

# **PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO 2025–2028**

Curso de Licenciatura em Computação - UFPR Palotina

Prof. Dr. João Paulo Folador (Coordenador)  
Prof. Dr. Jéfer Benedett Dörr (Vice Coordenador)

O presente Planejamento Estratégico (2025–2028) do Curso de Licenciatura em Computação da UFPR Palotina não apenas estabelece as diretrizes para a excelência acadêmica local, mas reafirma o compromisso do curso com a visão sistêmica da instituição. Ao alinhar suas metas de extensão, inovação e desenvolvimento tecnológico aos pilares do **Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da UFPR**, esta proposta garante a verticalização das políticas universitárias. Dessa forma, as ações de inserção regional no Oeste do Paraná e o fortalecimento da formação docente são projetadas em consonância com os objetivos macros da universidade, assegurando que o crescimento do curso contribua diretamente para a consolidação da UFPR como referência em educação pública, democrática e socialmente referenciada.

## **MISSÃO**

Formar professores de Computação aptos a atuar com excelência nas dimensões acadêmica, científica, técnica, tecnológica e educacional da Licenciatura em Computação, promovendo inovação, inclusão e qualidade na educação básica, com foco especial nas demandas regionais do Oeste do Paraná e nos desafios globais da era digital com didática, ética e compromisso com a inovação no ensino básico, capazes de integrar tecnologias emergentes em suas práticas pedagógicas.

## **DESAFIO ESTRATÉGICO**

Consolidar-se como referência nacional na formação de professores de Computação, promovendo práticas pedagógicas inovadoras, pesquisa aplicada e o desenvolvimento de tecnologias voltadas ao ensino da Computação nas escolas.

## **VALORES**

Compromisso com a formação ética, crítica e humanizada de professores, capazes de disseminar o pensamento computacional, promover a inclusão digital e fortalecer o papel da Computação na formação cidadã.

## **POLÍTICAS**

Promoção da ciência, da inovação e da transformação social por meio do desenvolvimento tecnológico nas múltiplas áreas da Computação, articulando ensino, pesquisa e extensão em consonância com as diretrizes da Educação Pública de qualidade.

## VISÃO DE FUTURO

Ser referência nacional na formação de professores de Computação inovadores, com forte atuação em pesquisa, extensão e inserção tecnológica.

## EIXOS ESTRATÉGICOS

### 1. Gestão, Ensino e Currículo

<b>Objetivo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Meta</b>	<b>Ação</b>
Foco em tecnologias emergentes	Conteúdos das disciplinas	Conteúdos nas disciplinas até 2028	Inclusão de IA generativa, ML, IoT, Alfabetização em Computação Quântica Educacional e Cibersegurança Básica
Fortalecer a prática pedagógica inovadora	Nº de disciplinas com projetos aplicados	100% das disciplinas com trabalhos expositivos até 2028	Incentivar trabalhos que gerem produtos, exposições e participação em feiras
Creditar atividades de extensão no ensino	Porcentagem de disciplinas com extensão curricularizada	30% até 2028	Criar projeto interligado de extensão com escolas públicas
Promover debates sobre atualização e atratividade do curso	Nº de reuniões do NDE e ações implementadas	Melhoria nos índices de retenção de alunos do curso	Reuniões do NDE abertas à comunidade com pautas públicas
Fomentar capacitação continuada da equipe docente	Participação em formações e eventos por docente/ano	Anualmente 2	Apoio institucional à participação em cursos, eventos e capacitações voltadas à educação digital, IA e didática inovadora
Estimular ações de internacionalização	Nº de parcerias ou ações com instituições internacionais	2 Até 2028	Participação em programas de intercâmbio, disciplinas em inglês, convênios e eventos internacionais
Alinhar currículo à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para Licenciaturas em Computação	Relatórios anuais de adequação curricular	95% de conformidade até 2028	Incorporar unidades temáticas da BNCC (ex.: pensamento computacional na vida cotidiana) e fomentar competências como resolução de problemas algorítmicos.

## 2. Infraestrutura e Recursos

<b>Objetivo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Meta</b>	<b>Ação</b>
Modernizar laboratórios	1 laboratórios novo e atualizado	100% até 2028	Aquisição de equipamentos para simulação 3D, RA, metaverso educacional, processamento de IA
Ampliar acesso a recursos digitais	Softwares especializados - Licenças Educacionais	Utilizar novos softwares destaques de mercado até 2028	Licenças para IA, ML, IoT, Quântica, etc.
Expandir recursos para desenvolvimento de tecnologias educacionais	Aquisição de kits e ferramentas para robótica, gamificação e EaD	2 novos kits por ano a partir de 2025	Adquirir equipamentos como Arduino, plataformas de gamificação e software para produção de jogos educativos, integrando ao projeto Colab Maker para parcerias com escolas locais.

## 3. Acompanhamento e Permanência

<b>Objetivo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Meta</b>	<b>Ação</b>
Reduzir reprovações e evasão	Taxa de retenção e evasão	Redução de 20% até 2028	Ativação do POA, grupos de estudo e orientação mensal
Fortalecer atuação da COA	Nº de atendimentos anuais	Totalidade dos estudantes com baixo IRA ou +3 reprovações	Roteiro de acompanhamento acadêmico e plano de recuperação
Monitorar engajamento profissional via estágios	Número de estágios supervisionados concluídos com feedback positivo	100% dos alunos com 405 horas de estágio até o final do curso	Criar parcerias com escolas da região Oeste do Paraná para estágios em ambientes formais/não formais, com foco na aplicação de tecnologias na educação básica.

## 4. Pesquisa e Inovação

<b>Objetivo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Meta</b>	<b>Ação</b>
Estimular iniciação científica e projetos de extensão	Projetos ativos com estudantes	6 por ano	Editais internos e participação em programas como PIBIC/PIBID
Integrar ensino e pesquisa aplicada	Projetos com aplicação direta no ensino básico	4 até 2028	Projetos sobre uso de IA e IoT na educação

Incentivar publicação de artigos científicos	Nº de artigos em eventos ou revistas	Anualmente 4	Apoiar docentes e discentes com orientações e editais internos
Estimular produção de softwares, jogos e apps educacionais	Nº de produtos desenvolvidos e aplicados	Anualmente 4	Criação de disciplinas e projetos voltados à produção prática

### 5. Divulgação e Integração com a Comunidade

<b>Objetivo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Meta</b>	<b>Ação</b>
Divulgar os projetos e potencial do curso	Nº de eventos com participação do curso	2 por semestre	Participação em feiras, eventos e semanas tecnológicas
Criar identidade digital do curso	Redes sociais e site atualizados	Presença online ativa até 2028	Criar equipe de comunicação com alunos bolsistas
Fortalecer parcerias com escolas e comunidade regional	Número de projetos de extensão em escolas públicas do Oeste do Paraná	2 por ano a partir de 2028	Desenvolver oficinas de pensamento computacional e robótica para professores da educação básica, integrando ao currículo como PCC.

*Sugerido pelo NDE do Curso na 28ª Sessão Ordinária do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Licenciatura em Computação de 05/09/2025.*

*Revisado e aprovado pela Ata da 111ª Reunião Ordinária do Colegiado do Curso de Licenciatura em Computação do Setor Palotina da Universidade Federal do Paraná - Palotina, 07 de abril de 2026.*