

SBC - Sociedade Brasileira de Computação

Diretoria de Educação

Currículo de Referência para Cursos de Licenciatura em Computação

CR-LC/2002 - Versão homologada em Assembléia da SBC em julho de 2002 durante o Congresso de Florianópolis.

**Grupo de Trabalho de Licenciatura em Computação
(www.sbc.org.br/educacao/GT-LC)**

1. INTRODUÇÃO

Este documento, produzido pelo Grupo de Trabalho da Diretoria de Educação da SBC (GT-LC), constitui uma proposta de Currículo de Referência para cursos de Licenciatura em Computação, abreviado por CR-LC/2002.

O objetivo do CR-LC/2002 é servir de referência para a criação de currículos para cursos de nível superior de formação profissional docente ou de licenciatura, que tenham a computação como área de especialidade ou como área de atuação multidisciplinar, em sintonia com as Diretrizes Curriculares Nacionais da área de Computação e Informática e com os princípios das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior e de graduação plena (Resoluções CNE/CP 1/02¹ e CNE/CP 2/02²).

O CR-LC/2002 deve constituir as bases da formação de educadores na área de computação para os diversos campos de atuação na educação.

¹ CNE. Resolução CNE/CP 1/2002. Diário Oficial da União, Brasília, 9 de abril de 2002. Seção 1, p. 31. Republicada por ter saído com incorreção do original no D.O.U. de 4 de março de 2002. Seção 1, p. 8.

² CNE. Resolução CNE/CP 2/2002. Diário Oficial da União, Brasília, 4 de março de 2002. Seção 1, p. 9.

2 ESCOPO

A formação profissional docente, de modo a atender aos objetivos dos diferentes níveis e modalidades de ensino e as características de cada fase do educando, terá como fundamentos a associação entre teorias e práticas, inclusive mediante a capacitação em serviço; e o aproveitamento da formação e experiências anteriores em instituições de ensino e outras atividades (Art.61 da LDB).

A Computação ou Informática, entendida como o corpo de conhecimentos a respeito de computadores, sistemas de computação e suas aplicações, engloba aspectos teóricos, experimentais, de modelagem e de projeto³. Os cursos desta área têm a computação como área fim (ou de especialidade), ou como área meio (de atuação multidisciplinar). Apresenta como princípio de investigação a resolução de problemas humanos, cada vez mais complexos e interrelacionados com outras áreas, que tem determinado avanços e transformação da sociedade. A técnica produzida pelas ciências transforma a sociedade, mas também, retroativamente, a sociedade tecnologizada transforma a própria ciência. Assim, a ciência é intrínseca, histórica, sociológica e eticamente, complexa. É essa complexidade específica que é preciso reconhecer⁴. A computação, como uma ciência, é portanto inseparável de seu contexto histórico e social.

A concepção de cursos de formação profissional docente em computação abrangerá o enfoque de formação especializada e multidisciplinar. Esse requisito é fundamentado no fato de que o campo de atuação do profissional licenciado em computação deverá contemplar a educação básica nas escolas, para as séries finais do ensino fundamental e para o ensino de nível médio, e a educação profissional,

³ Currículo de Referência da SBC para cursos de Graduação em Computação, SBC,1999.

⁴ Os sete saberes necessários para a educação do futuro. Edgard Morin, Ed. Cortez, 1999.

para as demandas produtivas do trabalho de formação geral e especializada. Ambos os campos de atuação do licenciado podem ter a computação como o corpo de conhecimentos multidisciplinar e/ou especializado.

A formação de professores que atuarão nas diferentes etapas e modalidades da educação básica observará princípios norteadores desse preparo para o exercício profissional específico, que considerem: I - a competência como concepção nuclear na orientação do curso; II - a coerência entre a formação oferecida e a prática esperada do futuro profissional; III - a pesquisa com foco no processo de ensino e aprendizagem (CNE.CP 1/02).

O importante no caso da formação do licenciado em computação é a caracterização do curso como de *formação profissional docente em computação*, independentemente do campo de atuação profissional. O perfil do profissional licenciado delimitará o escopo de atuação do educador e dependerá da concepção do projeto político pedagógico do curso e da instituição o qual, em sua abrangência e desenvolvimento, deverá garantir as competências necessárias para à atuação profissional.

3 ORGANIZAÇÃO

Este documento apresenta na seção 4 o perfil do profissional docente - ou licenciado - e o seu papel na sociedade. Apresenta as principais competências e habilidades, deveres e responsabilidades dos profissionais, e por consequência as responsabilidades das Instituições envolvidas na atividade de formação dos licenciados em computação.

A seção 5 apresenta os princípios da formação profissional docente evidenciando os aspectos fundamentais da concepção da formação e do curso.

As seções seguintes apresentam os conteúdos formativos de acordo com as Diretrizes Curriculares da Área de Computação e Informática as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica.

4 PERFIL DO PROFISSIONAL LICENCIADO

4.1 Aspectos gerais

O licenciado é um profissional docente que incorpora competências, saberes e habilidades de criatividade e inovação, de cooperação e de trabalho em equipe, de gestão e tomada de decisões, de aquisição e produção de conhecimentos, de expressão e comunicação, não sendo somente reprodutor de conhecimentos já estabelecidos.

Trata-se de um profissional capaz de: atuar na docência visando à aprendizagem multi-dimensional do aluno e compreender a prática pedagógica como um processo de investigação, de desenvolvimento e de aprimoramento contínuo; estabelecer relações entre as áreas do conhecimento e o contexto social que atua; desempenhar um papel transformador da realidade de forma a contribuir para o desenvolvimento da ciência, tecnologia, arte, cultura e o trato da diversidade; promover a formação de cidadãos para uma sociedade fundada no conhecimento, no trabalho e na necessária reflexão sobre valores éticos, de justiça e de integração social.

4.2 Competências e habilidades

O desenvolvimento de competências é processual e a formação inicial é, apenas, a primeira etapa do desenvolvimento profissional permanente. A perspectiva de desenvolvimento de competências exige a compreensão de que o seu trajeto de construção se estende ao processo de formação

continuada, sendo, portanto, um instrumento norteador do desenvolvimento profissional permanente [MEC,2000].

Os egressos de cursos de Licenciatura em Computação devem desenvolver competências e habilidades para:

- compreender processos educativos e de aprendizagem, de forma a estabelecer relações e integrar as áreas de computação e educação, de maneira multidisciplinar, transversal e multidimensional, de forma a redirecionar as ações no ensino e aprendizagem;
- atuar como agente de processos e vivências educativas em computação, articulando os conteúdos com as didáticas específicas, a partir do princípio metodológico de ação-reflexão-ação para o desenvolvimento de competências, na busca de solução de problemas da sociedade humana, global e planetária;
- promover a aprendizagem criativa, autônoma, colaborativa e de comunicação e expressão, como princípios indissociáveis da prática educativa;
- contribuir para a aprendizagem empreendedora, na perspectiva de valorização dos indivíduos, de suas capacidades, de suas relações sociais e éticas, num processo de transformação de si próprio e de seu espaço social, de maneira a favorecer as mudanças nos paradigmas comportamentais e de atitudes nos contextos educacionais e de desenvolvimento pessoal e profissional.;

4.3 Competências específicas

Os egressos dos cursos de Licenciatura em Computação devem desenvolver competências específicas, quer sejam de natureza docente ou não, de acordo com o campo de atuação profissional do curso.

As competências específicas e de docência das áreas de computação e de educação devem nortear o currículo, a avaliação, a organização

institucional e a gestão pedagógica, de maneira coerente e integrada na formação e na sua prática.

Nas suas especificidades formativas, os cursos devem preparar profissionais capacitados a contribuir para o desenvolvimento da sociedade a partir da produção de conhecimentos e da docência na área de computação de maneira *multidisciplinar* ou *especializada*. Devem possibilitar a apropriação das evoluções na área de forma autônoma e desenvolver a sensibilidade para atuar nos diferentes contextos de educação formal e não formal.

Os cursos de licenciatura com enfoque de formação especializada devem preparar profissionais para: (a) investigação e desenvolvimento do conhecimento na área de computação e educação de maneira multi, inter e transdisciplinar, (b) análise e modelagem de problemas educacionais e (c) projeto e implementação de ferramentas computacionais de apoio aos processos de ensino e aprendizagem e de administração escolar.

Os cursos de licenciatura com enfoque de formação multidisciplinar devem preparar profissionais para tratar as áreas de computação e de educação, como áreas formativas de competências, para desenvolver o uso educacional efetivo das ferramentas computacionais, de maneira integrada a problemas em outros domínios de conhecimentos, necessitando desenvolver habilidades para: (a) investigação e desenvolvimento de conhecimento nas áreas de computação e de educação de maneira multi, inter e transdisciplinar; (b) avaliação, especificação, aquisição, instalação, uso e gestão dos recursos e serviços de tecnologia da informação aplicados a educação (c) especificação e modelagem de ambientes e sistemas para uso em processos educacionais e de aprendizagem.

As competências aqui referidas estabelecem como princípios formativos:

- a compreensão dos fundamentos da ciência da computação e das tecnologias básicas associadas, suas aplicações, seus impactos sociais e na preservação de identidades culturais, na melhoria da qualidade de vida e na cidadania;
- o reconhecimento e identificação de problemas que possam ser tratados com o suporte computacional de maneira multi, inter e transdisciplinar;
- a modelagem, especificação, desenvolvimento, implantação e manutenção de soluções computacionais para abordagem de problemas em contextos educacionais e de educação corporativa;
- uso e seleção de software e hardware adequados às demandas das escolas, instituições de ensino e organizações em geral.

4.4 Aspectos Ético-Sociais

Os egressos de cursos de Licenciatura em Computação devem desenvolver a consciência ética do gênero humano que é ser ao mesmo tempo indivíduo/sociedade/espécie. A ética deve formar-se nas mentes com base na consciência de que o humano é, ao mesmo tempo, indivíduo, parte da sociedade, parte da espécie, não podendo ser ensinada por meio de lições de moral. O desenvolvimento verdadeiramente humano deve compreender o desenvolvimento conjunto das autonomias individuais, das participações comunitárias e da consciência de pertencer a espécie humana [Morin,2000].

Nesse sentido, os egressos do curso de licenciatura devem desenvolver a capacidade de compreender e estabelecer essas conexões de conhecimentos individuais, coletivos, de cidadania e de preservação ambiental, desenvolvendo reflexões sobre os princípios éticos que regem a sociedade, e em particular àqueles da tecnologia da informação.

5 PRINCÍPIOS DA FORMAÇÃO

A formação profissional da licenciatura deverá adquirir identidade própria e integrar a formação pedagógica e a formação específica. Tais pressupostos exigem dos alunos e docentes, durante todo o percurso da formação, uma atitude ativa e reflexiva sobre a prática, os currículos e conteúdos apresentados e sobre o processo de aprendizagem, estabelecendo-se dinâmicas pedagógicas diferenciadas e próprias daquelas desenvolvidas na praxe dos cursos de bacharelado.

É necessário portanto introduzir mecanismos que evidenciem claramente o papel do licenciado, visando a tomada de consciência e mudança de postura frente ao contínuo processo de formação docente. Esse requisito exige o estabelecimento do vínculo do aluno com o curso desde o momento do ingresso. Isso implica dizer que o processo de formação da licenciatura deverá ser caracterizado desde o início do curso, pelas matérias que compõem o currículo, com práticas de ensino diferenciadas daquelas adotadas para os cursos de bacharelado, ainda que sejam preservadas as similaridades do seu campo formativo.

O tratamento das licenciaturas como processo de formação distinto do bacharelado procura evidenciar a identidade própria das licenciaturas a qual poderá ser consolidada, com base nos documentos de Diretrizes Curriculares e o CR-LC, em um Projeto Institucional e Pedagógico específico do curso. O projeto pedagógico do curso deverá garantir a identidade da licenciatura como um processo de formação contínuo desde o início do curso e não apenas em disciplinas, matérias pedagógicas e estágios ao final do curso.

5.1 Duração do Curso

Os cursos de licenciatura devem ser consolidados como cursos de excelência de nível de graduação e de duração plena para a formação inicial de educadores na área de computação. O tempo destinado à parte prática deve permear todo o curso de formação, de modo a promover o conhecimento e a integração teórico-prática na formação do educador.

5.2 Vivência teórico-prática e experimental

A formação do licenciando, conforme prevê a LDB, deverá integrar teoria e prática durante todo o processo de formação. A prática de ensino deve ser entendida como um espaço de reflexão sobre os aspectos organizacionais, de vivência escolar e de sala de aula, devendo-se constituir no núcleo central da formação nas licenciaturas, favorecendo o trabalho multidisciplinar, de experiências e pesquisas pedagógicas durante a formação.

Deverão ser fornecidos mecanismos institucionais e acadêmicos para que se garanta a colaboração com os sistemas de ensino de modo a assegurar a oferta das oportunidades de contato regular supervisionado com a escola. Esses mecanismos de caráter normativo, de gestão e acadêmicos deverão favorecer a qualidade da formação e da integração teoria e prática. Deve-se estabelecer claramente as relações entre os atores envolvidos no processo de formação da prática de ensino : a universidade, as unidades acadêmicas, os sistemas educacionais (públicos e privados), os docentes, alunos e supervisores dessa prática.

Recomenda-se que seja previsto o estágio ao longo do curso, não necessariamente consecutivos, com alternância da permanência na escola com a permanência em sala de aula visando-se garantir a reflexão, análise e aprofundamento/pesquisa das problemáticas apresentadas durante os semestres/períodos de duração dessa prática.

A permanência na escola terá por finalidade, além de iniciar à prática da docência, promover a observação, experimentos e análises das situações de ensino e aprendizagem, o desenvolvimento de atividades que propiciem a reflexão, a discussão teórica e a elaboração de projetos e de pesquisa sobre a prática da docência.

As matérias componentes do currículo que em essência procuram articular à prática os conteúdos formativos, incluindo as de permanência na escola ou não, deverão explicitar em seus atributos das disciplinas do currículo essa dimensão de carga prática.

As atividades formativas devem ser continuamente acompanhadas e avaliadas por equipes integradas por professores da instituição e do sistema de ensino. A interação, o acompanhamento e a avaliação devem ser assegurados por convênios e acordos a serem firmados entre as partes, através de seus instrumentos específicos e conforme previsto nas normas pertinentes.

5.3 Prática Pedagógica de Ensino

As atividades de prática pedagógica de ensino de computação visam articular a teoria e a prática de docência na formação do licenciando. Sob orientação de professores, os licenciandos desenvolvem e exercem um papel ativo na construção de um projeto pedagógico de ensino de computação. Nesse processo, a teoria fundamenta a prática e é por ela alimentada num processo permanente de reflexão e reconstrução. Estabelece-se uma integração efetiva da vivência de aprendizagem enquanto aluno, com a vivência como docente, enquanto professor em formação. A reflexão e aprendizagem de métodos e técnicas de ensino são portanto confrontados pela própria experiência. Enquanto professor, estabelece-se novos compromissos e responsabilidades. Enquanto aluno, torna-se ativo, crítico e reflexivo diante dos métodos e processos de ensino que lhe são apresentados e vivenciados. Nesse processo permanente de descobertas busca-se criar e validar métodos e instrumentos pedagógicos de ensino e aprendizagem de computação,

para diferentes modalidades e níveis de ensino, definindo-se escopos curriculares e direcionando as estratégias de ensino para os diferentes contextos de ensino formal e não formal.

5.4 Estágio Supervisionado

O Estágio Supervisionado de Licenciatura antecipa para o período de formação do licenciando a vivência profissional em atividades de estágio supervisionado em campos de estágio os quais podem incluir empresas, organizações, escolas conveniadas ou a própria instituição de ensino, desde que desenvolva atividades de atuação profissional do licenciando. O estágio articulado e desenvolvido de comum acordo entre a instituição acadêmica e a organização conveniada poderá envolver projetos cooperativos de ensino, pesquisa e extensão. O acompanhamento deverá ocorrer ao longo de todo o processo prevendo-se duração mínima de um semestre letivo sendo regido por regulamentação específica.

5.5 Pesquisa e Projeto de Licenciatura

A reflexão e a pesquisa sobre as vivências nas áreas da computação e da educação seja do ponto de vista teórico, prático ou ambos deverão ser articuladas durante o processo de formação nas disciplinas que compõem o currículo.

A iniciação aos procedimentos investigativos é recomendada como desenvolvimento processual que contemple aspectos metodológicos, de pesquisa e de aplicação nos campos da computação e da educação. O Projeto de Licenciatura concebido como eixo integrador da formação teórico-prática e de pesquisa estabelece princípios de multi, inter e trans disciplinaridade.

5.6 Flexibilização da Formação e do Currículo

A carência de educadores de computação para os diversos campos de atuação na educação faz com que o currículo seja flexível na escolha do campo formativo. Sugere-se que o elenco de possibilidades de oferta de disciplinas eletivas sejam agrupadas por área de atuação profissional. Essas áreas, concebidas em função do leque de possibilidades de atuação expressam as intenções educativas e os objetivos gerais de formação (ensino profissional em escolas, gestão escolar, educação corporativa, educação a distância, etc.), respeitando-se a vocação da instituição, interesse do aluno na escolha de seu campo de profissionalização e as características de cada região.

6.CONTEÚDOS FORMATIVOS

6.1 Área de formação Básica:

- De ciência da computação: visa o domínio dos fundamentos da ciência e técnicas básicas da computação, do raciocínio lógico e de resolução de problemas, da organização e manipulação de informações armazenadas; da organização e arquitetura de computadores; da utilização de técnicas e ferramentas básicas .
- De matemática: visa o desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato; da estruturação de idéias; da formulação, representação, manipulação e resolução simbólica de problemas.
- De Pedagogia: visa contribuir para a reflexão dos princípios que norteiam a ação pedagógica por meio das relações com as complexas formas de aprendizagens e com a compreensão da escola, de sua organização curricular, do ensino e seus dispositivos, tecnologias, métodos e estratégias de ensino e aprendizagem.

6.2 Área de formação tecnológica:

- Tecnologias básicas e de suporte: visa o domínio das tecnologias básicas de suporte a sistemas computacionais incluindo sistemas operacionais, redes de computadores, linguagens, banco de dados e sistemas distribuídos.
- Tecnologias de modelagem, especificação e desenvolvimento de sistemas de informação, de conhecimento e de sistemas multimídia: engenharia da construção de software; interface homem-máquina; engenharia de requisitos, análise, arquitetura e projeto; sistemas multimídia e interfaces; sistemas inteligentes aplicados a educação; modelagem representação, armazenamento e recuperação de informações e de conhecimento;
- Gestão de tecnologias educacionais: gestão do processo de desenvolvimento; gestão educacional; planejamento, avaliação, controle, comunicação; qualidade aplicada a educação; gestão de processos educacionais; acompanhamento e desenvolvimento de equipes; aspectos estratégicos e humanos nos processos de aprendizagem.
- Prática do ensino de computação: aplicação dos fundamentos teóricos das ciências da educação e da computação visando a criação e consolidação de métodos, técnicas e produção de materiais de ensino de computação em contextos escolares, ambientes corporativos e de educação não formal.

6.3 Área de formação complementar:

Desenvolve uma formação ampla voltada para uma compreensão humanística e científica do complexo dos problemas e processos educacionais, numa perspectiva de abordagem e aplicação da computação. Contextualiza os problemas de ensino e de aprendizagem nos diversos domínios de aplicação da computação e do seu uso, numa abordagem integradora. Envolve saberes das ciências da educação e computação com a psicologia, filosofia, matemática e demais ciências e áreas de aplicação de ensino.

6.4 Área de formação humanística:

A aplicação social e humana da licenciatura em computação torna o enfoque de formação humanística fundamental. A necessidade de inovação nos processos educacionais requer a compreensão e análise crítica da realidade no contexto social, educacional, econômico, cultural e político. Considera as relações sociais e econômicas do mundo competitivo e global imposto pelas tecnologias de comunicação e da computação. Exige uma concepção de formação autônoma e empreendedora para a educação visando o desenvolvimento em ciência e tecnologia, integrado às questões sociais. Desenvolve princípios de formação fundado em valores éticos para uma atuação cooperativa, madura, responsável, solidária, para promover o desenvolvimento autônomo e sustentado.

O empreendedorismo, concebido sob os princípios da inserção social e do compromisso ético - incluindo a perspectiva da inovação e da mudança de atitudes -, é de máxima relevância na concepção da prática pedagógica e da profissionalização do educador. Portanto, transcende a definição do curso, devendo estar bem explicitado e defendido quando da elaboração de qualquer proposta de criação de cursos de licenciatura.

7. NÚCLEOS FORMATIVOS DO EDUCADOR

Os conteúdos formativos a serem desenvolvidos no processo de qualificação do educador podem ser considerados como integrantes de núcleos de formação comum que integram e atendem as especificidades do trabalho educativo nos diversos segmentos educacionais (educação básica, educação profissional, educação a distância e educação corporativa,...).

A complexidade da formação e da atuação do educador deve ser abordada à luz da reflexão científica e dos princípios da sociedade da

informação, incorporando a prática do planejamento, da avaliação permanente e da concepção de projetos e atividades cooperativas, sob a perspectiva da inter, multi e trans disciplinaridade.

8. DISTRIBUIÇÃO DE MATÉRIAS COMPONENTES DAS DIRETRIZES CURRICULARES

A seguir são relacionadas às matérias das Diretrizes Curriculares recomendadas

8.1. Fundamentos da Computação (F)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noco es
F1. Arquitetura de Computadores		X	
F2. Circuitos Digitais			
F3. Estruturas de Dados	X		
F4. Linguagens Formais, Autômatos e Computabilidade		X	
F5. Linguagens de Programação	X		
F6. Projeto e Análise de Algoritmos	X		
F7. Pesquisa e Ordenação		X	
F8. Sistemas Operacionais		X	
F9. Técnicas de Programação	X		
F10. Teoria de Grafos			X

8.2 Matemática (M)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noco es
M1. Álgebra Linear		X	
M2. Análise Combinatória			X
M3. Cálculo Diferencial e Integral		X	
M4. Geometria Analítica		X	
M5. Lógica Matemática		X	
M6. Matemática Discreta	X		
M7. Probabilidade e Estatística		X	

8.3 Ciências da Natureza (N)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noco es
N1. Física			

8.4. Tecnologia da Computação (T)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noco es
T1. Bancos de Dados	X		
T2. Circuitos Integrados			
T3. Compiladores		X	
T4. Computação Gráfica			X
T5. Controle de Processos			
T6. Engenharia de Software		X	
T7. Inteligência Artificial		X	
T9. Matemática Computacional			X
T8. Interface Usuário- Máquina		X	
T10. Métodos Formais			X
T11. Modelagem e Avaliação de Desempenho			
T12. Multimídia		X	
T13. Processamento de Imagens			
T14. Programação Paralela			
T15. Redes de Computadores		X	
T16. Sistemas Digitais			
T17. Sistemas Distribuídos		X	
T18. Tolerância a Falhas			
T19. Telecomunicações			X

8.5. Sistemas de Informação (I)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noco es
I1. Controle e Avaliação de Sistemas		X	
I2. Desenvolvimento de Sistemas		X	
I3. Fundamentos de Sistemas de Informação		X	
I4. Gerência de Projetos		X	
I5. Gestão da Informação		X	
I6. Segurança e Auditoria de Sistemas			X
I7. Sistemas Cooperativos			X
I8. Teoria Geral dos Sistemas			X

8.6 Contexto Social e Profissional (P)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noçõ es
P1. Administração			X
P2. Computadores e Sociedade	X		
P3. Comunicação e Expressão		X	
P4. Contabilidade e Custos			
P5. Direito e Legislação			
P6. Economia			
P7. Empreendedorismo		X	
P8. Estágio	X		
P9. Filosofia		X	
P10. Informática na Educação	X		
P11. Inglês		X	
P12. Métodos Quantitativos Aplicados		X	
P13. Sociologia		X	

8.7. Formação do Professor (FP)

	Profun- didade	Abran- gencia	Noco es
História da Educação		X	
Filosofia da Educação		X	
Sociologia da Educação		X	
Psicologia da Educação	X		
Antropologia da Educação			X
Didática	X		
Metodologia de ensino e pesquisa	X		
Prática de Ensino	X		
Administração Escolar		X	
Estrutura e Funcionamento do Ensino básico		X	
Planejamento escolar		X	

GT-LC

Maria de Fátima Ramos Brandão, UnB (Brasília-DF),
fatima@cic.unb.br

Coordenadora

Membros:

Versão 2000 – 14 membros

Versão 2001 – 25 membros

Versão 2002 – 17 membros