



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS IV: LITORAL NORTE

PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO

CURSO DE GRADUAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MODALIDADE: LICENCIATURA

Versão Revisada

Maio – 2006

CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Identificação: Curso em Ciência da Computação

Modalidade: Licenciatura

Turno: Diurno/Noturno

Regime Acadêmico: créditos

Tempo para integralização curricular

- **Turno Diurno:**
Mínimo: 9 (nove) períodos letivos;
Máximo: 14 (quatorze) períodos letivos.
- **Turno Noturno:**
Mínimo: 11 (onze) períodos letivos;
Máximo: 17 (dezesete) períodos letivos.

Limite de Créditos por Período Letivo

- **Turno Diurno:**
Máximo: 28 (vinte e oito) créditos;
Mínimo: 18 (dezoito) créditos.
- **Turno Noturno**
Máximo: 24 (vinte e quatro) créditos;
Mínimo: 16 (dezesesseis) créditos.

Carga Horária Total: 3.015 horas/aula (201 créditos)
(15 h/a equivalem a um crédito)

Base Legal:

- LDB 9394/96;
- Resolução nº. 34/2004 do CONSEPE/UFPB;
- Resolução nº. 04/2004 do CONSEPE/UFPB.

1. CONTEXTO SÓCIO-HISTÓRICO

A Universidade Federal da Paraíba (UFPB), ex-Universidade da Paraíba, criada pela Lei Estadual nº. 1.366, de 02 de dezembro de 1955, e federalizada pela Lei nº. 3.835 de 13 de dezembro de 1960, é uma instituição autárquica, de regime especial, de ensino pesquisa e extensão, vinculada ao Ministério de Educação, com sede e foro na cidade de João Pessoa e atuação no Estado da Paraíba.

Em seu processo evolutivo, a UFPB passou por várias etapas diferenciadas. Até 2002, estava distribuída em sete *campi*: Campus I (João Pessoa), Campus II (Campina Grande), Campus III (Areia), Campus IV (Bananeiras), Campus V (Cajazeiras), Campus VI (Sousa) e Campus VII (Patos). Atualmente, após criação da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), que abrangeu os *Campi* II, V e VI, compõe-se de três *campi*: Campus de João Pessoa, Campus de Areia e Campus de Bananeiras, que visam :

- Possibilitar condições para produção científica relativa ao Ensino, Pesquisa e Extensão nos três segmentos: professores, servidores técnico-administrativos e alunos;
- Produzir e socializar o conhecimento acadêmico e outras manifestações culturais;
- Implementar ações de fortalecimento dos processos políticos formais e informais;
- Estimular a reflexão crítica e intervenção nas políticas públicas.

As agudas dificuldades socioeconômicas e educacionais que configuram a microrregião Litoral Norte do Estado, justificam o empenho da UFPB no sentido de criação de mais um campus para atender a esta região. As precárias condições de vida da população da referida microrregião, envolvendo 11 municípios, são expressas nos perversos indicadores sociais situados entre

os piores da Paraíba: expectativa de vida na ordem de 58,7 anos, taxa de mortalidade infantil de 67,4 por 1.000 crianças nascidas e até um ano de idade e a taxa de analfabetismo da população de mais de 15 anos de 46,0%. Em 2003, apresentava um PIB na ordem de R\$ 492.656 mil, representando apenas 3,6% do PIB paraibano.

A alta taxa de analfabetismo dos municípios envolvidos expressa a gravidade da situação educacional local, mesmo considerando a posição que ocupa o Estado, como detentor da terceira maior taxa de analfabetos entre os estados nordestinos. A este quadro se somam os crônicos problemas da educação básica brasileira, reconhecidos amplamente nos altos índices de repetência, evasão, distorção idade/séries que habitam as estatísticas educacionais nordestinas. Mesmo assim, os sistemas municipais de ensino vêm apresentando o crescimento ano a ano das matrículas no ensino fundamental, percebido pelo incremento das taxas do Ensino Médio, na ordem de 120,2%, na última década no Estado. De acordo com os dados veiculados em 2004, as populações de 18 a 24 anos na microrregião do Litoral Norte, totalizam 17.309 habitantes, constituindo-se numa significativa demanda para o ensino superior. Tal situação indica a necessidade premente de desenvolvimento de ações educativas, culturais e tecnológicas com a criação de um campus da UFPB em Mamanguape e Rio Tinto, apontando para a reconfiguração econômica da microrregião, bem como para resgate da cidadania de sua população.

2. JUSTIFICATIVA

A UFPB seguindo a sua tradição no ensino de Licenciaturas no turno noturno apresenta-se como a primeira IFES no Estado da Paraíba em oferecer a Licenciatura em Ciência da Computação, que começará a funcionar a partir do período letivo 2006.2, no Campus Litoral Norte, de forma a atender à necessidade imediata de informatização e absorção dos avanços tecnológicos nos diversos setores da sociedade.

Atualmente na UFPB funcionam 12 (doze) licenciaturas, das quais 11 (onze) funcionam no turno noturno, distribuídas nos campi de João Pessoa, Areia e Bananeiras.

No Campus IV (Litoral Norte), no município de Rio Tinto, será implantado o Curso de Licenciatura em Computação, com o objetivo de formar profissionais com sólida e ampla qualificação científica e pedagógica. O licenciado em Ciência da Computação estará capacitado a acompanhar a evolução das novas tecnologias na área de computação e informática educacional e capaz de exercer atividades docentes do ensino de computação e informática no referido nível de ensino, atendendo à necessidade do uso da informática na educação e nos processos de ensino-aprendizagem como elemento tecnológico eficiente para inovar e dinamizar os métodos e técnicas pedagógicas.

Existem hoje, no país, mais de 400 (quatrocentos) cursos de graduação na área de Computação e Informática, oferecidos por instituições de ensino públicas e privadas, porém poucos são direcionados a área educacional. Justifica-se, assim, a necessidade de ampliação dos cursos de licenciaturas na área, sobretudo no Estado da Paraíba, onde existem apenas dois cursos de graduação em computação oferecidos por instituições públicas federais e ambos na modalidade de bacharelado.

3. MARCO TEÓRICO E A METODOLOGIA

O curso de Licenciatura em Computação destina-se a formação de educadores capacitados para o ensino de computação e informática no Ensino Fundamental, assim como no Ensino Médio e Profissionalizante, conforme os princípios explicitados na LDB, nas Diretrizes Curriculares da Área de Computação ou Informática apresentadas pela CEEinf do MEC/SESu e tomando como base o documento construído no âmbito da Sociedade Brasileira de Computação, que serve como Currículo Referência em âmbito nacional, bem como, as normas vigentes na UFPB e as necessidades que emergem das escolas da região.

Neste sentido, a proposta metodológica apresenta como princípio de formação profissional docente a compreensão da computação como ciência,

em suas bases epistemológicas e de aplicação humana; para análise e intervenção em situações de ensino e aprendizagem de computação; para a pesquisa e desenvolvimento no campo multidisciplinar das ciências da computação e da educação e para o exercício profissional nos diversos campos e possibilidades de atuação.

Apresenta na concepção do curso o embasamento nos fundamentos das ciências da computação e da educação, a integração da teoria à prática e ainda e a introdução para a pesquisa científica. A ênfase na relação teoria/prática visa romper a dicotomia do ensino tradicional e teórico, tendo em vista a complexidade da realidade, da experiência e do novo. Enfatiza a interdisciplinaridade como eixo norteador na definição da organização curricular.

4. OBJETIVOS DO CURSO

O curso de Licenciatura em Computação tem por objetivo formar educadores para o ensino de computação e informática das escolas das redes pública e particular e do ensino fundamental e médio; da educação profissional, para a qualificação para o trabalho; das empresas, onde a computação constitui-se na base da formação para treinamento e educação corporativa. O curso visa atender à demanda crescente das escolas e organizações que estão em processo de modernização tecnológica.

Toma-se aqui como os principais objetivos para a Licenciatura de Computação:

- Contribuir na formação de professores para um mundo em constantes transformações científicas, tecnológicas e culturais, marcado pela ética, responsabilidade social e na atenção às diversas formas e manifestações de vida e de valores, gerados e em geração no âmbito das múltiplas culturas e dos movimentos sociais contemporâneos;
- Contribuir na formação de professores capazes de mobilizar e gerar atitudes, valores e saberes próprios de um *espírito livre* e de uma

vida profissional enganadora de responsabilidades e engajamento científico, social e cultural;

- Fomentar a formação de professores com rigor científico tecnológico e didático pedagógico, orientando-se pela pesquisa/investigação, na construção do conhecimento e da própria aprendizagem;
- Fomentar a formação de professores na área de computação como agentes capazes de promover um espaço para a interdisciplinaridade, a comunicação e a articulação, entre as diversas disciplinas e áreas do conhecimento do currículo escolar;
- Formar professores na área de computação para os níveis de Ensino Médio e Profissional, com critérios de excelência acadêmica, ética, pertinência social e identidade profissional;
- Formar professores na área de computação promovendo o desenvolvimento das capacidades humanas a partir de uma concepção e estrutura curriculares abertas, dinâmicas, e contempladoras do conhecimento historicamente acumulado nas disciplinas acadêmicas e dos saberes e conhecimentos produzidos no âmbito das práticas sociais e culturais, reconhecendo relações entre essas instâncias;
- Desenvolver, nos futuros educadores, compromisso social e comunitário, levando-os a um trabalho interdisciplinar onde, aprendendo a conhecer o contexto, possam atuar no processo de intercâmbio social da sua comunidade com senso crítico e cada vez mais consciente de seu papel social e da sua contribuição no avanço científico e tecnológico da região e do país.

5. PERFIL DO PROFISSIONAL

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

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

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

6. COMPETENCIAS, ATITUDES E HABILIDADES

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

- Comprometimento com os valores inspiradores da sociedade democrática;
- Compreensão do papel social da escola;
- Domínios dos conteúdos e sua articulação interdisciplinar;
- Domínio do conhecimento pedagógico;

- Conhecimento de processo de investigação e aperfeiçoamento da prática pedagógica;

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

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

7. CAMPO DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL

O profissional Licenciado em Computação poderá atuar:

- na docência e pesquisa em tecnologia e informática contemplando as últimas tendências do momento;
- na utilização e avaliação de softwares educacionais;
- no planejamento e execução de currículos que empreguem a Computação como suporte e apoio educativo.
- no desenvolvimento de processos de orientação, motivação e estimulação da aprendizagem;
- na elaboração e participação em projetos na área de Ensino a Distância.
- na organização e administração de laboratórios de informática.
- no desenvolvimento de materiais instrucionais através da utilização dos recursos tecnológicos disponíveis.

8. ESTAGIO SUPERVISIONADO

O Curso de licenciatura em Computação deve contemplar objetivamente a realização de estágios curriculares supervisionados, importantes para a

dinâmica do currículo, com vistas à implementação do perfil desejado para o formando.

O Estágio Supervisionado é um componente curricular obrigatório, indispensável à consolidação dos desempenhos profissionais desejados, devendo o Colegiado do Curso aprovar o correspondente regulamento de estágio, com suas diferentes modalidades de operacionalização.

O estágio de que trata este artigo poderá ser realizado na própria instituição de ensino, mediante laboratórios que congreguem as diversas ações teórico-práticas e desde que sejam estruturados e operacionalizados de acordo com regulamentação aprovada.

9. COMPOSIÇÃO CURRICULAR

A Composição Curricular proposta, possui uma carga horária de 3.015 horas/aula (201 créditos) para integralização dos créditos necessários a obtenção do título de Licenciado em Computação, contemplando atividades de ensino, pesquisa e extensão, incluindo experiências práticas nos laboratórios de computação, bem como a interação com instituições de ensino de computação e informática na Educação Básica e profissionalizante.

Neste sentido, se apresenta a estrutura curricular, integrando conteúdos de formação básica da ciência da computação, matemática, tecnológica, pedagógica, e humanística; e conteúdos complementares obrigatórios, optativos e flexíveis, buscando, dessa forma, maior integração entre os conteúdos, garantindo a identidade da licenciatura e atendendo as exigências curriculares da Legislação em vigor.

10. OPERACIONALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

O Projeto Político-Pedagógico do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação, deverá ser acompanhado, avaliado e reavaliado sistematicamente, por uma Comissão de Avaliação, presidido pela Coordenação do Curso, o qual deverá ocorrer no final de cada período letivo,

envolvendo alunos, professores e equipe técnica administrativa. O resultado da avaliação deverá ser apresentado pela Comissão de Avaliação, às instâncias Colegiadas do Centro, ao qual o curso está vinculado, para os ajustes necessários e posteriormente encaminhado às instância competentes, para serem aprovadas e implementadas, de acordo com as normas estabelecidas na Resolução do Curso.

Além da avaliação interna promovida pela Coordenação do Curso, ocorrerão as avaliações institucionais promovidas pela Universidade e as externas promovidas pelo MEC.

COMPOSIÇÃO CURRICULAR

LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

Conteúdos Curriculares	Créditos	Carga Horária	%
1. Conteúdos Básicos Profissionais	152	2.280	75.6 %
1.1 Conteúdos Básicos da Ciência da Computação	40	600	
1.2 Conteúdos Básicos de Matemática	32	480	
1.3 Conteúdos Básicos Tecnológicos	28	420	
1.4 Conteúdos Básicos Humanísticos	05	75	
1.5 Conteúdos Básicos Pedagógicos	20	300	
1.6 Estágio Supervisionado	27	405	
2. Conteúdos Complementares	49	735	24.4 %
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios	31	465	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos	14	210	
2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis	04	60	
TOTAL	201	3.015	100 %

COMPOSIÇÃO CURRICULAR

CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

1. Conteúdos Básicos Profissionais			
1.1 Conteúdos Básicos da Ciência da Computação			
Disciplinas	Créditos	Carga Horária	Pré-requisitos
Introdução ao Computador	04	60	-
Introdução à Programação	04	60	-
Linguagens Declarativas	04	60	Ling de Programação
Linguagem de Programação	04	60	Introdução à Programação
Programação Orientada a Objetos	04	60	Linguagem de Programação
Arquitetura de Computadores I	04	60	Introdução ao Computador
Arquitetura de Computadores II	04	60	Arquitetura de Computadores I
Estrutura de Dados	04	60	Linguagem de Programação
Teoria da Computação	04	60	Lógica Aplicada à Computação
Análise e Projetos de Sistemas	04	60	Banco de Dados

Total	40	600	
1.2 Conteúdos Básicos da Matemática			
Matemática Elementar	04	60	-
Lógica Aplicada à Computação	04	60	Matemática Elementar
Cálculo I	06	90	-
Cálculo II	06	90	Calculo I
Probabilidade e Estatística	04	60	Cálculo II
Cálculo Vetorial e Geometria Analítica	04	60	-
Álgebra Linear	04	60	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica
Total	32	480	
1.3 Conteúdos Básicos Tecnológicos			
Sistemas Operacionais	04	60	Arquitetura de Computadores II
Engenharia de Software	04	60	Análise e Projetos de Sistemas
Redes de Computadores	04	60	Sistemas Operacionais
Inteligência Artificial	04	60	Linguagem de Programação
Banco de Dados	04	60	Modelagem de Dados
Modelagem de Dados	04	60	Estrutura de Dados Programação Orientada a Objetos
Sistemas Multimídia	04	60	-
Total	28	420	
1.4 Conteúdos Básicos de Formação Humanística			
Ética Profissional	03	45	
Computadores e Sociedade	02	30	-
Total	05	75	
1.4 Conteúdos Básicos de Formação Pedagógica			
Fundamentação Antropo-Filosófica da Educação	04	60	
Fundamentação Sócio-Histórica da Educação	04	60	
Fundamentação Psicológica da Educação	04	60	
Política e Gestão da Educação	04	60	
Didática	04	60	Fund Antropo-Filos da Educação Fund Sócio-Hist da Educação Fund Psic da Educação
Total	20	300	

Estágio Supervisionado I	03	45	Didática
Estágio Supervisionado II	08	120	Estágio Supervisionado I
Estágio Supervisionado III	08	120	Estágio Supervisionado II
Estágio Supervisionado IV	08	120	Estágio Supervisionado III
Total	27	405	
2. Conteúdos Complementares			
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórias			
Pesquisa Aplicada à Computação	04	60	-
Metodologia Científica	03	45	-
Trabalho de Conclusão de Curso	04	60	
Português Instrumental	04	60	
Inglês Instrumental	04	60	
Educação à Distância	04	60	
Produção de Materiais Instrucionais	04	60	
Empreendedorismo na Educação	04	60	
Total	31	465	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos			
<u>Carga Horária Mínima: 210 h/a - 14 créditos, distribuídos:</u>			
<ul style="list-style-type: none"> • 90 h/a (06 créditos) de optativas da Formação Geral; • 120 h/a (08 créditos) de optativas da Formação Pedagógica, sendo 04 créditos do Eixo II e 04 créditos do Eixo III. 			
2.2.1 Conteúdos Complementares Optativas da Formação Geral			
Introdução aos Compiladores	03	45	Estrutura de Dados Arquitetura de Computadores I
Física I	04	60	Cálculo I
Softwares Educacionais	03	45	-
Interface Homem-Maquina	03	45	-
Multimídia na Educação	03	45	-
Introdução a Administração	04	60	-
Sociologia Geral	04	60	-
Introdução a Filosofia	04	60	
Introdução a Antropologia	04	60	
Introdução a Psicologia	04	60	
Economia Brasileira	04	60	
Economia da Tecnologia	04	60	

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

FLUXOGRAMA – TURNO: DIURNO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

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

FLUXOGRAMA – TURNO: NOTURNO

CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

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