

LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

TABELA DE EQUIVALÊNCIA DE DISCIPLINAS

Grade antiga X grade nova

N.	Grade Antiga (PPC 2010)	CH	Sem	Grade Nova (PPC2018)	CH	Sem
01	Análise e Produção de Textos	30	1	Análise e Produção de Textos	30	1
02	Aplicações Gráficas	60	4			
03	Banco de Dados	60	4	Banco de Dados	60	4
04	Didática I	60	2	Didática	60	3
05	Didática II	60	3	Os alunos devedores desta disciplina deverão se matricular na disciplina Didática no terceiro semestre dos cursos de Licenciatura em Física ou Química.		
06	Educação Inclusiva	30	5	Educação Inclusiva	30	7
07	Eletrônica Digital	60	5	Eletrônica Digital	60	5
08	Engenharia de Software aplicado à Educação	60	5	Engenharia de Software Aplicada a Educação	60	5
09	Estágio Supervisionado I	30	5	Estágio Supervisionado 1	30	5
10	Estágio Supervisionado II	30	6	Estágio Supervisionado 2	30	6
11	Estágio Supervisionado III	30	7	Estágio Supervisionado 3	30	7
12	Estágio Supervisionado IV	30	8	Estágio Supervisionado 4	30	8
13	Estrutura de Dados em Algoritmos	60	3	Estrutura de Dados em Algoritmos	60	3
14	Estrutura e Funcionamento do Ensino Básico	30	1	Estrutura e Funcionamento da Educação Básica	30	1
15	Física aplicada a Computação	60	4	Os alunos devedores desta disciplina deverão se matricular na disciplina Fundamentos de Física 3 no quarto semestre do curso de Licenciatura em Física.		
16	Fundamentos da Matemática	30	1	Fundamentos da Matemática	60	1
17	Fundamentos de Lógica para Programação	60	1	Fundamentos de Lógica para Programação	60	1
18	Fundamentos Filosóficos da Educação	30	1	Fundamentos Filosóficos da Educação	30	1
19	Fundamentos Sociológicos da Educação	30	2	Fundamentos Sociológicos da Educação	30	2
20	Inglês Instrumental	30	2	Inglês Instrumental 1	30	2
21	Interface Homem Máquina Aplicada à Educação	60	7	Interface Homem Máquina Aplicada à Educação	60	7
22	Introdução à Computação	60	1	Introdução à Computação	60	1
23	Língua Brasileira de Sinais – Libras	30	8	Língua Brasileira de Sinais: Libras - 1	60	4
24	Matemática Aplicada à Computação	30	2	Cálculo Integral e Diferencial 1	60	2
25	Matemática Discreta	60	3	Matemática Discreta	60	3
26	Metodologia Científica	30	1	Metodologia Científica	30	2
27	Metodologia do Ensino da Computação	60	6			
28	Optativa I	60	5	Optativa 1	30	5
29	Optativa II	60	6	Optativa 2	60	6
30	Optativa III	30	7	Optativa 3	60	7
31	Organização e Arquitetura de Computadores	60	6	Organização e Arquitetura de Computadores 60 6	60	6
32	Prática de Ensino I	45	1	Prática de Ensino 1	60	2
33	Prática de Ensino II	45	2	Prática de Ensino 2	60	3
34	Prática de Ensino III	45	3	Prática de Ensino 3	60	4
35	Prática de Ensino IV	45	4	Prática de Ensino 4	60	5
36	Prática de Ensino V	45	5	Prática de Ensino 5	60	6
37	Prática de Ensino VI	60	6	Prática de Ensino 6	45	7
38	Prática de Ensino VII	60	7	Prática de Ensino 7	60	8
39	Prática de Ensino VIII	60	8			
40	Pré-Projeto TCC	30	7	Trabalho de Conclusão de Curso 1	30	7
41	Programação Estruturada	60	2	Programação Estruturada	90	2

42	Programação Orientada a Objetos	60	4	Programação Orientada a Objetos	60	4
43	Programação Web	60	6	Programação Web	60	5
44	Projeto de Desenvolvimento de Software	60	7	Projeto Desenvolvimento Software	60	6
45	Psicologia da Educação I	60	2	Psicologia da Educação 1	60	4
46	Psicologia da Educação II	60	3	Psicologia da Educação 2	60	5
47	Redes de Computadores	60	5	Redes de Computadores	60	6
48	Saúde Ocupacional em Ambiente Computacional	30	4			
49	Sistemas de Informação	60	8	Sistemas de Informação	30	2
50	Sistemas Operacionais	60	7	Sistemas Operacionais	45	7
51	Software Livre aplicado à Educação	30	8			
52	Trabalho de Conclusão de Curso	30	8	Trabalho de Conclusão de Curso 2	30	8

Disciplinas da grade antiga (PPC 2010) sem equivalência na grade nova (PPC 2018)

N.	Grade Antiga (PPC 2010)	CH	Sem
01	Aplicações Gráficas	60	4
02	Didática II	60	3
03	Física aplicada a Computação	60	4
04	Metodologia do Ensino da Computação	60	6
05	Prática de Ensino VIII	60	8
06	Saúde Ocupacional em Ambiente Computacional	30	4
07	Software Livre aplicado à Educação	30	8

01 – Aplicações Gráficas

C/H Teórica: 30 C/H Prática: 30 CH TOTAL: 60 Créditos: 04

Imagens Vetoriais e Matriciais; Modos de tratamento de imagens; Linha de design, de acordo com a necessidade do usuário; Identidades Visuais; Análise, interpretação e desenvolvimento de capacidades de expressão e de identificação de linhas de design; Diagramação e Usabilidade; Tipografia e suas aplicações; Design de Estrutura e Conteúdo Web; Introdução a ferramentas para manipulação de programas gráficos vetoriais e matriciais possibilitando a criação e o desenvolvimento de vários produtos gráficos.

02 – Didática II

C/H Teórica: 30 C/H Prática: 30 CH TOTAL: 60 Créditos: 04

O professor, a professora, sua formação profissão. A avaliação escolar: sua contestação e relevância. A disciplina escolar: releitura de tema polêmico. Formas de abordar o fenômeno educativo. Vivências docente do cotidiano escolar.

Os alunos devedores desta disciplina deverão se matricular na disciplina **Didática** no terceiro semestre dos cursos de Licenciatura em Física ou Química.

03 – Física Aplicada à Computação

C/H Teórica: 45 C/H Prática: 15 CH TOTAL: 60 Créditos: 04

Campo elétrico. Potencial Elétrico. Capacitância e Energia Eletrostática. Corrente Elétrica. Noções sobre campos magnéticos. Ondas eletromagnéticas. Transmissão e recepção de sinais luminosos.

Os alunos devedores desta disciplina deverão se matricular na disciplina **Fundamentos de Física 3** no quarto semestre do curso de Licenciatura em Física.

04 – Metodologia do Ensino da Computação

C/H Teórica: 60 C/H Prática: CH TOTAL: 60 Créditos: 04

Abordagem do contexto educacional brasileiro e o ensino de informática/computação - avanços, retrocessos e perspectivas. Análise crítica da utilização segura das tecnologias da informação e comunicação nas escolas de ensino básico, técnico e tecnológico, bem como, sua operacionalização. Avaliação geral do uso do computador nas diferentes áreas do saber.

05 – Prática de Ensino VIII: Tópicos em Computação

C/H Teórica: 15 C/H Prática: 45 CH TOTAL: 60 Créditos: 03

Observação e análise do ensino da Computação praticado em ambientes de ensino, nas turmas de ensino médio, técnico e tecnológico nas áreas de Computação Gráfica, Design de Interação, Ergonomia em Computação, Sistemas Operacionais e de Informação, Software Livre. Simulações, experiências de gestão, organização de planos pedagógicos, capacitação de docentes entre outras várias modalidades. Elaboração, aplicação e análise de técnicas de ensino em sala de aula. Solução de problemas.

06 – Saúde Ocupacional em Ambiente Computacional

C/H Teórica: 30 C/H Prática: CH TOTAL: 30 Créditos: 02

Proporcionar conhecimentos das atividades dos profissionais da área de informática/computação e sua relação com a saúde ocupacional. Ergonomia. Aspectos de prevenção de doenças e acidentes no ambiente de trabalho.

07 – Software Livre aplicado à Educação

C/H Teórica: 15 C/H Prática: 15 CH TOTAL: 30 Créditos: 02

Introdução à disciplina. Conceitos em software e software livre. Sistema Operacional. Office (Editor de Texto, Planilhas, Apresentação)– Software Livre Educacional. Uso de ferramentas educacionais web livres. Conclusões sobre a disciplina.