

CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

Documento de referência para os alunos



Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF
Centro de Educação a Distância - CEAD
Campus Universitário - Martelos
36.036-900 - Juiz de Fora/MG - Brasil
Tel: (32) 2102-3487

Reitor
Prof. Henrique Duque de Miranda Chaves Filho

Diretora
Profa. Déa Lucia Campos Pernambuco

Coordenadora do Curso de Licenciatura em Computação
Fernanda Campos

Revisão Textual
Iolanda Cristina dos Santos

Capa
Rogério Terra Júnior

Produção Gráfica
Priscilla Mauler de Oliveira

SUMÁRIO

1. Apresentação	7
2. Introdução	9
3. Objetivos	10
4. Perfil do aluno e áreas de atuação	10
5. Equipe multidisciplinar	14
6. Material didático	17
7. Comunicação entre alunos, tutores e coordenadores	18
8. Estrutura do curso	19
9. Organização curricular	21
10. Matriz curricular	24
11. Regime escolar e diplomação dos alunos	26
12. Avaliação da aprendizagem	26
13. O aluno	27
14. Dicas para estudo	28

1. APRESENTAÇÃO

Este é o Guia Referencial do Aluno do Curso de Licenciatura em Computação (LiComp), Versão 2012, do Departamento de Ciência da Computação (DCC), da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), contendo as principais informações sobre o curso.

O aluno deverá também consultar o site da Pró Reitoria de Graduação (PROGRAD), que tem a função de coordenar a formulação e implementação de políticas para o ensino de graduação na Universidade e que trata de questões gerais relacionadas a todos os alunos de graduação, e do Centro de Educação a Distância (CEAD), que é responsável por coordenar, supervisionar e dar apoio às atividades de ensino, pesquisa, extensão, cultura e desenvolvimento institucional, científico e tecnológico relativas à Educação a Distância da UFJF.

Esperamos que os alunos participem ativamente de todo o processo educacional, interagindo com os coordenadores, professores, tutores e colegas, e estudando bastante.

Coordenação do Curso

110

2. INTRODUÇÃO

Com o objetivo de democratizar o acesso à Universidade, o DCC oferece o Curso de Licenciatura em Computação com a finalidade de suprir a demanda por educadores capacitados na área de Informática para atuarem na rede de ensino público e privado, no atendimento aos níveis de ensino fundamental, médio e educação profissional técnico de nível médio, bem como para exercerem o papel de instrutores em cursos desenvolvidos por empresas privadas, dada a carência atual do mercado por profissionais qualificados e também em projetos de Educação a Distância, tanto no suporte aos laboratórios específicos como na tutoria das disciplinas e módulos.

O curso deve proporcionar ao Licenciado em Computação o trabalho multidisciplinar com professores de outras áreas, as quais poderão integrar a Computação no aprendizado dos conteúdos das outras ciências nos diferentes níveis e modalidades de ensino. Pretende-se que os alunos se desenvolvam de forma harmoniosa e equilibrada, em todas as áreas de sua personalidade, adquirindo consciência crítica, habilidades investigativas, e que se tornem competentes para o exercício do magistério, participando como cidadãos responsáveis e úteis à sociedade.

Os princípios norteadores do Curso de Licenciatura em Computação são definidos através de valores relacionados aos aspectos profissionais e éticos, ajustáveis aos diversos níveis de desenvolvimento do aluno:

- Compromisso com a Educação
- Compromisso com a Ciência
- Compromisso com a Humanidade
- Compromisso com o Desenvolvimento
- Compromisso com a Comunidade
- Compromisso com a Ética
- Busca pela Excelência Profissional.

3. OBJETIVOS

O Curso de Licenciatura em Computação tem por objetivo formar professores com uma visão tecnológica em computação, capazes de atuar no ensino fundamental, médio e educação profissional técnico de nível médio, com a colaboração de profissionais de diversas áreas, qualificados e comprometidos com o gerenciamento do processo de ensino-aprendizagem, estimulados a pesquisar, criar e a investir na própria formação. Além dessa formação, o Licenciado em Computação será dotado de conteúdos e habilidades para atuarem como instrutores de cursos em empresas privadas e também em projetos de Educação a Distância, tanto no suporte aos laboratórios específicos como na tutoria das disciplinas e módulos.

4. PERFIL DO ALUNO E ÁREAS DE ATUAÇÃO

O profissional formado no curso de Licenciatura em Computação deverá ser capaz de trabalhar nos níveis de ensino Fundamental, Médio e Profissionalizante. Para tanto ele receberá uma formação social, pedagógica, humanística e técnica adequada.

Como um profissional atento às inovações são imprescindíveis qualidades como criatividade, iniciativa, sociabilidade, capacidade de expressão, organização, liderança, postura ética e elevada capacidade técnica e científica. O profissional de Licenciatura em Computação deve ter condições de assumir o papel de agente transformador da sociedade, capacidade de provocar mudanças por meio da incorporação de novas tecnologias educacionais.

Espera-se, ainda, que o licenciado possa contribuir com pesquisa, articulação e projeto de novas ferramentas informatizadas que facilitem e diversifiquem o processo de ensino-aprendizagem de diversas disciplinas, colaborando com outros professores para divulgar e aproximar o corpo docente e discente ao uso do computador.

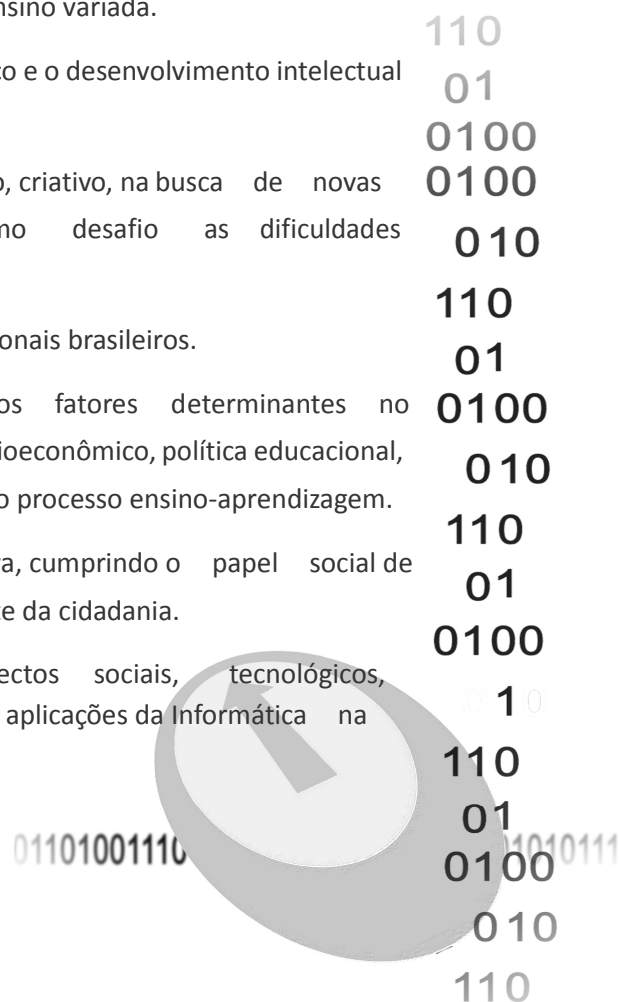
O profissional licenciado em Computação poderá atuar em diversos setores da economia pública e privada, nas seguintes funções:

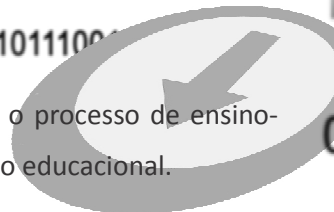
- Professor de informática no Ensino Técnico, Médio e Fundamental
- Instrutor em cursos de informática na iniciativa privada
- Pesquisador de novas tecnologias educacionais informatizadas
- Gerente de área de tecnologia em instituições educacionais
- Coordenador de laboratórios de Educação a Distância
- Suporte a Plataformas de EAD
- Tutor ou coordenador de disciplinas ministradas a distância.

Os licenciados deverão adquirir os seguintes conjuntos de competências e habilidades durante o curso:

No Âmbito Profissional

- Articular os conhecimentos teóricos com a prática.
- Entender a forma de construir e de comunicar o conhecimento a seus futuros alunos.
- Expressar-se escrita e oralmente com clareza e precisão.
- Interagir em outras áreas do conhecimento.
- Realizar a aprendizagem continuada, fazendo da sua prática profissional fonte de produção de conhecimento.
- Analisar e selecionar material didático e elaborar propostas alternativas.
- Desenvolver-se na área de pesquisa.
- Trabalhar com conceitos abstratos na resolução de problemas.
- Ter consciência da importância social da profissão como possibilidade de desenvolvimento social coletivo.
- Ter a capacidade de disseminar e utilizar os conhecimentos adquiridos no dia a dia da vida da comunidade.
- Atuar no ensino utilizando metodologia de ensino variada.
- Contribuir para despertar o interesse científico e o desenvolvimento intelectual do educando.
- Exercer a sua profissão com espírito dinâmico, criativo, na busca de novas alternativas educacionais, enfrentando como desafio as dificuldades do magistério.
- Conhecer criticamente os problemas educacionais brasileiros.
- Identificar, no contexto da realidade escolar, os fatores determinantes no processo educativo, tais como o contexto socioeconômico, política educacional, administração escolar e fatores específicos do processo ensino-aprendizagem.
- Assumir conscientemente a tarefa educativa, cumprindo o papel social de preparar os alunos para o exercício consciente da cidadania.
- Compreender e avaliar criticamente os aspectos sociais, tecnológicos, ambientais, políticos e éticos relacionados às aplicações da Informática na sociedade.





- Conhecer teorias psicopedagógicas que fundamentam o processo de ensino-aprendizagem, bem como os princípios de planejamento educacional.
- Contextualizar a área de Computação em termos históricos, políticos, sociais e econômicos.
- Analisar o funcionamento de uma organização, propor e implantar programas.
- Utilizar, adequada e eficazmente, tecnologias de informação na solução de problemas relativos a domínios de aplicação específicos.
- Prever/compreender os impactos das novas tecnologias no homem, nas organizações e na sociedade.
- Disseminar o conhecimento e estimular a pesquisa no âmbito empresarial.
- Aplicar conhecimentos de forma independente e inovadora, acompanhando a evolução da área e contribuindo para a busca de soluções em diferentes setores nas organizações.
- Desenvolver projetos de software ergonomicamente concebidos, incorporando, entre outros aspectos, modelos cognitivos e linguísticos que dão suporte a elementos de usabilidade, garantindo uma efetiva interface homem-máquina.
- Identificar e compreender a arquitetura de computadores para otimizar as possibilidades de desenvolvimento de tarefas afeitas à atuação profissional, bem como os respectivos resultados.
- Selecionar sistemas operacionais em função de suas características e da disponibilidade de ferramentas, privilegiando o mais adequado.
- Identificar tecnologias de redes de computadores necessárias para atender as necessidades da organização.
- Integrar Sistemas de Bancos de Dados às soluções em tecnologia da informação nas organizações
- Refletir de forma crítica a sua prática em sala de aula, identificando problemas de ensino e aprendizagem.
- Saber planejar, avaliar e selecionar software educacional de acordo com os objetivos educacionais e as teorias de aprendizagem.

No Âmbito Pessoal

- Adquirir conhecimento sólido e abrangente na área de atuação.
- Adquirir capacidade crítica para analisar de maneira conveniente os seus próprios conhecimentos, assimilar os novos conhecimentos científicos e educacionais e refletir sobre o comportamento ético que a sociedade espera de sua atuação e de suas relações com os contextos culturais, socioeconômicos e político.
- Identificar os aspectos sociais e filosóficos que definem a realidade educacional.
- Identificar o processo ensino-aprendizagem como processo humano em construção.
- Ter uma visão crítica com relação ao papel social da Ciência e a sua natureza epistemológica, compreendendo o processo histórico-social de sua construção.
- Saber trabalhar em equipe e ter uma compreensão das diversas etapas que compõem uma pesquisa educacional.
- Ter interesse no auto aperfeiçoamento contínuo, curiosidade e capacidade Para estudos extracurriculares individuais ou em grupo, espírito investigativo, criatividade e iniciativa na busca de soluções para questões individuais e coletivas relacionadas com o ensino de Computação, bem como para acompanhar as rápidas mudanças tecnológicas oferecidas pela interdisciplinaridade, como forma de garantir a qualidade do ensino de Computação.
- Ter formação humanística que permita exercer plenamente sua cidadania e, enquanto profissional, respeitar o direito à vida e ao bem estar dos cidadãos.
- Ter habilidades que o capacitem para a preparação e desenvolvimento de recursos didáticos e instrucionais relativos a sua prática e avaliação da qualidade do material disponível no mercado, além de ser preparado para atuar como pesquisador no ensino de Computação.

0100
010
110
01
0100
010
110
01
0100
010
110
01
0100
0100
010
110
01
0100
0100
010
110
01
0100
010
1



110100111010101000101110011100101011101000101

01
010
110
01

5. EQUIPE MULTIDISCIPLINAR

A consolidação dos princípios educativos será garantida por meio de uma equipe multidisciplinar, composta de Professor formador/conteudista, Tutor a Distância, Tutor Presencial, Técnico de Laboratório e Coordenadores, que trabalharão o planejamento, a organização, a execução, a assessoria e a orientação do processo de aprendizagem, dando ênfase a uma postura de construção do conhecimento, numa metodologia dialética, na qual se propicie a passagem de uma visão do senso comum – o que o aluno já sabe com base em suas experiências de vida, a uma formação de novos conceitos/científicos.

A equipe multidisciplinar que atuará no curso de Licenciatura em Computação será composta de diferentes atores, visando, principalmente, a garantia da qualidade do processo de ensino e aprendizagem. Para tal, foram destacados os seguintes papéis para cada ator do processo, sem prejuízo da transversalidade dos mesmos:

- Centro de Educação a Distância (CEAD): órgão institucional responsável pela Educação a Distância dentro da Universidade Federal de Juiz de Fora.
- Coordenador de Curso: responsável final pela qualidade de todos os processos educacionais relacionados à oferta do curso.
- Coordenador de Tutoria: responsável pela organização e correto funcionamento dos aspectos pedagógicos do curso (principalmente da tutoria).
- Secretaria Administrativa: pessoal de apoio para atendimento geral ao público e assistência ao aluno.
- Professor Formador: responsável pelo processo de aprendizagem dos alunos de uma dada disciplina ou conjunto de disciplinas.
- Tutor a Distância: responsável pelo contato virtual com os alunos durante o processo de aprendizagem de uma disciplina ou conjunto de disciplinas.
- Tutor Presencial: responsável pelo apoio local no Polo para o desenvolvimento das atividades das disciplinas ou conjunto de disciplinas.
- Técnico de Laboratório: responsável pelo apoio local no Polo para o desenvolvimento das atividades de laboratório das disciplinas ou conjunto de disciplinas.
- Coordenador de Estágio Supervisionado: responsável pelo acompanhamento e avaliação dos estágios.

Papel do Professor Formador

- ⦿ Decidir sobre a seleção dos conteúdos de sua disciplina.
- ⦿ Planejar e organizar as ações educativas junto ao coordenador do curso.
- ⦿ Elaborar e disponibilizar material didático, procurando aperfeiçoá-lo constantemente.
- ⦿ Assessorar e acompanhar o trabalho dos Tutores a distância e presencial.
- ⦿ Planejar e construir os instrumentos de avaliação para as duas modalidades: a distância e presencial.

Papel do Tutor a Distância

- ⦿ Atender e orientar os alunos, esclarecendo as suas dúvidas quanto aos conteúdos.
- ⦿ Acompanhar as interações dos alunos através da plataforma de EAD.
- ⦿ Manter vínculo interpessoal com os alunos, estimulando o interesse dos mesmos pela sua própria formação, evitando, também, a evasão e o descompromisso com o estudo.
- ⦿ Acompanhar a frequência dos alunos às atividades desenvolvidas.
- ⦿ Participar da correção das Avaliações de aprendizagem.

Papel Tutor Presencial

- ⦿ Orientar o aluno no planejamento e na administração do tempo acadêmico, visando a sua autonomia intelectual.
- ⦿ Ser um mediador entre o aluno e o material didático e as atividades práticas de laboratório.
- ⦿ Estimular, motivar e orientar os alunos a desenvolverem suas atividades acadêmicas e de autoaprendizagem.
- ⦿ Realizar os encontros presenciais com os alunos, para orientação, troca de experiências, confronto de ideias e busca de soluções.
- ⦿ Assessorar e mediar o processo de aprendizagem do aluno, considerando o ritmo e estilo de aprendizagem de cada um.

110
01
0100
0100

010

110

01
0100

010

110

01
0100

10

110

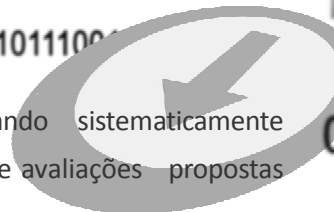
01
0100

010

110

01101001110

1010111



- Avaliar o processo de aprendizagem do aluno, realizando sistematicamente exercícios de autoavaliação, discussão de resultados de avaliações propostas nos encontros presenciais.
- Acompanhar as interações dos alunos através da plataforma de EAD, auxiliando o tutor a distância na condução desses recursos.
- Preencher instrumento de acompanhamento do desenvolvimento de aprendizagem do aluno.
- Orientar trabalhos escolares e atividades complementares.
- Estar disponível para atendimento aos alunos nos horários pré-estabelecidos.
- Trabalhar nos encontros presenciais.

Papel do Técnico de Laboratório

- Preparar os laboratórios para atendimento das atividades dos alunos.
- Assessorar os alunos no cumprimento de suas atividades nas aulas práticas de laboratório e na infraestrutura computacional necessária para o desenvolvimento de projetos.
- Auxiliar os alunos na utilização do ambiente de aprendizagem.
- Estar disponível para atendimento aos alunos nos horários pré-estabelecidos.
- Manter o orientador informado sobre a participação e empenho dos alunos nas atividades práticas.
- Trabalhar nos encontros presenciais.

Papel do Coordenador do curso

- Participar da concepção e elaboração do projeto do curso.
- Selecionar o quadro dos docentes.
- Definir a agenda do curso, cronograma do curso e seu acompanhamento.
- Gerenciar a implementação do Curso.
- Acompanhar a elaboração do material educacional.
- Promover reuniões periódicas com toda a equipe.
- Promover a certificação dos concluintes do curso.
- Gerenciar a avaliação do curso.

Polo de Apoio Presencial

O Polo é o espaço físico estruturado para a execução do curso, possibilitando o atendimento adequado de alunos do curso nos termos da proposta pedagógica do mesmo. Neles serão realizadas:

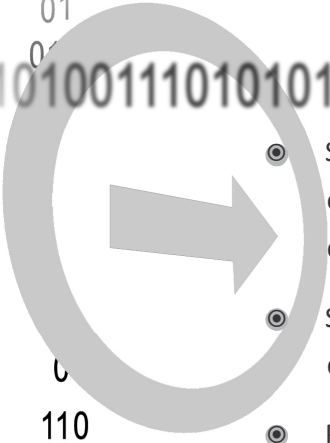
- Atividades presenciais e de avaliações;
- Atividades dos Tutores presenciais e seus alunos;
- Atividades nos laboratórios de informática e de montagem e manutenção de computadores;
- Atendimento administrativo aos alunos e tutores, que inclui distribuição de material impresso;
- Atividades de pesquisa e atividades em grupo.

6. MATERIAL DIDÁTICO

Serão disponibilizados um conjunto de recursos de aprendizagem tanto no ambiente Web, como impresso ou audiovisual. Cada disciplina do curso utilizará material em diversas mídias, conforme seu planejamento pedagógico, no qual constará o conteúdo que o aluno precisa estudar, além de exercícios. Esse material será disponibilizado aos alunos nos polos ou por meio da Web.

Dentre os materiais didáticos básicos do Curso constarão:

- Fascículos - textos-base, com o objetivo não só de garantir o desenvolvimento do conteúdo básico indispensável ao curso, mas também de oportunizar o processo de reflexão-ação-reflexão por parte dos alunos, na medida em que, dialogicamente, propõe reflexões sobre sua prática em relação às teorias estudadas. Além disso, haverá nos fascículos sugestões de tarefas e pesquisas, com o objetivo de aprofundamento teórico na área de conhecimento trabalhada.
- Livros - livros indicados como leitura obrigatória e/ou complementar, sempre que possível estarão à disposição dos alunos na biblioteca dos Polos.
- Artigos de Revista e Jornais - relativos aos temas estudados oportunizando, assim, uma maior dinamicidade na construção do currículo. Além dos textos sugeridos pelos professores, os alunos serão incentivados a buscarem outros textos, principalmente na Web.

- 
- Software Educacional - produzido especialmente para o curso, ou selecionados com o objetivo de aprofundar alguns dos conteúdos das disciplinas e outros disponíveis em repositórios de objetos de aprendizagem na Web.
 - Software - conjunto de softwares livres a serem utilizados nas diversas disciplinas do curso e disponibilizados via internet.
 - Palestras - fazem parte também da dinâmica curricular, palestras e conferências proferidas por ocasião da realização de seminários.
 - Videoconferência - ministrada por professores e tutores, possibilitando a interação síncrona e usada para complementar conteúdos ou atividades de tira dúvidas.
 - Vídeos e DVDs - vídeos educativos complementares a outros materiais disponíveis e ou a conteúdos das disciplinas.

7. COMUNICAÇÃO ENTRE ALUNOS, TUTORES E COORDENADORES

A comunicação entre alunos e Tutores é fundamental para a formação do aluno e deve garantir a plenitude da formação e os conceitos norteadores da educação na modalidade à distância, para manter o aluno envolvido e motivado em relação aos compromissos escolares e aos estudos.

A interatividade dos alunos no Polo dar-se-á por meio de momentos presenciais nos polos municipais, através de encontros semanais com o Tutor presencial e Técnico de laboratório.

A interatividade entre alunos e tutores será realizada utilizando-se de ferramentas síncronas e assíncronas, tais como: fóruns, e-mail e vídeo-conferência; conforme plano pedagógico da disciplina, utilizando-se dos espaços oferecidos no ambiente de aprendizagem Moodle e salas de transmissão da vídeo-conferência nos polos.

Os alunos terão liberdade de comunicar-se com os tutores sempre que necessário, respeitando-se a organização de horários de trabalho apresentados por esses profissionais.

A UFJF conta com um sistema acadêmico, denominado SIGA – Sistema de Gestão Acadêmica da UFJF, com acesso via Web, com todas as funcionalidades para processo seletivo, matrícula e gestão acadêmica. Usado por gestores, professores e alunos de toda a Universidade o sistema oferece todas as funcionalidades relativas às notas, matrículas, histórico escolar, declarações, entre outros. O Módulo da Biblioteca também está disponível para todos os usuários.

A plataforma Moodle é acessada via sistema SIGA pelo endereço siga.ufjf.br ou no site da UFJF www.ufjf.br clicando no ícone



Nesse ambiente Moodle o aluno encontra:

- Informações gerais sobre o curso;
- Informações e cronograma de cada disciplina com as atividades e avaliações programadas;
- Mural de notícias;
- Ferramentas para realizar tarefas e desafios e enviá-las;
- Ferramentas para interação com os tutores (chat, fóruns, wikis) (espaço restrito por turma);
- Ferramentas para interação com os colegas;
- Dados pessoais dos participantes;
- Ferramentas para enviar/receber mensagens de outros participantes;
- Resultados de avaliação para verificar sua participação e desempenho no curso (espaço restrito);
- Biblioteca Virtual.

8. ESTRUTURA DO CURSO

Na organização didático-pedagógica foram considerados como princípios:

- Uma metodologia de ensino que privilegie a construção dos conhecimentos como princípio educativo.
- A flexibilidade quanto ao respeito ao ritmo e condições do aluno para aprender o que será exigido dele.
- A autonomia dos alunos e o auto-gerenciamento da aprendizagem.
- A interação como ação compartilhada em que existem trocas, capazes de contribuir para evitar o isolamento e manter o processo motivador da aprendizagem.

110
01
0100
0100

010

110

01

0100

010

110

01

0100

10

110

01

0100

010

110

01101001110

1010111

- A contextualização, que é um recurso para tirar o aluno da condição de expectador passivo.
- Articulação entre teoria e prática no percurso curricular.
- O planejamento, considerando-se as necessidades de aprendizagem e o perfil cultural dos alunos.
- O acompanhamento do processo de aprendizagem por professores, tutores a distância e tutores presenciais.
- A motivação do aluno em relação ao objeto da sua profissão.
- Uma base sólida para a compreensão de conceitos fundamentais à profissão de Licenciatura em Computação.
- O uso e difusão de novas tecnologias.
- Relacionamento entre os vários campos da Computação.
- Incentivo à pesquisa e extensão como princípio educativo.

Assim configurado, o currículo a ser cumprido associará a dinâmica propiciada pela metodologia EAD à complexidade dos processos que envolvem a atuação dos profissionais que atuarão na área de Licenciatura em Computação.

Os Momentos presenciais: serão realizados nos polos municipais com a mediação de um Tutor presencial e Técnico de laboratório.

Os Momentos não presenciais: ocorrerão por meio do auto estudo e da utilização de materiais relacionados aos conteúdos; através da Internet, usando-se o ambiente de aprendizagem Moodle para interação e disponibilidade de materiais didáticos. Também será utilizada a vídeo- conferência com os Professores e Tutores a distância.

9. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O Curso de Licenciatura em Computação está estruturado em um conjunto de créditos e horas de atividades complementares, desenvolvidos em períodos semestrais, obedecidos os dias letivos anuais previstos na LDB, n.º9.394/96. Para efeito de cálculo da carga horária do curso e de cada componente curricular, atribui-se a cada crédito uma carga horária de 15 (quinze) horas semestrais.

O currículo do curso foi elaborado em conformidade com as diretrizes para cursos de licenciaturas: Resolução CNE/CP nº1 de 18 de Fevereiro de 2002, que institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena e a Resolução CNE/CP n.º2 de 19 de Fevereiro de 2002, que institui a duração e a carga horária dos cursos de licenciatura, de graduação plena, de formação de professores da Educação Básica em nível superior.

A carga horária total está estruturada por eixos curriculares, a saber:

- Prática como Componente Curricular – 405 horas
- Estágio Supervisionado – 400 horas
- Componentes Curriculares de Natureza Científico-Cultural – 1995 horas
- Atividades Acadêmico-Científico-Culturais – mínimo de 200 horas
- Tendo como carga horária total do curso – 3000 horas.

a) Prática como Componente Curricular

A Prática como Componente Curricular, vivenciada ao longo do curso, tem como objetivo a aproximação do aluno com a realidade do trabalho de forma direta e/ou simulada, estabelecendo relação entre a teoria e a prática. Os componentes curriculares serão desenvolvidos por meio de Oficinas Pedagógicas, Seminários Integradores, Observação e Reflexão do Trabalho Escolar e Laboratórios de Desenvolvimento.

b) Estágio Supervisionado

O Estágio Supervisionado objetiva integrar teoria e prática. Possui as dimensões formadora e sócio-política, que proporcionam ao aluno a participação em situações reais de

vida e de trabalho, consolidam a sua profissionalização e exploram as competências básicas indispensáveis para uma formação profissional ética e corresponsável.

c) Componentes Curriculares de Natureza Científico-Cultural

Os Componentes Curriculares de Natureza Científico-Cultural são de caráter teórico-prático, relacionam-se a conteúdos básicos, profissionais e instrumentais, essenciais para a compreensão da Computação e Pedagogia, bem como para a atuação como professor de Computação na educação básica. Além dessa formação, compreendem também a formação humanística desejada à formação de educadores.

d) Atividades de Caráter Acadêmico-Científico-Cultural

As Atividades de Caráter Acadêmico-Científico-Cultural estão contempladas nas Atividades Complementares e serão desenvolvidas ao longo do curso, não se restringindo ao ambiente acadêmico. Tais atividades visam possibilitar aos alunos o desenvolvimento da responsabilidade pela própria formação, para que eles possam adquirir as competências relacionadas ao “saber”, “saber fazer”, “saber ser” e “saber conviver”. Serão ofertados aos alunos um conjunto de atividades para que escolham dentre elas, segundo seus próprios interesses e possibilidades, as que desejarem. Os alunos também terão a responsabilidade de buscar atividades científicas e culturais e divulgá-las entre os colegas como forma de ampliar as possibilidades de envolvimento nessas atividades.

O trabalho de conclusão de curso se insere como atividade complementar e visa à consolidação e aprofundamento temático numa área do curso e/ ou atividade do magistério, bem como estimular a produção científica e a capacidade crítico-reflexiva na aplicação dos conhecimentos na formação do professor.

As atividades complementares a serem consideradas como atividades acadêmicas para o Curso de Licenciatura em Computação estão fixadas em regulamento específico na UFJF, e compreendem:

- Visitas Técnicas para conhecimento de laboratórios, estabelecimentos de ensino, museus, bibliotecas, cidades históricas, reservas florestais, empresas, entre outros, relacionados à área de atuação do profissional da educação. A carga horária por atividade no período letivo será proporcional à carga horária limitando-se a 01 crédito.

- Participação em feiras, encontros, congressos, simpósios, ciclos de seminários, apresentações de produtos e serviços de empresas e outros eventos científico-culturais, que permitam ao aluno desenvolver o hábito de permanecer atualizado com relação a seus conhecimentos e habilidades. A carga horária por atividade no período letivo será proporcional à carga horária limitando-se a 01 crédito.
- Contato com área de atuação, através de realização de estágio não-curricular em escolas. Entende-se por estágio não-curricular em escolas ou vivência profissional complementar as atividades inerentes à profissão desenvolvidas durante o curso de graduação. A avaliação se processará mediante: relatório elaborado pela Instituição onde ocorreu a atividade, relatório elaborado pelo aluno e se for o caso, outras formas de avaliação que envolvam, necessariamente, a fonte geradora da vivência profissional complementar e que tenha a participação de professor(es) da UFJF. A carga horária por atividade de Vivência Profissional Complementar no período letivo será de 01 crédito.
- Participação em projetos de pesquisa e extensão nas áreas de educação, computação ou afins. A carga horária por atividade no período letivo será de 04 créditos.
- Trabalho voluntário no auxílio, acompanhamento, organização e execução das atividades complementares durante todo o período letivo. A carga horária por atividade no período letivo será proporcional à carga horária, limitando-se a 01 crédito.
- Participação em ações comunitárias, de caráter voluntário e filantrópico. A carga horária por atividade no Período letivo será proporcional à carga horária, limitando-se a 01 crédito.
- Aprovação em cursos on line, participação em vídeo-conferências e outras Atividades de aprendizagem à distância. A carga horária por atividade no Período letivo será proporcional à carga horária, em caso de disciplina terá a carga horária pré-fixada e, senão, limitando-se a 01 crédito.
- Frequência e aprovação em cursos considerados complementares ao Curso e Licenciatura em Computação. A carga horária por atividade no Período letivo será proporcional à carga horária, em caso de disciplina terá a carga horária pré-fixada e, senão, limitando-se a 01 crédito.

10. MATRIZ CURRICULAR

A seguir é apresentada a Matriz Curricular do curso com as cargas horárias:

Período	Código	Disciplina	Pré-requisito	T	P	PCC	ECS	ACC	CHS	CHT
1	EADDDC001	Introdução à EAD	Não tem	30	0	30	0		04	60
	EADDDC002	Introdução às Tecnologias da Informação e Comunicação	Não tem	15	45	0	0		04	60
	EADDDC003	Lógica para Computação	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADDDC004	Língua Portuguesa	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADDDC006	Introdução aos Sistemas Operacionais	Não tem	30	0	0	0		02	30
	EADDDC007	Fundamentos da Organização de Computadores	Não tem	30	0	0	0		02	30
			Subtotal do período 1	225	45	30	00		20	300
2	EADDDC008	Algoritmos	Não tem	45	15	0	0		04	60
	EADDDC009	Fundamentos de Redes de Computadores	Não tem	60	0	0	0		04	60
	UABMAT001	Pré-Cálculo	Não tem	90	0	0	0		06	90
	EADDDC011	Inglês Instrumental	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADDDC012	Metodologia de Pesquisa Científica e Educacional	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADDDC013	Seminário Integrador I	Não tem	0	0	30	0		02	30
			Subtotal do período 2	315	15	30	00		24	360
3	EADDDC014	Linguagem de Programação I	Algoritmos	30	30	0	0		04	60
	EADDDC015	Laboratório de Montagem e Manutenção	Fundamentos da Organização de Computadores	15	0	45	0		04	60
	UABMAT008	Álgebra Linear I	Não tem	90	0	0	0		06	90
	EADEDUXXX	Políticas Públicas e Gestão do Espaço Educacional	Não tem	30	0	30	0		04	60
	EADEDUXXX	Saberes Tecnológicos Escolares	Não tem	30	0	30	0		04	60
	EADDDC021	Seminário Integrador II	Seminário Integrador I	0	0	30	0		02	30
			Subtotal do período 3	195	30	135	00		24	360
4	EADDDC022	Probabilidade e Estatística	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADDDC023	Programação para Web I	Linguagem de Programação I	30	30	0	0		04	60
	EADDDC024	Fundamentos de Sistemas de Informação	Não tem	30	0	0	0		02	30
	EADDDC025	Modelagem de Sistemas	Não tem	15	15	0	0		02	30
	EADEDUXXX	Metodologia de Ensino de Computação	Saberes Tecnológicos Escolares	60	0	0	0		04	60
	EADEDUXXX	Processo de Ensino e Aprendizagem	Não tem	60	0	0	0		04	60
			Subtotal do período 4	255	45	00	00		20	300
5	EADDDC029	Sistemas Multimídia	Não tem	30	30	0	0		04	60
	EADDDC030	Fundamentos de Banco de Dados	Modelagem de Sistemas	60	0	0	0		04	60
	EADDDC031	Linguagem de Programação II	Linguagem de Programação I	30	30	0	0		04	60
	EADDDC032	Fundamentos de Engenharia de Software	Modelagem de Sistemas	60	0	0	0		04	60
	EADEDUXXX	Ensino de Computação I	Metodologia de Ensino de Computação	0	0	30	0		02	30
	EADEDUXXX	Prática do Ensino de Computação I	Não tem	0	0	30	0		02	30
	EADEDUXXX	Reflexões sobre a Atuação do Espaço Escolar I	Metodologia de Ensino de Computação	30	0	0	0		02	30
	EADEDUXXX	Estágio Supervisionado I	Metodologia de Ensino de Computação	0	0	0	100		00	100
			Subtotal do período 5	210	60	60	100		22	430
6	EADDDC035	Programação para Web II	Programação para Web I	15	45	0	0		04	60
	EADDDC036	Interface Usuário - Máquina	Não tem	15	15	0	0		02	30
	EADDDC037	Projeto de Software Educacional	Fundamentos de Engenharia de Software	30	0	30	0		04	60
	EADDDC038	Informática na Educação	Não tem	30	0	0	0		02	30
	EADEDUXXX	Estado, Sociedade e Educação	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADEDUXXX	Questões Filosóficas Aplicadas à Educação	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADEDUXXX	Reflexões sobre a Atuação do Espaço Escolar II	Metodologia de Ensino de Computação	30	0	0	0		02	30
	EADEDUXXX	Estágio Supervisionado II	Metodologia de Ensino de Computação	0	0	0	100		00	100
			Subtotal do período 6	240	60	30	100		22	430
7	EADDDC043	Avaliação de Software Educacional	Não tem	0	0	30	0		02	30
	EADDDC044	Informática e Sociedade	Não tem	30	0	0	0		02	30
	EADDDC045	Fundamentos da Inteligência Artificial	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADEDUXXX	Ensino de Computação II	Ensino de Computação I	0	0	30	0		02	30
	EADEDUXXX	Prática do Ensino de Computação II	Prática do Ensino de Computação I	0	0	30	0		02	30
	EADDDC042	Trabalho de Conclusão de Curso I	Não tem	0	0	0	0	30	02	30
	EADEDUXXX	Reflexões sobre a Atuação do Espaço Escolar III	Metodologia de Ensino de Computação	30	0	0	0		02	30
	EADEDUXXX	Estágio Supervisionado III	Metodologia de Ensino de Computação	0	0	0	100		00	100
			Subtotal do período 7	120	00	90	100	30	16	340
8	EADDDC048	Objetos de Aprendizagem	Projeto de Software Educacional	30	0	30	0		04	60
	EADDDC049	Aspectos Legais da Informática	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADEDUXXX	Libras	Não tem	60	0	0	0		04	60
	EADDDC052	Trabalho de Conclusão de Curso II	Trabalho de Conclusão de Curso I	0	0	0	0	30	02	30
	EADEDUXXX	Reflexões sobre a Atuação do Espaço Escolar VI	Metodologia de Ensino de Computação	30	0	0	0		02	30
	EADEDUXXX	Estágio Supervisionado VI	Metodologia de Ensino de Computação	0	0	0	100		00	100
			Subtotal do período 8	180	00	30	100	30	16	340
		ACC ao longo do curso					140		140	
		Totais	1740	255	405	400	200	164	3000	

LEGENDAS	
T	Teórica
P	Prática
PCC	Práticas como Componentes Curriculares
ESC	Estágio Curricular Supervisionado
ACC	Atividade Acadêmica, Científica e Cultural
CHS	Carga Horária Semanal
CHT	Carga Horária Total

TOTAIS POR DIMENSÃO	
Teóricas e Práticas	1995
Práticas como Componente Curricular	405
Estágio	400
Atividades Complementares	200
Carga horária total do curso	3000

As disciplinas foram distribuídas entre os períodos, objetivando o crescimento gradual do aluno durante o curso. Para que este objetivo seja alcançado as disciplinas são interligadas, e como tais, necessitam de pré-requisitos, ou seja, dependem do conhecimento adquirido em outras disciplinas. A exigência de pré-requisito é fundamental e deve ser respeitada para um aproveitamento adequado do curso. Dessa maneira, se uma matéria precisar de um pré-requisito, o aluno só poderá se matricular na mesma caso todos os pré-requisitos sejam satisfeitos.

A disciplina de Introdução à EAD faz parte da ambientação do aluno quanto à realização de um curso na modalidade de Educação a Distância. Visa à preparação do aluno quanto à compreensão da metodologia de Educação a Distância; à organização dos estudos e aprendizagem dos conteúdos do curso de Licenciatura em Computação, bem como à capacitação no ambiente colaborativo de aprendizagem - Moodle.

11. REGIME ESCOLAR E DIPLOMAÇÃO DOS ALUNOS

O regime escolar do curso será semestral, num sistema de créditos associados às disciplinas. O prazo de integralização do curso está estabelecido para um tempo máximo de 10 semestres letivos.

O aluno do Curso de Licenciatura em Computação – modalidade à distância - será diplomado, após a integralização curricular, pela UFJF.

Não há previsão de trancamento de matrícula tendo em vista que o curso ainda não está perenizado na UFJF e a previsão de oferta anual ainda não se concretizou.

12. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação de cada disciplina é parte integrante dos processos de ensino e aprendizagem, e pode variar em função das orientações contextuais dos professores responsáveis.

Seguem algumas características gerais de cada modalidade de avaliação:

- Exercícios Avaliativos (EA) – São exercícios pertinentes às unidades didáticas. A idéia fundamental é que o aluno possa se autoavaliar no acompanhamento da disciplina (testes sem notas). A interatividade dos alunos entre si próprios e com os tutores deve ser fortemente estimulada na realização dos exercícios avaliativos, visando a implementar um processo de ensino e aprendizagem de sucesso. Nos Polos deve-se incentivar os alunos a trabalhar em grupo, utilizando-se os microcomputadores disponíveis, de modo a promover sua interação com os tutores a distância.
- Avaliações a Distância (AD) – São essencialmente de caráter formativo. Podem se constituir, de acordo com a essência da disciplina e de decisões de ordem pedagógicas, de trabalhos práticos, análises, relatos, exercícios, etc. As avaliações à distância devem atribuir notas. O aluno que não tiver realizado 50% das atividades a distância será reprovado, mesmo tendo obtido nota suficiente nas avaliações presenciais.
- Avaliações Presenciais (AP) – Devem ser aplicadas, basicamente, no meio e fim do período letivo, se disciplinas semestrais; e ao fim do período, apenas se disciplinas bimestrais. Essas avaliações têm, no entanto, planejamento temporal rígido. Realizadas nos Polos regionais ou na universidade, devem ocorrer em dias e horários preestabelecidos, planejadas e incluídas no calendário escolar. Recomenda-se não haver qualquer outra atividade letiva durante a AP.

Portanto, para compor a nota de um aluno em uma disciplina do Curso de Licenciatura em Computação - modalidade a distância da UFJF-teremos, pelo menos, quatro atividades de avaliação ao longo do semestre letivo, em atendimento à legislação vigente na UFJF.

A nota do aluno, na disciplina semestral, será então composta de no mínimo duas avaliações à distância e duas presenciais, sendo que as avaliações à distância valerão no máximo 40% da nota e as avaliações presenciais no mínimo 60% da nota. O aluno, para ser aprovado na disciplina, terá que participar de pelo menos 50% das avaliações à distância.

Caso o desempenho do aluno seja considerado insuficiente nessas avaliações, está prevista, ainda, uma Avaliação Suplementar Presencial (ASP) que deve acontecer até um mês após a última AP e que substituirá as notas das avaliações presenciais. Caso a nota final do aluno seja igual ou superior 60, o mesmo estará aprovado, sendo esta a sua nota final na disciplina.

13. O ALUNO

O aluno é o centro do processo. Através da condução “não diretiva” do processo é que ele construirá sua própria aprendizagem. Os alunos deverão ser capazes de abandonar uma postura passiva, assumindo um papel mais ativo no processo, tornando-se agentes de sua própria aprendizagem na busca da construção dos seus conhecimentos. Para tal, serão disponibilizados meios para que o aluno desenvolva sua capacidade de julgamento, de forma suficiente, para que ele próprio esteja apto a buscar, selecionar e interpretar informações relevantes ao aprendizado.

Um dos pontos-chaves para o sucesso na formação do profissional de Licenciatura em Computação é a motivação do aluno. Pensando em maneiras de resolver essa questão, os Professores, junto com os Tutores, devem ter a preocupação real com uma orientação efetiva do aluno que apresenta dificuldades. Outro importante fator a ser considerado é a atualização dos conhecimentos e suas aplicações. Os assuntos relativos às novas tecnologias tendem a despertar um grande interesse nos alunos, bem como suas relações com a sociedade.

Vemos com total importância, para o êxito deste projeto, que as atividades propostas no curso propiciem oportunidades para o desenvolvimento das habilidades complementares, desejáveis aos profissionais da área, considerando o aluno como um todo, relacionando também suas atitudes e respeitando as peculiaridades de cada disciplina/atividade didática, bem como a capacidade e a experiência de cada docente. O estímulo e o incentivo ao aprimoramento dessas características devem ser continuamente perseguidos, objetivando sempre a melhor qualidade no processo de formação profissional.

O aluno do curso de Licenciatura em Computação deverá:

- Ter disponibilidade para atividades presenciais aos sábados e, eventualmente, aos domingos nos Polos.
- Vir à UFJF quando convidado ou solicitado.
- Ir ao Polo mais de uma vez por semana quando planejado pelas disciplinas.
- Ter acesso à plataforma Moodle diariamente, seja no Polo, em casa, local de trabalho ou com outra opção que ache mais conveniente.
- Manter atualizados seus dados cadastrais.
- Respeitar os regimentos e normas da UFJF e os referenciais desse Curso.

14. DICAS PARA ESTUDO

Seguem algumas estratégias, visando a um melhor aproveitamento e autonomia dos alunos no curso:

- Fazer uma programação semanal incluindo um horário para trabalhos a serem realizados.
- Programar atividades de estudo e a divisão adequada do tempo.
- Avaliar o plano semanal, fazendo as alterações necessárias.
- Entregar as tarefas de cada disciplina dentro dos seus respectivos prazos, pois nesse período os tutores estarão a sua disposição para responder perguntas e sanar dúvidas.
- Registrar as análises, reflexões e conclusões, durante os estudos, pois elas vão orientar a realização das atividades, os contatos com o tutor e a sua participação no curso.
- Trabalhar o conteúdo diariamente, não acumular.
- Solicitar, sempre que precisar, orientação ao tutor, aos coordenadores e ao suporte da plataforma Moodle.
- Trabalhar em equipe (não necessariamente de forma presencial), pois a cooperação é a chave do sucesso.
- Desenvolver habilidades interativas, utilizando-se das ferramentas de comunicação do Moodle.
- Navegar diariamente pela plataforma Moodle, o ambiente virtual de aprendizagem adotado, para se manter atualizado.
- Comparecer aos encontros presenciais, previamente agendados, participando ativamente das atividades propostas.

