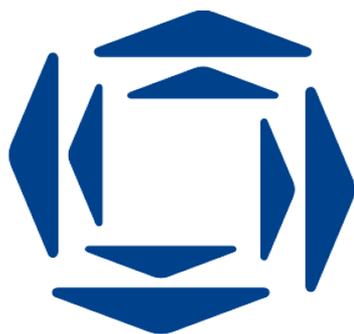


**UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI -
UNIVATES**



UNIVATES

**REGULAMENTO DE ESTÁGIO CURRICULAR NÃO
OBRIGATÓRIO**

COMPUTAÇÃO, LICENCIATURA

REGULAMENTO DE ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO

Da caracterização do Estágio

O estágio, segundo o art. 1º da Lei 11.788/2008, caracteriza-se como "um ato educativo escolar supervisionado", que tem como finalidade a preparação para o trabalho e para a vida cidadã dos estudantes que estão regularmente matriculados e frequentando curso em instituição superior.

O estágio não obrigatório é uma atividade opcional acrescida à carga horária regular e obrigatória do curso, não se constituindo, porém, um componente indispensável à integralização curricular.

No curso de Computação, licenciatura, o estágio não obrigatório pode ser aproveitado como atividade complementar.

Dos objetivos

Geral

Oportunizar ao estudante ampliar conhecimentos, aperfeiçoar e/ou desenvolver habilidades e atitudes necessárias para o bom desempenho profissional, vivências que contribuam para um adequado relacionamento interpessoal e uma participação ativa na sociedade.

Específicos

Possibilitar ao estudante matriculado e que frequenta o curso de Computação, licenciatura, da Universidade do Vale do Taquari - Univates:

- vivenciar situações que ampliem o conhecimento da realidade na área de formação do estudante;
- ampliar o conhecimento sobre a organização profissional e o desempenho profissional;
- interagir com profissionais da área em que atuar, com pessoas que direta ou indiretamente se relacionam com as atividades profissionais, com vistas a desenvolver e/ou aperfeiçoar habilidades e atitudes básicas e específicas necessárias para a atuação profissional;
- vivenciar experiências profissionais de forma integrada com o aprendizado.

Das exigências e critérios gerais de execução

A realização do estágio não obrigatório deve obedecer às seguintes determinações:

I - o estudante deve estar matriculado e frequentando regularmente curso de educação superior da Universidade do Vale do Taquari;

II - obrigatoriedade de concretizar a celebração de termo de compromisso entre o estagiário, a parte concedente do estágio e a Univates antes do início das atividades;

III - as atividades cumpridas pelo estudante em estágio devem compatibilizar-se com o horário de aulas e aquelas previstas no termo de compromisso;

IV - a carga horária máxima da jornada de atividades do estudante estagiário será de seis horas diárias e de 30 (trinta) horas semanais;

V - o período de duração do estágio não obrigatório não pode exceder dois anos, exceto quando se tratar de estudante portador de deficiência;

VI - o estágio não obrigatório não cria vínculo empregatício de qualquer natureza, devendo o estudante receber bolsa ou outra forma de contraprestação das atividades que irá desenvolver. A eventual concessão de benefícios relacionados a transporte, alimentação e saúde, entre outros, também não caracteriza vínculo empregatício;

VII - se houver alguma forma de contraprestação ou bolsa de estágio não obrigatório, o pagamento do período de recesso será equivalente a 30 (trinta) dias, sempre que o estágio tiver a duração igual ou superior a 01 (um) ano, a ser gozado preferencialmente durante as férias escolares. No caso de o estágio ter a duração inferior a 01 (um) ano, os dias de recesso serão concedidos de maneira proporcional;

VIII - a unidade concedente deve contratar em favor do estagiário seguro de acidentes pessoais, cuja apólice seja compatível com valores de mercado, conforme consta no termo de compromisso;

IX - as atividades de estágio não obrigatório devem ser desenvolvidas em ambiente com condições adequadas e que possam contribuir para aprendizagens do estudante estagiário nas áreas social, profissional e cultural;

X - cabe à Univates comunicar, quando solicitada, à unidade concedente ou ao agente de integração (se houver) as datas de realização de avaliações escolares acadêmicas;

XI - segundo o art.14 da Lei 11.788/2008, "*aplica-se ao estagiário a legislação relacionada à saúde e segurança no trabalho, sendo sua implementação de responsabilidade da parte concedente do estágio*".

Das exigências e critérios específicos

I - O estágio não obrigatório do curso de Computação, licenciatura, envolve atividades relacionadas às diferentes áreas da computação, a serem desenvolvidas em organizações formais ou não formais da sociedade;

II - O estágio não obrigatório deve constituir-se em uma oportunidade para os estudantes do curso de Computação, licenciatura, desenvolverem atividades práticas relacionadas ao curso, com aplicação de conhecimentos e desenvolvimento de competências e habilidades profissionais, sociais e culturais;

III - O estudante estagiário somente pode colaborar em atividades relacionadas à profissão se houver um profissional habilitado, indicado pela unidade concedente, para acompanhamento;

IV - Para desenvolver atividades no estágio não obrigatório, o estudante deve estar matriculado no curso de Computação, licenciatura.

Das atribuições

Do supervisor de estágio

Cabe ao coordenador do curso, ou a um professor indicado por ele, acompanhar e avaliar as atividades realizadas pelo estagiário, tendo como base o plano e o(s) relatório(s) do estagiário e as informações do profissional responsável na unidade concedente.

Do supervisor local

O supervisor da parte concedente é um profissional do quadro de funcionários indicado pela empresa contratante e responsável pelo acompanhamento do estudante estagiário durante o desenvolvimento das atividades, devendo ter formação superior na área de computação ou informática. Caso a empresa concedente não tenha profissional com formação na área solicitada, o professor avaliará a possibilidade de aceitar o tempo de experiência profissional em área de conhecimento do curso, desde que esta fique comprovada no Termo de Compromisso de Estágio e na Declaração de Supervisão de Estágio.

Cabe também ao supervisor indicado pela empresa concedente comunicar à Central de Estágios da Univates qualquer irregularidade ou, se for o caso, a desistência do estudante estagiário, assim como efetuar os registros relacionados ao desempenho do estudante.

Do estudante estagiário

Cabe ao estudante estagiário contratado para desenvolver estágio não obrigatório:

- a) indicar a organização em que realizará o estágio não obrigatório à Central de Estágios da Univates ou ao responsável administrativo do agente de integração;
- b) elaborar o plano de atividades e desenvolver as atividades acordadas;
- c) responsabilizar-se pelo trâmite do Termo de Compromisso, devolvendo-o à Central de Estágios da Univates ou ao responsável administrativo do agente de integração, se houver, convenientemente assinado e dentro do prazo previsto;
- d) ser assíduo e pontual tanto no desenvolvimento das atividades quanto na entrega dos documentos exigidos;
- e) portar-se de forma ética e responsável.

Das disposições finais

A Central de Estágios, o Núcleo de Apoio Pedagógico e os coordenadores de curso devem trabalhar de forma integrada no que se refere ao estágio não obrigatório dos estudantes matriculados nos cursos de Ensino Superior da Universidade do Vale do Taquari - Univates, seguindo as disposições contidas na legislação em vigor e as normas internas do regulamento do estágio não obrigatório.

As unidades concedentes, assim como os agentes de integração, devem seguir o estabelecido na legislação em vigor, as disposições do regulamento dos estágios não obrigatórios e as normas e orientações da Universidade do Vale do Taquari - Univates que tratam do assunto

Competências e habilidades

COMPETÊNCIA 01: Ensino da computação, considerando as diferentes dimensões que contemplam a formação nessa área e a evolução dos educandos durante a Educação Básica.

- Aplicar recursos tecnológicos na elaboração de atividades de ensino e na prática docente;
- Avaliar os conteúdos das diferentes dimensões da computação adequados para cada ano escolar e nível de desenvolvimento dos estudantes;
- Compreender as Bases Nacionais Comuns Curriculares para a área da computação;
- Compreender o funcionamento dos circuitos de lógica digital;
- Compreender os benefícios e possibilidades de aplicação das tecnologias digitais nos processos de ensino e de aprendizagem;
- Conhecer e investigar espaços escolares, evidenciando múltiplos processos de ensino e de aprendizagem;
- Conhecer os subsistemas de uma arquitetura computacional;
- Criar propostas pedagógicas autorais de acordo com a realidade escolar;
- Desenvolver a prática docente com estudantes do Ensino Fundamental;
- Desenvolver a prática docente com estudantes do Ensino Médio;
- Elaborar planos de aula para ambiente de ensino formal e não formal;
- Identificar os diferentes elementos que estão contemplados no ambiente escolar dentro e fora da sala de aula;
- Implementar conteúdos digitais e atividades plugadas e desplugadas, com base nas dimensões do ensino da computação;
- Produzir materiais didáticos para o ensino e a aprendizagem de computação em espaços escolares e não escolares;
- Reconhecer o papel do ensino da computação na Educação Básica.

COMPETÊNCIA 02: Domínio da área de estudos que compõe a formação docente, contemplando teoria e prática didática, de avaliação e de processos de ensino e de aprendizagem.

- Articular os saberes e práticas das diferentes áreas do conhecimento;
- Compreender a transversalidade, a conectividade e o rizoma como possibilidades para a composição de novos currículos;
- Compreender o aprender e o ensinar como exercício de pensamento e criação;
- Compreender o currículo como processo de invenção da educação escolar;
- Conhecer e problematizar os discursos sobre currículo em diferentes tempos e espaços;

- Experimentar e criar dispositivos atencionais para uma aula, considerando a perspectiva inventiva do aprender e do ensinar;
- Experimentar e propor diferentes modos de reordenar os saberes;
- Investigar processos de aprendizagem a partir de atuação contextualizada e problematizadora;
- Problematizar diferentes discursos e representações que permeiam as práticas didáticas no contexto contemporâneo e seus efeitos na formação docente;
- Problematizar e refletir sobre as diferentes formas de avaliação e sua relação com as práticas de criação e processos de subjetivação;
- Problematizar os diferentes discursos e representações que permeiam a avaliação escolar;
- Reconhecer diferentes metodologias de ensino.

COMPETÊNCIA 03: Articulação da atividade educacional nas diferentes formas de gestão educacional, na organização do trabalho pedagógico escolar, no planejamento, na execução e na avaliação de propostas pedagógicas.

- Analisar a legislação educacional sobre a gestão democrática;
- Compreender a composição e a atuação de equipes gestoras, analisando diferentes funções nas instituições de ensino: direção, orientação e supervisão pedagógica;
- Compreender a inclusão em sua relação com o direito à educação no que diz respeito a acesso, permanência e qualidade;
- Compreender a relação que se estabelece entre a formação docente e os processos de in/exclusão;
- Compreender o comum como um princípio político inegociável no que tange à instituição de processos democráticos na gestão educacional;
- Conhecer e analisar processos de elaboração e implementação de projetos polítipopedagógicos de diferentes instituições de ensino;
- Perceber as representações simbólicas da diversidade cultural;
- Planejar propostas extensionistas, de acordo com as demandas regionais;
- Propor estratégias pedagógicas que contemplem as singularidades dos estudantes em diferentes contextos educativos;
- Reconhecer as múltiplas culturas que compõem a sociedade contemporânea;
- Reconhecer espaços escolares e não escolares como potencializadores dos processos de ensino e de aprendizagem;
- Refletir sobre as pedagogias da diferença, visando a enxergar os sujeitos para além da diversidade e da identidade a partir das quais são nomeados e definidos;
- Sintetizar os múltiplos saberes sobre a História da Educação;
- Vivenciar ações extensionistas.

COMPETÊNCIA 04: Desenvolvimento de software em diversas camadas, aplicando

técnicas e procedimentos de construção, evolução e avaliação, por meio de tecnologias adequadas e boas práticas de engenharia.

- Aprender a especificar um produto de software;
- Comparar e analisar os diferentes modelos disponíveis para armazenamento;
- Compreender a organização e as funcionalidades dos principais sistemas de gerenciamento de bancos de dados;
- Compreender e aplicar os recursos para modelagem, definição e manipulação de bancos de dados;
- Compreender e aplicar técnicas de programação, visando à construção de softwares escaláveis e com baixo acoplamento entre seus componentes;
- Compreender e propor soluções computacionais que integram hardware e software;
- Conhecer o paradigma e os recursos para o desenvolvimento de aplicações móveis;
- Conhecer os elementos constitutivos de uma solução computacional em ambiente web;
- Conhecer os princípios da usabilidade e acessibilidade aplicados aos sistemas de computação;
- Identificar as estruturas de programação necessárias e adequadas para construção de algoritmos;
- Identificar as necessidades de armazenamento e persistência de dados no desenvolvimento de aplicações;
- Implementar e disponibilizar aplicações para dispositivos móveis;
- Implementar uma aplicação web dinâmica com arquitetura cliente-servidor;
- Organizar as etapas e os recursos necessários para execução de projetos e serviços;
- Prototipar e avaliar interfaces seguindo padrões de projeto de interfaces;
- Resolver problemas de engenharia por meio do desenvolvimento de raciocínio lógico, crítico e analítico;
- Utilizar linguagem de programação para expressar a solução de um problema.

COMPETÊNCIA 05: Exercício do pensamento crítico e da argumentação, visando à atuação profissional com respeito aos valores sociais e ao meio ambiente, pautado pela ética.

- Analisar de forma crítica e humanista a formação do cidadão no contexto brasileiro e no latino-americano;
- Compreender, reconhecer e valorizar as diferentes linguagens e produções culturais manifestadas na sociedade contemporânea e suas funções na produção do conhecimento;
- Comunicar-se na Língua Brasileira de Sinais, encadeando as experiências culturais e as relações interpessoais, de trabalho e de gênero que se articulam por meio da língua;
- Construir posicionamento crítico sobre os valores ambientais na área do desenvolvimento;
- Identificar as características ambientais regionais e globais;
- Ler e interpretar conceitualmente questões fundamentais nas diversas ciências;

- Refletir sobre os pressupostos teóricos da ação científica e social;
- Tratar e tematizar problemas morais e éticos, analisando tópicos atuais e inovadores em questões ético-filosóficas e vinculadas à prática profissional.

COMPETÊNCIA 06: Pesquisa e aplicação de metodologia para, com base na ciência e na tecnologia, a proposição de soluções, no âmbito da computação e educação, que possam beneficiar a sociedade ou suas organizações.

- Aplicar métodos de pesquisa científica e tecnológica;
- Aplicar técnicas de análise e modelagem à resolução de problemas, utilizando ferramentas de apoio, que incluem softwares e bases digitais de informação;
- Avaliar de forma crítica os resultados alcançados;
- Comunicar-se de forma desinibida, usando a linguagem formal e adequando os recursos de apoio ao texto oral;
- Empregar diferentes estratégias de leitura adequadas ao contexto textual, aos objetivos de leitura e às intenções comunicativas;
- Identificar e expressar o problema de pesquisa, objetivos, referenciais e metodologias adequadas ao contexto da investigação;
- Produzir textos acadêmicos respeitando a autoria, com argumentos coerentes, relevantes e teoricamente consistentes, em conformidade com o padrão linguístico e textual do gênero em questão;
- Qualificar a leitura e a escrita acadêmica, atentando aos mecanismos de coesão e aos fatores de coerência, bem como à adequação à tipologia e ao gênero textuais;
- Resolver problemas de engenharia por meio do desenvolvimento de raciocínio lógico, crítico e analítico.

COMPETÊNCIA 07: Gestão do conhecimento com vistas à inovação, ao empreendedorismo, a estar na vanguarda da computação e das melhores práticas educativas.

- Analisar soluções para provedores de computação em nuvem e/ou nuvens privadas com base em quesitos técnicos, operacionais e financeiros;
- Aplicar técnicas de Inteligência Artificial e avaliar os resultados obtidos;
- Comprometer-se com a construção do seu conhecimento considerando a necessidade de permanente atualização profissional;
- Conhecer as técnicas de interação, visualização e manipulação utilizadas em sistemas computacionais;
- Conhecer os paradigmas, as áreas de aplicação e problemas que podem se beneficiar da Inteligência Artificial;
- Desenvolver atitude empreendedora;
- Identificar oportunidades;

- Implementar protótipos que apliquem técnicas não convencionais de interação;
- Organizar as etapas e os recursos necessários para execução de projetos e serviços;
- Planejar e implementar sistemas com integração, interoperabilidade, alto desempenho e alta disponibilidade.