

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO

Publicado em: 01/07/2024 | Edição: 124 | Seção: 1 | Página: 156

Órgão: Ministério da Educação/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira

PORTARIA Nº 261, DE 28 DE JUNHO DE 2024

Dispõe sobre a Matriz de Referência do componente específico da Licenciatura em Computação, no âmbito do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), a partir da edição 2024.

O PRESIDENTE DO INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP), no uso das atribuições que lhe confere o Decreto nº 11.204, de 21 de setembro de 2022, e considerando o disposto na Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004, na Portaria Normativa MEC nº 840, de 24 de agosto de 2018, nas Portarias INEP nº 36, de 15 de fevereiro de 2024 e nº 40, de 19 de fevereiro de 2024, e o disposto no processo SEI nº 23036.003783/2024-57, resolve:

Art. 1º A prova do Enade Licenciaturas, a partir da edição de 2024, será constituída pelo componente de Formação Geral Docente, comum a todas as licenciaturas, e pelo componente específico de cada área.

Parágrafo único. O concluinte terá 04 (quatro) horas e 30 (trinta) minutos para resolver todas as questões da prova.

Art. 2º A prova do Enade Licenciaturas terá, no componente de Formação Geral Docente, 27 (vinte e sete) questões, todas de múltipla escolha.

§1º A prova de Formação Geral Docente é componente comum a todas as áreas e tem por objetivo evidenciar a compreensão de temas essenciais à prática pedagógica, contextualizados a partir da legislação educacional e da realidade cultural brasileira.

Art. 3º A prova do Enade Licenciaturas terá, no componente específico da área de Computação, 37 (trinta e sete) questões, sendo 36 (trinta e seis) de múltipla escolha e 1 (uma) discursiva.

Parágrafo único. A questão discursiva do componente específico, além de abordar aspectos envolvendo situações-problema e estudos de caso afeitos aos objetos do conhecimento da área, também avalia aspectos como clareza, coerência, coesão, estratégias argumentativas, vocabulário e gramática adequados à norma padrão da língua portuguesa.

Art. 4º A prova do Enade Licenciaturas, no componente específico da área de Computação, terá como subsídio:

- I - as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Computação;
- II - as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior; e
- III - as normativas associadas às Diretrizes Curriculares Nacionais e à legislação profissional.

Art. 5º A prova do Enade Licenciaturas, no componente específico da área de Computação, tomará como referência do perfil do concluinte as seguintes características:

- I - responsável e comprometido com os princípios éticos, estéticos e políticos com vistas à construção de uma sociedade democrática, justa, equânime e igualitária;
- II - reflexivo e com postura investigativa e científica para o exercício da docência e da cidadania plena;
- III - competente nas abordagens didático-pedagógicas, com o domínio dos conteúdos específicos e dos fundamentos teórico-metodológicos no âmbito de sua área de atuação, de forma contextualizada, interdisciplinar e adequada a diferentes fases do desenvolvimento humano, etapas e modalidades da educação;



IV - comprometido com a democratização do acesso à educação de qualidade, com vistas ao enfrentamento das desigualdades e das injustiças sociais;

V - comprometido com o respeito às diferenças e às diversidades ambiental-ecológicas, étnico-raciais, de gênero, geracionais, de classe social, religiosas, sexuais, culturais, políticas, do público-alvo da educação especial, entre outras; e

VI - crítico, colaborativo e propositivo na organização e na gestão do trabalho pedagógico e das instituições educativas, na atuação em equipe e em rede, fundamentado na legislação educacional.

Art. 6º A prova do Enade Licenciaturas, no componente específico da área de Computação, avaliará se o concluinte desenvolveu, durante o processo de formação, as seguintes competências e suas respectivas habilidades:

I - selecionar, analisar, adaptar, elaborar e utilizar metodologias de ensino, recursos didáticos e processos avaliativos que empreguem variadas linguagens e tecnologias, de maneira crítica e significativa, favorecendo a produção de conhecimentos, a autonomia discente e a valorização da identidade dos envolvidos no processo de ensino e de aprendizagem de computação.

a) habilidades vinculadas à competência I:

1. identificar os fundamentos teórico-metodológicos do ensino;
2. selecionar e utilizar diferentes metodologias de ensino e recursos didáticos;
3. associar diferentes linguagens e tecnologias ao planejamento de ensino;
4. elaborar um plano de aula que favoreça a produção de conhecimentos e a autonomia discente;
5. selecionar, crítica e significativamente, ações que promovam a autonomia discente; e
6. planejar e conduzir avaliações acerca dos processos de produção de conhecimento, de promoção da autonomia e de valorização discente.

II - dominar e aplicar os conhecimentos teórico-práticos e as linguagens específicas do ensino de computação, as abordagens didático-pedagógicas e os fundamentos teórico-metodológicos da educação, de forma interdisciplinar e adequada a diferentes fases do desenvolvimento humano, etapas e modalidades da educação básica.

a) habilidades vinculadas à competência II:

1. promover o pensamento crítico sobre questões sociais decorrentes dos impactos da ciência e da tecnologia na sociedade;
2. propor aos estudantes problemas cujas resoluções estimulem uma postura investigativa e científica, a apropriação e a disseminação de conhecimento;
3. relacionar as abordagens didático-pedagógicas com os conhecimentos teórico-práticos;
4. aplicar os conhecimentos teórico-práticos e as linguagens específicas de forma interdisciplinar;
5. avaliar domínios cognitivos de acordo com as diferentes etapas e modalidades da educação básica, considerando as diferentes fases do desenvolvimento humano; e
6. elaborar proposta de intervenção adequada à determinada etapa da educação básica.

Art. 7º A prova do Enade Licenciaturas, no componente específico, tomará como referencial o processo de ensino e aprendizagem de computação, articulando aspectos teórico-práticos do ensino com os seguintes objetos de conhecimento:

I - algoritmos e estruturas de dados;

II - engenharia de software;

III - interação homem-computador;

IV - ética, computador e sociedade;

V - organização e arquitetura de computadores;



- VI - sistemas operacionais;
 - VII - lógica e matemática discreta;
 - VIII - fundamentos e técnicas de programação;
 - IX - paradigmas de linguagens de programação;
 - X - redes de computadores;
 - XI - inteligência artificial;
 - XII - bancos de dados;
 - XIII - tecnologias de ensino a distância;
 - XIV - teoria, metodologia e prática do ensino de computação;
 - XV - tecnologias da informação e comunicação para educação;
 - XVI - informática na educação;
 - XVII - robótica educacional;
 - XVIII - pensamento computacional; e
 - XIX - produção de materiais didáticos digitais.
- Art. 8º Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação.

MANUEL FERNANDO PALACIOS DA CUNHA E MELO

Este conteúdo não substitui o publicado na versão certificada.

