

MATRIZ CURRICULAR – 2023 – ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL				SPdoc – Protocolo (Nº/Ano)		/		
Unidade Escolar		Código		Município				
Eixo Tecnológico		INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO						
Habilitação Profissional		TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (Diurno – Manhã/Tarde)				Plano de Curso	339	
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Lei 13415, de 16-2-2017; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução CNE/CEB 3, de 21-11-2018; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Parecer CNE/CEB 11, de 12-6-2008; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2450, de 4-10-2022, publicada no Diário Oficial de 5-10-2022 – Poder Executivo – Seção I – página 43.								
Base Nacional Comum Curricular	Área de Conhecimento	Componentes Curriculares	Carga Horária em Horas-aula				Carga Horária em Horas	
			1ª SÉRIE 2023	2ª SÉRIE 2024	3ª SÉRIE 2025	Total		
Base Nacional Comum Curricular	Linguagens e suas Tecnologias	Língua Portuguesa	80	120	120	320	267	
		Língua Inglesa	80	80	80	240	200	
		Língua Espanhola	-	-	80	80	67	
		Arte	80	-	-	80	67	
		Educação Física	80	80	-	160	133	
	Matemática e suas Tecnologias	Matemática	120	80	120	320	267	
	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Física	80	80	-	160	133	
		Química	80	80	-	160	133	
		Biologia	80	80	-	160	133	
	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	História	80	80	-	160	133	
		Geografia	80	80	-	160	133	
		Filosofia	-	-	40	40	33	
		Sociologia	-	-	80	80	67	
<b>Total da Base Nacional Comum Curricular</b>			<b>840</b>	<b>760</b>	<b>520</b>	<b>2120</b>	<b>1767</b>	
Formação Técnica e Profissional	Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I, II e III		Prática	80	80	80	240	200
	Lógica de Programação		Prática	120	-	-	120	100
	Operação de <i>Software</i> Aplicativo		Prática	80	-	-	80	67
	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I e II		Prática	80	80	-	160	133
	Programação Orientada a Objetos		Prática	-	120	-	120	100
	Modelagem 3D		Prática	-	80	-	80	67
	Linguagem de Programação I e II		Prática	-	80	120	200	167
	Animação 3D		Prática	-	-	120	120	100
	Técnicas e Linguagens para Banco de Dados		Prática	-	-	80	80	67
	Ética e Cidadania Organizacional		Teoria	-	-	40	40	33
	Marketing para Jogos Digitais		Prática	-	-	80	80	67
	Programação para Dispositivos Móveis		Prática	-	-	80	80	67
	Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais		Prática	-	-	80	80	67
<b>Total da Formação Técnica e Profissional</b>			<b>360</b>	<b>440</b>	<b>680</b>	<b>1480</b>	<b>1233</b>	
<b>TOTAL GERAL DO CURSO</b>			<b>1200</b>	<b>1200</b>	<b>1200</b>	<b>3600</b>	<b>3000</b>	
Aulas semanais			30	30	30	-	-	
Certificados e Diploma	1ª Série	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>						
	1ª + 2ª Séries	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>PROGRAMADOR MULTIMÍDIA</b>						
	1ª + 2ª + 3ª Séries	Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>						
Observações	<p>1. Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Neste documento, para fins de organização da unidade escolar, os componentes curriculares com a carga horária descrita como "Prática", são aqueles a serem desenvolvidos em laboratórios (com previsão de divisão de classes em turmas).</p> <p>2. Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas.</p> <p>3. Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).</p>							
Data: _____			Homologação: _____					
DIRETOR DE ETEC (assinatura e carimbo)			SUPERVISOR EDUCACIONAL (assinatura e carimbo)					

MATRIZ CURRICULAR – 2023 – ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL				SPdoc – Protocolo (Nº/Ano)		/		
Unidade Escolar		Código		Município				
Eixo Tecnológico		INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO						
Habilitação Profissional		TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (Diurno – Manhã/Tarde)				Plano de Curso	339	
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Lei 13415, de 16-2-2017; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução CNE/CEB 3, de 21-11-2018; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Parecer CNE/CEB 11, de 12-6-2008; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2450, de 4-10-2022, publicada no Diário Oficial de 5-10-2022 – Poder Executivo – Seção I – página 43.								
Base Nacional Comum Curricular	Área de Conhecimento	Componentes Curriculares	Carga Horária em Horas-aula				Carga Horária em Horas	
			1ª SÉRIE 2023	2ª SÉRIE 2024	3ª SÉRIE 2025	Total		
Base Nacional Comum Curricular	Linguagens e suas Tecnologias	Língua Portuguesa	80	120	160	360	300	
		Língua Inglesa	80	80	80	240	200	
		Arte	80	-	-	80	67	
		Educação Física	80	80	-	160	133	
	Matemática e suas Tecnologias	Matemática	120	80	160	360	300	
	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Física	80	80	-	160	133	
		Química	80	80	-	160	133	
		Biologia	80	80	-	160	133	
	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	História	80	80	-	160	133	
		Geografia	80	80	-	160	133	
		Filosofia	-	-	40	40	33	
		Sociologia	-	-	80	80	67	
<b>Total da Base Nacional Comum Curricular</b>			<b>840</b>	<b>760</b>	<b>520</b>	<b>2120</b>	<b>1767</b>	
Formação Técnica e Profissional	Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I, II e III		Prática	80	80	80	240	200
	Lógica de Programação		Prática	120	-	-	120	100
	Operação de <i>Software</i> Aplicativo		Prática	80	-	-	80	67
	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I e II		Prática	80	80	-	160	133
	Programação Orientada a Objetos		Prática	-	120	-	120	100
	Modelagem 3D		Prática	-	80	-	80	67
	Linguagem de Programação I e II		Prática	-	80	120	200	167
	Animação 3D		Prática	-	-	120	120	100
	Técnicas e Linguagens para Banco de Dados		Prática	-	-	80	80	67
	Ética e Cidadania Organizacional		Teoria	-	-	40	40	33
	Marketing para Jogos Digitais		Prática	-	-	80	80	67
	Programação para Dispositivos Móveis		Prática	-	-	80	80	67
	Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais		Prática	-	-	80	80	67
<b>Total da Formação Técnica e Profissional</b>			<b>360</b>	<b>440</b>	<b>680</b>	<b>1480</b>	<b>1233</b>	
<b>TOTAL GERAL DO CURSO</b>			<b>1200</b>	<b>1200</b>	<b>1200</b>	<b>3600</b>	<b>3000</b>	
Aulas semanais			30	30	30	-	-	
Certificados e Diploma	1ª Série	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>						
	1ª + 2ª Séries	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>PROGRAMADOR MULTIMÍDIA</b>						
	1ª + 2ª + 3ª Séries	Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>						
Observações	<ol style="list-style-type: none"> <li>Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Neste documento, para fins de organização da unidade escolar, os componentes curriculares com a carga horária descrita como "Prática", são aqueles a serem desenvolvidos em laboratórios (com previsão de divisão de classes em turmas).</li> <li>Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas.</li> <li>Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).</li> </ol>							
Data:			Homologação:					
____/____/____			____/____/____					
DIRETOR DE ETEC (assinatura e carimbo)			SUPERVISOR EDUCACIONAL (assinatura e carimbo)					