

**TURMA: 2021 – 1º SEMESTRE - CARGA HORÁRIA TOTAL: 380h**

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PROFESSOR	TITULAÇÃO	DIAS
FUN0001	<p align="center"><b>Fundamentos Filosóficos e Sociológicos da Educação</b></p> <p align="center">–</p> <p>Conceito de educação. Natureza da filosofia, saber e conhecimento. Educação e Filosofia. Função social da escola. Educação e relações de poder. Relações entre cultura, educação e escola. Problemas e perspectivas da educação contemporânea. Estudo de pensadores que contribuíram para a reflexão sobre problemas pedagógicos.</p>	60	CLEITON	ESPECIALISTA	QUINTA
ALG0001	<p align="center"><b>Algoritmos e Introdução à Programação</b></p> <p>Algoritmos e lógica de programação, tipos de dados, constantes e variáveis simples, estruturas de controle sequencial, condicional e repetição. Variáveis compostas homogêneas. Tipos abstratos de dados. Recursividade. Busca em vetores. Utilização de uma linguagem de programação. Funções e procedimentos.</p>	80	PHELIPE	DOUTOR	QUARTA / SÁBADO
INC0002	<p align="center"><b>Introdução à Computação</b></p> <p>Perfil do profissional licenciado em Ciências da Computação. Campo de atuação do licenciado. Diretrizes da Sociedade Brasileira de Computação. Estrutura, infraestrutura e objetivos do Curso. Computação: história, usos e funções. Introdução aos conceitos da computação. Análise e manipulação de sistemas operacionais, processadores de texto, planilhas eletrônicas, programas de apresentação e internet. Uso da Internet na educação. Conceitos básicos de sistemas de informação. Internet. Conceitos básicos de redes de computadores. Sistemas de numeração: representação de numérica e conversão de base. Memória. Processador. Dispositivos de E/S. Fundamentos de manutenção e suporte de Computadores.</p>	80	MÁRIO	MESTRE	SEGUNDA
FUM0001	<p align="center"><b>Fundamentos da Matemática</b></p> <p>Revisão de conjuntos numéricos, números reais, conceito de par ordenado, produto cartesiano, relação entre dois conjuntos, conceitos de funções, tipos de funções (real, linear, periódica, trigonométrica, exponencial e logarítmica), introdução à álgebra booleana.</p>	60	MARCOS	MESTRE	TERÇA
PPP0001	<p align="center"><b>Pesquisa e Práticas Pedagógicas I –</b></p> <p>A noção de texto. Texto verbal e não verbal. A produção de efeitos de sentido a partir da leitura. A coerência e coesão textual. Técnicas de estudo e produção de textos científicos. Modalidades de Trabalhos científicos: resumo e resenhas. Pesquisa e cotidiano escolar: análise do ambiente educacional da Educação básica na área de Ciências da Computação; Elaboração de relatório descritivo.</p>	100	TALITA	MESTRE	SEXTA/SÁBADO
STI0001	<p align="center"><b>Seminário Temático Interdisciplinar I</b></p> <p>Educação básica e contemporaneidade; Interdisciplinaridade e a utilização das TIC em sala de aula; introdução a programação na educação básica; minicursos e oficinas sobre o ensino de ciências da computação na Educação Básica. Relatório das atividades.</p>	20	ALDENICE	MESTRE	SEXTA/SÁBADO

**TURMA: 2020 – 3º SEMESTRE - CARGA HORÁRIA TOTAL:380h**

<b>CÓDIGO</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>CH</b>	<b>PROFESSOR</b>	<b>TITULAÇÃO</b>	<b>DIAS</b>
<b>PSI0004</b>	<p><b>Psicologia da Educação</b></p> <p>Evolução histórica e conceitual da sociologia como ciência. Principais correntes da psicologia, suas relações com a educação e implicações no ensino e na aprendizagem. Discute o fenômeno do desenvolvimento e da aprendizagem nos diferentes contextos socioambientais.</p>	60	LÍLIAN	DOUTORA	QUINTA
<b>LPO0004</b>	<p><b>Linguagem de Programação Orientada a Objetos</b></p> <p>Conceitos de Orientação a Objetos: Objeto, Classe, Método, Estado, Encapsulamento, Polimorfismo, Abstração, Sobrecarga, Herança e Composição. Reusabilidade de software. Diferenças entre os paradigmas da programação funcional estruturada e da programação orientada a objetos. Aplicação dos conceitos através de linguagem Orientada a Objetos.</p>	80	CLEISSON	ESPECIALISTA	TERÇA
<b>SID0005</b>	<p><b>Sistemas Digitais</b></p> <p>Resumo histórico da evolução dos sistemas digitais. Álgebra de Boole (teoremas de Boole e De Morgan). Portas Lógicas: And, Or, Not, Xor, Nand, Xnor e Nor. Parâmetros físicos e limitações de portas lógicas e circuitos integrados. Circuitos Combinacionais: Técnicas de minimização de hardware (mapa de karnaugh), circuitos habilitadores (Mux/Demux). Implementação de dispositivos elementares de memória (latches e flip-flops). Ambientes de Simulação.</p>	60	JESSE NERY	DOUTOR	SEXTA
<b>GEO0003</b>	<p><b>Geometria Analítica e Álgebra Linear</b></p> <p>Estuda os vetores no plano e no espaço desde matrizes a transformações lineares alcançando os autovalores e autovetores.</p>	60	GERALDO	MESTRE	SEGUNDA
<b>PPP0003</b>	<p><b>Pesquisa e Práticas Pedagógicas III</b></p> <p>Educação e Diversidade (Educação de jovens e adultos, Educação do Campo, Quilombola, Indígena). Estudo e análise da implementação das políticas etnoraciais e ambientais no contexto escolar. Desenvolvimento do Projeto de Pesquisa na área de formação do curso para o contexto escolar.</p>	100	ALAÉCIO	ESPECIALISTA	QUARTA /SÁBADO
<b>STI0003</b>	<p><b>Seminário Temático Interdisciplinar III</b></p> <p>Tecnologias Assistivas e Mediação Pedagógica. Modalidades e tendências dos ambientes pedagógicos informatizados para a Educação Inclusiva. Interação com softwares específicos e não específicos para a Educação Especial. Minicursos e oficinas sobre Tecnologias assistivas na educação inclusiva. Relatório das atividades.</p>	20	HONORATO	ESPECIALISTA	QUARTA /SÁBADO

**TURMA: 2019 – 5º SEMESTRE - CARGA HORÁRIA TOTAL:416h**

<b>CÓDIGO</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>CH</b>	<b>PROFESSOR</b>	<b>TITULAÇÃO</b>	<b>DIAS</b>
<b>POL0006</b>	<b>Políticas Educacionais</b> Estudo e análise do sistema educacional brasileiro, considerando os aspectos legais, sócio-políticos, administrativos, pedagógicos e financeiros, enfatizando a organização dos sistemas de ensino nos diversos níveis e modalidades. Análise das políticas públicas de educação no Brasil. Educação básica na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB no 9394/96). História e cultura afro-brasileira e indígena.	56	ILMA	MESTRE	SEXTA
<b>BAD0008</b>	<b>Banco de Dados I</b> Introdução a Banco de Dados. Modelo Entidade-Relacionamento. Modelo relacional. Mapeamento Objeto Relacional. Introdução a Structured Query Language - SQL. Projeto de Banco de Dados. Utilização de Ferramentas CASE.	60	CLEISSON	ESPECIALISTA	QUINTA
<b>ANA0009</b>	<b>Análise e Projetos de Sistemas da Informação</b> Componentes de um sistema orientado a objetos. Ferramentas de modelagem orientada a objetos. Metodologias para análise e desenvolvimento de sistemas orientados a objetos. Estudo de casos utilizando as metodologias apresentadas.	80	ÁRTUS	MESTRE	QUARTA
<b>SOP0010</b>	<b>Sistemas Operacionais</b> Visão geral de um Sistema Operacional em relação ao hardware/software/usuário; Histórico; Tipos de Sistemas Operacionais; Concorrência; Estrutura do sistema operacional; Gerenciamento de Processos: escalonamento, comunicação e sincronização. Gerência de Processador; Gerência de Memória; Memória Virtual; Sistemas de Arquivos: Organização física e lógica; Gerência de Dispositivos; Estudos de casos: Sistemas operacionais de propósitos específicos: SO de tempo real, SO multimídia, SO embarcados.	60	DIEGO	MESTRE	TERÇA
<b>PPP0005</b>	<b>Estágio I</b> Abordagem do contexto educacional brasileiro e o ensino de informática – avanços, retrocessos e perspectivas. Análise crítica da utilização nas escolas de ensino fundamental e médio, bem como sua operacionalização. Avaliação geral do uso do computador nas diferentes áreas do saber. Planejamento, elaboração e desenvolvimento de oficinas de computação básica em escolas do Ensino Fundamental e/ou Médio. Elaboração de relatório de estágio.	100	ELANE	MESTRE	SEGUNDA
<b>LIB0007</b>	<b>Libras</b> O sujeito surdo: parâmetros sócio-histórico, desenvolvimento, relação com a língua de sinais. Libras – Língua Brasileira de Sinais: origem, desenvolvimento e legislação. Aspectos linguísticos da LIBRAS: fonologia, morfologia, sintaxe e semântica. Aprendizagem da LIBRAS por ouvintes: noções gerais dos cumprimentos aos contextos escolares. A história da educação de surdos no mundo e no Brasil.	60	ENOS	MESTRE	SÁBADO

**TURMA: 2018 – 7º SEMESTRE - CARGA HORÁRIA TOTAL:360h**

<b>CÓDIGO</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>CH</b>	<b>PROFESSOR</b>	<b>TITULAÇÃO</b>	<b>DIAS</b>
<b>MUE0014</b>	<p><b>Multimídia na Educação</b></p> <p>Sistemas de hipertexto. Tecnologia digital e multimídia. Projeto de sistemas de hipermídia: sistemas de autoria e de apoio. Projeto de aplicação hipermídia. Padrões em hipermídia. Aplicações na educação e treinamento e na disseminação de informações. Tutores inteligentes e sistemas de hipermídia. Banco de dados multimídia.</p>	30	CLEISSON	ESPECIALIST A	SEGUNDA
<b>SOE0015</b>	<p><b>Software Educacional</b></p> <p>Etapas para o desenvolvimento de um software educacional (ciclo de vida). Documentação de todas as fases. Desenvolvimento de um protótipo de software educacional, com sua documentação. Qualidade de software (produto) e qualidade no desenvolvimento (processo). Qualidade no desenvolvimento de software educacional. Modelos de avaliação de softwares educacionais. Técnicas e ferramentas envolvidas num processo de avaliação de software educacional. Exercício sobre avaliação de software educacional utilizando os modelos de avaliação.</p>	60	JESSE NERY	DOUTOR	QUINTA
<b>DEW0016</b>	<p><b>Desenvolvimento Web II</b></p> <p>Noções básicas de programação para web; Programação client side versus server side; introdução à programação voltada para WEB; conceitos básicos sobre programação orientada a objetos em linguagem WEB; conexão em banco de dados; desenvolvimento de uma aplicação web com conexão a um banco de dados relacional; introdução aos principais Frameworks.</p>	60	PHELIPE	DOUTOR	SEXTA
<b>APLI0017</b>	<p><b>Aplicações Gráficas</b></p> <p>Arquitetura dos processadores e periféricos gráficos. Tipos de Imagens. Percepção e Projeções 3D. Representações, modelagem e geração de curvas, superfícies e sólidos. Modelos de iluminação. Sistemas de Cores. Texturas e transparências Animação. Uso de Bibliotecas (API - Application Programming Interface) para desenvolvimento de aplicações gráficas. Interface Gráfica com o usuário (Graphical User Interface - GUI): formulários, botões, barras de rolagem. Projeto e implementação de aplicação gráfica.</p>	60	JESSE NERY	DOUTOR	QUARTA
<b>PPP0007</b>	<p><b>Estágio III</b></p> <p>Elaboração e desenvolvimento de projeto de estágio em Laboratório de Computação para alunos da Educação Básica, a ser desenvolvido em instituições formais de ensino. <i>Elaboração do relatório de estágio. Seminário de experiências docentes.</i></p>	90	ELANE	MESTRE	SÁBADO
<b>TAE0006</b>	<p>Optativa: <b>TECNOLOGIAS ASSISTIVAS PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA</b></p>	60	ENOS	MESTRE	TERÇA
<b>TOP0012</b>	<p>Optativa: <b>TÓPICOS ESPECIAIS: REDES NEURAIS</b></p>	60	PHELIPE	DOUTOR	TERÇA

## REFOFERTA

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PROFESSOR	TITULAÇÃO	DIAS
STI0002	<b>Seminário Temático Interdisciplinar II</b> Educação, Tecnologia e Educação Ambiental; Lixo eletrônico, problemas e soluções; Reciclagem e destinação de resíduos eletrônicos; Sustentabilidade, tecnologia e meio ambiente; minicursos e oficinas sobre lixo eletrônico. Relatório das atividades.	20	AURIMAR	DOUTOR	QUARTA
STI0003	<b>Seminário Temático Interdisciplinar III</b> Tecnologias Assistivas e Mediação Pedagógica. Modalidades e tendências dos ambientes pedagógicos informatizados para a Educação Inclusiva. Interação com softwares específicos e não específicos para a Educação Especial. Minicursos e oficinas sobre Tecnologias assistivas na educação inclusiva. Relatório das atividades.	20	HONORATO	ESPECIALISTA	QUARTA
STI0004	<b>Seminário Temático Interdisciplinar IV</b> Inovações tecnológicas em sala de aula; programação na educação básica; softwares livres, aplicativos e games no processo de ensino-aprendizagem; gestão do conhecimento e sistemas em redes digitais; docência, mídias virtuais e difusão do conhecimento.	20	AURIMAR	DOUTOR	QUARTA
ESD0003	<b>Estrutura de Dados</b> Listas lineares e suas variações. Filas e pilhas. Árvores binárias e suas variações. Utilização de uma linguagem de programação.	80	ÁRTUS	MESTRE	SEGUNDA
ITA0018	<b>Inteligência Artificial</b> Introdução a IA e Sistemas Inteligentes. Teoria da Aprendizagem Automática. Paradigmas de Problemas. Representação do Conhecimento e Métodos de Buscas Heurísticas. Sistemas Especialistas. Sistemas Baseados em Regras. Árvores de Decisão. Sistemas com lógica Difusa (Fuzzy-Sistens). Aprendizado Estatístico (Bayesiano). Redes Neurais Artificiais. Agentes e Sistemas Multi-Agentes. Computação Evolutiva. Aplicações de Inteligência Artificial em Educação.	60	ÁRTUS	MESTRE	SEXTA
TCC0009	<b>TCC II</b> Análise e desenvolvimento do projeto aprovado na disciplina TCC I. Elaboração de cronograma de execução do TCC. Articulação teórico-prática. Orientação, defesa e avaliação.	60	AURIMAR	DOUTOR	TERÇA