

ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – PERÍODO PARCIAL - DIURNO

Opção 01: Matriz Curricular com 100% da carga horária presencial e sem "Língua Espanhola"

MATRIZ CURRICULAR - 2026 – ENSINO MÉDIO COM ITINERÁRIO DE FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL								
Unidade Escolar	ETEC DE PERUÍBE		Cód. Inst.	266	Município	PERUÍBE		
Eixo Tecnológico	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO				Área Tecnológica	DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
Curso (Itinerário Formativo)	TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS		Período	PARCIAL (MATUTINO/VESPERTINO)		Plano de Curso	1072	
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Lei 14945, de 31-7-2024; Resolução CNE/CEB 2, de 13-11-2024; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 236/2025 e Indicação CEE 246/2025; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador Geral de Ensino Médio e Técnico nº 3399, de 8-12-2025, publicada no Diário Oficial de 9-12-2025 – Caderno Executivo – Seção I: Atos Normativos.								
Formação Geral Básica	Área de Conhecimento	Componentes Curriculares	Carga Horária em Horas-aula				Carga Horária em Horas	
			1º Série	2º Série	3º Série	Total		
			2026	2027	2028			
	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	80	120	160	360	300	
	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Biologia	80	80	80	240	200	
		Física	80	80	80	240	200	
		Química	80	80	80	240	200	
	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	História	80	80	80	240	200	
		Geografia	80	80	80	240	200	
Filosofia		-	40	40	80	67		
Sociologia		-	-	40	40	33		
Total da Formação Geral Básica		800	840	880	2520	2100		
Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I		Prática	80	-	-	80	67
	Programação e Algoritmos		Prática	80	-	-	80	67
	Narrativas e Roteiros para Jogos Digitais		Prática	80	-	-	80	67
	Operação de Software Aplicativo		Prática	80	-	-	80	67
	Conduta Profissional e Relações de Trabalho		Teoria	40	-	-	40	33
	Game Art I		Prática	80	-	-	80	67
	Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais II		Prática	-	80	-	80	67
	Game Art II		Prática	-	80	-	80	67
	Marketing para Jogos Digitais		Teoria	-	40	-	40	33
	Modelagem e Animação 3D		Prática	-	80	-	80	67
	Desenvolvimento de Jogos Web e Mobile		Prática	-	80	-	80	67
	Mecânicas e Regras de Jogos Digitais I		Teoria	-	40	-	40	33
	Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais III		Prática	-	-	80	80	67
	Mecânicas e Regras de Jogos Digitais II		Prática	-	-	80	80	67
	Narrativas Audiovisuais Interativas para Jogos Digitais		Prática	-	-	80	80	67
	Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais		Prática	-	-	120	120	100
	Total do Itinerário de Formação Técnica e Profissional			440	400	360	1200	1000
TOTAL GERAL DO CURSO			1240	1240	1240	3720	3100	
Aulas semanais			31	31	31	-	-	
Certificados e Diploma	1ª Série	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Auxiliar em Programação de Jogos 2D						
	1ª + 2ª Séries	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Programador de Jogos para Web						
	1ª + 2ª + 3ª Série	Habilitação Profissional de Técnico em Programação de Jogos Digitais						
Observações	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). 2. Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas. 3. Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).							

Data:
12/12/2025

Homologação:
16/12/2025

Narciso Mauricio dos Santos
SUPERINTENDENTE DE ETEC

Cynthia de Sousa Paschoaleti Bertholdo
SUPERVISOR EDUCACIONAL