a valorização da diversidade cultural no ensino de computação.
Bibliografia Básica BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Orientações e ações para a educação das relações étnico-raciais. Brasília, DF: SECAD, 2006. CASHMORE, Ernest. Dicionário de relações étnicas e raciais. São Paulo: Selo Negro, 2000. SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. Aprender, ensinar e relações étnico-raciais no Brasil. Educação, Porto Alegre, v. 30, n. 3 (63), p. 489-506, set./dez. 2007.	
Bibliografia Complementar BRUNO, Marilda Moraes Garcia; SUTTANA, Renato (org.). Educação, diversidade e fronteiras da in/exclusão. Dourados: Ed. UFGD, 2012. LIMA, Anderson C. <i>et al.</i> O desafio da diversidade e inclusão na educação em computação. <i>In</i>: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (EDUCOMP), 5., 2025, online. Anais [...]. Porto Alegre: SBC, 2025. p. 1-10.	

SEBASTIÁN-HEREDERO, Eladio. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). **Revista Brasileira de Educação Especial**, Bauru, v. 26, n. 4, p. 733-768, out./dez. 2020.

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Fundamentos da Didática
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Bases epistemológicas e históricas da Didática. Relação entre didática, ensino e formação docente. Construção da identidade profissional docente. Planejamento e organização do trabalho pedagógico e do tempo escolar. Relação entre objetivos, conteúdos, metodologias e instrumentos avaliativos. Concepções, funções e modalidades de avaliação no ensino e aprendizagem. Dimensões éticas, críticas e inclusivas da prática docente. Elaboração de Plano de aula e de instrumentos avaliativos: provas, projetos, portfólios e rubricas.
Objetivos	Geral: Articular os componentes do ato didático para planejar, desenvolver e avaliar o processo de ensino-aprendizagem de forma crítica e fundamentada. Compreender os fundamentos históricos, epistemológicos e pedagógicos da Didática, articulando planejamento, ensino e avaliação aos processos de formação docente e à organização crítica, ética e inclusiva do trabalho pedagógico Específicos: • Analisar a relação entre teoria e prática no campo da Didática e seus principais fundamentos históricos e teóricos. • Compreender a organização do trabalho pedagógico e do tempo escolar, articulando objetivos, conteúdos, estratégias pedagógicas e avaliação da aprendizagem. • Discutir concepções, funções e modalidades de avaliação, considerando suas implicações éticas, críticas e inclusivas nos processos educativos.

	• Selecionar métodos, técnicas e recursos didáticos coerentes com os objetivos e conteúdos planejados. • Elaborar planos de aula e instrumentos avaliativos coerentes com os princípios didático-pedagógicos e com os contextos de ensino e aprendizagem.
--	--

Bibliografia Básica

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2019.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

Bibliografia Complementar

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 50 ed. Re. e atual. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra. 39 ed. 2009.

GANDIN, D. **A Prática do Planejamento Participativo**. 2ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

HAYDT, Regina Cazaux. **Avaliação do Processo Ensino-Aprendizagem**. 6 ed. São Paulo: Ática, 2008.

LIBÂNEO, José Carlos. **A Avaliação Escolar**. São Paulo: Cortez, 1994.

PADILHA, R. P. **Planejamento dialógico: como construir o projeto político pedagógico da escola**. São Paulo: Cortez, Instituto Paulo Freire, 2001.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos**. Porto Alegre: Penso, 2020.

SAVIANI, Dermeval *et al.* **A organização do trabalho didático na história da educação**. Campinas: Autores Associados, 2022.

VASCONCELLOS, Celso. dos Santos. **Planejamento: plano de ensino-aprendizagem e projeto educativo**. São Paulo: Libertad Editora, 2002.

ZABALLA, A. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 2002.

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Fundamentos Matemáticos para a Computação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo dos fundamentos da matemática discreta com ênfase na construção do raciocínio lógico e na modelagem de problemas computacionais. Lógica proposicional e de predicados. Técnicas de demonstração (direta, contrapositiva, por contradição) e princípio da indução matemática. Teoria dos conjuntos, relações e funções. Introdução à análise combinatória. Aplicações dos conceitos ao pensamento computacional, à resolução de problemas e à construção de algoritmos, com articulação ao contexto educacional.
Objetivos	Geral: Aplicar o raciocínio lógico e as ferramentas da matemática discreta para modelar e resolver problemas fundamentais da ciência da computação. Específicos: • Utilizar os princípios da lógica proposicional e de predicados na construção de argumentos formais e técnicas de demonstração. • Manipular operações de conjuntos, relações de equivalência e ordem, além de entender o conceito de funções. • Modelar problemas computacionais utilizando teoria dos conjuntos e técnicas de contagem.
Bibliografia Básica	
GERSTING, Judith L. Fundamentos matemáticos para a ciência da computação: um tratamento moderno de matemática discreta. 7. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017. MENEZES, Paulo Blauth. Matemática discreta para computação e informática. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. ROSEN, Kenneth H. Matemática discreta e suas aplicações. 6. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2009.	
Bibliografia Complementar	

ALENCAR FILHO, Edgard de. **Teoria elementar dos conjuntos**. 20. ed. São Paulo: Nobel, 1985.

SCHEINERMAN, Edward R. **Matemática discreta**: uma introdução. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

SPINADEL, Vera Winitzky de. **Del cálculo a la computación**: una introducción a la matemática discreta. Buenos Aires: Nueva Librería, 2004.

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Pensamento Computacional
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo dos quatro pilares do Pensamento Computacional: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos. Aplicação destes pilares na resolução de problemas cotidianos e de outras áreas do conhecimento. Estratégias para o desenvolvimento do Pensamento Computacional de forma "plugada" (com uso de tecnologias) e "desplugada" (sem uso de tecnologias).
Objetivos	Geral: Aplicar os pilares do Pensamento Computacional na resolução de problemas diversos por meio de estratégias pedagógicas plugadas e desplugadas. Específicos: • Identificar os conceitos de decomposição e reconhecimento de padrões como pilares fundamentais do Pensamento Computacional. • Utilizar a abstração e a construção de algoritmos para modelar e propor soluções a problemas cotidianos. • Planejar atividades desplugadas para o desenvolvimento do Pensamento Computacional em diferentes contextos de aprendizagem. • Desenvolver projetos simples utilizando ferramentas tecnológicas para a aplicação prática do Pensamento Computacional.
Bibliografia Básica	

BRACKMANN, Christian Puhlmann. **Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica**. 2017. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

SANTOS, Marcelo da Silva dos; MASCHIETTO, Luis G.; SILVA, Fernanda Rosa da *et al.* **Pensamento computacional**. Porto Alegre: Sagah, 2021.

WING, Jeannette Marie. Computational thinking. **Communications of the ACM**, New York, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006.

Bibliografia Complementar

GUZDIAL, Mark. Learner-centered design of computing education: research on computing for everyone. **Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics**, San Rafael, v. 8, n. 6, p. 1-165, 2015.

SHUTE, Valerie J.; SUN, Chen; ASBELL-CLARKE, Jodi. Demystifying computational thinking. **Educational Research Review**, Amsterdam, v. 22, p. 142-158, 2017.

VALENTE, José Armando. A abordagem da informática na educação e o desenvolvimento do pensamento computacional. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 2, p. 1-13, 2014.

Semestre	2º Semestre
Nome da Disciplina	Projeto Integrador de Educação Digital I
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Curricularização da extensão. Ações interdisciplinares de extensão. Articulação entre Computação e Educação. Educação digital e midiática. Educação Ambiental e Educação em Direitos Humanos como eixos transversais nas práticas extensionistas. Portfólio digital I.
Objetivos	Geral: Estruturar a fase inicial de um projeto de extensão interdisciplinar, articulando os campos da Computação e da Educação para responder a uma demanda social e documentando o processo em um portfólio digital. Específicos:

	• Compreender os princípios da extensão universitária e o processo de sua curricularização na formação acadêmica. • Analisar as possibilidades de articulação interdisciplinar entre os campos da Computação e da Educação. • Contextualizar as ações de extensão no âmbito das políticas de Educação Digital e Midiática. • Diagnosticar demandas sociais em contextos educacionais que possam ser objeto de um projeto de extensão. • Elaborar o pré-projeto de uma ação de extensão, definindo tema, objetivos, justificativa e metodologia. • Construir a primeira parte do portfólio digital, documentando as etapas de concepção e planejamento do projeto.
--	--

Bibliografia Básica

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022**, de 27 de janeiro de 2022. Diretrizes Nacionais para o atendimento escolar de estudantes em regime de internação sanitária. Brasília, DF: MEC, 2022.

BRASIL. [Política Nacional de Educação Digital]. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 9, p. 2-3, 12 jan. 2023.

Bibliografia Complementar

BRASIL. [Programa Escola em Tempo Integral]. Lei nº 14.640, de 31 de julho de 2023. Institui o Programa Escola em Tempo Integral. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 145, p. 1-3, 1 ago. 2023.

BRASIL. [Estratégia Nacional de Escolas Conectadas]. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 185, p. 3-5, 27 set. 2023.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília, DF: SECOM, 2023.

Semestre	3º Semestre
Nome da Disciplina	Algoritmos e Programação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Introdução à lógica de programação. Construção de algoritmos utilizando pseudocódigo e fluxogramas. Conceitos básicos de uma linguagem de programação de alto nível: variáveis, tipos de dados, operadores, estruturas de controle (sequenciais, condicionais e de repetição), funções e estruturas de dados simples (vetores e matrizes). Boas práticas de programação e depuração de código
Objetivos	Geral: Desenvolver o raciocínio lógico e as habilidades fundamentais de programação para a resolução de problemas por meio da construção de algoritmos e da codificação em uma linguagem de alto nível. Específicos: • Representar soluções algorítmicas para problemas simples utilizando pseudocódigo e fluxogramas. • Implementar os conceitos básicos de uma linguagem de programação, incluindo variáveis, tipos de dados, operadores e estruturas de controle sequenciais e condicionais. • Estruturar códigos de forma modular e eficiente, utilizando estruturas de repetição e funções. • Manipular estruturas de dados simples, como vetores e matrizes, e aplicar boas práticas de programação na depuração de código.
Bibliografia Básica	
FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. Lógica de programação : a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.	

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Algoritmos:** lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 30. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2025.

ZIVIANI, Nivio *et al.* **Projeto de algoritmos:** com implementações em Pascal e C. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

Bibliografia Complementar

CORMEN, Thomas H. *et al.* **Algoritmos:** teoria e prática. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2024.

GUIMARÃES, Angelo de Moura; LAGES, Newton Alberto de Castilho. **Algoritmos e estruturas de dados.** Rio de Janeiro: LTC, 1994.

MANZANO, José Augusto N. G. **Programação de computadores com C/C++.** São Paulo: Érica, 2014.

Semestre	3º Semestre
Nome da Disciplina	Avaliação da Aprendizagem
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos do planejamento e da avaliação educacional. Planejamento participativo em educação. Projetos em educação. Processos de planejamento e avaliação de sistema (Planos Nacional, Estadual e Municipal de Educação – Sistemas de avaliação da Educação Básica). Indicadores educacionais, monitoramento e qualidade da educação. Planejamento e avaliação institucional. Uso de dados educacionais nos processos de tomada de decisão pedagógica e institucional. Dimensões éticas, críticas e democráticas do planejamento e da avaliação educacional.
Objetivos	Geral: Compreender criticamente os fundamentos, os processos e as implicações do planejamento e da avaliação educacional em diferentes contextos e níveis de ensino, articulando-os à formação docente e à atuação profissional. Específicos: • Analisar os fundamentos históricos, políticos, legais e pedagógicos do planejamento e da avaliação educacional, compreendendo suas relações com

	currículo, gestão da educação e políticas públicas educacionais. • Discutir concepções, funções e implicações político-pedagógicas da avaliação educacional e do Planejamento em diferentes níveis e contextos de ensino. • Interpretar indicadores, dados e processos de monitoramento educacional, compreendendo suas relações com o planejamento, a avaliação institucional e a qualidade da educação. • Refletir criticamente sobre o uso ético, democrático e contextualizado de tecnologias, instrumentos e dados educacionais nos processos de planejamento, avaliação e atuação docente.
Bibliografia Básica DAMASCENO, Alberto e SANTOS, Emina. Trajetórias das Políticas educacionais e planejamento da educação no Brasil. S Ed. Belém, 2015 ESTEBAN, M. T., (org), Avaliação: uma prática em busca de novos sentidos. Rio de Janeiro: Cortez, 2003. WERLE, Flávia Obino Corrêa. Políticas de avaliação em larga escala na educação básica: do controle de resultados à intervenção nos processos de operacionalização do ensino. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 19, n. 73, p. 769-792, out./dez. 2011 Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/ensaio/v19n73/03.pdf. Acesso em: 18 mai. 2026.	
Bibliografia Complementar ABRAMOWICZ, Mere. Avaliando a avaliação da aprendizagem: um novo olhar. São Paulo: Lumen, 1996. BES, Pablo; TOLEDO, Maria Elizabeth Ribeiro de Oliveira; DELACALLE, Nice Pastor. Gestão da avaliação externa e conselhos escolares. Porto Alegre: Sagah, 2020. AFONSO, A. J., Avaliação Educacional: regulação e emancipação, São Paulo: Cortez Editora. AZEVEDO, J. M. L., A educação como política pública. 2ª Edição. Campinas: Autores Associados, 2001. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo).	

FREIRE, P., **Política e educação**. 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2001. (coleção Questões da Nossa Época, 23).

GANDI, D. **Planejamento como prática educativa**. São Paulo: Edições Loyola, 1993. (ABC do Brasil).

PADILHA, P. R. **Planejamento dialógico**: como construir o projeto político-pedagógico da escola. 2ª Edição. São Paulo: Cortez, 2002.

VEIGA, I. P. A., (org). **Projeto político da escola**: uma construção possível. Campinas: Papirus, 1995.

VIEIRA, S. L., E ALBUQUERQUE, M. G. M. **Política e planejamento educacional**. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2001.

Semestre	3º Semestre
Nome da Disciplina	Currículo e Educação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Conceito e teorias sobre currículo. A cultura e o currículo como construções sociais. Currículos formais e informais, e as diferentes concepções de conhecimento e cultura. Perspectivas curriculares: tradicional, crítica e pós-crítica. O currículo na práxis, a política curricular e o currículo prescrito: LDB, PCN e BNCC. Relações entre a produção do currículo e os conhecimentos profissionais docentes. A integração entre currículo, didática e avaliação.
Objetivos	Geral: Analisar o currículo como uma construção social e política, compreendendo as diferentes teorias e perspectivas que o fundamentam e sua relação com a prática docente e a avaliação da aprendizagem. Específicos: • Compreender o currículo como uma construção social e cultural, diferenciando suas teorias e manifestações formais e informais. • Analisar as principais perspectivas curriculares, contrastando as abordagens tradicional, crítica e pós-crítica.

	• Identificar as políticas curriculares brasileiras, analisando a relação entre o currículo prescrito nos documentos oficiais e a prática escolar. • Relacionar o papel do(a) professor(a) na produção do currículo com a necessária integração entre currículo, didática e avaliação.
--	---

Bibliografia Básica

ESCOSTEGUY, Cléa Coutinho. **Estudos culturais em educação**. Porto Alegre: Sagra, 2018.

MOREIRA, Antonio Flavio Barbosa. **Currículos e programas no Brasil**. 15. ed. Campinas: Papirus, 2008.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro; SILVA, Edileuza Fernandes da (org.). **Ensino Fundamental: da LDB à BNCC**. Campinas: Papirus, 2019.

Bibliografia Complementar

AGUIAR, G.F., **Por que pensar o currículo?** 2011.

ALBUQUERQUE, L.B., **Estudos em Currículo e Ensino: Concepções e Práticas**. Editora: Editora Mercado de Letras; Edição: 1ª. 2014.

GUSMÃO, Emery Marques. **Currículo, história da educação e gênero**. São Paulo: Ícone, 2022.

SACRISTÁN, José Gimeno. **O currículo: uma reflexão sobre a prática**. Porto Alegre: Penso, 2019.

SANTOMÉ, Jurjo Torres. **Currículo escolar e justiça social: o cavalo de troia da educação**. Porto Alegre: AMGH, 2014.

Semestre	3º Semestre
Nome da Disciplina	Políticas Educacionais
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estado, sociedade e educação. Direitos fundamentais e o direito à educação. Contexto histórico da política educacional no Brasil. Organização e gestão da educação: Constituição Federal, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Base Nacional Comum Curricular e suas atualizações. Financiamento da educação.

	Políticas de avaliação educacional. Políticas curriculares e políticas de formação e valorização docente. Projeto Político-Pedagógico das escolas.
Objetivos	Geral: Analisar a organização, a legislação e os processos de formulação e avaliação das políticas educacionais no Brasil, compreendendo suas implicações na gestão escolar e na prática docente. Específicos: • Compreender a relação entre Estado, sociedade e educação, contextualizando o direito à educação na trajetória histórica das políticas educacionais brasileiras. • Compreender a organização da educação brasileira e dos sistemas de ensino, analisando os princípios, estruturas e formas de gestão que orientam as políticas educacionais e o funcionamento das instituições escolares. • Identificar a estrutura legal e os mecanismos de financiamento da educação básica no Brasil, com base na Constituição Federal, na LDB e na BNCC. • Relacionar as políticas curriculares, de formação e valorização docente com o processo de construção do Projeto Político-Pedagógico da escola.
Bibliografia Básica LIBÂNEO, José Carlos; OLIVEIRA, João Ferreira de; TOSCHI, Mirza Seabra. Educação escolar: políticas, estrutura e organização. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2012. LIBÂNEO, José Carlos. Organização e gestão da escola: teoria e prática. São Paulo: Heccus, 2013 SOUZA, Andreliza Cristina de (org.). Políticas educacionais: legislação e desafios contemporâneos. Campo Grande: Ed. UFMS, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/8355. Acesso em: 26 maio 2026.	
Bibliografia Complementar ARAUJO, G. C. de. Políticas educacionais e Estado Federativo: conceitos e debates sobre a relação entre Municípios, Federação e Educação no Brasil. Curitiba: Appris, 2013.	

ARELARO, L. R. G. O ensino fundamental no Brasil: avanços, perplexidades e tendências. **Educação & Sociedade**, Campinas/SP, v. 26, n. 92, out., 2005, p. 1039-1066.

BALL, Stephen J.; MAINARDES, Jefferson. **Políticas educacionais**: questões e dilemas. São Paulo: Cortez, 2011.

CARVALHO, José Murilo de. **Cidadania no Brasil**: o longo caminho. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

RIBEIRO, Paulo Rennes Marçal. História da educação escolar no Brasil. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 3, n. 4, p. 53-61, 1993.

OLIVEIRA, Romualdo Portela. **Política Educacional**: impasses e alternativas. São Paulo: Cortez, 1998.

Semestre	3º Semestre
Nome da Disciplina	Projeto Integrador de Educação Digital II
Carga Horária	108 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Curricularização da extensão. Ações interdisciplinares de extensão. Articulação entre Computação e Educação. Educação digital e midiática. Portfólio digital II.
Objetivos	Geral: Desenvolver e iniciar a implementação do projeto de extensão interdisciplinar planejado, ajustando a metodologia e construindo os recursos necessários para a intervenção. Específicos: • Revisar e detalhar o pré-projeto de extensão, consolidando o cronograma e as metas. • Desenvolver os recursos e materiais didáticos necessários para a execução do projeto. • Realizar um piloto da intervenção para testar os materiais e a metodologia planejada. • Iniciar a implementação das ações de extensão na comunidade ou no ambiente escolar parceiro. • Aplicar instrumentos iniciais de acompanhamento e coleta de dados do projeto.

	Documentar o desenvolvimento e a fase inicial de implementação no Portfólio Digital II.
Bibliografia Básica BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular . Brasília, DF: MEC, 2018. BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CNE/CEB nº 2/2022 , de 27 de janeiro de 2022. Diretrizes Nacionais para o atendimento escolar de estudantes em regime de internação sanitária. Brasília, DF: MEC, 2022. BRASIL. [Política Nacional de Educação Digital]. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). Diário Oficial da União : seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 9, p. 2-3, 12 jan. 2023.	
Bibliografia Complementar BRASIL. [Programa Escola em Tempo Integral]. Lei nº 14.640, de 31 de julho de 2023. Institui o Programa Escola em Tempo Integral. Diário Oficial da União : seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 145, p. 1-3, 1 ago. 2023. BRASIL. [Estratégia Nacional de Escolas Conectadas]. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC). Diário Oficial da União : seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 185, p. 3-5, 27 set. 2023. BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. Estratégia Brasileira de Educação Midiática . Brasília, DF: SECOM, 2023.	

Semestre	3º Semestre
Nome da Disciplina	Transformação Digital e Sociedade
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo das transformações sociais decorrentes da revolução digital. Impactos das tecnologias emergentes na economia, na educação e na organização do trabalho. Cultura digital, inovação e metodologias ágeis. Tecnologias emergentes como inteligência artificial, internet das coisas e <i>blockchain</i> e seus impactos sociais, educacionais e ambientais.
Objetivos	Geral: Analisar o processo de transformação digital e seu

	impacto na sociedade, compreendendo as metodologias ágeis, as tecnologias emergentes e suas implicações éticas, sociais e ambientais. Específicos: • Relacionar o contexto histórico das revoluções industriais com as novas competências e a cultura ágil exigidas pela era digital. • Identificar as manifestações e os impactos da transformação digital em diferentes setores da sociedade, como indústria, governo e cidades. • Compreender o papel da análise de dados e das tecnologias digitais emergentes como vetores da transformação digital. • Analisar as implicações das tecnologias digitais nos direitos humanos e na educação ambiental.
Bibliografia Básica MACIEL, Cristiano; VITERBO, José (org.). Computação & sociedade. Cuiabá: EdUFMT, 2011. MUNIZ, Antonio. Jornada ágil e digital: transformação ágil além do software. Rio de Janeiro: Brasport, 2020. ROGERS, David L. Transformação digital: retomando o controle do seu negócio na era do cliente. São Paulo: Autêntica Business, 2017. SILVA, Elcio Brito <i>et al.</i> Automação & sociedade: o impacto da automação na sociedade do conhecimento. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.	
Bibliografia Complementar BERGAMO FILHO, Clovis. Ruptura no modelo tradicional das empresas. Rio de Janeiro: Brasport, 2019. MUNIZ, Antonio <i>et al.</i> Jornada ágil de liderança: a liderança de transformação ágil e digital. Rio de Janeiro: Brasport, 2020. TERRA, Carolina; DREYER, Bianca Marder; RAPOSO, João Francisco. Comunicação organizacional: práticas de engajamento e relações públicas na era digital. São Paulo: Summus, 2021.	

Semestre	4º Semestre
Nome da Disciplina	Estágio Obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental II
Carga Horária	126 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Desenvolvimento de ações formativas e atuação docente supervisionada no Ensino Fundamental II, envolvendo observação, planejamento, intervenção pedagógica e análise reflexiva da prática docente, com ênfase na Educação em Direitos Humanos como eixo transversal, orientado pelos princípios da inclusão, da diversidade e da equidade.
Objetivos	Geral: Articular os conhecimentos teóricos da formação docente com a prática profissional por meio do planejamento, da execução e da reflexão de ações pedagógicas supervisionadas no Ensino Fundamental II. Específicos: • Compreender a organização do estágio supervisionado e os aspectos éticos e legais da profissão docente no contexto escolar. • Observar e registrar a dinâmica da sala de aula e da instituição escolar no Ensino Fundamental II. • Analisar o Projeto Político-Pedagógico e diagnosticar o contexto da sala de aula a partir das observações realizadas. • Planejar sequências didáticas e planos de aula para o Ensino Fundamental II, articulando conteúdos, metodologias e avaliação. • Executar as atividades de regência em sala de aula, aplicando as estratégias pedagógicas planejadas. • Avaliar o processo de ensino-aprendizagem a partir das intervenções realizadas em sala de aula. • Sistematizar a experiência do estágio por meio da elaboração do relatório final, refletindo sobre a relação teoria e prática.

Bibliografia Básica

BIANCHI, Anna Cecília de Moraes; ALVARENGA, Marina; SILVA, Rovilson José da (org.). **Formação docente para os anos iniciais do ensino fundamental: estágio e pesquisa**. Curitiba: CRV, 2016.

BIANCHI, Roberto. **Manual de orientação: estágio supervisionado**. 4. ed. São Paulo: Pioneira, 2017.

COELHO, Vera Rejane; PAIM, Marilane Maria Wolff (org.). **Estágio curricular obrigatório e prática como componente curricular: que prática é essa?** Curitiba: CRV, 2014.

Bibliografia Complementar

ALMEIDA, Maria Isabel de; PIMENTA, Selma Garrido. **Estágios supervisionados na formação docente**. São Paulo: Cortez, 2015.

NASCIMENTO, Adir Casaro. **Estágio em supervisão escolar**. Campo Grande: UFMS, 1986.

PIMENTA, Selma Garrido. **O estágio na formação de professores: unidade teoria e prática**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

Semestre	4º Semestre
Nome da Disciplina	Estruturas de Dados
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Conhecimento e aplicação dos conceitos de estruturas de dados fundamentais. Estudo do armazenamento de dados no conceito de pesquisa e ordenação. Relações de recorrência. Introdução a grafos.
Objetivos	Geral: Conhecer a aplicação de estrutura de dados bem como a utilização das mesmas no conceito de pesquisa e ordenação e sua implicação na eficiência dos algoritmos. Específicos: • Analisar a eficiência de algoritmos e diferenciar as estruturas de dados básicas;

	• Conhecer as operações sobre cada estrutura de dados; • Aprender sobre os algoritmos de classificação de dados; • Aprender sobre os algoritmos de pesquisa de dados; • Compreender aplicações que façam uso de estruturas de dados.
Bibliografia Básica CORMEN, Thomas H. <i>et al.</i> Algoritmos: teoria e prática . 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. FARRER, Harry <i>et al.</i> Algoritmos estruturados: programação estruturada de computadores . 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999. SZWARCFITER, Jayme Luiz; MARKENZON, Lilian. Estruturas de dados e seus algoritmos . 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.	
Bibliografia Complementar DROZDEK, Adam. Estrutura de dados e algoritmos em C++ . 4. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016. GUIMARÃES, Angelo de Moura; LAGES, Newton Alberto de Castilho. Algoritmos e estruturas de dados . Rio de Janeiro: LTC, 1994. ZIVIANI, Nivio. Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++ . São Paulo: Cengage Learning, 2007.	

Semestre	4º Semestre
Nome da Disciplina	Fundamentos de Sistemas de Informação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Introdução a Sistemas de Informação. Dado, Informação e Conhecimento. Tipos de Sistemas de Informações: Sistemas de Processamento de Transação, Sistemas de Informações Gerenciais, Sistemas de Informações Executivas e Sistemas Especialistas. Tomada de Decisão e Gestão do Conhecimento. Uso de Sistemas de Informação Educacionais. Sistemas de Informação para

	Gestão Educacional.
Objetivos	Geral: Compreender o papel estratégico dos sistemas de informação nas organizações, analisando seus tipos, componentes e aplicações na tomada de decisão e na gestão educacional. Específicos: • Diferenciar os conceitos de dado, informação e conhecimento, compreendendo os componentes e o papel fundamental dos sistemas de informação. • Identificar as características e funções dos principais tipos de sistemas de informação, como os de processamento de transações, gerenciais e especialistas. • Relacionar o uso de sistemas de informação com os processos de tomada de decisão e de gestão do conhecimento nas organizações. • Analisar a aplicação de sistemas de informação no contexto educacional, tanto para o apoio ao ensino quanto para a gestão escolar.
Bibliografia Básica	
LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane P. Sistemas de informação gerenciais. 11. ed. São Paulo: Pearson, 2014. O'BRIEN, James A.; MARAKAS, George M. Sistemas de informação e as decisões gerenciais na era da Internet. 2. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2011. STAIR, Ralph M. <i>et al.</i> Princípios de sistemas de informação. 14. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2021.	
Bibliografia Complementar	
CHIAVENATO, Idalberto. Introdução à teoria geral da administração. 8. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. FREIRE, Fernanda Maria Pereira; PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. Sistemas de informação na educação: reflexões e práticas. São Paulo: Cortez, 2011. TURBAN, Efraim; POLLARD, Christopher; WOOD, Gregory. Administração de tecnologia da informação: teoria e prática. Rio de Janeiro: LTC, 2005.	

Semestre	4º Semestre
Nome da Disciplina	Gamificação na Educação em Computação
Carga Horária)	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos e aplicações da gamificação na educação. Diferença entre gamificação e uso de jogos (<i>game-based learning</i>). Elementos da gamificação: pontos, medalhas, níveis, desafios, narrativas e <i>feedback</i> . Alinhamento da gamificação aos objetivos pedagógicos. Estratégias de personalização. Adaptação de mecânicas ao perfil e às necessidades dos estudantes. Práticas de gamificação desplugada para ampliar acessibilidade e engajamento. Projetos gamificados para contextos presenciais, híbridos ou virtuais. Avaliação crítica, uso ético, inclusivo e orientado pelos princípios da Educação em Direitos Humanos.
Objetivos	Geral: Desenvolver projetos de aprendizagem gamificados, desde a sua concepção teórica e alinhamento pedagógico até a aplicação prática e análise crítica de seus resultados. Específicos: • Identificar os fundamentos da gamificação na educação, diferenciando-a do aprendizado baseado em jogos e reconhecendo seus principais elementos. • Planejar estratégias de gamificação alinhadas aos objetivos pedagógicos, adaptando suas mecânicas ao perfil e às necessidades dos estudantes. • Desenvolver projetos gamificados para diferentes contextos educacionais, aplicando práticas plugadas e desplugadas. • Analisar criticamente o uso da gamificação, considerando seus aspectos éticos, inclusivos e de acessibilidade.
Bibliografia Básica	
CHRISTOPOULOS, Athanasios; MYSTAKIDIS, Stylianos. Gamification in education. Encyclopedia , [s. l.], v. 3, n. 4, p. 1223-1243, 2023. Disponível em:	

<https://www.mdpi.com/2673-8392/3/4/89>. Acesso em: 26 maio 2026.

MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2020.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sergio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

Bibliografia Complementar

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica**: uma análise da utilização de elementos de jogos em atividades de ensino e aprendizagem. 2013. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

GEE, James Paul. **O que os videogames têm a nos ensinar sobre aprendizagem e letramento**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

Semestre	4º Semestre
Nome da Disciplina	Gestão Escolar
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos históricos e políticos da gestão escolar. Gestão democrática da educação: princípios, mecanismos de participação e instâncias colegiadas. O papel do professor nos processos de gestão e tomada de decisão da escola. Projeto Político-Pedagógico: concepção, elaboração, implementação e avaliação. Planejamento, acompanhamento e avaliação das ações pedagógicas e institucionais. Formação continuada de professores e desenvolvimento profissional docente no contexto escolar. Gestão da diversidade, inclusão e relações interpessoais no ambiente educativo. Desafios contemporâneos da gestão escolar e da atuação docente.
Objetivos	Geral: Aplicar os princípios da gestão educacional democrática e inclusiva no planejamento, acompanhamento e avaliação de projetos e práticas pedagógicas no ensino de Computação. Compreender os fundamentos, os processos e os

	mecanismos da gestão escolar democrática, analisando o papel do professor na construção, implementação e avaliação das ações pedagógicas e institucionais da escola. Específicos: • Compreender os fundamentos históricos e políticos da gestão educacional e os princípios da gestão democrática, participativa e inclusiva. • Analisar o funcionamento das instâncias colegiadas e dos mecanismos de participação na gestão democrática da escola, reconhecendo o papel do docente nesses processos. • Discutir a elaboração, implementação e avaliação do Projeto Político-Pedagógico como instrumento orientador da ação educativa e da organização escolar. • Refletir sobre a formação continuada, o desenvolvimento profissional docente e sua articulação com os processos de planejamento, acompanhamento e avaliação das ações pedagógicas e institucionais.
	Bibliografia Básica LIBÂNEO, J. C. Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática. São Paulo: Heccus Editora, 2015. LUCK, Heloisa. Liderança em gestão escolar. Petrópolis: Vozes, 2014. PARO, Vitor Henrique. Administração escolar: introdução crítica. São Paulo: Cortez, 2010. VEIGA, Ilma Passos Alencastro. Escola: espaço do projeto político-pedagógico. Campinas, SP: Papirus, 2014.
	Bibliografia Complementar ARROYO, Miguel Gonzales. Gestão da Educação com Justiça Social. Que Gestão dos Injustiçados?. Revista Brasileira de Política e Administração da Educação, [S. l.], v. 36, n. 2, p. 768–788, 2020.

BARROSO, João. (Org.). Descentralização e autonomia: Devolver o sentido cívico e comunitário à escola pública. **Revista Colóquio Educação e Sociedade**, no 4, outubro, 1998.

BASTOS, J. B. **Gestão democrática**. Rio de Janeiro: DP&A: SEPE, 2002.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE POLÍTICA E ADMINISTRAÇÃO DA EDUCAÇÃO (ANPAE); INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). **Gestão da educação**: algumas experiências do Centro-Oeste. Brasília, DF: ANPAE: INEP, 1995.

OLIVEIRA, Dalila Andrade (org.); MERODO, Alícia *et al.* **Gestão democrática da educação**: desafios contemporâneos. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. ISBN 9788532618375.

PARO, Vitor Henrique. **Gestão democrática da escola pública**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2017. *E-book*. ISBN 9788524926136.

PARO, Vitor Henrique. **Gestão escolar, democracia e qualidade do ensino**. São Paulo: Ática, 2007.

SILVA, Naura Syria Carrapateira Ferreira. **Gestão democrática da educação**: atuais tendências, novos desafios. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

Semestre	4º Semestre
Nome da Disciplina	Introdução à Banco de Dados
Carga Horária)	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Conceitos de sistemas de gerenciamento de banco de dados (SGBD). Modelo relacional. Modelagem de dados com o Modelo Entidade-Relacionamento (MER). Linguagem de Consulta Estruturada (SQL) para definição, manipulação e consulta de dados. Normalização de dados. Introdução a bancos de dados NoSQL.
Objetivos	Geral: Aplicar os conceitos e técnicas de modelagem, implementação e consulta de bancos de dados relacionais para a construção de soluções de armazenamento de dados consistentes e eficientes. Específicos: • Modelar um sistema de dados utilizando os

	conceitos do modelo relacional e a técnica de Entidade-Relacionamento. • Utilizar a Linguagem de Consulta Estruturada para definir, manipular e consultar dados em um banco de dados relacional. • Aplicar as formas normais para otimizar a estrutura de um banco de dados, garantindo a integridade e a redução de redundâncias. • Diferenciar os modelos de banco de dados relacionais e não relacionais, identificando as principais características e casos de uso dos sistemas NoSQL.
Bibliografia Básica DATE, Christopher John. Introdução a sistemas de bancos de dados. 8. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. ELMASRI, Ramez; NAVATHE, Shamkant B. Sistemas de banco de dados. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2011. SILBERSCHATZ, Abraham; KORTH, Henry F.; SUDARSHAN, S. Sistemas de bancos de dados. 7. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2020.	
Bibliografia Complementar CELKO, Joe. SQL for smarties: advanced SQL programming. 4. ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2011. HEUSER, Carlos Alberto. Projeto de banco de dados. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008. RAMAKRISHNAN, Raghu; GEHRKE, Johannes. Sistemas de gerenciamento de banco de dados. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2008.	

Semestre	5º Semestre
Nome da Disciplina	Computação na Educação Infantil
Carga Horária)	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo das interfaces entre o desenvolvimento na primeira infância e a BNCC Computação. Análise dos eixos Mundo Digital, Pensamento Computacional e Cultura Digital e

	suas aplicações de forma transversal aos cinco Campos de Experiências da educação infantil (O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações). Exploração de estratégias pedagógicas lúdicas para a introdução de conceitos computacionais por meio de abordagens desplugadas, tangíveis (robótica) e digitais (programação em blocos iconográficos). Análise crítica de recursos tecnológicos sob a ótica da inclusão, da acessibilidade, da ética e da proteção de dados infantis (LGPD).
Objetivos	Geral: Planejar práticas pedagógicas lúdicas e inclusivas para a introdução da computação na Educação Infantil, articulando os eixos da BNCC Computação com os campos de experiências e o desenvolvimento da primeira infância. Específicos: • Relacionar os eixos da BNCC Computação com os campos de experiências da Educação Infantil e as fases do desenvolvimento infantil. • Aplicar estratégias pedagógicas desplugadas e tangíveis para o ensino de conceitos computacionais na primeira infância. • Utilizar a programação em blocos iconográficos como ferramenta lúdica para o desenvolvimento do pensamento computacional. • Analisar criticamente os recursos tecnológicos para a Educação Infantil sob a ótica da inclusão, da ética e da proteção de dados.
Bibliografia Básica BERS, Marina Umaschi. Teaching computational thinking and coding to young children. Hershey: IGI Global, 2021. Disponível em: https://sites.bc.edu/devtech/wp-content/uploads/sites/181/2023/11/Teaching_Computational_Thinking_and_Coding_to_Youn.pdf. Acesso em: 26 maio 2026. PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. RESNICK, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem	

criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

Bibliografia Complementar

MARJI, Majed. **Aprenda a programar com Scratch**: uma introdução visual à programação com jogos, arte, ciência e matemática. São Paulo: Novatec, 2014.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000.

SILVA, Rodrigo Barbosa; BLIKSTEIN, Paulo. **Robótica educacional**: experiências inovadoras na educação brasileira. Porto Alegre: Penso, 2019.

Semestre	5º Semestre
Nome da Disciplina	Educação, Mídias e Tecnologias Digitais
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Análise crítica das Tecnologias Digitais e seu uso pedagógico. Ferramentas de autoria. Plataformas de aprendizagem (LMS). Redes sociais. Jogos digitais. Objetos de aprendizagem. Planejamento de atividades integrando tecnologias digitais ao currículo. Discussão sobre ética, sociedade e cidadania digital. Dilemas éticos como privacidade, segurança de dados, propriedade intelectual, <i>fake news</i> , <i>cyberbullying</i> e discurso de ódio. O papel da escola na formação para a cidadania digital. Legislações como o Marco Civil da Internet e a LGPD. Implicações socioambientais da tecnologia. Lixo eletrônico. Consumo de energia. Obsolescência programada. Sustentabilidade digital e ativismo ambiental.
Objetivos	Geral: Integrar criticamente as tecnologias digitais em práticas pedagógicas, planejando atividades que promovam a cidadania digital e considerem suas implicações éticas, sociais e ambientais. Específicos: • Analisar o potencial pedagógico de diferentes ferramentas e plataformas digitais, como ambientes virtuais de aprendizagem e objetos de aprendizagem.

	• Planejar atividades de ensino que integrem de forma significativa as tecnologias digitais ao currículo escolar. • Debater as questões éticas, legais e sociais da cultura digital, fundamentando o papel da escola na formação para a cidadania. • Avaliar as implicações socioambientais do uso de tecnologias, discutindo práticas de sustentabilidade digital.
--	---

Bibliografia Básica

BEHAR, Patricia Alejandra. **Competências em educação a distância**. Porto Alegre: Penso, 2013. ISBN 9788565848480.

GALLO, Márcia. **A avaliação em EaD**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 978852123858.

MATTAR, João. **Guia de educação a distância**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. ISBN 9788522114696.

Bibliografia Complementar

MESQUITA, Deleni. **Ambiente virtual de aprendizagem**: conceitos, normas, procedimentos e práticas pedagógicas no ensino a distância. São Paulo: Érica, 2014. ISBN 9788536522166.

MUNHOZ, Antonio Siemens. **Projeto instrucional para ambientes virtuais**. São Paulo: Cengage Learning, 2016. ISBN 978852125111.

SANTOS, Edméa. **Mídias e tecnologias na educação presencial e a distância**. Rio de Janeiro: LTC, 2016. ISBN 9788521630890.

Semestre	5º Semestre
Nome da Disciplina	Inteligência Artificial na Educação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Conceitos fundamentais de Inteligência Artificial (IA), aprendizado de máquina, redes neurais e processamento de linguagem natural. Aplicações da IA no campo educacional. Ferramentas de IA para a prática docente: sistemas de tutoria inteligente, plataformas de aprendizagem adaptativa, IA generativa (<i>chatbots</i> ,

	geradores de texto e imagem). Questões éticas em IA: viés algorítmico, privacidade do estudante, futuro do trabalho do(a) professor(a). Estratégias pedagógicas para ensinar sobre a IA e com a IA. Alinhamento da IA com a BNCC e a BNCC Computação. Elaboração de planos de aula com recursos e ferramentas de IA: modelos generativos, engenharia de prompt, geração aumentada por recuperação (RAG). Aplicação da IA na personalização da aprendizagem, automação de processos educacionais e gestão escolar. Práticas pedagógicas inovadoras e criativas, uso ético e responsável da tecnologia. Desenvolvimento crítico dos estudantes e redução de desigualdades educacionais. Integrar os conceitos de IA às práticas pedagógicas para desenvolver estratégias de ensino inovadoras, éticas e alinhadas às necessidades educacionais contemporâneas.
Objetivos	Geral: Integrar os conceitos de Inteligência Artificial às práticas pedagógicas para desenvolver estratégias de ensino inovadoras, éticas e alinhadas às necessidades educacionais contemporâneas. Específicos: • Compreender os conceitos fundamentais da IA e suas principais aplicações no contexto educacional. • Elaborar planos de aula que integrem ferramentas de IA generativa e estratégias pedagógicas alinhadas à BNCC. • Analisar o potencial da IA para a personalização da aprendizagem, a automação de processos e a gestão escolar. • Avaliar as implicações éticas da IA na educação, incluindo viés algorítmico, privacidade e o futuro da docência.
Bibliografia Básica LUCKIN, Rosemary <i>et al.</i> Intelligence unleashed: an argument for AI in education. London: Pearson, 2016. RUSSELL, Stuart J.; NORVIG, Peter. Inteligência artificial: uma abordagem moderna. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.	

ZORZAL, Roney Eduardo. **Inteligência Artificial na educação**: guia prático para professores inovadores. Rio de Janeiro: Alta Cult, 2025.

Bibliografia Complementar

BAKER, Ryan S.; YACEF, Kalina. The state of educational data mining in 2009: a review and future visions. **Journal of Educational Data Mining**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 3-17, 2009.

DU BOULAY, Benedict. An introduction to artificial intelligence in education. *In*: THE SAGE handbook of e-learning research. London: SAGE, 2009. p. 149-173.

HOLMES, Wayne; BILEL, May; FADEL, Charles. **Inteligência artificial na educação**: desafios e oportunidades para o desenvolvimento. São Paulo: Fundação Santillana, 2020.

WOOLF, Beverly Park. **Building intelligent interactive tutors**: student-centered strategies for revolutionizing e-learning. Burlington: Morgan Kaufmann, 2009.

Semestre	5º Semestre
Nome da Disciplina	Introdução à Ciência de Dados
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos da Ciência de Dados. Técnicas de análise, pré-processamento, visualização, modelagem e estatística. Manipulação de conjuntos de dados. Extração de informações relevantes. Aplicação de algoritmos básicos de <i>Machine Learning</i> . Uso de ferramentas modernas.
Objetivos	Geral: Aplicar as principais técnicas do ciclo de vida da ciência de dados, desde o pré-processamento e análise exploratória até a implementação de modelos básicos de aprendizado de máquina. Específicos: • Realizar a coleta, o pré-processamento e a manipulação de diferentes conjuntos de dados utilizando ferramentas computacionais. • Analisar conjuntos de dados por meio de técnicas estatísticas e de visualização para extrair informações relevantes. • Aplicar algoritmos básicos de aprendizado de

	máquina para construir modelos preditivos e de classificação. Desenvolver um projeto completo de ciência de dados utilizando ferramentas modernas para resolver um problema prático.
Bibliografia Básica BEHRMAN, Kennedy R. Fundamentos de Python para ciência de dados. Porto Alegre: Bookman, 2023. <i>E-book</i>. ISBN 9788582605974. GRUS, Joel. Data science do zero: primeiras regras com o Python. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. <i>E-book</i>. ISBN 9788550816463. WICKHAM, Hadley; GROLEMUND, Garrett. R for data science: import, tidy, transform, visualize, and model data. 2. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2025. Disponível em: https://r4ds.hadley.nz/. Acesso em: 26 maio 2026.	
Bibliografia Complementar CAELUM. Data science: introdução à ciência de dados com R. São Paulo: Casa do Código, 2015. PROVOST, Foster; FAWCETT, Tom. Data science para negócios: o que você precisa saber sobre mineração de dados e pensamento analítico de dados. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.	

Semestre	5º Semestre
Nome da Disciplina	Produção de Objetos de Aprendizagem
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo e desenvolvimento de objetos de aprendizagem (OAs) e recursos educacionais abertos (REAs). Padrões e metadados, <i>design</i> instrucional, acessibilidade e usabilidade. Ferramentas e linguagens para criação de OAs interativos e multimídia. Avaliação técnica e pedagógica, uso ético e inclusivo orientado pelos princípios da Educação em Direitos Humanos, licenciamento aberto (<i>Creative Commons</i>) e publicação em repositórios e ambientes virtuais de aprendizagem.
Objetivos	Geral: Produzir objetos de aprendizagem e recursos educacionais abertos, aplicando as etapas de design

	instrucional, as ferramentas de autoria, os critérios de avaliação e as práticas de licenciamento aberto. Específicos: • Planejar objetos de aprendizagem com base nos princípios do design instrucional, da acessibilidade e da usabilidade. • Utilizar ferramentas de autoria e linguagens de marcação para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem interativos. • Avaliar objetos de aprendizagem a partir de critérios técnicos e pedagógicos para garantir sua qualidade e eficácia. • Aplicar os princípios de licenciamento aberto e publicar os recursos educacionais desenvolvidos em repositórios digitais.
Bibliografia Básica CERIGATTO, Paulo Marcelo; MACHADO, Gláucia Vieira. Tecnologias digitais na prática pedagógica. Porto Alegre: Sagah, 2018. <i>E-book</i>. FILATRO, Andrea Cristina; JÚNIOR, Delmir Peixoto de Albuquerque; CAVALCANTI, Carolina Costa <i>et al.</i> Design instrucional 4.0. Rio de Janeiro: Saraiva Uni, 2019. <i>E-book</i>. ISBN 9788571440586. MUNHOZ, Antonio Siemsen. Objetos de aprendizagem. Curitiba: InterSaberes, 2012. <i>E-book</i>. ISBN 9788582126608. PRETTO, Nelson De Luca. Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas e políticas públicas. Salvador: EDUFBA, 2012.	
Bibliografia Complementar CASTRO, Nadia Solange Estima de; ABRANTES, Elisa Letícia; STOCHERO, Cleusa Maria Paloschi <i>et al.</i> Modelos de análise e elaboração de materiais didáticos. Porto Alegre: Sagah, 2021. <i>E-book</i>. ISBN 9786556901251. FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. Produção de conteúdos educacionais. Rio de Janeiro: Saraiva, 2015. <i>E-book</i>. ISBN 9788502635906. FURTADO, Marcelo Vasconcelos. Laboratório e desenvolvimento de projetos educacionais. Rio de Janeiro: Érica, 2015. <i>E-book</i>. ISBN 9788536522272. WILEY, David A. The instructional use of learning objects. Bloomington:	

Agency for Instructional Technology, 2001.

Semestre	5º Semestre
Nome da Disciplina	Projeto Integrador de Educação Digital III
Carga Horária	108 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Curricularização da Extensão. Ações Interdisciplinares de Extensão. Articulação entre Computação e Educação. Educação Digital e Midiática. Portfólio Digital III.
Objetivos	Geral: Executar e monitorar as ações do projeto de extensão interdisciplinar, coletando dados sistematicamente para avaliar o processo e o alcance dos objetivos propostos. Específicos: • Executar o cronograma principal das ações de extensão junto à comunidade ou escola parceira. • Gerenciar as atividades do projeto, lidando com imprevistos e ajustando as estratégias. • Coletar dados quantitativos e qualitativos sobre o desenvolvimento e os resultados parciais do projeto. • Promover o engajamento e a participação da comunidade ou do público-alvo nas atividades. • Realizar análises parciais dos dados coletados para monitorar o progresso em relação às metas. • Registrar as evidências da execução e os dados coletados no Portfólio Digital III.
Bibliografia Básica	
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular . Brasília, DF: MEC, 2018.	
BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CNE/CEB nº 2/2022 , de 27 de janeiro de 2022. Diretrizes Nacionais para o	

atendimento escolar de estudantes em regime de internação sanitária. Brasília, DF: MEC, 2022.

BRASIL. [Política Nacional de Educação Digital]. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 9, p. 2-3, 12 jan. 2023.

Bibliografia Complementar

BRASIL. [Programa Escola em Tempo Integral]. Lei nº 14.640, de 31 de julho de 2023. Institui o Programa Escola em Tempo Integral [...]. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 145, p. 1-3, 1 ago. 2023.

BRASIL. [Estratégia Nacional de Escolas Conectadas]. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 185, p. 3-5, 27 set. 2023.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília, DF: SECOM, 2023.

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Estágio Obrigatório na Educação Infantil
Carga Horária	126 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Desenvolvimento de ações formativas e atuação docente supervisionada na Educação Infantil, envolvendo observação, planejamento, intervenção pedagógica e reflexão sobre a prática educativa no contexto da educação infantil, com ênfase na Educação Ambiental como eixo transversal, orientado pelos princípios do cuidado, da sustentabilidade e da relação com o meio.
Objetivos	Geral: Articular os fundamentos teóricos da formação com a prática pedagógica, por meio da observação, planejamento, mediação e reflexão de ações educativas supervisionadas no contexto da Educação Infantil. Específicos: • Analisar a organização do estágio supervisionado e os fundamentos legais e pedagógicos da Educação Infantil.

	• Observar e registrar a organização dos tempos, espaços e materiais pedagógicos na rotina da Educação Infantil. • Identificar as características do desenvolvimento infantil e as diferentes formas de interação e brincadeira das crianças. • Planejar propostas pedagógicas lúdicas, articulando os objetivos de aprendizagem com os campos de experiências da BNCC. • Mediar as experiências e brincadeiras infantis, aplicando as propostas pedagógicas planejadas sob supervisão. • Utilizar a observação e o registro como instrumentos de documentação e avaliação do desenvolvimento infantil. • Sistematizar a vivência do estágio no relatório final, refletindo criticamente sobre a prática pedagógica na Educação Infantil.
--	--

Bibliografia Básica

BARRETO, Flavio Chame. **Informática descomplicada para educação e aplicações práticas para sala de aula**. São Paulo: Érica, 2014.

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de; IVANOFF, Gregorio Bittar. **Tecnologias que educam**: ensinar e aprender com as tecnologias de informação e comunicação. São Paulo: Pearson, 2010.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Penso, 2007.

PIMENTA, Selma Garrido. **O estágio na formação de professores**: unidade teoria e prática. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2020.

Bibliografia Complementar

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Projetos pedagógicos na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022**, de 27 de janeiro de 2022. Diretrizes Nacionais para o atendimento escolar de estudantes em regime de internação sanitária. Brasília, DF: MEC, 2022.

ROCHA, Betânia T. Soares da. **Aquisição da linguagem escrita e uso de computadores na educação infantil**. São Paulo: Dialética, 2022.

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Empreendedorismo e Inovação
Carga Horária	36 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Conceitos de empreendedorismo, inovação e <i>startups</i>. Modelagem de negócios aplicada à educação (EdTechs). Canvas de modelo de negócio e desenvolvimento de produto mínimo viável (MVP). Estratégias de <i>marketing</i> digital e financiamento para projetos educacionais inovadores. Práticas de empreendedorismo aplicadas à computação e à educação. Desenvolvimento e gestão de projetos tecnológicos. Elaboração de planos de negócios para <i>startups</i> e iniciativas educacionais. Uso estratégico das tecnologias digitais para apoiar ações empreendedoras e processos de inovação. Ética, sustentabilidade e impacto social de empreendimentos tecnológicos no contexto educacional. Meio ambiente e sustentabilidade.
Objetivos	Geral: Desenvolver projetos empreendedores inovadores e sustentáveis para a educação, aplicando conceitos de modelagem de negócios e o uso estratégico de tecnologias. Específicos: • Identificar os conceitos fundamentais de empreendedorismo, inovação e <i>startups</i>, aplicando-os ao contexto educacional. • Estruturar modelos de negócio para iniciativas educacionais utilizando ferramentas como o Canvas e o conceito de Produto Mínimo Viável. • Elaborar planos de negócio, incluindo estratégias de <i>marketing</i> e financiamento, para projetos tecnológicos no campo da educação. • Analisar as dimensões éticas, sociais e de sustentabilidade de empreendimentos tecnológicos aplicados à educação.

Bibliografia Básica

FABRETE, Teresa Cristina Lopes. **Empreendedorismo**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2019.

RAZZOLINI FILHO, Edelvino. **Empreendedorismo**: dicas e planos de negócios para o século XXI. Curitiba: InterSaberes, 2012.

SERTEK, Paulo. **Empreendedorismo**. Curitiba: InterSaberes, 2012.

Bibliografia Complementar

ARANTES, Elaine Cristina. **Empreendedorismo e responsabilidade social**. Curitiba: InterSaberes, 2014.

SILVA, Marcos Ruiz da. **Empreendedorismo**. Curitiba: Contentus, 2020.

SILVA, Paulo Cesar da. **Empreendedorismo e capacidade inovadora no setor público**. Curitiba: Contentus, 2020

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Inglês
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Introdução ao desenvolvimento da compreensão de textos em inglês, com foco em estratégias de leitura como <i>skimming</i> , <i>scanning</i> , inferência e reconhecimento de palavras cognatas. Estudo das estruturas básicas da língua inglesa, incluindo tempos verbais, verbos modais, pronomes, conectores, classes de palavras e vocabulário específico. Compreensão de textos gerais e relacionados à informática, com ênfase no uso do dicionário impresso e digital, além de recursos como gramáticas e bancos de textos. Prática de estratégias de leitura em diferentes níveis e desenvolvimento de habilidades de estudo, como resumo de parágrafos e tradução de trechos.
Objetivos	Geral: Desenvolver a capacidade de leitura e compreensão de textos técnicos em língua inglesa, com foco na área de computação, por meio da aplicação de estratégias de leitura e do reconhecimento de estruturas gramaticais. Específicos:

	• Aplicar estratégias de leitura como <i>skimming</i>, <i>scanning</i> e reconhecimento de cognatos para a compreensão geral de textos em inglês. • Identificar as estruturas gramaticais essenciais da língua inglesa, incluindo tempos verbais, pronomes e conectores, em textos técnicos. • Utilizar ferramentas de apoio, como dicionários e gramáticas, para aprofundar a compreensão de textos técnicos da área de computação. • Desenvolver habilidades de estudo, como resumir parágrafos e traduzir trechos, a partir da leitura de textos acadêmicos e técnicos.
Bibliografia Básica DREY, Rafaela Fetzner. Inglês: práticas de leitura e escrita. Porto Alegre: Penso, 2015. (Série Tekne). <i>E-book</i>. ISBN 9788584290314. SERUR, Antonio. Língua inglesa corporativa. Curitiba: Rede e-Tec Brasil, 2012. Disponível em: https://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/proeja/lingua_inglesa_corpor.pdf. Acesso em: 26 maio 2026. THOMPSON, Marco Aurélio da Silva. Inglês instrumental: estratégias de leitura para informática e internet. Rio de Janeiro: Érica, 2016. <i>E-book</i>. ISBN 9788536517834.	
Bibliografia Complementar BROWN, P. Charles; MULLEN, Norma D. English for computer science. Oxford: Oxford University Press, 2005. FERRO, Jeferson. Around the world: introdução à leitura em língua inglesa. Curitiba: InterSaberes, 2012. <i>E-book</i>. ISBN 9788565704939. LAPKOSKI, Graziella Araujo de Oliveira. Do texto ao sentido: teoria e prática de leitura em língua inglesa. Curitiba: InterSaberes, 2012. <i>E-book</i>. ISBN 9788582122808. LIMA, Thereza Cristina de Souza. Inglês básico nas organizações. Curitiba: InterSaberes, 2013. <i>E-book</i>. ISBN 9788582120996. LIMA, Thereza Cristina de Souza. Língua estrangeira moderna: inglês. Curitiba: InterSaberes, 2016. <i>E-book</i>. ISBN 9788559721355. REJANI, Márcia. Inglês instrumental: comunicação e processos para	

hospedagem. São Paulo: Érica, 2014. *E-book*. ISBN 9788536521831.

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Ética e Governança em Inteligência Artificial
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Desafios éticos, legais e sociais relacionados ao desenvolvimento e aplicação de sistemas de Inteligência Artificial (IA). Identificação de vieses algorítmicos e seus impactos sociais. Princípios éticos no desenvolvimento de IA. <i>Frameworks</i> de avaliação ética em projetos de tecnologia. Uso responsável da IA na educação e na sociedade.
Objetivos	Geral: Analisar os desafios éticos, legais e sociais da Inteligência Artificial, aplicando princípios e <i>frameworks</i> para promover seu uso responsável na educação e na sociedade. Específicos: • Compreender os principais desafios éticos, legais e sociais da IA e os princípios que norteiam seu desenvolvimento. • Identificar a ocorrência de vieses algorítmicos em sistemas de IA e analisar seus impactos sociais. • Aplicar <i>frameworks</i> de avaliação ética para analisar e mitigar riscos em projetos de tecnologia que utilizam IA. • Propor diretrizes para o uso responsável da IA, com foco em suas aplicações no contexto educacional.
Bibliografia Básica BARROCA, Iara Cristiana Silva. Referencial para desenvolvimento e uso da IA na educação. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/media/segape/referencial-oficial-pt.pdf. Acesso em: 26 maio 2026. ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). Recomendação sobre a ética da inteligência artificial.	

Paris: UNESCO, 2022. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_por. Acesso em: 26 maio 2026.

SAMPAIO, Rafael Cardoso; SABBATINI, Marcelo; LIMONGI, Ricardo. **Diretrizes para o uso ético e responsável da Inteligência Artificial Generativa**: um guia prático para pesquisadores. São Paulo: Intercom, 2024. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57203>. Acesso em: 26 maio 2026.

VARSHNEY, Kush R. **Trustworthy machine learning**. [S. l.]: Independently Published, 2022.

Bibliografia Complementar

CODED Bias. Direção: Shalini Kantayya. [S. l.]: 7th Empire Media, 2020. 1 videodisco (86 min). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81328723>. Acesso em: 8 set. 2025.

O'NEIL, Cathy. **Algoritmos de destruição em massa**: como o *big data* aumenta a desigualdade e ameaça a democracia. Tradução de Cássio de Arantes Leite. São Paulo: Rueca, 2022.

SOUZA, Adélia; OCHS, Mariana; KLIX, Tatiana (org.). **Educação para a era da inteligência artificial**. São Paulo: Instituto Península, 2024. Disponível em: https://www.institutopeninsula.org.br/wp-content/uploads/2024/10/livro-educacao-p-ara-a-era-da-inteligencia-artificial_.pdf. Acesso em: 26 maio 2026.

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Fundamentos de <i>Hardware</i> e Sistemas Operacionais
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Arquitetura e organização de computadores: processadores, memórias, barramentos e periféricos. Princípios de funcionamento de sistemas operacionais: gerenciamento de processos, memória, arquivos e entrada/saída. Estudo comparativo entre os principais sistemas operacionais (Windows, Linux, macOS).
Objetivos	Geral: Relacionar a estrutura e a organização do hardware de um computador com os princípios de funcionamento e gerenciamento de recursos dos sistemas operacionais modernos.

	Específicos: • Identificar os principais componentes da arquitetura de um computador, incluindo processadores, memórias e periféricos, e suas funções. • Descrever os mecanismos de gerenciamento de processos e de memória realizados por um sistema operacional. • Explicar o funcionamento dos sistemas de arquivos e do gerenciamento de dispositivos de entrada e saída. • Comparar as características, arquiteturas e modelos de gerenciamento dos principais sistemas operacionais de mercado.
--	--

Bibliografia Básica

DELGADO, José; RIBEIRO, Carlos. **Arquitetura de computadores**. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017. *E-book*. ISBN 9788521633921.

MONTEIRO, Mário Antônio. **Introdução à organização de computadores**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2001.

SILBERSCHATZ, Abraham; GALVIN, Peter Baer; GAGNE, Greg. **Fundamentos de sistemas operacionais**. 9. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015. *E-book*. ISBN 9788521630012.

Bibliografia Complementar

FLOYD, Thomas L. **Sistemas digitais: fundamentos e aplicações**. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. ISBN 9788560031931.

STALLINGS, William. **Arquitetura e organização de computadores: projetando com foco em desempenho**. 11. ed. Porto Alegre: Bookman, 2024. *E-book*. ISBN 9788582606384.

TANENBAUM, Andrew Stuart; BOS, Herbert. **Sistemas operacionais modernos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. *E-book*. ISBN 9788582606186.

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Interação Humano-Computador
Carga Horária	72 horas-aula

Língua de Instrução	Português
Ementa	Conceitos e fundamentos teóricos da interação humano-computador. Fatores humanos na interação com sistemas computacionais. Modelos de interação e paradigmas de interface. Usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário (UX). Métodos de <i>design</i> e de avaliação de interfaces. Aspectos éticos e sociais na IHC. Aplicações da IHC no contexto de ensino-aprendizagem.
Objetivos	Geral: Aplicar os fundamentos teóricos e os métodos de design e avaliação da Interação Humano-Computador para a criação de interfaces usáveis, acessíveis e com boa experiência de usuário. Específicos: • Compreender os fundamentos teóricos da Interação Humano-Computador, incluindo os fatores humanos e os principais paradigmas de interface. • Analisar os princípios de usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário como pilares para o design de sistemas interativos. • Aplicar métodos de design centrado no usuário e técnicas de avaliação para o desenvolvimento e a melhoria de interfaces. • Relacionar os aspectos éticos e sociais da Interação Humano-Computador com suas aplicações no contexto de ensino-aprendizagem.
Bibliografia Básica	
BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. BARRETO, Jeanine dos Santos <i>et al.</i> Interface humano-computador. Porto Alegre: Sagah, 2018. <i>E-book</i>. ISBN 9788595027374. BEYNON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.	
Bibliografia Complementar	
COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David. About face: the essentials of	

interaction design. 4. ed. Indianapolis: Wiley, 2014.

DIX, Alan *et al.* **Human-computer interaction**. 3. ed. Harlow: Pearson Education, 2004.

FERREIRA, Simone Bacellar Leal. **E-usabilidade**. Rio de Janeiro: LTC, 2008. *E-book*. ISBN 9788521619604.

HIX, Deborah; HARTSON, H. Rex. **Developing user interfaces**: ensuring usability through product & process. New York: John Wiley & Sons, 1993. (Wiley Professional Computing). ISBN 0471578134.

Semestre	6º Semestre
Nome da Disciplina	Metodologia do Ensino da Computação I
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo aprofundado das abordagens, métodos e estratégias específicas para o ensino de Computação na educação básica. Análise de propostas curriculares (BNCC, SBC). Aprendizagem Criativa. Didática do ensino de Pensamento Computacional e Programação. Utilização de ambientes de programação visual (<i>Scratch</i> , <i>Blockly</i>) e textuais. Computação Desplugada.
Objetivos	Geral: Aplicar diferentes abordagens didáticas, como a Computação Desplugada e a programação visual, para o ensino de Pensamento Computacional na educação básica, com base nas propostas curriculares nacionais. Específicos: • Analisar as propostas curriculares para o ensino de Computação na educação básica, fundamentando-as na teoria da Aprendizagem Criativa. • Planejar atividades de Computação Desplugada para o desenvolvimento do Pensamento Computacional. • Utilizar ambientes de programação visual como ferramenta didática para o ensino de conceitos de programação. • Aplicar estratégias didáticas para a transição da

	programação visual para a programação textual na educação básica.
Bibliografia Básica BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular . Brasília, DF: MEC, 2018. BRENNAN, Karen; RESNICK, Mitchel. New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. <i>In</i> : ANNUAL MEETING OF THE AMERICAN EDUCATIONAL RESEARCH ASSOCIATION (AERA), 2012, Vancouver. Proceedings [...] . Washington, DC: AERA, 2012. p. 1-25. Disponível em: https://www.media.mit.edu/publications/new-frameworks-for-studying-and-assessing-the-development-of-computational-thinking/ . Acesso em: 26 maio 2026. CERIGATTO, Paulo Marcelo; MACHADO, Gláucia Vieira. Tecnologias digitais na prática pedagógica . Porto Alegre: Sagah, 2018. <i>E-book</i> . ISBN 9788595028128.	
Bibliografia Complementar BELL, Tim; WITTEN, Ian H.; FELLOWS, Michael. Computer Science Unplugged : an enrichment and extension programme for primary-aged students. Christchurch: CS Unplugged, 2015. RESNICK, Mitchel. Lifelong kindergarten : cultivating creativity through projects, passion, peers, and play. Cambridge: MIT Press, 2017. SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). Diretrizes para ensino de Computação na Educação Básica . Porto Alegre: SBC, 2018.	

Semestre	7º Semestre
Nome da Disciplina	Introdução à Arquitetura de Computadores e Redes
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Aprofundamento em arquitetura de computadores e sistemas de computação. Hierarquia de memória. Conjunto de instruções. Conceitos fundamentais de redes de computadores: modelo OSI e TCP/IP, topologias, equipamentos (roteadores, <i>switches</i>) e protocolos (HTTP, DNS, FTP). Segurança de redes.
Objetivos	Geral: Aprofundamento em arquitetura de computadores e sistemas de computação. Hierarquia de memória.

	Conjunto de instruções. Conceitos fundamentais de redes de computadores: modelo OSI e TCP/IP, topologias, equipamentos (roteadores, <i>switches</i>) e protocolos (HTTP, DNS, FTP). Segurança de redes. Específicos: • Descrever a organização básica de um sistema de computação, identificando seus principais componentes e funções. • Analisar o funcionamento da hierarquia de memória e a estrutura do conjunto de instruções de um processador. • Diferenciar os modelos de referência, topologias, equipamentos e protocolos que fundamentam as redes de computadores. • Compreender os princípios básicos de segurança e as principais vulnerabilidades em redes de computadores.
Bibliografia Básica KUROSE, J. F.; ROSS, K. W. Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down. 3. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2007. STALLINGS, W. Arquitetura e organização de computadores. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. TANENBAUM, A. S.; WETHERALL, D. Redes de computadores. 5. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.	
Bibliografia Complementar COMER, D. E. Redes de computadores e internet. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016. HENNESSY, J. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. 6. ed. Rio de Janeiro: GEN LTC, 2019. <i>E-book</i>. ISBN 9788595150669. MONTEIRO, M. A. Introdução à organização de computadores. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2007.	

Semestre	7º Semestre
Nome da Disciplina	Educação de Jovens e Adultos

Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo dos fundamentos históricos, sociais, culturais e legais da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil. Análise das especificidades do público da EJA considerando aspectos socioeconômicos, culturais, cognitivos e afetivos. Políticas públicas, diretrizes curriculares e legislações pertinentes. Metodologias e práticas pedagógicas inclusivas voltadas à alfabetização, letramento e formação continuada de jovens e adultos, com integração de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).
Objetivos	Geral: Compreender os fundamentos teóricos, legais e pedagógicos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), desenvolvendo subsídios para o planejamento e a prática docente nessa modalidade de ensino. Específicos: • Situar a EJA no contexto histórico, social e legal da educação brasileira. • Reconhecer as características e especificidades do público jovem e adulto em contextos educacionais. • Identificar políticas públicas e diretrizes curriculares pertinentes à modalidade. • Analisar metodologias e práticas pedagógicas adequadas à alfabetização, ao letramento e à formação continuada de jovens e adultos. • Refletir sobre o uso das TDIC como recurso pedagógico no contexto da EJA.
Bibliografia Básica CATELLI JÚNIOR, Roberto. Educação de jovens e adultos: das concepções à sala de aula. São Paulo: Contexto, 2024. OLIVEIRA, Júnio Rodrigues <i>et al.</i> Educação e tecnologia: caminhos para a inclusão e o trabalho na Educação de Jovens e Adultos – EJA. Cadernos de Educação e Desenvolvimento, [s. l.], v. 17, n. 5, p. 1-15, 2025. Disponível em: https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/8457. Acesso em: 26 maio 2026.	

SOARES, Leônicio José Gomes. **Educação de jovens e adultos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

Bibliografia Complementar

JANEIRO, Cássia. **Educação em valores humanos e EJA**. Curitiba: InterSaberes, 2012.

PEREIRA, João Duarte. Educação de jovens e adultos: um contexto histórico e legal. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, [s. l.], v. 8, p. 89-102, 2024.

RUTHES, Rafaela Eloisa. **O uso das TICs no ensino da modalidade EJA: uma visão sobre a utilização de celulares nas práticas escolares**. 2018. Monografia (Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

Semestre	7º Semestre
Nome da Disciplina	Estágio Obrigatório no Ensino Médio
Carga Horária	126 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Desenvolvimento de ações formativas e atuação docente supervisionada no Ensino Médio, envolvendo planejamento, regência, avaliação e reflexão sobre práticas pedagógicas no contexto da educação básica, com ênfase na Educação em Direitos Humanos como eixo transversal, orientado pelos princípios da cidadania, da diversidade, da equidade e da justiça social.
Objetivos	Geral: Articular os conhecimentos teóricos da formação inicial com a prática docente, por meio do planejamento, execução e avaliação de ações pedagógicas supervisionadas no contexto do Ensino Médio. Específicos: • Analisar a estrutura e a organização do estágio supervisionado, compreendendo as especificidades legais e pedagógicas do Ensino Médio. • Observar e registrar as práticas pedagógicas e a cultura escolar em turmas do Ensino Médio.

	• Diagnosticar o contexto da sala de aula a partir da análise do Projeto Político-Pedagógico e das observações realizadas. • Elaborar planos de aula e sequências didáticas articulando os conteúdos curriculares do Ensino Médio a práticas pedagógicas investigativas, dialógicas e socialmente contextualizadas. • Desenvolver a prática da regência em sala de aula, mediando o processo de ensino-aprendizagem no Ensino Médio. • Aplicar instrumentos de avaliação da aprendizagem e analisar os resultados obtidos durante a regência. • Sistematizar a experiência do estágio no relatório final, refletindo criticamente sobre a prática docente desenvolvida.
--	---

Bibliografia Básica

ARAÚJO, Carla B. Z. M. **Estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental**. Campo Grande: Ed. UFMS, 2011.

BARREIRO, Iraíde Marques de Freitas; GEBRAN, Raimunda Abou. **Prática de ensino e estágio supervisionado na formação de professores**. São Paulo: Avercamp, 2006.

CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. **Os estágios nos cursos de licenciatura**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

Bibliografia Complementar

BIANCHI, Anna Cecília de Moraes; ALVARENGA, Marina; BIANCHI, Roberto. **Orientação para estágio em licenciatura**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

PANIAGO, Rosenilde Nogueira; NUNES, Patrícia Gouvêa; SARMENTO, Teresa. **Estágio curricular supervisionado docente baseado na pesquisa: debates luso-brasileiros**. Ijuí: Unijuí, 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. **Estágio supervisionado 4**. Vitória: UFES, 2015.

Semestre	7º Semestre
Nome da Disciplina	Estudo de Libras

Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	História, Culturas e Identidades Surdas. Perspectivas sobre a Surdez e o sujeito Surdo. Políticas Educacionais e Linguísticas voltadas às pessoas surdas. Bilinguismo. A atuação do tradutor e intérprete de Libras no contexto educacional inclusivo. Aspectos Linguísticos da Língua Brasileira de Sinais (Libras). Comunicação Básica em Libras.
Objetivos	Geral: Compreender os aspectos históricos, culturais, linguísticos e pedagógicos da Língua Brasileira de Sinais, refletindo sobre seu papel na formação de uma prática docente inclusiva. Específicos: • Contextualizar os fundamentos históricos, políticos e culturais da Libras, reconhecendo as singularidades da pessoa surda. • Identificar as noções básicas da estrutura linguística da Libras, abrangendo seus aspectos fonológicos, morfológicos e sintáticos. • Analisar os processos de aquisição da Libras como primeira e segunda língua e seus impactos discursivos na interpretação. • Refletir sobre as relações pedagógicas e o papel do educador e do intérprete no contexto da escola inclusiva.
Bibliografia Básica BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 2005. LIBRAS 2 BRASIL. Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Diário Oficial da União, Brasília, 4 de agosto de 2021.	

GESSER, A. **LIBRAS?** Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa. **Tenho um aluno surdo, e agora?** Introdução à Libras e educação de surdos. São Carlos: EdUFSCAR, 2014.

QUADROS, Ronice Muller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira:** estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

Bibliografia Complementar

ANTONIO, Luiz Cláudio de Oliveira; MEIRELES, Rosana Maria do Prado Luiz. **O tradutor e intérprete de Libras em contexto educacional: práticas de bilinguismo ou acessibilidade?** In: LEMOS,

Glauber de Souza (Org.). **O Instituto Nacional de Educação de Surdos e os estudos da tradução e interpretação de línguas de sinais:** atravessamentos históricos, educacionais e legislativos. Rio de Janeiro: INES, 2022, p. 251- 265.

LODI, Ana Claudia Balieiro. Educação em Língua Brasileira de Sinais: um direito dos surdos a ser assegurado. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, Brasília, v. 22, n. 2, p. 316-330, 2019.

OLIVEIRA, Tharcizio de Souza; SANTOS, Jenniffer Simpon dos; PARADISO, Silvio Ruiz. A Língua(gem) como fronteira: reflexões sobre a dinâmica sociocultural de pessoas surdas e ouvintes. **Revista Linguística**, Rio de Janeiro, v.19, número suplementar, p. 21-34, set.-dez. 2023 SILVA, Keli;

OLIVEIRA, Ivone. O trabalho do intérprete de Libras na escola: um estudo de caso. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 695-712, jul./set. 2016.

Semestre	7º Semestre
Nome da Disciplina	Engenharia de Software
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Introdução à Engenharia de <i>Software</i> . Processo de <i>Software</i> . Métodos Ágeis. Engenharia de Requisitos de <i>Software</i> . Planejamento e Gerenciamento de <i>Software</i> . Gerência da Qualidade. Teste de <i>Software</i> . Manutenção e Evolução de <i>Software</i> .
Objetivos	Geral: Compreender os princípios, processos e metodologias fundamentais da Engenharia de <i>Software</i> para o planejamento, desenvolvimento e manutenção de

	sistemas de qualidade. Específicos: • Analisar os conceitos fundamentais da Engenharia de <i>Software</i>, diferenciando processos de desenvolvimento e metodologias ágeis. • Aplicar técnicas de engenharia de requisitos e de planejamento para o gerenciamento de projetos de <i>software</i>. • Relacionar os princípios de gerência da qualidade com as estratégias e técnicas de teste de <i>software</i>. • Identificar os tipos de manutenção e os processos envolvidos na evolução de um <i>software</i> ao longo do seu ciclo de vida.
Bibliografia Básica PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software — produtos. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. v. 1. <i>E-book</i>. ISBN 9788521636724. SBROCCO, José Henrique Teixeira de C.; MACEDO, Paulo César de. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. Rio de Janeiro: Érica, 2012. <i>E-book</i>. ISBN 9788536519418. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson,	
Bibliografia Complementar BASS, Len; CLEMENTS, Paul; KAZMAN, Rick. Software architecture in practice. 3. ed. Upper Saddle River: Addison-Wesley, c2013. (SEI Series in Software Engineering). ISBN 9780321815736. PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012. ISBN 9788521616504. PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software — projetos e processos. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. v. 2. <i>E-book</i>. ISBN 9788521636748. PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011. ISBN 9788563308337. ROCHA, Heloísa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. Design e avaliação de interfaces humano-computador. Campinas: NIED/UNICAMP, 2003. Disponível em: https://www.nied.unicamp.br/biblioteca/design-e-avaliacao-e-interfaces-humano-co	

[mputador/](#). Acesso em: 7 set. 2025.

WAZLAWICK, Raul. **Engenharia de software**: conceitos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

Semestre	7º Semestre
Nome da Disciplina	Metodologia do Ensino de Computação II
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Aprofundamento em tópicos avançados do ensino de Computação. Metodologias para o ensino de redes, <i>hardware</i> , banco de dados e inteligência artificial na educação básica e técnica. Aprendizagem baseada em jogos (<i>Game-Based Learning</i>). Gamificação. Avaliação da aprendizagem em Computação.
Objetivos	Geral: Aplicar metodologias de ensino e estratégias de avaliação para abordar tópicos avançados de computação, como redes, inteligência artificial e aprendizagem baseada em jogos, na educação básica e técnica Específicos: • Planejar aulas sobre os conceitos de <i>hardware</i> e redes de computadores, utilizando abordagens didáticas adequadas à educação básica e técnica. • Elaborar estratégias de ensino para apresentar os fundamentos de banco de dados e inteligência artificial de forma acessível. • Diferenciar e aplicar os conceitos de aprendizagem baseada em jogos e gamificação como estratégias para o engajamento dos estudantes. • Desenvolver instrumentos de avaliação da aprendizagem que sejam coerentes com as competências e habilidades do ensino de computação.
Bibliografia Básica	
BELL, T.; WAINWRIGHT, C.; WANG, A. CS unplugged : an enrichment and	

extension programme for primary-aged students. Christchurch: University of Canterbury, 2015. Disponível em: <https://researchers.cdu.edu.au/en/publications/cs-unplugged-an-enrichment-and-extension-programme-for-primary-ag/>. Acesso em: 25 maio 2026.

PAPERT, S. **Mindstorms**: children, computers, and powerful ideas. New York: Basic Books, 1980. Disponível em: <https://www.media.mit.edu/publications/mindstorms/>. Acesso em: 25 maio 2026.

VALENTE, J. A. (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2010.

Bibliografia Complementar

GUZDIAL, M. Learner-centered design of computing education: research on computing for everyone. **Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics**, v. 8, n. 6, p. 1-165, 2015.

RESNICK, M. *et al.* Scratch: programming for all. **Communications of the ACM**, v. 52, n. 11, p. 60-67, 2009.

WING, J. M. Computational thinking. **Communications of the ACM**, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006.

Semestre	8º Semestre
Nome da Disciplina	Desenvolvimento Web e Mobile
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	HTML, CSS, JavaScript e conceitos básicos de aplicações móveis. Integração com bancos de dados. Introdução ao desenvolvimento de aplicações <i>mobile</i> (nativo ou híbrido). Ciclo de vida de desenvolvimento de <i>software</i> .
Objetivos	Geral: Desenvolver aplicações <i>web</i> e <i>mobile</i> básicas, aplicando as linguagens fundamentais de <i>front-end</i>, os conceitos de integração com banco de dados e as fases do ciclo de vida de <i>software</i>. Específicos: Construir interfaces web interativas utilizando as linguagens de marcação, estilização e programação fundamentais.

	• Implementar a integração de uma aplicação web com um banco de dados para a manipulação de informações. • Diferenciar as abordagens de desenvolvimento de aplicações móveis nativas e híbridas, compreendendo seus conceitos básicos. • Aplicar as etapas do ciclo de vida de desenvolvimento de <i>software</i> no planejamento de um projeto de aplicação.
--	---

Bibliografia Básica

ALVES, William P. **HTML & CSS**: aprenda como construir páginas web. Rio de Janeiro: Expressa, 2021. *E-book*. ISBN 9786558110187.

DEITEL, Harvey; DEITEL, Paul; DEITEL, Abbey. **Android**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. *E-book*. ISBN 9788582603482.

OLIVEIRA, Cláudio Luís V.; ZANETTI, Humberto Augusto P. **Javascript descomplicado**: programação para web, IoT e dispositivos móveis. Rio de Janeiro: Érica, 2020. *E-book*. ISBN 9788536533100.

Bibliografia Complementar

KALIN, Martin. **Java Web Services**: up and running. Beijing: O'Reilly, 2010. ISBN 9780596521127.

LANDOW, George P. **Hypertext 3.0**: critical theory and new media in an era of globalization. 3. ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. (Parallax). ISBN 0801882567.

NIELSEN, Jakob. **Usability engineering**. Boston: Academic Press, 1993. ISBN 0125184050.

PUREWAL, Semmy. **Aprendendo a desenvolver aplicações web**: desenvolva rapidamente com as tecnologias JavaScript mais modernas. São Paulo: Novatec, 2014.

ROSSI, Gustavo *et al.* **Web engineering**: modelling and implementing web applications. London: Springer, 2010. (Human-Computer Interaction Series). ISBN 9781849966771.

Semestre	8º Semestre
Nome da Disciplina	Desenvolvimento de Jogos Digitais

Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos dos jogos digitais. Tipologias de jogos: comerciais, educacionais, sérios e lúdicos. Princípios de design de jogos. Desenvolvimento de jogos educacionais: narrativa, mecânicas, dinâmicas e estética. Avaliação da eficácia pedagógica dos jogos e experiências gamificadas. Ética, inclusão, acessibilidade e abordagem de temas socioambientais e de Educação em Direitos Humanos nos jogos digitais.
Objetivos	Geral: Desenvolver protótipos de jogos digitais educacionais, aplicando os princípios de <i>design</i>, as etapas de produção e os critérios de avaliação pedagógica e de acessibilidade. Específicos: • Diferenciar os fundamentos e as tipologias dos jogos digitais, com ênfase nos jogos educacionais e sérios. • Aplicar os princípios de design de jogos, incluindo narrativa, mecânicas e estética, na concepção de um jogo educacional. • Desenvolver um protótipo funcional de um jogo digital educacional utilizando ferramentas de desenvolvimento. • Analisar a eficácia pedagógica e as implicações éticas, de inclusão e de acessibilidade em jogos digitais.
Bibliografia Básica	
ALVES, William Pereira. Unity: design e desenvolvimento de jogos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. ISBN 855080732X. HARBOUR, Jonathan S. Programação de games com Java: tradução da 2. edição norte-americana. São Paulo: Cengage Learning, 2009. <i>E-book</i>. ISBN 9788522127290. LEDUR, C. L. Desenvolvimento de sistemas com C#. Porto Alegre: Sagah, 2018. ISBN 9788595023147.	
Bibliografia Complementar	

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. 1. ed. Campinas: Papirus, 2022. *E-book*. ISBN 9786556500003.

ARRUDA, Eucidio P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. *E-book*. ISBN 9788582601440.

CASSOL, Vinícius. **Programação aplicada a games**. Curitiba: Intersaberes, 2022. ISBN 9786555171662.

SANTAELLA, Lucia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008. *E-book*. ISBN 9788522127276.

Semestre	8º Semestre
Nome da Disciplina	Letramento Acadêmico e Projetos Aplicados
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Desenvolvimento do letramento acadêmico por meio da leitura crítica e produção de gêneros textuais educacionais. Estudo das convenções da escrita científica (ABNT) e da comunicação formal. Aplicação prática da escrita por meio da metodologia de projetos. Análise de editais e chamadas públicas para projetos educacionais. Estruturação de propostas: diagnóstico do problema, público-alvo, objetivos, metodologia, recursos, cronograma e plano de avaliação de impacto. Práticas de escrita colaborativa, revisão por pares, técnicas de pitching e comunicação para apresentação de ideias inovadoras em educação.
Objetivos	Geral: Elaborar propostas de projetos educacionais estruturadas, aplicando as convenções da escrita científica, as práticas de trabalho colaborativo e as técnicas de comunicação de ideias. Específicos: • Aplicar as convenções da escrita científica e da comunicação formal na produção de textos acadêmicos. • Estruturar a concepção de um projeto educacional, definindo o problema, o público-alvo e os objetivos

	a partir da análise de editais. • Detalhar a metodologia, o cronograma e o plano de avaliação de impacto de uma proposta de projeto. • Utilizar técnicas de escrita colaborativa, revisão por pares e pitching para aprimorar e apresentar a proposta do projeto.
Bibliografia Básica COSCARELLI, Carla Viana <i>et al.</i> Letramento acadêmico: prática de pesquisa e produção textual na universidade. São Paulo: Contexto, 2025. <i>E-book</i>. ISBN 9786555416176. GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 7. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2022. <i>E-book</i>. ISBN 9786559771653. MOTTA-ROTH, Desirée; HENDGES, Graciela Rabuske. Produção textual na universidade: relações entre ensino, pesquisa e extensão. São Paulo: Parábola, 2010. SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2017.	
Bibliografia Complementar BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Superior. Manual de elaboração de projetos de extensão. Brasília, DF: MEC, 2000. ETGES, N. J. Metodologia científica: elaboração de projetos de pesquisa. Porto Alegre: UFRGS, 2007. MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2016. SANTOS, Boaventura de Sousa (org.). Extensão universitária: para além das fronteiras acadêmicas. Coimbra: Almedina, 2014.	

Semestre	8º Semestre
Nome da Disciplina	Legislação em Computação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Marco Civil da Internet. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD. Propriedade Intelectual e Direitos

	Autorais. Crimes Digitais. Lei Brasileira de Inclusão. Aplicações e implicações legais no contexto educacional e profissional.
Objetivos	Geral: Analisar os principais marcos legais da computação no Brasil, compreendendo suas implicações éticas e práticas nos contextos educacional e profissional. Específicos: • Identificar os princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil estabelecidos pelo Marco Civil da Internet. • Reconhecer os fundamentos e princípios da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais e suas exigências para o tratamento de dados. • Diferenciar as normas de propriedade intelectual e direitos autorais das tipificações de crimes digitais no ambiente online. • Relacionar os preceitos da Lei Brasileira de Inclusão com as implicações legais da computação no ambiente educacional e profissional.
Bibliografia Básica BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 24 abr. 2014. BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União: Brasília, DF, 15 ago. 2018. LEMOS, R. O direito da informática. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. PAESANI, Liliana Minardi. Direito de informática. 10. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2015. <i>E-book</i>. ISBN 9788522498123.	
Bibliografia Complementar BLUM, R. M.; VAINZOF, R. Manual de direito eletrônico e internet. 6. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2019. GOMES, A. P. Crimes de informática. 2. ed. Curitiba: Juruá, 2013. PINHEIRO, P. P. Direito digital. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.	

Semestre	8º Semestre
Nome da Disciplina	Cultura <i>Maker</i> e Robótica Educacional
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos e princípios da Cultura <i>Maker</i> . "Aprender fazendo" (<i>learning by doing</i>). Colaboração, prototipagem rápida e compartilhamento de conhecimento. <i>Makerspaces</i> e <i>Fab Labs</i> . Conceitos fundamentais da robótica educacional: sensores, atuadores e controladores. Plataformas abertas como Arduino. Eletrônica básica. Programação de microcontroladores. Integração de componentes. Ferramentas de fabricação digital: impressão 3D e corte a <i>laser</i> . Criação de peças e estruturas customizadas. Projetos práticos e interdisciplinares integrando robótica e materiais diversos (MDF, acrílico, materiais recicláveis). Solução de problemas reais. Implementação de espaços e práticas <i>maker</i> na escola. Fomento à criatividade, autonomia, colaboração e resiliência nos estudantes.
Objetivos	Geral: Integrar os fundamentos da Cultura <i>Maker</i> e da Robótica Educacional para desenvolver projetos práticos e interdisciplinares que fomentem a criatividade e a resolução de problemas no contexto da educação básica Específicos: • Compreender os fundamentos e princípios da Cultura <i>Maker</i>, incluindo os conceitos de colaboração, prototipagem e a função dos <i>makerspaces</i>. • Construir protótipos de robótica educacional utilizando eletrônica básica, programação de microcontroladores e plataformas abertas. • Utilizar ferramentas de fabricação digital, como impressão 3D e corte a <i>laser</i>, para criar peças e estruturas customizadas. • Desenvolver projetos pedagógicos interdisciplinares que integrem robótica e fabricação digital para aplicação no ambiente escolar.

Bibliografia Básica

ANDERSON, C. M. **The new industrial revolution**. New York: Crown Business, 2012.

BLIKSTEIN, P. O pensamento computacional e a reinvenção do computador na educação. In: VALENTE, J. A.; ALMEIDA, F. J. de (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2010. p. 1-24. Disponível em: <https://titlab.org/publications-listing/>. Acesso em: 25 maio 2026.

SILVA, Rodrigo B.; BLIKSTEIN, Paulo. **Robótica educacional**: experiências inovadoras na educação brasileira. Porto Alegre: Penso, 2019. *E-book*. ISBN 9788584291892.

Bibliografia Complementar

MARTINS, G. de A. **Robótica educacional**: uma introdução ao mundo da robótica. São Paulo: Novatec, 2016.

MONTEIRO, A. M. **Robótica pedagógica**: o construtivismo na prática. São Paulo: Érica, 2011.

VALENTE, J. A. (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2010.

Semestre	8º Semestre
Nome da Disciplina	Projeto Integrador de Educação Digital IV
Carga Horária	108 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Curricularização da extensão. Ações interdisciplinares de extensão. Articulação entre Computação e Educação. Educação digital e midiática. Educação em Direitos Humanos e Educação Ambiental como eixos transversais nas práticas extensionistas, com ênfase na cidadania digital, inclusão, sustentabilidade e participação social. Portfólio digital IV.
Objetivos	Geral: Analisar os resultados e o impacto do projeto de extensão, sistematizando a experiência no relatório final e elaborando materiais para a disseminação dos conhecimentos produzidos. Específicos:

	• Consolidar e analisar o conjunto de dados coletados ao longo do projeto de extensão. • Avaliar o impacto social e educacional das ações realizadas, contrastando os resultados com os objetivos iniciais. • Redigir o relatório final do projeto de extensão, seguindo as normas acadêmicas. • Produzir materiais para a disseminação dos resultados, como resumos ou produtos educacionais. • Apresentar os resultados do projeto de forma clara e estruturada para um público acadêmico. • Finalizar e apresentar o Portfólio Digital IV como registro completo do processo e dos produtos do projeto.
--	---

Bibliografia Básica

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB nº 2/2022, de 4 de agosto de 2022. **Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC**. Brasília, DF: CNE, 2022.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. **Institui a Política Nacional de Educação Digital**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 9, p. 1-3, 12 jan. 2023.

Bibliografia Complementar

BRASIL. Lei nº 14.640, de 31 de julho de 2023. **Institui o Programa Escola em Tempo Integral**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 145, p. 1-4, 1 ago. 2023.

BRASIL. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. **Regulamenta a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 160, n. 185, p. 3-5, 27 set. 2023.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília, DF: SECOM, 2023.

Semestre

Disciplina Optativa

Nome da Disciplina	Ambientes Virtuais de Aprendizagem
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos teóricos, históricos e legais da avaliação educacional. Concepções, funções e modalidades de avaliação no ensino e aprendizagem. Relação entre objetivos, conteúdos, metodologias e instrumentos avaliativos. Avaliação diagnóstica, formativa e somativa no ensino de Computação. Uso de tecnologias digitais e dimensões éticas, críticas e reflexivas da prática avaliativa. Elaboração de instrumentos avaliativos: provas, projetos, portfólios e rubricas. Análise de resultados e tomada de decisão pedagógica. Cultura do <i>feedback</i> : técnicas para oferecer e receber <i>feedback</i> construtivo. Técnicas e ferramentas digitais para processos de avaliação e <i>feedback</i> .
Objetivos	Geral: Planejar e implementar práticas pedagógicas e avaliativas em Ambientes Virtuais de Aprendizagem, utilizando suas ferramentas para promover a interação, o <i>feedback</i> e a tomada de decisão orientada por dados. Específicos: • Compreender os fundamentos teóricos e as funcionalidades dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, identificando as modalidades de avaliação aplicáveis. • Elaborar instrumentos avaliativos diversificados, como portfólios e rubricas, utilizando as ferramentas de um Ambiente Virtual de Aprendizagem. • Aplicar técnicas e ferramentas digitais para promover a cultura do <i>feedback</i> construtivo e a interação em ambientes virtuais. • Analisar os dados de aprendizagem gerados no ambiente virtual para a tomada de decisão pedagógica, considerando as

	dimensões éticas da prática.
Bibliografia Básica	
ALMEIDA, M. E. B. de. Tecnologia e educação a distância : uma abordagem interativa. São Paulo: Pini, 2007.	
MORAN, J. M. A educação que desejamos : novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012. Disponível em: https://periodicos.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/121 . Acesso em: 25 maio 2026.	
MUGNOL, Márcio. A educação a distância no Brasil: conceitos e fundamentos. Revista Diálogo Educacional , Curitiba, v. 9, n. 27, p. 335-349, maio/ago. 2009. Disponível em: https://doi.org/10.7213/rde.v9i27.3589 . Acesso em: 25 maio 2026.	
SILVA, Marco (org.). Educação online : teorias, práticas e formação corporativa. São Paulo: Loyola, 2006.	
Bibliografia Complementar	
BATES, A. W. Teaching in a digital age : guidelines for designing teaching and learning. Victoria: BCcampus, 2015.	
GOMES, M. J.; MENDES, A. Q. Ambientes virtuais de aprendizagem: integração de ferramentas de avaliação formativa. Revista Portuguesa de Educação , Braga, v. 29, n. 1, p. 73-93, 2016.	
SCHLEMMER, E. Metodologias para educação a distância em ambientes virtuais de aprendizagem . Porto Alegre: Artmed, 2005.	

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Análise de Dados Educacionais
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Introdução aos conceitos de <i>Learning Analytics</i> (Análise da Aprendizagem) e mineração de dados educacionais. Estudo do ciclo de análise de dados: coleta, tratamento, análise, visualização e interpretação de dados provenientes de ambientes de aprendizagem (plataformas online/LMS, resultados de avaliações, registros de frequência, etc.). Utilização de ferramentas e planilhas para manipulação e visualização de dados. Foco na tomada de decisão pedagógica orientada por evidências

	para identificar dificuldades de aprendizagem, avaliar a eficácia de intervenções e promover o sucesso do estudante. Análise das implicações da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) no tratamento de dados de estudantes.
Objetivos	Geral: Aplicar o ciclo de análise de dados em contextos educacionais para subsidiar a tomada de decisão pedagógica de forma ética e em conformidade com a legislação de proteção de dados. Específicos: • Compreender os conceitos de <i>Learning Analytics</i> e as etapas iniciais do ciclo de análise, incluindo a coleta e o tratamento de dados educacionais. • Utilizar ferramentas e planilhas para realizar a análise e a visualização de dados provenientes de ambientes de aprendizagem. • Interpretar os resultados da análise de dados para apoiar a tomada de decisão pedagógica orientada por evidências. • Analisar as implicações éticas e legais da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) no tratamento de informações de estudantes.
Bibliografia Básica BEHRMAN, Kennedy R. Fundamentos de Python para ciência de dados. Porto Alegre: Bookman, 2023. <i>E-book</i>. ISBN 9788582605974. CARVALHO, André C. P. L. F. de; MENEZES, Angelo G.; BONIDIA, Robson P. Ciência de Dados: fundamentos e aplicações. Rio de Janeiro: LTC, 2024. <i>E-book</i>. ISBN 9788521638766. FILATRO, Andrea C. Data science na educação. Rio de Janeiro: Saraiva Uni, 2020. <i>E-book</i>. ISBN 9786587958446.	
Bibliografia Complementar BAKER, Ryan S.; MARTIN, Taylor; ROSSI, Lisa M. Educational data mining and learning analytics. <i>In: The Wiley handbook of cognition and assessment: frameworks, methodologies, and applications</i>. [S. l.]: Wiley, 2016. p. 379-396. ROMERO, Cristobal; VENTURA, Sebastian. Data mining in education. Wiley Interdisciplinary Reviews: Data mining and knowledge discovery, v. 3, n. 1, p.	

12-27, 2013.

SRINIVASA, K. G.; KURNI, Muralidhar. **A beginner's guide to learning analytics**. Cham: Springer, 2021.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Ciência, Tecnologia, Sociedade e Meio Ambiente
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Abordagem CTS/CTSA e sua evolução. Debates epistemológicos e revoluções científicas. Teoria CTS e CTSA aplicada ao ensino. Educação CTS na América Latina. Alfabetização científica. Modelos comunicacionais e estratégias didáticas de transposição de conhecimentos. Projetos educativos com enfoque CTS.
Objetivos	Geral: Aplicar a abordagem de Ciência, Tecnologia e Sociedade no desenvolvimento de projetos educativos que promovam a alfabetização científica e a reflexão crítica sobre os debates epistemológicos contemporâneos. Específicos: 1. Compreender a evolução da abordagem CTS e sua relação com os debates epistemológicos sobre as revoluções científicas. 2. Relacionar a teoria CTS com a prática do ensino, o movimento de alfabetização científica e o contexto da educação na América Latina. 3. Analisar modelos comunicacionais e estratégias didáticas para a transposição de conhecimentos científico-tecnológicos. 4. Desenvolver propostas de projetos educativos interdisciplinares com enfoque em Ciência, Tecnologia e Sociedade.
Bibliografia Básica	
BAUMAN, Z.; LYNN, D. A vida em fragmentos : sobre a relação entre a ciência e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.	

BECK, U. **Sociedade de risco**: rumo a uma outra modernidade. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

SANTOS, L. G. dos. **Tecnociência e cultura**: sobre a crise dos paradigmas modernos. São Paulo: Editora 34, 2004.

Bibliografia Complementar

CASTRO, R. **Pensando o risco ambiental**: uma sociologia do risco no Brasil. São Paulo: Annablume, 2005.

FLORIDA, R. **A ascensão da classe criativa**: e como ela está transformando o trabalho, o lazer, a comunidade e a vida cotidiana. Porto Alegre: L&PM, 2011.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaios de antropologia simétrica. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2013.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Computação e Pesquisa Multidisciplinar
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Aplicação de conceitos de computação em problemas de outras áreas (saúde, educação, humanidades, biologia, engenharias, agronomia, entre outros). Desenvolvimento de projetos de pesquisa interdisciplinar com impacto social. Integração de ferramentas computacionais (análise de dados, inteligência artificial (IA), modelagem) em contextos não tradicionais.
Objetivos	Geral: Desenvolver projetos de pesquisa interdisciplinar com impacto social, aplicando ferramentas computacionais para a análise e solução de problemas em contextos não tradicionais Específicos: • Identificar as potencialidades da aplicação de conceitos da computação para a resolução de problemas em diversas áreas do conhecimento. • Analisar o uso de ferramentas computacionais, como análise de dados e inteligência artificial, em pesquisas de contextos não tradicionais. • Estruturar uma proposta de pesquisa

	interdisciplinar, definindo o problema, os objetivos e a metodologia com foco no impacto social. Desenvolver um protótipo ou um plano detalhado de um projeto de pesquisa interdisciplinar.
--	--

Bibliografia Básica

CIOFFI-REVILLA, Claudio. Introduction to computational social science. Springer Verlag London Limited, 2014. CIOFFI-REVILLA, Claudio. **Introduction to computational social science**. London: Springer, 2014.

REPKO, Allen F.; SZOSTAK, Rick. **Interdisciplinary research: process and theory**. 4. ed. Thousand Oaks: Sage, 2020.

WAZLAWICK, Raul Sidney. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2020. *E-book*. ISBN 9788595157705.

Bibliografia Complementar

FEITOZA, Alisson Castro. **Iniciativas para o ensino de computação/informática em outras áreas**: uma revisão sistemática da literatura. 2025. Dissertação (Mestrado em Computação) – Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/handle/prefix/12825>. Acesso em: 25 maio 2026.

OLIVEIRA, Rubmara Ketzer; MARQUES, Rosebelly Nunes. Aprendizagem multidisciplinar e tecnologia: programação como ponte para o conhecimento. **Latin American Journal of Science Education**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 1-15, 2024. Disponível em: <https://www.lajse.org>. Acesso em: 25 maio 2026.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	<i>Design Thinking</i>
Carga Horária)	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Histórico, conceito e aplicações do <i>Design Thinking</i> . Fases, metodologias e ferramentas do <i>Design Thinking</i> . <i>Design Thinking</i> e Criatividade.
Objetivos	Geral: Aplicar a abordagem do <i>Design Thinking</i>, suas fases e ferramentas para a resolução criativa de problemas complexos em diferentes contextos. Específicos:

	• Compreender o histórico, os conceitos e as principais aplicações da abordagem do <i>Design Thinking</i>. • Utilizar ferramentas de empatia e definição para a investigação e a formulação de problemas complexos. • Aplicar técnicas de criatividade para a ideação e a prototipagem de soluções inovadoras. • Desenvolver ciclos de teste e iteração de protótipos, consolidando o aprendizado sobre o processo completo.
--	---

Bibliografia Básica

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Design thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2010. *E-book*. ISBN 9788577808267.

BROWN, T. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Edição Comemorativa 10 anos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020. ISBN 9788550814377.

FILATRO, Andrea. **Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2017. ISBN 9788547215804.

Bibliografia Complementar

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2011. ISBN 9788521214380.

MELLO, Cleyson de Moraes; ALMEIDA NETO, José Rogério Moura de; PETRILLO, Regina Pentagna. **Para compreender o design thinking**. São Paulo: Processo, 2021. ISBN 9786589351719.

REIS, Dálcio Roberto dos. **A criatividade nas organizações**. Curitiba: Intersaberes, 2021. ISBN 9786589818953.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Estatística e Probabilidade
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Distribuição de frequências. Medidas de posição. Medidas de dispersão. Separatrizes. Fenômeno aleatório

	versus fenômeno determinístico. Espaço amostral e eventos. Introdução à teoria das probabilidades. Abordagem axiomática da teoria das probabilidades. Variáveis aleatórias unidimensionais e multidimensionais. Função de distribuição e função densidade. Probabilidade condicional e independência. Caracterização de variáveis aleatórias. Função característica. Funções de variáveis aleatórias. Modelos probabilísticos e aplicações. Utilização de <i>software</i> (Planilha Eletrônica) para cálculo de estatísticas e probabilidades.
Objetivos	Geral: Aplicar os conceitos da estatística descritiva e da teoria da probabilidade para analisar conjuntos de dados e modelar fenômenos aleatórios em problemas da computação. Específicos: • Calcular e interpretar as principais medidas da estatística descritiva, incluindo distribuições de frequência, medidas de posição e de dispersão. • Utilizar os axiomas e teoremas fundamentais da probabilidade para calcular a chance de ocorrência de eventos, incluindo probabilidades condicionais. • Analisar o comportamento de variáveis aleatórias discretas e contínuas por meio de suas funções de distribuição e densidade. • Aplicar os principais modelos probabilísticos para resolver problemas práticos com o auxílio de planilhas eletrônicas.
Bibliografia Básica MEYER, Paul L. Probabilidade: aplicações à estatística. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2011. MORETTIN, Pedro Alberto; BUSSAB, Wilton de Oliveira. Estatística básica. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 2012. ISBN 9788502136915. SILVA, Juliane S. F.; BERTELLI, Ana L. G.; SILVEIRA, Jamur F. Estatística. Porto Alegre: Sagah, 2019. <i>E-book</i>. ISBN 9788595027763.	
Bibliografia Complementar LEVIN, Jack. Estatística aplicada a ciências humanas. 2. ed. São Paulo: Harper	

& Row do Brasil, 1985.

SILVA, Ermes Medeiros da. **Estatística para os cursos de:** economia, administração e ciências contábeis, volume 1. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2010. ISBN 9788522459025.

SMAILES, Joanne; MCGRANE, Angela. **Estatística aplicada à administração com Excel.** São Paulo: Atlas, 2014. ISBN 9788522430505.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Fundamentos das Metodologias Ativas de Aprendizagem. Principais Abordagens Ativas. Integração das Tecnologias Computacionais. Planejamento Pedagógico com Metodologias Ativas. Avaliação da Aprendizagem em Ambientes Ativos. Inclusão, Acessibilidade e Diversidade no Ensino Ativo. Tendências e Desafios das Metodologias Ativas com Computação. Metodologias de Aprendizagem Ativa. Aprendizagem Criativa. Aprendizagem <i>Maker</i> . Modelos de Aprendizagem Híbrida. <i>Design Thinking</i> . STEAM. Gamificação na Educação. Ferramentas e tecnologias digitais para metodologias ativas de aprendizagem.
Objetivos	Geral: Planejar práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas, contextualizadas e tecnologicamente integradas, fundamentadas em diferentes abordagens das metodologias ativas de aprendizagem e articuladas aos processos de ensino e aprendizagem. Específicos: • Diferenciar os fundamentos teóricos e as características das principais abordagens de metodologias ativas de aprendizagem. • Elaborar planos de aula e estratégias pedagógicas que articulem tecnologias computacionais aos processos de ensino e aprendizagem de forma ativa e em diferentes contextos educacionais. • Planejar práticas de avaliação da aprendizagem considerando princípios de inclusão,

	acessibilidade, participação e diversidade nos processos formativos. • Discutir tendências, potencialidades, limites e desafios das metodologias ativas no contexto da educação em Computação.
--	---

Bibliografia Básica

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina**: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acesso em: 25 maio 2026.

SOARES, Cristine. **Metodologias ativas**: uma nova experiência de aprendizagem. São Paulo: Cortez, 2021. *E-book*. ISBN 9786555550641.

Bibliografia Complementar

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

MITRE, S. M. *et al.* Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 13, supl. 2, p. 2133-2144, 2008.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papirus, 2018.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Pensamento Criativo
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Relação entre criatividade e inovação. Criatividade e inteligência. Perfil do indivíduo criativo. O processo criativo. Barreiras ao processo criativo. Ambiente

	organizacional e criatividade: cultura do aprendizado e resistência à mudança. Ferramentas e técnicas para estimular a criatividade. Indústrias Criativas e Economia Criativa.
Objetivos	Geral: Desenvolver o potencial criativo por meio da compreensão do processo, da superação de barreiras e da aplicação de ferramentas que estimulem a geração de ideias inovadoras. Específicos: • Compreender os conceitos de criatividade e inovação, relacionando-os com o perfil do indivíduo criativo e com a inteligência. • Analisar as etapas do processo criativo e as principais barreiras que podem dificultar sua manifestação. • Aplicar ferramentas e técnicas para estimular a criatividade em ambientes que promovam uma cultura de aprendizado. • Identificar o papel da criatividade no contexto das Indústrias Criativas e da Economia Criativa.
Bibliografia Básica GIGLIO, Zula; WECHSLER, Solange; BRAGOTTO, Denise. Da criatividade à inovação. Campinas: Papyrus, 2016. ISBN 9788544901632. PSCHEIDT, Jean Felipe. Música e criatividade. Curitiba: Contentus, 2020. ISBN 9786557454435. REIS JÚNIOR, Dálcio Roberto. A criatividade nas organizações. Curitiba: Intersaberes, 2021. ISBN 9786589818953.	
Bibliografia Complementar MIRANDA, Simão de. Estratégias didáticas para aulas criativas. Campinas: Papyrus, 2020. ISBN 9788544903483. ROCHA, Karina Nalevaiko. Inteligência, afetividade e criatividade. São Paulo: Contentus, 2020. ISBN 9786557450130. VICENTE, Afonso Ricardo Paloma. Gestão estratégica da inovação. São Paulo: Contentus, 2020. ISBN 9786557452998.	

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Tecnologias para Ensino de Matemática com Computação
Carga Horária	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Estudo e aplicação de tecnologias digitais no ensino de Matemática. Uso de <i>softwares</i> educacionais, objetos de aprendizagem, robótica, programação e simulações. Desenvolvimento de projetos pedagógicos integrando matemática e computação. Análise crítica das potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais no ensino da matemática.
Objetivos	Geral: Utilização crítica e contextualizada de metodologias ativas e estratégias pedagógicas participativas... ou....Emprego crítico de metodologias ativas articuladas à formação técnico-científica e à reflexão social. Específicos: • Analisar diferentes tecnologias digitais, como <i>softwares</i> educacionais e objetos de aprendizagem, e seu potencial para o ensino da Matemática. • Utilizar programação e robótica educacional como ferramentas para a construção de conceitos matemáticos. • Planejar projetos e atividades de ensino de Matemática que articulem tecnologias digitais, metodologias ativas e gamificação. • Avaliar criticamente as tendências tecnológicas emergentes, considerando os aspectos éticos, pedagógicos e de acessibilidade no ensino da Matemática.
Bibliografia Básica BARCELOS, Thiago Schumacher; SILVEIRA, Ismar Frango. Pensamento computacional e educação matemática. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM	

COMPUTAÇÃO (WEI), 20., 2012, Curitiba. **Anais [...]**. Porto Alegre: SBC, 2012. p. 1-10.

FELCHER, Carla Denize Ott. **Uso de tecnologias digitais no ensino de matemática**. Ijuí: Unijuí, 2021.

VENTURA, João Paulo Costa; GOMES, Cristiane Ruiz. Softwares no ensino de matemática e BNCC. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, v. 8, n. 23, p. 195-209, 2021.

Bibliografia Complementar

AZEVEDO, Greiton Toledo de; MALTEMPI, Marcus Vinicius. Matemática e robótica. **Tecnologias, Sociedade e Conhecimento**, v. 7, n. 1, p. 55-78, 2020.

BOBSIN, Rafaela da Silva *et al.* Pensamento computacional na resolução de problemas matemáticos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 31., 2020, [S. I.]. **Anais [...]**. Porto Alegre: SBC, 2020. p. 452-461.

MORAIS, Anuar Daian de; BASSO, Marcus Vinicius; FAGUNDES, Léa da Cruz. Educação matemática e programação. **Ciência & Educação**, v. 23, n. 4, p. 955-973, 2017.

Semestre	Disciplina Optativa
Nome da Disciplina	Tópicos Especiais em Computação e Educação
Carga Horária)	72 horas-aula
Língua de Instrução	Português
Ementa	Disciplina de caráter flexível destinada à abordagem de temas emergentes na interface entre computação e educação, como realidade virtual, inteligência artificial, acessibilidade digital, robótica educacional, computação criativa e inovação pedagógica.
Objetivos	Geral: Analisar o potencial pedagógico de tecnologias emergentes, como Inteligência Artificial e Realidade Virtual, aplicando-as no desenvolvimento de propostas educacionais criativas e acessíveis. Específicos:

	• Explorar as aplicações e as implicações da Inteligência Artificial no campo da educação, com foco no papel do educador; • Avaliar o uso de Realidade Virtual e Aumentada como ferramentas para a criação de experiências de aprendizagem imersivas; • Aplicar os princípios da acessibilidade digital no desenvolvimento de materiais e práticas pedagógicas inclusivas; • Desenvolver propostas de projetos educacionais que integrem os conceitos de computação criativa e as tecnologias emergentes.
Bibliografia Básica BOND, Melissa; ZAWACKI-RICHTER, Olaf. Digital transformation of education and learning. London: Routledge, 2022. HOLMES, Wayne; BIALEK, Maya; YUAN, Ling. Artificial intelligence in education. Paris: UNESCO, 2021. MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2021. SELWYN, Neil. Should robots replace teachers?. Cambridge: Polity Press, 2019.	
Bibliografia Complementar FREINA, Laura; OTT, Michela. Immersive virtual reality in education. Journal of e-Learning and Knowledge Society, v. 11, n. 1, 2015. UNESCO. AI and education: guidance for policy-makers. Paris: UNESCO, 2019. WANG, F.; ANTONENKO, P. Immersive virtual reality and learning. Educational Technology Research and Development, v. 68, n. 4, p. 1-22, 2020.	

6 REFERÊNCIAS E FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

6.1 Referências Bibliográficas utilizadas para elaboração do Projeto Pedagógico

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Diretrizes para o ensino de Computação na Educação Básica**. São Paulo: CIEB, 2019.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). **Censo Escolar da Educação Básica 2024**: resumo técnico. Brasília, DF: Inep, 2024.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). **Manual para classificação dos cursos de graduação e sequenciais**: CINE Brasil. Brasília, DF: INEP, 2025.

MATO GROSSO DO SUL (Estado). Conselho Estadual de Educação (CEE/MS). **Instrumento de avaliação de cursos de graduação presencial e a distância estadual**. Campo Grande: CEE/MS, 2019. Disponível em: <https://www.cee.ms.gov.br/instrumento-de-avaliacao/>. Acesso em: 6 maio 2026.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). **Referenciais de Formação para os Cursos de Graduação em Computação**. São Paulo: SBC, 2017.

WIT, Hans de *et al.* **Internationalisation of Higher Education**. Brussels: European Parliament, 2015.

6.2 Fundamentação Legal

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. **Dispõe sobre a educação ambiental e institui a Política Nacional de Educação Ambiental**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 28 abr. 1999.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 25 abr. 2002.

BRASIL. Decreto nº 4.281, de 25 de junho de 2002. **Regulamenta a Lei nº 9.795/1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 26 jun. 2002.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de junho de 2004. **Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 22 jun. 2004.

BRASIL. Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004. **Regulamenta as Leis nº 10.048/2000 e nº 10.098/2000, que tratam da acessibilidade.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 3 dez. 2004.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. **Regulamenta a Lei nº 10.436/2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 23 dez. 2005.

BRASIL. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. **Dispõe sobre o estágio de estudantes.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 26 set. 2008.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 1, de 30 de maio de 2012. **Estabelece as Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 31 maio 2012.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2, de 15 de junho de 2012. **Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 18 jun. 2012.

BRASIL. Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. **Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 28 dez. 2012.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE (2014–2024).** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 26 jun. 2014.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 7 jul. 2015.

BRASIL. Resolução CNE/CES nº 5, de 16 de novembro de 2016. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área de Computação.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 17 nov. 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 15 ago. 2018.

BRASIL. Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. **Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 19 dez. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política de Inovação Educação Conectada (PIEC)**. Brasília, DF: MEC, 2021.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. **Institui a Política Nacional de Educação Digital**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 12 jan. 2023.

BRASIL. Lei nº 14.640, de 22 de março de 2023. **Institui o Programa Escola em Tempo Integral**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 23 mar. 2023.

BRASIL. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. **Regulamenta a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 27 set. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC)**. Brasília, DF: MEC, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Digital (PNED)**. Brasília, DF: MEC, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Programa Institucional de Fomento e Indução da Inovação da Formação Inicial e Continuada de Professores com Ênfase na Educação Integral (PRILEI)**. Brasília, DF: MEC, 2023.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 4, de 5 de julho de 2024. **Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial em Nível Superior de Profissionais do Magistério da Educação Básica**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 8 jul. 2024.

BRASIL. Lei nº 14.914, de 3 de julho de 2024. **Institui a Política Nacional de Assistência Estudantil**. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 4 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial de Saberes Digitais Docentes**. Brasília, DF: MEC, 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Edital nº 3, de 18 de julho de 2025. Processo nº 23000.016691/2025-25. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 18 jul. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Resolução COUNI-UEMS nº 227, de 29 de novembro de 2002. **Edita o Regimento Geral da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul**. Dourados: UEMS, 2002.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Resolução CEPE-UEMS nº 1.238, de 24 de outubro de 2012. **Aprova o Regulamento do Comitê Docente Estruturante para os cursos de graduação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul**. Dourados: UEMS, 2012.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Portaria UEMS nº 007, de 14 de janeiro de 2014. **Institui a Assessoria de Relações Internacionais (ARELIN)**. Dourados: UEMS, 2014.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Resolução CEPE-UEMS nº 1.864, de 21 de junho de 2017. **Homologa, com alteração, a Deliberação nº 267, da Câmara de Ensino, do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão, que aprova o Regimento Interno dos Cursos de Graduação da UEMS**. Dourados: UEMS, 2017.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 312, de 30 de abril de 2020. **Dispõe sobre a educação de pessoas com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação regularmente matriculadas na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul**. Dourados: UEMS, 2020.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Resolução CEPE-UEMS nº 2.260, de 4 de dezembro de 2020. **Aprova a Política de Internacionalização da UEMS**. Dourados: UEMS, 2020.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Resolução CEPE-UEMS nº 2.261, de 4 de dezembro de 2020. **Dispõe sobre as modalidades do Programa de Mobilidade Acadêmica da UEMS**. Dourados: UEMS, 2020.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Resolução COUNI-UEMS nº 584, de 13 de janeiro de 2021. **Aprova o regulamento do Programa Institucional de Apoio Financeiro à Mobilidade Nacional e Internacional**. Dourados: UEMS, 2021.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Deliberação CE/CEPE-UEMS nº 336, de 5 de outubro de 2021. **Estabelece diretrizes para a autoavaliação dos cursos de graduação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)**. Dourados: UEMS, 2021.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Deliberação CE-CEPE-UEMS nº 391, de 12 de junho de 2023. **Regulamento do Estudo de Demanda e Viabilidade**. Dourados: UEMS, 2023.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Deliberação CE-CEPE-UEMS nº 415, de 5 de setembro de 2024. **Norma para elaboração, adequação e reformulação de projetos pedagógicos dos cursos de graduação da UEMS**. Dourados: UEMS, 2024.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Deliberação CE-CECAC-UEMS nº 001, de 25 de novembro de 2024. **Normativa para a curricularização e creditação da extensão nos cursos de graduação da UEMS**. Dourados: UEMS, 2024.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. Deliberação Conjunta CE-CPPGI-UEMS nº 1, de 7 de outubro de 2025. **Política Institucional de Acompanhamento dos Egressos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.** Dourados: UEMS, 2025.