

Administração Central
Coordenadoria Geral de Ensino Médio e Técnico

Nome da Instituição Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
CNPJ 62823257/0001-09
Endereço Rua dos Andradas, 140 – Santa Efigênia – CEP 01208-000 – São Paulo – SP
Telefone (11) 3324-3300

PLANO DE CURSO

Ensino Médio com Habilitação Profissional de
**Técnico em Programação de Jogos
Digitais**

Número do Plano: 1072

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Área Tecnológica: Desenvolvimento de Sistemas

Carga horária: 3100 horas

Período: Parcial (Matutino/Vespertino)

Histórico de Atualizações

Data	Descrição
	<ul style="list-style-type: none">• Não existem atualizações (versão original).

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO.....	4
2. JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS	6
2.1. Justificativa.....	6
2.2. Objetivos	8
2.3. Organização do Curso	9
3. REQUISITOS DE ACESSO.....	11
4. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO E DAS QUALIFICAÇÕES	12
4.1. 1ª Série: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D	17
5. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	20
5.1. Estrutura Seriada.....	20
5.2. Planejamento Curricular.....	20
5.3. Itinerário Formativo.....	21
5.4. Proposta de Carga Horária por Componente Curricular	22
5.4.1. Matriz Curricular com 100% de carga horária presencial e sem “Língua Espanhola”	22
5.4.2. Matriz Curricular com 100% de carga horária presencial e com “Língua Espanhola”	23
5.4.3. Matriz Curricular com até 20% de Atividade Não Presencial – ANP – e sem “Língua Espanhola”.....	24
5.4.4. Matriz Curricular com até 20% de Atividade Não Presencial – ANP – e com “Língua Espanhola”.....	25
5.5. Formação Geral Básica e Formação Técnica Profissional.....	27
5.5.1. 1ª Série: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D	27
5.6. Fundamentos Pedagógicos para o Ensino Médio com Itinerário Formativo – Formação Técnica e Profissional (FTP).....	64
5.7. Metodologia de Elaboração e Reelaboração Curricular e PÚblico-alvo da Educação Profissional	66
5.8. Enfoque Pedagógico.....	67
5.9. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.....	68
5.9.1. Orientação.....	68
5.10. Prática Profissional	68
5.11. Estágio Supervisionado	70
5.12. Metodologias não presenciais	70
5.12.1. Frequência do aluno	71
5.12.2. Encontros síncronos mediados por tecnologias digitais.....	71
5.12.3. Avaliação e recuperação	71
6. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES ...	73
7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM	74
8. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS.....	76
8.1. Formação Geral Básica	76
8.2. Formação Técnica e Profissional	85
8.3. Bibliografia.....	89
9. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO	94
9.1. Titulações docentes por componente curricular.....	94
9.2. Estrutura Pedagógica na Unidade de Ensino	94

10. CERTIFICADOS E DIPLOMA	95
11. PRAZO MÁXIMO PARA INTEGRALIZAÇÃO.....	96

1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Data	00-00-0000 (<i>data do despacho do GSE</i>)
Número do Plano	1072
Eixo Tecnológico	Informação e Comunicação
Área Tecnológica	Desenvolvimento de Sistemas
Tipo de ensino	Ensino Médio com Itinerário de Formação Técnica e Profissional
Modalidade	Presencial
Período	Parcial (matutino, vespertino)

1. Habilidade	Habilidade Profissional de Técnico em Programação de Jogos Digitais
Carga horária	3100 horas (1 ^a + 2 ^a + 3 ^a Séries)
Estágio	-
TCC	120 horas
2. Qualificação	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Auxiliar em Programação de Jogos 2D
Carga horária	1033 horas (1 ^a Série)
Estágio	-
3. Qualificação	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Programador de Jogos para Web
Carga horária	2066 horas (1 ^a + 2 ^a Séries)
Estágio	-

Presidente do Conselho Deliberativo

Clóvis Souza Dias

Organização

Adriano Paulo Sasaki

Presidente do Centro Paula Souza

Clóvis Souza Dias

Amanda Neves Pinto Ferreira Pelliciari

Vice-Presidente

Maycon Azevedo Geres

Anderson Rocha de Oliveira

Chefe de Gabinete

Otávio Jorge de Moraes Júnior

Dayse Victoria da Silva Assumpção

Elaine Cristina Cendretti

Coordenador Geral de Ensino Médio e Técnico

Divanil Antunes Urbano

Joyce Maria de Sylva Tavares Bartelega

Milena Ianka de Lima

Coordenador de Formulação e de Análises Curriculares

Hugo Ribeiro de Oliveira

Professor responsável pelo Eixo Tecnológico

Luis Eduardo Fernandes Gonzalez

Chefe de Divisão de Gestão dos Documentos Curriculares

Marcio Prata

Professores especialistas

Diego Marques de Carvalho

Guilherme Carvalho Vieira Santos

Chefe de Divisão de Padronização de Laboratórios

Andréa Marquezini

Colaboração e consultoria

Mateus Mendes Pereira (IBM)

Landerson Gomes Santos (Embarcadero)

Roberta Piozzi (Brasscom)

Samuel Lange (Cisco)

Daniel Uehara (Oracle)

Beatriz Piramo Torres de Oliveira (Fundação Telefônica

VIVO)

Deborah Vasconcellos (SAS)

Rafael Gottardi (C6 Bank)

Rodrigo Filgueira (OIT-Cinterfor)

2. JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

2.1. Justificativa

O cenário contemporâneo da indústria de jogos digitais no Brasil evidencia uma expansão acelerada, impulsionada tanto pelo avanço tecnológico quanto pela crescente demanda por produtos e serviços interativos nas mais diversas plataformas. Dados do 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizado por Sakuda e Fortim (2018), demonstram um crescimento significativo do setor, com o número de desenvolvedoras saltando de 142, em 2014, para 375 em 2018 — um aumento de 164%, concentrado principalmente nas regiões Sul e Sudeste. A pesquisa também destaca que essas empresas são, em sua maioria, pequenas (com faturamento anual inferior a R\$ 81 mil) e jovens (mais da metade possui menos de cinco anos de existência), o que reforça a necessidade de apoio e formação qualificada (SAKUDA; FORTIM, 2018).

O mesmo levantamento aponta a produção de 1.718 jogos digitais no Brasil apenas nos dois anos anteriores à pesquisa, sendo 43% voltados para dispositivos móveis, 24% para computadores, 10% para realidade virtual e aumentada e 5% para consoles. Entre esses, 874 foram classificados como jogos educativos, enquanto 785 se destinaram ao entretenimento. Esses números evidenciam a diversidade de aplicações dos jogos digitais, que hoje vão além do lazer e alcançam áreas como saúde, educação, defesa, marketing e formação profissional, com categorias como Jogos Digitais Educacionais (JDE), Jogos para a Saúde (JDS), Jogos para a Formação Profissional (JDfp), Simulações para a Defesa (JDSim) e Advergames.

A relevância do setor também tem sido reconhecida em fóruns especializados e por pesquisadores da área. Segundo Sakuda e Fortim (2018), há uma expectativa crescente por políticas públicas que incentivem a produção nacional de jogos, com destaque para editais, incubadoras e ações de fomento. Segundo o Censo, 50% das empresas do setor pretendem se candidatar a editais e 62% consideram fundamental o papel do governo no fortalecimento da indústria de jogos.

Nesse contexto, o curso Técnico em Programação de Jogos Digitais surge como resposta a uma necessidade concreta de formação profissional específica, que ainda é limitada no Brasil. Conforme destaca a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (ABRAGAMES, 2023), há uma lacuna significativa entre a formação acadêmica tradicional e as demandas reais do mercado. Essa disparidade é reforçada por Goh et al. (2023), que identificam uma escassez de estudos e ações voltadas à articulação entre as instituições formadoras e o setor produtivo.

Os cursos atualmente ofertados na área, em sua maioria, carecem de atualização e não contemplam plenamente as competências técnicas (hard skills) e interpessoais (soft skills) exigidas pelas empresas, como proficiência em linguagens de programação, design de jogos, lógica computacional, gerenciamento de projetos, entre outras. Soma-se a isso a dificuldade de acesso à formação técnica por parte de jovens

em contextos de vulnerabilidade socioeconômica, o que limita o aproveitamento das oportunidades de trabalho nesse mercado em expansão (SILVA, 2021; MORAES et al., 2024).

A formação técnica em programação de jogos apresenta um elevado potencial de empregabilidade, principalmente diante do crescimento expressivo da indústria de jogos digitais e da alta demanda por profissionais especializados. De acordo com Moraes et al. (2024), cargos como Game Developer e Programmer estão entre os mais frequentes nos anúncios de vagas, o que reforça a valorização de competências técnicas em desenvolvimento de software para jogos. A análise realizada em 572 vagas revelou que a programação é a habilidade mais requisitada pelas empresas do setor, sendo considerada fundamental para atender às exigências dos projetos de jogos modernos.

Outro ponto relevante diz respeito às exigências de experiência e remuneração. Segundo o estudo, a maioria das vagas solicita entre dois e cinco anos de experiência, uma faixa que pode ser atingida por jovens com formação técnica por meio de projetos acadêmicos, estágios ou participação em comunidades de desenvolvimento de jogos. Além disso, os salários oferecidos, mesmo nas faixas mais baixas, são bastante atrativos e superam o dobro do salário mínimo dos Estados Unidos, o que demonstra que a indústria é não apenas receptiva a novos talentos, mas também financeiramente promissora (MORAES et al., 2024).

Moraes et al. (2024) destacam que, além do domínio técnico, as empresas valorizam habilidades complementares como conhecimentos em física — especialmente para jogos em 3D — e fluência em idiomas como inglês e mandarim. Soft skills, como trabalho em equipe, comunicação e gestão de prazos, também se mostraram diferenciais importantes no processo seletivo. Esses fatores indicam que jovens formados tecnicamente têm grandes chances de inserção e sucesso no mercado de jogos digitais, desde que combinem suas competências técnicas com uma formação integral e um bom portfólio.

Portanto, a criação do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais tem por objetivo contribuir com a qualificação de profissionais aptos a atuar em diferentes etapas do desenvolvimento de jogos, desde o planejamento até a implementação e o teste de produtos digitais. A formação proporcionará aos estudantes o domínio de ferramentas e metodologias atualizadas, promovendo sua inserção em empresas públicas, privadas e do terceiro setor, além de capacitá-los para empreender ou colaborar em projetos de base tecnológica.

Ao ofertar esse curso no ensino médio integrado à formação técnica, pretende-se também ampliar o acesso à educação profissional de qualidade, contribuindo com o fortalecimento da indústria nacional de jogos, com a geração de emprego e renda e com a valorização da produção cultural brasileira. A proposta é formar profissionais críticos, criativos e tecnicamente preparados para enfrentar os desafios de um mercado altamente dinâmico e inovador.

Fontes de Consulta:

ABRAGAMES. Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2023. São Paulo: ABRAGAMES; ApexBrasil; GA Consulting, 2023. Disponível em: <https://www.abragames.org>. Acesso em: 17 abr. 2025.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. Panorama internacional de mercados de jogos eletrônicos. Brasília: MRE, Divisão de Ciência, Tecnologia e Inovação, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mre/pt-br/assuntos/ciencia-tecnologia-e-inovacao/programa-de-diplomacia-da-inovacao>. Acesso em: 17 abr. 2025.

GEDIGAMES. Relatório final – Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014.

GOH, E.; AL-TABBA, O.; KHAN, Z. Unravelling the complexity of the video game industry: an integrative framework and future research directions. *Telematics and Informatics Reports*, v. 12, p. 100100, 2023.

MORAES, Elyan M. F. et al. Panorama do mercado de jogos eletrônicos: um estudo de caso de vagas de emprego. In: *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames)*, 23., 2024, Manaus. Anais [...]. Manaus: Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Brasília: Ministério da Cultura, 2018. Disponível em: <http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>. Acesso em: 20 mar. 2019.

SEBRAE. Brasil tem o maior mercado de games no mundo em 2012. 2014. Disponível em: <http://www.sebrae2014.com.br/Sebrae2014/Alertas/Brasil-tem-o-maior-mercado-de-games-no-mundo-em-2012#.VVEi9fIVkp>. Acesso em: 17 abr. 2025.

2.2. Objetivos

O Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em **PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** tem como objetivos capacitar o aluno para:

- Desenvolver competências criativas, críticas e inovadoras, essenciais para a concepção de soluções em jogos digitais, considerando sua função cultural, social, educacional e econômica;
- Capacitar os estudantes para o desenvolvimento de jogos digitais multiplataforma, utilizando linguagens de programação, engines e ferramentas atualizadas, com ênfase nas tecnologias mais demandadas pelo mercado nacional e internacional;
- Fomentar o entendimento da cadeia produtiva da indústria de jogos digitais no Brasil, compreendendo os modelos de negócios, as formas de monetização, a diversidade de aplicações (entretenimento, educação, saúde, publicidade etc.) e a relevância da propriedade intelectual;

- Preparar o aluno para atuação em ambientes colaborativos e equipes multidisciplinares, com foco em práticas ágeis, metodologias de projeto e competências interpessoais (soft skills) valorizadas no setor de jogos;
- Estimular o espírito empreendedor e a criação de iniciativas independentes (indie games), com base no crescimento de estúdios nacionais de pequeno e médio porte e no protagonismo de desenvolvedores autônomos;
- Promover uma formação técnica articulada à realidade mercadológica e tecnológica, que possibilite ao egresso trabalhar com serviços terceirizados, desenvolvimento autoral, co-produções, e aplicações para áreas diversas como educação, treinamento e publicidade;
- Desenvolver competências comunicativas e técnicas, por meio do uso correto da linguagem profissional, documentação técnica, apresentação de projetos e argumentação em contextos de negociação, publicação e prestação de serviços;
- Incentivar práticas sustentáveis, inclusivas e éticas, observando o papel social dos jogos digitais, as questões de diversidade na indústria e a necessidade de inclusão digital e tecnológica para jovens de diferentes contextos sociais;
- Consolidar uma formação alinhada com a internacionalização do setor, promovendo o domínio de ferramentas, estratégias de mercado e canais de distribuição global, em consonância com a crescente presença dos estúdios brasileiros em eventos e plataformas internacionais.

2.3. Organização do Curso

A necessidade e pertinência da elaboração de currículo adequado às demandas do mercado de trabalho, à formação profissional do aluno e aos princípios contidos na LDB e demais legislações pertinentes, levou o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, sob a coordenação do Prof. Almério Melquiades de Araújo, Coordenador do Ensino Médio e Técnico, a instituir o “Laboratório de Currículo” com a finalidade de atualizar, elaborar e reelaborar os Planos de Curso das Habilidades Profissionais oferecidas por esta instituição, bem como cursos de Qualificação Profissional e de Especialização Profissional Técnica de Nível Médio demandados pelo mundo de trabalho.

Especialistas, docentes e gestores educacionais foram reunidos no Laboratório de Currículo para estudar e analisar o Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos (MEC) e a CBO – Classificação Brasileira de Ocupações (Ministério do Trabalho). Uma sequência de encontros de trabalho, previamente agendados, possibilitou reflexões, pesquisas e posterior construção curricular alinhada a este mercado.

Entendemos o “Laboratório de Currículo” como o processo e os produtos relativos à pesquisa, ao desenvolvimento, à implantação e à avaliação de currículos escolares pertinentes à Educação Profissional Técnica de Nível Médio.

Partimos das leis federais brasileiras e das leis estaduais (estado de São Paulo) que regulamentam e estabelecem diretrizes e bases da educação, juntamente com pesquisa de mercado, pesquisas autônomas e avaliação das demandas por formação profissional.

O departamento que oficializa as práticas de Laboratório de Currículo é a Coordenadoria de Formulação e de Análises Curriculares (Cfac), dirigido pelo Professor Hugo Ribeiro de Oliveira, desde fevereiro de 2025.

Na Cfac, definimos Currículo de Educação Profissional Técnica de Nível Médio como esquema teórico-metodológico que direciona o planejamento, a sistematização e o desenvolvimento de perfis profissionais, atribuições, atividades, competências, habilidades, bases tecnológicas, valores e conhecimentos, organizados por eixo tecnológico/área de conhecimento em componentes curriculares, a fim de atender a objetivos da Formação Profissional de Nível Médio, de acordo com as funções do mercado de trabalho e dos processos produtivos e gerenciais, bem como as demandas sociopolíticas e culturais, as relações e atores sociais da escola.

As formas de desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem e de avaliação foram planejadas para assegurar uma metodologia adequada às competências profissionais propostas no Plano de Curso.

Fontes de Consulta:

1. BRASIL Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Técnicos. 4. ed. Brasília: MEC: 2022. Eixo Tecnológico “**Informação e Comunicação**”. Disponível em: <https://cnct.mec.gov.br/>. Acesso em: 03 set. 2025.

2. BRASIL Ministério do Trabalho e do Emprego – Classificação Brasileira de Ocupações – CBO 2010 – Síntese das ocupações profissionais. Disponível em: <https://cbo.mte.gov.br/cbosite/pages/home.jsf>. Acesso em: 03 set. 2025.

Títulos
3171 – TÉCNICOS DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES
3171-20 – Programador de Multimídia Programador de aplicativos educacionais e de entretenimento; Programador de cd-rom.

3. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (org). Currículo Paulista: etapa ensino médio. São Paulo. Disponível em: <<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2020/08/CURR%C3%8DCULO%20PAULISTA%20etapa%20Ensino%20M%C3%A9dio.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2025.

3. REQUISITOS DE ACESSO

O ingresso no **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** dar-se-á por meio de processo classificatório para alunos que tenham concluído o nono ano do Ensino Fundamental – Anos Finais – ou equivalente.

O processo classificatório será divulgado por edital público, com indicação dos requisitos, condições e sistemática do processo e número de vagas oferecidas.

As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para o Ensino Fundamental – Anos Finais ou equivalente nas quatro áreas do conhecimento:

- Linguagens e suas Tecnologias;
- Matemática e suas Tecnologias;
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas;
- Ciências da Natureza e suas Tecnologias.

Por razões de ordem didática e/ou administrativa que possam ser justificadas, poderão ser utilizados procedimentos diversificados para ingresso, sendo os candidatos deles notificados por ocasião de suas inscrições.

O acesso às demais séries ocorrerá por avaliação de competências adquiridas no trabalho, por aproveitamento de estudos realizados ou por reclassificação.

4. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO E DAS QUALIFICAÇÕES

3ª Série: ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

O **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** é o profissional que compõe equipes multidisciplinares na construção dos jogos digitais. Projeta, desenvolve e implementa jogos digitais. Codifica programas, desenvolve e editora elementos sonoros e gráficos em duas e três dimensões; gerencia e presta suporte a jogos digitais. Planeja e desenvolve ações de marketing e divulgação. Seleciona recursos de trabalho, linguagens de programação, ferramentas e metodologias para o desenvolvimento de jogos digitais em diversas mídias, tais como: consoles, microcomputadores, dispositivos móveis e Internet.

Ao longo da Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

Ao definir essas competências, a BNCC reconhece que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza” (BRASIL, 2013)¹, mostrando-se também alinhada à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU)².

O Currículo Paulista considera a Educação Integral como a base da formação do estudante no Estado, independentemente da rede de ensino que frequenta e da jornada que cumpre.

Dessa maneira, afirma o compromisso com o desenvolvimento do estudante em suas dimensões intelectual, física, socioemocional e cultural, elencando as competências e as habilidades essenciais para sua atuação na sociedade contemporânea e seus cenários complexos, multifacetados e incertos. (Currículo Paulista, 2020. p.23)

¹ BRASIL. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. Caderno de Educação em Direitos Humanos. Educação em Direitos Humanos: Diretrizes Nacionais. Brasília: Coordenação Geral de Educação em SDH/PR, Direitos Humanos, Secretaria Nacional de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos, 2013. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/haveque-por-temas/educacao-em-direitos-humanos/diretrizes-nacionais-para-a-educacao-em-direitos-humanos>>. Acesso em: 4 set. 2024.

² ONU. Organização das Nações Unidas. Transformando Nossa Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <<https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/agenda2030-pt-br.pdf>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Viver, aprender e se relacionar nesse novo contexto tem exigido, cada vez mais, maior autonomia e mobilização de competências dos sujeitos para acessar, selecionar e construir pontos de vista frente ao volume substancial de informações e conhecimentos disponíveis, para buscar soluções criativas e fazer escolhas coerentes com seus projetos de vida e com o impacto dessas escolhas. (Currículo Paulista, 2020. p.23)

É imprescindível destacar que as competências gerais da Educação Básica, apresentadas a seguir, inter-relacionam-se e desdobram-se no tratamento didático proposto para as três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Base (LDB), (BNCC, 2017. p. 8;9).

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais e, também, participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Gráfico do código alfanumérico para as Habilidades da Formação Geral Básica

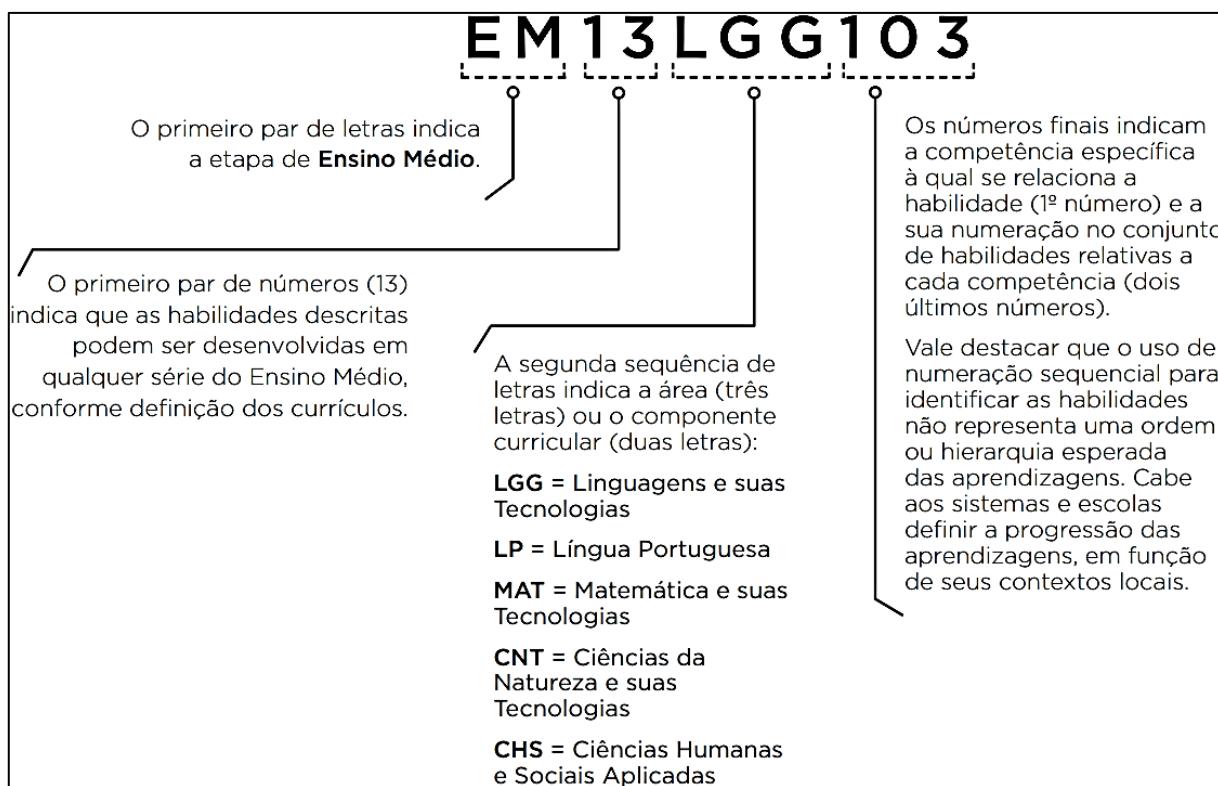


Figura 1: Código alfanumérico para Habilidades da Formação Geral Básica.

Fonte: Brasil/Ministério da Educação, 2018, p.34

Formação Técnica e Profissional relacionada ao Eixos Estruturantes do “Mundo do Trabalho e Transformação Social” e “Inovação e Intervenção Tecnológica”

O presente curso encontra-se em convergência com a proposta de Itinerários Formativos prevista pela Lei Federal nº 14.945, de 31 de julho de 2024, Base Nacional Comum Curricular, Parecer CNE/CEB, nº 2, de

13 de novembro de 2024, assim como o Parecer CNE/CEB de 12 de maio de 2025, referente à Resolução CNE/CEB nº 4, de 12 de maio de 2025, do Ministério da Educação, que estabelece os parâmetros e as Diretrizes Curriculares dos Itinerários Formativos. Dessa forma, é prerrogativa da modalidade de oferta do Ensino Médio Técnico e Profissional a composição de itinerários para esse fim.

Em conformidade com a Resolução nº3, de 21 de novembro de 2018, salienta-se o fato de que a organização curricular por itinerários formativos deve ser orientada por, pelo menos, um Eixo Estruturante, o qual direciona o itinerário para uma perspectiva de ação, prática e pesquisa que ampliam o horizonte profissionalizante e o projeto de vida do estudante (conforme Resolução nº 3, Art. 12, §2º). Ainda em conformidade com os referidos documentos, a adoção do Eixo Estruturante não implica na constituição de componente curricular.

Assim, para o Ensino Médio Técnico e Profissional, considerando o preposto, orienta-se a sistematização dos Eixos Estruturantes “Mundo do Trabalho e Transformação Social” e “Inovação e Intervenção Tecnológica”, organizada pela distribuição de Atribuições Empreendedoras aplicadas às nomenclaturas funcionais de Planejamento, Execução e Controle, bem como às Áreas de Ação Empreendedora de Análise e Planejamento, Ações Comportamentais e Atitudinais, Liderança, Integração Social, Criatividade e Inovação, estruturadas e em alinhamento direto com as Dez Competências Gerais dos Itinerários Formativos, como segue:



Parâmetros Nacionais - Itinerários Formativos de

Aprofundamento no Ensino Médio, observadas as Diretrizes Curriculares Nacionais - DCNEM

Perfil Empreendedor

O profissional Técnico em Programação de Jogos Digitais transcende a mera codificação, destacando-se por um perfil que amalgama competências empreendedoras, habilidades interpessoais e,

fundamentalmente, um aguçado pensamento crítico no uso das tecnologias. Este profissional está apto não apenas a desenvolver, mas a inovar e a se adaptar em um mercado dinâmico e competitivo, seja atuando de forma autônoma ou como peça-chave em equipes de desenvolvimento.

A capacidade de se integrar a equipes multidisciplinares é uma das pedras angulares deste perfil. O técnico colabora eficazmente com artistas, designers, roteiristas e outros especialistas, compreendendo e valorizando as diferentes perspectivas que convergem na criação de um jogo. Essa sinergia é impulsionada por uma comunicação clara e assertiva, essencial para traduzir conceitos criativos em funcionalidades técnicas robustas.

No cerne de sua atuação está a resolução de problemas. Longe de ser um mero executor de tarefas, o técnico em programação de jogos utiliza a criatividade e o raciocínio lógico para superar desafios complexos. Isso envolve desde a depuração de códigos até a otimização de desempenho para diferentes plataformas, sempre com uma gestão eficiente dos recursos de trabalho, como tempo e ferramentas de desenvolvimento.

Uma habilidade de destaque neste profissional é o pensamento crítico aplicado à tecnologia. Isso se manifesta na capacidade de:

- **Avaliar e Selecionar Ferramentas:** Em um ecossistema com uma vasta gama de motores de jogo (game engines), linguagens de programação e bibliotecas, o técnico deve analisar criticamente as opções disponíveis. A escolha da tecnologia mais adequada para um projeto específico é uma decisão estratégica que impacta diretamente o desenvolvimento, o desempenho e a viabilidade do jogo.
- **Analizar Implicações Éticas e Sociais:** O desenvolvimento de jogos não está isento de responsabilidades. O profissional com pensamento crítico reflete sobre as implicações éticas das tecnologias que emprega, como a implementação de sistemas de monetização (microtransações), a gestão de dados dos jogadores e a criação de experiências que possam ter impacto social, seja ele positivo ou negativo.
- **Inovar com Propósito:** O domínio técnico, aliado ao pensamento crítico, permite que o profissional vá além do convencional. Ele é capaz de explorar novas tecnologias, como realidade virtual, aumentada ou inteligência artificial, não apenas por serem tendências, mas com o objetivo de criar mecânicas de jogo inovadoras, narrativas mais imersivas e experiências de usuário mais significativas.

Seja como um empreendedor que lança seus próprios projetos ou como um colaborador valioso em estúdios de pequeno e médio porte, o Técnico em Programação de Jogos Digitais com um perfil aprimorado é um profissional completo. Ele combina a solidez técnica com a flexibilidade interpessoal e uma abordagem reflexiva e crítica sobre o papel da tecnologia na criação de entretenimento digital.

MERCADO DE TRABALHO

- Empresas de desenvolvimento de jogos digitais (mobile, PC, consoles).
- Instituições de educação e pesquisa (desenvolvimento de jogos educativos e tecnologias de ensino).
- Agências de publicidade e propaganda (criação de advergaming e experiências de marca interativas).
- Estúdios de animação e produção audiovisual (para cinematográficas e projetos transmídia).
- Startups de tecnologia, conteúdo e interatividade (realidade virtual/aumentada, metaverso).
- Empresas de gamificação e soluções de treinamento corporativo.
- Atuação como profissional autônomo ou consultor especializado.
- Consultorias de Ética e Segurança em IA para experiências interativas.
- Desenvolvimento de ferramentas e integração de IA generativa para otimização de fluxos de produção de jogos.

Ao concluir o **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, o aluno deverá ter construído as seguintes competências profissionais:

1ª Série

- Elaborar narrativa necessária para desenvolver um enredo e personagens para jogos digitais.
- Desenvolver documentação e roteiro de um jogo digital.
- Desenvolver e interpretar algoritmos, fluxogramas e pseudocódigos para codificar programas.
- Analisar e Selecionar e operar programas de aplicação a partir da avaliação das necessidades do usuário.
- Interpretar e aplicar os conceitos, características e processos de desenvolvimento dos jogos 2D.
- Interpretar e utilizar técnicas básicas de desenho e de percepção visual, no desenvolvimento de formas e expressões artísticas.
- Utilizar técnicas para construção de personagens para jogos digitais.
- Identificar os conceitos e processos de modelagem 3D para jogos digitais.
- Compreender os conceitos de animação de imagens 3D para desenvolvimento de jogos digitais.
- Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional.
- Comunicar-se, oralmente e por escrito, utilizando a terminologia técnico-científica da profissão.

4.1. 1ª Série: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **AUXILIAR DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D**

O **AUXILIAR DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D** é o profissional que elabora e documenta projetos de jogos. Auxilia na construção de jogos em duas dimensões. Elabora códigos para desenvolvimento de jogos digitais de baixa complexidade.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- Desenvolver roteiros e narrativas para jogos digitais.
- Criar documentos para descrição das estruturas de dinâmica e de interatividade de jogos digitais.
- Implementar algoritmos em linguagem de programação, utilizando ambientes de desenvolvimento de acordo com as necessidades.
- Desenvolver textos técnicos e manuais.
- Operar aplicativos básicos e componentes de computadores em ambientes informatizados.
- Elaborar documentos.
- Analisar e elaborar a criação de jogos digitais.
- Desenvolver elementos gráficos de cenários e personagens para jogos digitais.
- Comunicar-se em língua portuguesa, utilizando o vocabulário técnico da área e elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle de atividades.
- Analisar e interpretar roteiros ou orientações gerais de concepção de produções de animação.

ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- Sugere melhorias incrementais nos processos.
- Age com comprometimento em relação à equipe e o trabalho.

COMPETÊNCIAS PESSOAIS / SOCIOEMOCIONAIS

- Demonstrar pensamento crítico, capacidade de análise e tomada de decisão baseada em dados.
- Revelar capacidade para escuta ativa e comunicação assertiva com diferentes interlocutores.
- Demonstrar mentalidade criativa e inovadora na resolução de problemas complexos.
- Evidenciar inteligência emocional e empatia nos processos de comunicação e colaboração.
- Evidenciar iniciativa, resiliência e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas e tecnologias.
- Assumir responsabilidade (accountability) pelos atos e resultados individuais e da equipe.
- Trabalhar em equipe de forma colaborativa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis.
- Expressar-se com clareza e coesão por escrito e em diferentes formatos de comunicação.
- Gerenciar proativamente o próprio desenvolvimento profissional (lifelong learning) para manter-se relevante.
- Demonstrar fluência em colaboração humano-IA para potencializar a criatividade e a eficiência.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – DESENVOLVER MATERIAL GRÁFICO

- Desenvolver e editar imagens e recursos visuais para jogos.

B – PLANEJAR JOGOS DIGITAIS

- Desenvolver roteiros e estruturas narrativas.
- Elaborar conceitos artísticos e de interatividade.
- Projetar interfaces gráficas.
- Elaborar e atualizar projetos de jogos digitais.

C – PARTICIPAR DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

- Criar rotinas de testes.
- Definir artefatos de análise e componentes de programação.
- Atuar no planejamento de elementos de dinâmica e mecânica de jogos digitais.

D – SELECIONAR RECURSOS DE TRABALHO

- Selecionar máquinas, ferramentas, acessórios e suprimentos.
- Especificar recursos de desenvolvimento e programação e editoração de áudio e vídeo.

5. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

5.1. Estrutura Seriada

O currículo do **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** foi organizado dando atendimento ao que determinam as legislações: 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; Parecer CNE/CEB 11, de 12-6-2008; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022; Deliberação CEE 224/2024 e Indicação CEE 232/2024, assim como as competências profissionais identificadas pelo Ceeteps, com a participação da comunidade escolar e de representantes do mundo do trabalho.

A organização curricular do **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** está de acordo com o Eixo Tecnológico **Informação e Comunicação** e à Área Tecnológica de **Desenvolvimento de Sistemas** e estruturada em séries articuladas, com terminalidade correspondente à qualificação profissional de nível técnico identificada no mercado de trabalho.

Com a integração do Ensino Médio e Técnico, o currículo do Curso do **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, estruturado na forma de oferecimento Integrada ao Ensino Médio é constituído por:

- Componentes curriculares da Formação Geral Básica - Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- Componentes curriculares da Formação Técnica e Profissional - FTP.

5.2. Planejamento Curricular

A carga horária da **Formação Geral Básica** foi instituída pelo art. 13 e seus incisos II e III, da Resolução CNE/CEB nº 2/2024; a carga horária da Formação Geral Básica - FGB será definida de acordo com o mínimo estabelecido para cada curso técnico no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC (CNCT). A carga horária dos Itinerários de **Formação Técnica e Profissional** é instituída pelo art. 26 da Resolução CNE/CP nº 1/2021, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica; já a carga horária a ser desenvolvida por meio de atividades não presenciais está definida no parágrafo 5º do mesmo art. 26.

Este Plano de Curso propõe a organização curricular estruturada em 3 séries, com um total de **3100 horas** ou **3720 horas-aula**:

- para cursos cujo Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT) estabelece a carga horária de **1000 horas**, a **Formação Geral Básica - FGB** será composta por **2.100 (duas mil e cem) horas**;

- a Unidade de Ensino (Etec) poderá ofertar, se desejar, 20% da carga horária do Itinerário de Formação Técnica e Profissional por meio de **Atividade Não Presencial (ANP)**.

5.3. Itinerário Formativo

O curso de **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** é composto por **3** (três) séries anuais articuladas, com terminalidade correspondente à ocupação (ou conjunto de cargos/ocupações) identificada no mercado de trabalho.

O aluno que cursar a **1^a Série** concluirá a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D**.

O aluno que cursar a **1^a e 2^a Séries** concluirá a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR DE JOGOS PARA WEB**.

Ao completar as **3 (três)** séries, com aproveitamento em todos os componentes curriculares, o aluno receberá o Diploma do **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, que lhe dará o direito de exercer a profissão de Técnico (Habilitação Profissional) e o prosseguimento de estudos (Ensino Médio) em nível de Educação Superior.

1^a Série**2^a Série****3^a Série**

Qualificação Profissional
Técnica de Nível Médio
de AUXILIAR EM
PROGRAMAÇÃO DE
JOGOS 2D



Qualificação Profissional
Técnica de Nível Médio
de PROGRAMADOR DE
JOGOS PARA WEB



ENSINO MÉDIO COM
HABILITAÇÃO
PROFISSIONAL DE
TÉCNICO EM
PROGRAMAÇÃO DE
JOGOS DIGITAIS

5.4. Proposta de Carga Horária por Componente Curricular

5.4.1. Matriz Curricular com 100% de carga horária presencial e sem “Língua Espanhola”

MATRIZ CURRICULAR – 2026 – ENSINO MÉDIO COM ITINERÁRIO DE FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL								
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 CNE/CP 2, de 4-4-2024; 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; Deliberação CEE 224/2024 e Indicação CEE 232/2024.								
Formação Geral Básica	Área do Conhecimento	Componentes Curriculares			Carga Horária em Horas-aula			
		1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE	Total			
		2026	2027	2028				
	Linguagens e suas Tecnologias	Língua Portuguesa	80	120	160	360		
		Língua Inglesa	80	80	80	240		
		Arte	80	-	-	80		
		Educação Física	80	80	-	160		
	Matemática e suas Tecnologias	Matemática	80	120	160	360		
		Biologia	80	80	80	240		
		Física	80	80	80	240		
	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Química	80	80	80	240		
		História	80	80	80	240		
		Geografia	80	80	80	240		
		Filosofia	-	40	40	80		
	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	Sociologia	-	-	40	40		
						33		
		Total da Formação Geral Básica	800	840	880	2520		
Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I, II e III		Prática	80	80	240		
	Programação e Algoritmos		Prática	80	-	80		
	Narrativas e Roteiros para Jogos Digitais		Prática	80	-	80		
	Operação de Software Aplicativo		Prática	80	-	80		
	Conduta Profissional e Relações de Trabalho		Teoria	40	-	40		
	Game Art I e II		Prática	80	80	160		
	Marketing para Jogos Digitais		Teoria	-	40	40		
	Modelagem e Animação 3D		Prática	-	80	80		
	Desenvolvimento de Jogos Web e Mobile		Prática	-	80	67		
	Mecânicas e Regras de Jogos Digitais I e II		Teoria: 2ª Série Prática: 3ª Série	-	40	80		
	Narrativas Audiovisuais Interativas para Jogos Digitais		Prática	-	-	80		
	Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais		Prática	-	-	120		
	Total do Itinerário de Formação Técnica e Profissional		440	400	360	1200		
TOTAL GERAL DO CURSO				1240	1240	3720		
Aulas semanais				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 Séries	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS						
Observações	<ol style="list-style-type: none"> 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). 							

5.4.2. Matriz Curricular com 100% de carga horária presencial e com “Língua Espanhola”

MATRIZ CURRICULAR – 2026 – ENSINO MÉDIO COM ITINERÁRIO DE FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL							
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	
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 CNE/CP 2, de 4-4-2024; 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; Deliberação CEE 224/2024 e Indicação CEE 232/2024.							
Formação Geral Básica	Área do Conhecimento	Componentes Curriculares			Carga Horária em Horas-aula		
					1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	
					2026	2027	
					2028	Total	
		Língua Portuguesa			80	120	
		Língua Inglesa			80	80	
		Língua Espanhola			-	80	
		Arte			80	-	
		Educação Física			80	80	
		Matemática			80	120	
Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Biologia			80	80	
		Física			80	80	
		Química			80	80	
		História			80	80	
		Geografia			80	80	
		Filosofia			-	40	
		Sociologia			-	40	
		Total da Formação Geral Básica			800	840	
					880	2520	
					2100		
Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I, II e III			Prática	80	
		Programação e Algoritmos			Prática	80	
		Narrativas e Roteiros para Jogos Digitais			Prática	80	
		Operação de Software Aplicativo			Prática	80	
		Conduta Profissional e Relações de Trabalho			Teoria	40	
		Game Art I e II			Prática	80	
		Marketing para Jogos Digitais			Teoria	-	
		Modelagem e Animação 3D			Prática	-	
		Desenvolvimento de Jogos Web e Mobile			Prática	-	
		Mecânicas e Regras de Jogos Digitais I e II			Teoria: 2ª Série Prática: 3ª Série	-	
Observações	Observações	Narrativas Audiovisuais Interativas para Jogos Digitais			Prática	-	
		Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais			Prática	-	
		Total do Itinerário de Formação Técnica e Profissional			440	400	
					360	1200	
		TOTAL GERAL DO CURSO			1240	1240	
		Aulas semanais			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 Séries	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS				
		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).					

5.4.3. Matriz Curricular com até 20% de Atividade Não Presencial – ANP – e sem “Língua Espanhola”

MATRIZ CURRICULAR – 2026 – ENSINO MÉDIO COM ITINERÁRIO DE FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL											
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					
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 CNE/CP 2, de 4-4-2024; 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; Deliberação CEE 224/2024 e Indicação CEE 232/2024.											
Formação Geral Básica	Área do Conhecimento	Componentes Curriculares	Carga Horária em Horas-aula			Carga Horária em Horas					
			1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE						
			2026	2027	2028	Total					
	Linguagens e suas Tecnologias	Língua Portuguesa	80	120	160	360					
		Língua Inglesa	80	80	80	240					
		Arte	80	-	-	80					
		Educação Física	80	80	-	160					
	Matemática e suas Tecnologias	Matemática	80	120	160	360					
		Biologia	80	80	80	240					
Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Física	80	80	80	240					
		Química	80	80	80	240					
		História	80	80	80	240					
	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	Geografia	80	80	80	240					
		Filosofia	-	40	40	80					
		Sociologia	-	-	40	40					
	Total da Formação Geral Básica			800	840	880					
				2520	2100						
	TOTAL GERAL DO CURSO			1240	1240	1240					
	Aulas semanais			31	31	31					
Certificados e Diploma	Aulas semanais presenciais			30	30	30					
	Aulas semanais em ANP			1	1	1					
	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									
Observações	1ª + 2ª + 3ª Séries	Habilidação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS									
	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. Os componentes curriculares com a carga horária descrita como ANP (Atividades Não Presenciais) preveem aulas 100% na modalidade de a distância, nos termos do Art. 26, § 5º, da Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021.										
	3. Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas.										
4. Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).											

5.4.4. Matriz Curricular com até 20% de Atividade Não Presencial – ANP – e com “Língua Espanhola”

MATRIZ CURRICULAR – 2026 – ENSINO MÉDIO COM ITINERÁRIO DE FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL									
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			
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 CNE/CP 2, de 4-4-2024; 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; Deliberação CEE 224/2024 e Indicação CEE 232/2024.									
Formação Geral Básica	Área do Conhecimento	Componentes Curriculares	Carga Horária em Horas-aula			Carga Horária em Horas			
			1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE				
			2026	2027	2028				
						Total			
			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	
Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Matemática e suas Tecnologias	Componentes Curriculares	Matemática	80	120	120	320	267	
			Biologia	80	80	80	240	200	
			Física	80	80	80	240	200	
			Química	80	80	80	240	200	
			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	Itinerário de Formação Técnica e Profissional	Componentes Curriculares	Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I, II e III	Prática	80	80	80	240	200
			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	ANP	40	-	-	40	33
			Game Art I e II	Prática	80	80	-	160	133
			Marketing para Jogos Digitais	ANP	-	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 e II	Teoria: 2ª Série Prática: 3ª Série	-	40	80	120	100
Certificados e Diploma	Certificados e Diploma	Componentes Curriculares	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	ANP	-	-	40	40	33
				Prática	-	-	80	80	67
			Total do Itinerário de Formação Técnica e Profissional	440	400	360	1200	1000	
			TOTAL GERAL DO CURSO	1240	1240	1240	3720	3100	
Observações	Observações	Observações	Aulas semanais	31	31	31	-	-	
			Aulas semanais presenciais	30	30	30	-	-	
			Aulas semanais em ANP	1	1	1	-	-	
Certificados e Diploma	Certificados e Diploma	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 Séries	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS					
Observações	Observações	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. Os componentes curriculares com a carga horária descrita como ANP (Atividades Não Presenciais) preveem aulas 100% na modalidade a distância, nos termos do Art. 26, § 5º, da Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021.						
			3. Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas.						

4. Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).

5.5. Formação Geral Básica e Formação Técnica Profissional

5.5.1. 1ª Série: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D**

5.5.1.1. Área do Conhecimento: LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Competências Pessoais/Socioemocionais			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
Evidenciar empatia em processos de comunicação.	Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvem duração.	Evidenciar percepção estética.	Evidenciar capacidade e interesse na construção de relacionamentos.
Competência Específica da Área			
Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. (Competência 1 Currículo Paulista/BNCC)			
Habilidades			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>(EM13LP12) Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e conte com a sustentação das posições defendidas.</p> <p>(EM13LP13) Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas de elementos sonoros (volume, timbre, intensidade, pausas, ritmo, efeitos sonoros, sincronização etc.) e de suas relações com o verbal, levando-os em conta na produção de áudios, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de apreciação.</p> <p>(EM13LP48) Identificar assimilações, rupturas e permanências no processo de constituição da literatura brasileira e ao longo de sua trajetória, por meio da leitura e análise de obras fundamentais do cânone ocidental, em especial da literatura portuguesa, para perceber a</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.</p> <p>(EM13LGG102) Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.</p> <p>(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semióses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).</p> <p>(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.</p> <p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>

historicidade de matrizes e procedimentos estéticos.		multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.	
Competência Específica da Área			
Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. (Competência 2 Currículo Paulista/BNCC)			
Habilidades			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.</p> <p>(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).</p> <p>(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.</p> <p>(EM13LP01) Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações.</p> <p>(EM13LP20) Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/problems/questões que despertam maior interesse ou preocupação, respeitando e valorizando diferenças, como</p>	<p>(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.</p> <p>(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).</p> <p>(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.</p>	<p>(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.</p> <p>(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).</p> <p>(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.</p>	

forma de identificar afinidades e interesses comuns, como também de organizar e/ou participar de grupos, clubes, oficinas e afins.

(EM13LP36) Analisar os interesses que movem o campo jornalístico, os impactos das novas tecnologias digitais de informação e comunicação e da Web 2.0 no campo e as condições que fazem da informação uma mercadoria e da checagem de informação uma prática (e um serviço) essencial, adotando atitude analítica e crítica diante dos textos jornalísticos.

(EM13LP37A) Conhecer e analisar diferentes projetos editoriais – institucionais, privados, públicos, financiados, independentes etc. –, de forma a ampliar o repertório de escolhas possíveis de fontes de informação e opinião.

(EM13LP37B) Reconhecer o papel da mídia plural para a consolidação da democracia em projetos editoriais – institucionais, privados, públicos, financiados, independentes etc.

(EM13LP38) Analisar os diferentes graus de parcialidade/imparcialidade (no limite, a não neutralidade) em textos noticiosos, comparando relatos de diferentes fontes e analisando o recorte feito de fatos/dados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas realizadas pelo autor do texto, de forma a manter uma atitude crítica diante dos textos jornalísticos e tornar-se consciente das escolhas feitas como produtor.

(EM13LP40) Analisar o fenômeno da pós-verdade – discutindo as condições e os mecanismos de disseminação de fake news e, também, exemplos, causas e consequências desse fenômeno e da prevalência de crenças e opiniões sobre fatos –, de forma a adotar atitude crítica em relação ao fenômeno e desenvolver uma postura flexível que permita rever crenças e opiniões quando fatos apurados as contradisserem.

(EM13LP42) Acompanhar, analisar e discutir a cobertura da mídia diante de acontecimentos e questões de relevância social, local e global, comparando diferentes enfoques e perspectivas, por meio do uso de ferramentas de curadoria

(como agregadores de conteúdo) e da consulta a serviços e fontes de checagem e curadoria de informação de forma a aprofundar o entendimento sobre um determinado fato ou questão, identificar o enfoque preponderante da mídia e manter-se implicado, de forma crítica, com os fatos e as questões que afetam a coletividade.

Competência Específica da Área

Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. (**Competência 3 Currículo Paulista/BNCC**)

Habilidades

I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.</p> <p>(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.</p> <p>(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.</p> <p>(EM13LGG304) Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.</p> <p>(EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>

		princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.	
Competência Específica da Área			
Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. (Competência 4 Currículo Paulista/BNCC)			
Habilidades			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s)interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.</p> <p>(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.</p> <p>(EM13LP09) Comparar o tratamento dado pela gramática tradicional e pelas gramáticas de uso contemporâneas em relação a diferentes tópicos gramaticais, de forma a perceber as diferenças de abordagem e o fenômeno da variação linguística e analisar motivações que levam ao predomínio do ensino da norma-padrão na escola.</p> <p>(EM13LP10) Analisar o fenômeno da variação linguística, em seus diferentes níveis (variações fonético-fonológica, lexical, sintática, semântica e estilístico-pragmática) e em suas diferentes dimensões (regional, histórica, social, situacional, ocupacional, etária etc.), de forma a ampliar a compreensão sobre a natureza viva e dinâmica da língua e sobre o fenômeno da constituição de variedades linguísticas de prestígio e estigmatizadas, e a fundamentar o respeito às variedades linguísticas e o combate a preconceitos linguísticos.</p>	<p>(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s)interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.</p> <p>(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.</p>	<p>(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s)interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.</p> <p>(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.</p>	<p>(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.</p>

Competência Específica da Área

Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade. (**Competência 5 Currículo Paulista/BNCC**)

Habilidades

I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.</p> <p>(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.</p> <p>(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.</p>	<p>(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.</p> <p>(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.</p> <p>(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.</p>

Competência Específica da Área

Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. (**Competência 6 Currículo Paulista/BNCC**)

Habilidades

I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>	<p>(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.</p> <p>(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.</p>	<p>Obs.: As habilidades desta competência para este componente curricular estão organizadas em outra série.</p>

		<p>(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.</p> <p>(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.</p>	
Competência Específica da Área			
Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. (Competência 7 <i>Curriculo Paulista/BNCC</i>)			
Habilidades			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
<p>(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.</p> <p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p> <p>(EM13LP11) Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.</p> <p>(EM13LP28) Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.</p> <p>(EM13LP32A) Selecionar informações e dados necessários para uma dada pesquisa (sem excedê-los) em diferentes fontes (orais, impressas, digitais etc.).</p> <p>(EM13LP35) Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais, escolhendo e usando tipos e tamanhos de fontes que permitam boa visualização, topicalizando</p>	<p>(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.</p> <p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p>	<p>(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.</p> <p>(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.</p> <p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p> <p>(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.</p>	<p>(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.</p> <p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p>

e/ou organizando o conteúdo em itens, inserindo de forma adequada imagens, gráficos, tabelas, formas e elementos gráficos, dimensionando a quantidade de texto e imagem por slide e usando, de forma harmônica, recursos (efeitos de transição, slides mestres, layouts personalizados, gravação de áudios em slides etc.).

(EM13LP39) Usar procedimentos de checagem de fatos noticiados e fotos publicadas (verificar/avaliar veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, formatação; comparar diferentes fontes; consultar ferramentas e sites checadores etc.), de forma a combater a proliferação de notícias falsas (fake news).

(EM13LP41B) Comparar os feeds de diferentes páginas de redes sociais e discutir os efeitos desses modelos de curadoria, de forma a ampliar as possibilidades de trato com o diferente e minimizar o efeito bolha e a manipulação de terceiros.

(EM13LP44A) Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (advergame, anúncios em vídeos, social advertising, unboxing, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, spots, jingles etc.).

(EM13LP44C) Explicar os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros.

Orientações

LÍNGUA PORTUGUESA

O componente curricular “Língua Portuguesa” está estruturado nos cinco campos de atuação social, a saber: “Práticas de Estudo e Pesquisa”, “Jornalístico-midiático”, “Vida Pública”, “Artístico-literário” e campo “Vida Pessoal”.

O campo das **Práticas de Estudo e Pesquisa** abrange a pesquisa, recepção, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como na acadêmica e de pesquisa, assim como no jornalismo de divulgação científica; o campo **Jornalístico-midiático** refere-se aos discursos/textos da mídia informativa (impressa, televisiva, radiofônica e digital) e ao discurso publicitário; o campo de atuação na **Vida Pública** contempla os discursos/textos normativos, legais e jurídicos que regulam a convivência em sociedade, assim como discursos/textos propositivos e reivindicatórios (petições, manifestos etc.); o campo **Artístico-literário** abrange o espaço de circulação das manifestações artísticas em geral, contribuindo para a construção da apreciação estética, significativa para a constituição de identidades, a vivência de processos criativos, o reconhecimento da diversidade e da multiculturalidade e a expressão de sentimentos e emoções; e o campo da **Vida Pessoal** organiza-se de modo a possibilitar uma reflexão sobre as condições que cercam a vida contemporânea e a condição juvenil no Brasil e no mundo e sobre temas e questões que afetam os jovens. Esses campos de atuação estão materializados nas **práticas de linguagem: leitura e escrita, escuta e oralidade e análise linguística**.

Sugere-se que, aspectos voltados à interação, gostos, interesses, entre outros, sejam relacionados com os princípios e valores de equidade, democracia e de direitos humanos, quando forem desenvolvidas práticas culturais de países lusófonos.

É importante que os estudantes sejam motivados a participar de eventos que considerem o debate, a explanação de ideias, a busca por posicionamento crítico, entre outras dinâmicas que ocorrem em ambientes como clubes, oficinas e afins; sugere-se que se desenvolvam projetos integrados aos diferentes campos de atuação social.

LÍNGUA INGLESA

O componente curricular “Língua Inglesa” está estruturado nos cinco campos de atuação social, a saber: “Práticas de Estudo e Pesquisa”, “Jornalístico-midiático”, “Vida Pública”, “Artístico-literário” e campo “Vida Pessoal”. A contextualização das práticas de linguagem nos diversos campos de atuação permite explorar a multiplicidade de usos da língua inglesa na cultura digital, nas culturas juvenis e em estudos e pesquisas, além de promover a ampliação das perspectivas do estudante em relação à sua vida pessoal e profissional, favorecendo a aproximação e integração com grupos multilíngues e multiculturais no mundo. (BRASIL, 2018)

ARTE

O componente curricular “Arte” está estruturado nos cinco campos de atuação, a saber: Vida Pessoal, Vida Pública, Jornalístico-Midiático, Estudo e Pesquisa e campo Artístico-Literário; a materialização do componente curricular ocorre nas seis dimensões vinculadas em cada contexto social e cultural das aprendizagens do discente: Criação, Crítica, Estesia, Expressão, Fruição e Reflexão.

Os conhecimentos foram agrupados nas unidades temáticas: “Elementos da Linguagem”, “Materialidades”, “Mediação Cultural”, “Patrimônio Cultural”, “Processo de Criação”, “Saber Estéticos e Culturais”.

Sugere-se ao professor que realize escolhas relacionadas às diferentes linguagens artísticas: artes visuais, dança, teatro e música, entretanto, é fundamental que o estudante tenha a oportunidade de vivenciar todas as práticas da Arte e seja direcionado à leitura e apreciação de produtos artístico-culturais.

EDUCAÇÃO FÍSICA

As unidades temáticas previstas para o componente de Educação Física no Ensino Médio estão em consonância com o Currículo Paulista. São elas: “Brincadeiras e Jogos”, “Esporte”, “Dança”, “Ginástica”, “Luta”, “Práticas Corporais de Aventura” e “Corpo, Movimento e Saúde”. Há um rol de práticas corporais que se manifestam em diferentes elementos da cultura corporal do movimento, aqui estabelecidos como “unidades temáticas”. O educador deve procurar desenvolver essas práticas, considerando as condições locais da Unidade de Ensino e os recursos dos quais dispõe.

Objetos do Conhecimento			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
PRÁTICAS DE ESCUTA E ORALIDADE <ul style="list-style-type: none"> Práticas de oralidade: <ul style="list-style-type: none"> ✓ escuta atenta, turno e tempo de fala; ✓ tomada de nota. Efeitos de sentido: <ul style="list-style-type: none"> ✓ compreensão geral e específica de textos e relação entre textos e contextos de produção (textos orais). Planejamento, produção e edição de textos orais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ produção oral pelo uso de recursos multissemióticos, de forma individual e coletiva; ✓ uso adequado de ferramentas de apoio para apresentações orais; ✓ relação do texto com o contexto de produção e experimentação de papéis sociais. 	PRÁTICAS DE ESCUTA E ORALIDADE <ul style="list-style-type: none"> Escuta atenta, turno e tempo de fala; Tomada de nota; Compreensão geral e específica de textos orais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ estratégias de leitura: <ul style="list-style-type: none"> o conhecimento prévio sobre o tema para favorecer o estabelecimento de hipóteses sobre o que será ouvido; o atenção às informações que se deseja extrair do texto. Identificação de características da linguagem falada para o exercício “speaking”; Relação entre textos e contextos de produção de textos orais; Efeitos de sentidos em textos de natureza oral: 	ELEMENTOS DA LINGUAGEM <ul style="list-style-type: none"> Aspectos relacionados aos códigos, símbolos e signos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ artes visuais; ✓ música; ✓ teatro; ✓ dança. Produção da linguagem da Arte e suas transformações: <ul style="list-style-type: none"> ✓ da pintura rupestre à contemporaneidade. Processos técnicos, formais e temáticos nos movimentos e estilos artísticos. 	BRINCADEIRAS E JOGOS <ul style="list-style-type: none"> Aspectos estruturais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ classificação: <ul style="list-style-type: none"> o brincadeiras: <ul style="list-style-type: none"> ➤ práticas populares; ➤ brincadeiras livres; ➤ brincadeiras dirigidas. o jogos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ competitivos; ➤ cooperativos; ➤ recreativos; ➤ de interpretação de personagem: <ul style="list-style-type: none"> ▪ RPG (Role Playing Game). ➤ eletrônicos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ estratégias; ▪ regras e condutas; ▪ coordenação motora fina;
PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA	MATERIALIDADES <ul style="list-style-type: none"> Prática artística: <ul style="list-style-type: none"> ✓ materiais, técnicas e suportes; ✓ experimentação, combinação e descobertas na linguagem artística: 		

<ul style="list-style-type: none"> • Estratégias de leitura: <ul style="list-style-type: none"> ✓ procedimentos de estudo: <ul style="list-style-type: none"> ○ organização; ○ grifar, anotar, resumir. • Apreciação: <ul style="list-style-type: none"> ✓ avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas, culturais etc. • Réplica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculado por textos e atos de linguagem. • Relação do texto com o contexto de produção e experimentação dos papéis sociais; • Leitura e compreensão de Textos Escritos e Multissemióticos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ estratégias de leitura; ✓ efeitos de sentido: <ul style="list-style-type: none"> ○ compreensão geral e específica de textos e relação entre textos e contextos de produção; ○ uso de recursos linguísticos e multissemióticos com efeitos de sentido. • Contexto de produção, circulação e recepção de Textos Publicitários: <ul style="list-style-type: none"> ✓ análise de textos de gêneros discursivos contemporâneos de campanhas publicitárias e políticas; ✓ mecanismos de persuasão e argumentação; ✓ peças de campanhas publicitárias: cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, spots, jingles etc. • Condições de produção (e/ou reconstrução), circulação e recepção de Textos Artístico-literários: <ul style="list-style-type: none"> ✓ curadoria de repertório artístico-literário; ✓ compreensão em leitura e análise das obras fundamentais do cânone ocidental (Literatura Portuguesa); 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ linguagem denotativa e conotativa em textos de diferentes intencionalidades. • Relação entre fala e escrita; • Planejamento, produção e edição de textos orais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ produção de gêneros orais demarcados pelos atos de narrar, relatar, expor, argumentar e descrever ações, adequados às diferentes plataformas e ambientes para publicação. <p>PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos de estudo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ organização; ✓ grifar, anotar, resumir. • Leitura e compreensão de textos escritos e multissemióticos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ estratégias de leitura: <ul style="list-style-type: none"> ○ compreensão geral (<i>skimming</i>) e específica (<i>scanning</i>); ○ efeitos de sentido; ○ uso de recursos linguísticos e multissemióticos com efeitos de sentido: <ul style="list-style-type: none"> ➢ recursos ortográficos e de pontuação (indicação de abreviações e palavras escondidas); ➢ uso de cognatos (palavras transparentes); ➢ uso de palavras já conhecidas; ➢ presença de palavras-chave (Keywords); ➢ pesquisa de palavras em dicionários. ○ identificação do objetivo que se tem com a leitura; ○ observação do título e do formato do texto (figuras, ilustrações, subtítulo, entre outros); ○ conhecimento prévio sobre o tema; ○ identificação do gênero textual; 	<ul style="list-style-type: none"> ○ artes visuais, música, teatro, dança e tecnologias digitais. • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ manuais; ✓ suporte tecnológico (ferramentas e dispositivos digitais). • Significado do material enquanto obra de arte. <p>MEDIADA CULTURAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos históricos e evolutivos do pensamento humano por meio de obras artísticas; • Influências de novas tecnologias e desdobramentos na Arte e na Cultura; • Aspectos relacionais nas produções artísticas e culturais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ gênero; ✓ ética e consumo; ✓ política e ideologias; ✓ trajetórias pessoais e profissionais; ✓ outras áreas do conhecimento. • Espaços culturais e artísticos e agentes. <p>PROCESSOS DE CRIAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapas do processo criativo e artístico; • Técnicas e ferramentas; • Mitos e verdades do processo criativo. <p>PATRIMÔNIO CULTURAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos conceituais de patrimônio: <ul style="list-style-type: none"> ✓ artístico; ✓ histórico; ✓ cultural; ✓ bens materiais e imateriais; ✓ tombamento. • Memória e preservação de bens; • Espaços de conservação, preservação e apreciação de obras de arte. <p>SABERES ESTÉTICOS E CULTURAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimensão estética da Arte: <ul style="list-style-type: none"> ✓ imagem, corpo, tempo e espaço. • Diferentes concepções da Cultura: <ul style="list-style-type: none"> ✓ erudita; ✓ popular ou espontânea; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ realidade virtual x realidade aumentada. <p>ESPORTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos estruturais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ classificação: <ul style="list-style-type: none"> ○ técnico-combinatório; ○ de combate; ○ de invasão. ✓ sistema tático e regras; ○ linguagens dos sinais na arbitragem (universal). ✓ ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte. <p>DANÇA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos estruturais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ classificação: <ul style="list-style-type: none"> ○ origem; ○ finalidade/propósito; ○ maneiras de dançar: <ul style="list-style-type: none"> ➢ dança solo; ➢ dança em dupla; ➢ dança em grupo. ✓ características e expressões da dança: <ul style="list-style-type: none"> ○ popular; ○ clássica/erudita; ○ de salão; ○ de massas. ✓ diálogo entre a dança e os fenômenos socioculturais. <p>GINÁSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modalidades competitivas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ acrobática; ✓ aeróbica; ✓ artística; ✓ rítmica; ✓ de trampolim. • Recursos tecnológicos aplicados à prática da ginástica. <p>LUTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lutas no Brasil e no mundo;
--	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> ✓ repertórios de leitura e apreciação: literatura brasileira, portuguesa, indígena, africana e latino-americana. • Reconstrução do contexto de produção, circulação e recepção de Textos, Mídias e Práticas da Cultura Digital: <ul style="list-style-type: none"> ✓ análise dos processos de curadoria de informação em ambiente digital; ✓ curadoria de informação com posicionamento crítico. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ promoção de tempestade de ideias; ○ observação de informações específicas; ○ observação de imagens, números e símbolos universais; ○ reconhecimento da ideia que está sendo desenvolvida no texto; ○ apresentação de introduções formais e informais para a elaboração de texto; ○ identificação de frases-chave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relação entre textos e contextos de produção: <ul style="list-style-type: none"> ✓ aspectos do gênero e do contexto de produção e circulação de textos. • Planejamento, produção e edição de textos escritos e multissemióticos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ curadoria de informação; ✓ consideração do contexto de produção, circulação e recepção; ✓ produção escrita: <ul style="list-style-type: none"> ○ uso de recursos multissemióticos, de forma individual e coletiva; ○ uso de ferramentas digitais. • Produção de gêneros escritos demarcados pelos atos de narrar, relatar, expor, argumentar e descrever ações, adequados às diferentes plataformas e ambientes para publicação. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ de massa. • Produção artística e cultural brasileiras: <ul style="list-style-type: none"> ✓ influência portuguesa; ✓ influência africana; ✓ influência indígena; influência imigrante. • Organização de eventos e competições de luta; • Influência das mídias nas práticas de luta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ luta enquanto esporte; ✓ luta enquanto prática corporal; ✓ luta enquanto espetáculo. • Linguagens dos sinais na arbitragem (universal).
<p>PRÁTICAS DE ANÁLISE LINGUÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variação linguística (abordagens): <ul style="list-style-type: none"> ✓ análise dos diferentes níveis e dimensões; ✓ preconceito linguístico: <ul style="list-style-type: none"> ○ combate ao preconceito linguístico. • Morfossintaxe; • Usos da norma-padrão: <ul style="list-style-type: none"> ✓ análise de usos. • Gêneros de apoio à compreensão de textos orais, escritos e multissemióticos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ sínteses, resumos, esquemas; ✓ textualização e retextualização. 	<p>PRÁTICAS DE ANÁLISE LINGUÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variação linguística (abordagens); • Interação dos gêneros textuais e práticas artísticas e culturais de países de língua inglesa; • Saberes populares, músicas, danças, comidas, festas típicas, personalidades, datas comemorativas; • Terminologias técnicas e científicas e vocabulários específicos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ dicionários bilíngues, vocabulários, glossários; ✓ sinônimos, antônimos, siglas, abreviações e acrônimos. 	<p>PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos estruturais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ classificação: <ul style="list-style-type: none"> ○ locais urbanos; ○ na natureza. 	<p>CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corpo em movimento: <ul style="list-style-type: none"> ✓ benefícios das atividades corporais; ✓ demandas energéticas e hábitos de alimentação; ✓ capacidades físicas e habilidades motoras; ✓ atividade física ou exercício físico X qualidade de vida; ✓ o corpo e os possíveis efeitos nas práticas corporais: <ul style="list-style-type: none"> ○ efeitos fisiológicos; ○ efeitos morfológicos; ○ efeitos psicossociais. ✓ cultura corporal e identidade: <ul style="list-style-type: none"> ○ padrões e estereótipos de beleza corporal; ○ funções sociais das práticas corporais; ○ comparação fisiológica e seus efeitos nos discursos sobre saúde e corpo na contemporaneidade.

	<ul style="list-style-type: none"> Conceitos gramaticais necessários para a organização das linguagens formal e informal. 		
Carga Horária			
I.1. LÍNGUA PORTUGUESA	I.2. LÍNGUA INGLESA	I.3. ARTE	I.4. EDUCAÇÃO FÍSICA
80 horas-aula	80 horas-aula	80 horas-aula	80 horas-aula
Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: http://crt.cps.sp.gov.br . Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.			

5.5.1.2. Área do Conhecimento: MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

I.5. MATEMÁTICA

Competências Pessoais/Socioemocionais

Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.

Competência Específica da Área

Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos para interpretar situações em diversos contextos, sejam atividades cotidianas, sejam fatos das Ciências da Natureza e Humanas, das questões socioeconômicas ou tecnológicas, divulgados por diferentes meios, de modo a contribuir para uma formação geral. **(Competência 1 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

(EM13MAT101) Interpretar criticamente situações econômicas, sociais e fatos relativos às Ciências da Natureza que envolvam a variação de grandezas, pela análise dos gráficos das funções representadas e das taxas de variação, com ou sem apoio de tecnologias digitais.

(EM13MAT104) Interpretar taxas e índices de natureza socioeconômica (índice de desenvolvimento humano, taxas de inflação, entre outros), investigando os processos de cálculo desses números, para analisar criticamente a realidade e produzir argumentos.

Competência Específica da Área

Propor ou participar de ações para investigar desafios do mundo contemporâneo e tomar decisões éticas e socialmente responsáveis, com base na análise de problemas sociais, como os voltados a situações de saúde, sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática. **(Competência 2 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidade

(EM13MAT203) Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões.

Competência Específica da Área

Utilizar estratégias, conceitos, definições e procedimentos matemáticos para interpretar, construir modelos e resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente. **(Competência 3 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

(EM13MAT302) Construir modelos empregando as funções polinomiais de 1º ou 2º graus, para resolver problemas em contextos diversos, com ou sem apoio de tecnologias digitais.

(EM13MAT314) Resolver e elaborar problemas que envolvem grandezas determinadas pela razão ou pelo produto de outras (velocidade, densidade demográfica, energia elétrica etc.).

Competência Específica da Área

Compreender e utilizar, com flexibilidade e precisão, diferentes registros de representação matemáticos (algebrico, geométrico, estatístico, computacional etc.), na busca de solução e comunicação de resultados de problemas. (**Competência 4 Currículo Paulista/BNCC**)

Habilidades

(EM13MAT401) Converter representações algébricas de funções polinomiais de 1º grau em representações geométricas no plano cartesiano, distinguindo os casos nos quais o comportamento é proporcional, recorrendo ou não a softwares ou aplicativos de álgebra e geometria dinâmica.

(EM13MAT402) Converter representações algébricas de funções polinomiais de 2º grau em representações geométricas no plano cartesiano, distinguindo os casos nos quais uma variável for diretamente proporcional ao quadrado da outra, recorrendo ou não a softwares ou aplicativos de álgebra e geometria dinâmica, entre outros materiais.

(EM13MAT404) Analisar funções definidas por uma ou mais sentenças (tabela do Imposto de Renda, contas de luz, água, gás etc.), em suas representações algébrica e gráfica, identificando domínios de validade, imagem, crescimento e decrescimento, e convertendo essas representações de uma para outra, com ou sem apoio de tecnologias digitais.

(EM13MAT406) Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de softwares que interrelacionem estatística, geometria e álgebra.

Competência Específica da Área

Investigar e estabelecer conjecturas a respeito de diferentes conceitos e propriedades matemáticas, empregando estratégias e recursos, como observação de padrões, experimentações e diferentes tecnologias, identificando a necessidade, ou não, de uma demonstração cada vez mais formal na validação das referidas conjecturas. (**Competência 5 Currículo Paulista/BNCC**)

Habilidades

(EM13MAT501) Investigar relações entre números expressos em tabelas para representá-los no plano cartesiano, identificando padrões e criando conjecturas para generalizar e expressar algebricamente essa generalização, reconhecendo quando essa representação é de função polinomial de 1º grau.

(EM13MAT502) Investigar relações entre números expressos em tabelas para representá-los no plano cartesiano, identificando padrões e criando conjecturas para generalizar e expressar algebricamente essa generalização, reconhecendo quando essa representação é de função polinomial de 2º grau do tipo $y = ax^2$.

(EM13MAT505) Resolver problemas sobre ladrilhamento do plano, com ou sem apoio de aplicativos de geometria dinâmica, para conjecturar a respeito dos tipos ou composição de polígonos que podem ser utilizados em ladrilhamento, generalizando padrões observados.

(EM13MAT507) Identificar e associar progressões aritméticas (PA) a funções afins de domínios discretos, para análise de propriedades, dedução de algumas fórmulas e resolução de problemas.

(EM13MAT510) Investigar conjuntos de dados relativos ao comportamento de duas variáveis numéricas, usando ou não tecnologias da informação, e, quando apropriado, levar em conta a variação e utilizar uma reta para descrever a relação observada.

Orientações

O componente curricular “Matemática” está estruturado em três unidades temáticas, a saber: “**Números e Álgebra**”, “**Geometria e Medidas**” e “**Probabilidade e Estatística**”.

Sugere-se, neste componente curricular, o desenvolvimento de competências e habilidades em torno de assuntos e problemas reais que requeiram aprendizagens de conhecimentos construídos por meio de processos que representem os desafios das relações, a partir do conhecimento científico.

Softwares e/ou aplicativos da área de Matemática:

- Geogebra; Planilha eletrônica; outros.

É importante que sejam utilizados recursos tecnológicos – softwares, aplicativos, Sala de Integração Criativa (*makers*), entre outras possibilidades, para resolver problemas mais complexos e que exijam maior capacidade de reflexão.

Objetos de Conhecimento

NÚMEROS E ÁLGEBRA

- Interpretação de gráficos e de expressões algébricas;
- Funções afins, lineares, constantes e identidade;
- Funções polinomiais do 1º grau (função afim, função linear, função constante, função identidade):
 - ✓ definição e propriedades;
 - ✓ gráficos: construção e análise;
 - ✓ taxa de variação (crescimento/decrescimento).
- Funções polinomiais do 2º grau (função quadrática):
 - ✓ definição e propriedades;
 - ✓ gráfico, raízes, ponto de máximo/mínimo, crescimento, decrescimento, concavidade;
 - ✓ estudo do comportamento em intervalos numéricos.
- Funções definidas por partes e gráficos por diversas sentenças;
- Análise e transformação de gráficos;
- Variação entre grandezas (proporcionalidade e não proporcionalidade);
- Estudo do crescimento e variação de funções.
- Sequências numéricas:
 - ✓ progressões aritméticas (P.A.).
- Razões trigonométricas: tangente de um ângulo.
- Equação da reta: coeficiente angular.
- Linguagem algébrica: fórmulas e habilidade de generalização.

GEOMETRIA E MEDIDAS

- Cálculos envolvendo porcentagens.
- Porcentagem: cálculo de índices, taxas e coeficientes.

PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA

- Variação de grandezas (velocidade, densidade, concentração, taxas, entre outros.).
- Grandezas determinadas pela razão ou produto de outras (como potência elétrica, bytes por segundo, densidade populacional, entre outros.).
- Sistemas e unidades de medida:

- ✓ leitura, conversão e análise de unidades compostas.

Carga Horária

80 horas-aula

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.**Divisão de classes em turmas:** Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

5.5.1.3. Área do Conhecimento: CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Competências Pessoais/Socioemocionais		
I.6. BIOLOGIA	I.7. FÍSICA	I.8. QUÍMICA
Demonstrar capacidade de lidar com situações novas.	Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.	Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.
Competência Específica da Área		
Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas interações e relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e global. (Competência 1 Currículo Paulista/BNCC)		
Habilidades		
I.6. BIOLOGIA	I.7. FÍSICA	I.8. QUÍMICA
<p>(EM13CNT101) Analisar e representar, com ou sem o uso de dispositivos e de aplicativos digitais específicos, as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões sobre seus comportamentos em situações cotidianas e em processos produtivos que priorizem o desenvolvimento sustentável, o uso consciente dos recursos naturais e a preservação da vida em todas as suas formas.</p> <p>(EM13CNT102) Realizar previsões, avaliar intervenções e/ou construir protótipos de sistemas térmicos que visem à sustentabilidade, considerando sua composição e os efeitos das variáveis termodinâmicas sobre seu funcionamento, considerando também o uso de tecnologias digitais que auxiliem no cálculo de estimativas e no apoio à construção dos protótipos.</p> <p>(EM13CNT104) Avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a reatividade de diferentes materiais e produtos, como também o nível de exposição a eles, posicionando-se criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.</p>	<p>(EM13CNT101) Analisar e representar, com ou sem o uso de dispositivos e de aplicativos digitais específicos, as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões sobre seus comportamentos em situações cotidianas e em processos produtivos que priorizem o desenvolvimento sustentável, o uso consciente dos recursos naturais e a preservação da vida em todas as suas formas.</p>	<p>(EM13CNT101) Analisar e representar, com ou sem o uso de dispositivos e de aplicativos digitais específicos, as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões sobre seus comportamentos em situações cotidianas e em processos produtivos que priorizem o desenvolvimento sustentável, o uso consciente dos recursos naturais e a preservação da vida em todas as suas formas.</p> <p>(EM13CNT104) Avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a reatividade de diferentes materiais e produtos, como também o nível de exposição a eles, posicionando-se criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.</p>

criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.

(EM13CNT105) Analisar os ciclos biogeoquímicos e interpretar os efeitos de fenômenos naturais e da interferência humana sobre esses ciclos, para promover ações individuais e/ ou coletivas que minimizem consequências nocivas à vida.

(EM13CNT106) Avaliar, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais, tecnologias e possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais e culturais.

Competência Específica da Área

Analisar e utilizar interpretações sobre a dinâmica da Vida, da Terra e do Cosmos para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e a evolução dos seres vivos e do Universo, e fundamentar e defender decisões éticas e responsáveis. **(Competência 2 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

I.6. BIOLOGIA

(EM13CNT205) Interpretar resultados e realizar previsões sobre atividades experimentais, fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas noções de probabilidade e incerteza, reconhecendo os limites explicativos das ciências.

(EM13CNT206) Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

I.7. FÍSICA

(EM13CNT201) Analisar e discutir modelos, teorias e leis propostos em diferentes épocas e culturas para comparar distintas explicações sobre o surgimento e a evolução da Vida, da Terra e do Universo com as teorias científicas aceitas atualmente.

(EM13CNT202) Analisar as diversas formas de manifestação da vida em seus diferentes níveis de organização, bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).

(EM13CNT204) Elaborar explicações, previsões e cálculos a respeito dos movimentos de objetos na Terra, no Sistema Solar e no Universo com base na análise das

I.8. QUÍMICA

(EM13CNT201) Analisar e discutir modelos, teorias e leis propostos em diferentes épocas e culturas para comparar distintas explicações sobre o surgimento e a evolução da Vida, da Terra e do Universo com as teorias científicas aceitas atualmente.

(EM13CNT202) Analisar as diversas formas de manifestação da vida em seus diferentes níveis de organização, bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).

(EM13CNT209) Analisar a evolução estelar associando-a aos modelos de origem e distribuição dos elementos químicos no Universo, compreendendo suas relações com

	<p>interações gravitacionais, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).</p>	<p>as condições necessárias ao surgimento de sistemas solares e planetários, suas estruturas e composições e as possibilidades de existência de vida, utilizando representações e simulações, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).</p>
Competência Específica da Área		
Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). (Competência 3 Currículo Paulista/BNCC)		
Habilidades		
I.6. BIOLOGIA	I.7. FÍSICA	I.8. QUÍMICA
<p>(EM13CNT303) Interpretar textos de divulgação científica que tratem de temáticas das Ciências da Natureza, disponíveis em diferentes mídias, considerando a apresentação dos dados, tanto na forma de textos como em equações, gráficos e/ou tabelas, a consistência dos argumentos e a coerência das conclusões, visando construir estratégias de seleção de fontes confiáveis de informações.</p> <p>(EM13CNT309) Analisar questões socioambientais, políticas e econômicas relativas à dependência do mundo atual em relação aos recursos não renováveis e discutir a necessidade de introdução de alternativas e novas tecnologias energéticas e de materiais, comparando diferentes tipos de motores e processos de produção de novos materiais.</p>	<p>(EM13CNT303) Interpretar textos de divulgação científica que tratem de temáticas das Ciências da Natureza, disponíveis em diferentes mídias, considerando a apresentação dos dados, tanto na forma de textos como em equações, gráficos e/ou tabelas, a consistência dos argumentos e a coerência das conclusões, visando construir estratégias de seleção de fontes confiáveis de informações.</p> <p>(EM13CNT307) Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas ou tecnológicas) e/ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.</p>	<p>(EM13CNT303) Interpretar textos de divulgação científica que tratem de temáticas das Ciências da Natureza, disponíveis em diferentes mídias, considerando a apresentação dos dados, tanto na forma de textos como em equações, gráficos e/ou tabelas, a consistência dos argumentos e a coerência das conclusões, visando construir estratégias de seleção de fontes confiáveis de informações.</p> <p>(EM13CNT306) Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e recursos, bem como comportamentos de segurança, visando à integridade física, individual e coletiva, e socioambiental, podendo fazer uso de dispositivos e aplicativos digitais que viabilizem a estruturação de simulações de tais riscos.</p>
Orientações		
<p>Os componentes curriculares Biologia, Física e Química estão estruturados em três unidades temáticas, a saber: "Matéria e Energia", "Vida, Terra e Cosmos" e "Tecnologia e Linguagem Científica".</p> <p>Sugere-se, nestes componentes, o desenvolvimento de competências e habilidades em torno de assuntos e problemas reais que requeiram aprendizagem de leis, conceitos e objetos de conhecimento construídos por meio de processos que representem os desafios das relações, com base no conhecimento científico.</p>		

É importante que sejam utilizados recursos tecnológicos – softwares, aplicativos, laboratório de Ciências, ambientes *makers*, entre outras possibilidades - para resolver problemas mais complexos e que exijam maior capacidade de reflexão.

Objetos do Conhecimento		
I.6. BIOLOGIA	I.7. FÍSICA	I.8. QUÍMICA
<p>MATÉRIA E ENERGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interações ecológicas e energia no ambiente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ fluxo de matéria e energia (cadeias e teias alimentares); ✓ equilíbrio sistêmico do ecossistema e soluções para situações que ameacem esse equilíbrio; ✓ bioacumulação trófica; ✓ descarte indevido de resíduos e seus efeitos nas cadeias tróficas e nos organismos vivos; ✓ ciclos biogeocíquicos e ações mitigatórias da interferência humana nos ciclos (ex.: reflorestamento); ✓ fontes alternativas e renováveis de energia (eólica, solar, biomassa, biogás) em contraponto à extração e utilização de combustíveis fósseis (impactos nas comunidades bióticas). <p>VIDA, TERRA E COSMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origem e evolução da vida: <ul style="list-style-type: none"> ✓ teorias científicas sobre a origem da vida; ✓ teorias científicas sobre evolução (histórico e experimentos); ✓ conceito de espécie; ✓ evolução (árvores filogenéticas); ✓ darwinismo social (eugenia e discriminação). • Problemas ambientais decorrentes da ação antrópica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ efeito estufa (manutenção da vida e consequências da intensificação); ✓ mudanças climáticas (aquecimento global); ✓ poluição do solo, água e ar; 	<p>MATÉRIA E ENERGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conservação da energia: <ul style="list-style-type: none"> ✓ trabalho mecânico; potência; energia cinética; energia potencial gravitacional e elástica. • Conservação da quantidade de movimento: <ul style="list-style-type: none"> ✓ impulso; ✓ choques mecânicos (coeficiente de restituição; choques elásticos e inelásticos). • Termometria: <ul style="list-style-type: none"> ✓ temperatura e escalas termométricas; ✓ condições do ar, clima. • Dilatação térmica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ sólidos; líquidos; gases. • Capacidade térmica e calor específico. <p>VIDA, TERRA E COSMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Astronomia: <ul style="list-style-type: none"> ✓ teoria do Big Bang. • Sistema Solar e Universo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ expansão do universo; ✓ leis de Kepler, lei da gravitação universal; ✓ modelos cosmológicos; ✓ relatividade geral. • Cinemática: <ul style="list-style-type: none"> ✓ espaço, tempo, distância, velocidade, aceleração, equação horária, movimento circular, queda livre, lançamento de projétil. • Dinâmica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ leis de Newton, forças (peso, tração, normal), força de atrito, plano inclinado, força centrípeta, impulso. 	<p>MATÉRIA E ENERGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrutura e constituição da matéria: <ul style="list-style-type: none"> ✓ modelo atômico de Dalton, elementos, símbolos, massa atômica, número atômico. • Transformações químicas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ fenômenos naturais e processos produtivos. • Conservação de massa: <ul style="list-style-type: none"> ✓ quantidade de matéria - relações entre massas, mol e número de partículas, equações químicas, proporções entre reagentes e produtos. <p>VIDA, TERRA E COSMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tabela Periódica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ elementos e substâncias químicas: <ul style="list-style-type: none"> ◦ história, estrutura e composição. • Propriedades e nomenclaturas; • Evolução dos modelos atômicos; • Ligações químicas; • Forças de interação interpartículas; <p>TECNOLOGIA E LINGUAGEM CIENTÍFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ética científica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ utilização indevida de reações químicas e nucleares que provocaram impacto na história da humanidade e do planeta. • Equipamentos de proteção individual (EPI) e coletiva (EPC); • Ações de segurança e descarte adequado de materiais, resíduos, substâncias nocivas e tóxicas produzidas em ambientes de trabalho e/ou laboratórios químicos.

- ✓ interferência humana nos ciclos biogeoquímicos (agrotóxicos, fertilizantes, pecuária);
- ✓ impactos da intervenção humana (desmatamento, agropecuária, mineração) e seus efeitos nos ecossistemas e na saúde dos seres vivos;
- ✓ densidade populacional (natalidade, mortalidade e expectativa de vida).

TECNOLOGIA E LINGUAGEM CIENTÍFICA

- Leitura e interpretação de temas voltados às Ciências da Natureza e suas Tecnologias, utilizando fontes confiáveis:
 - ✓ dados estatísticos; gráficos e tabelas; infográficos; textos de divulgação científica; mídias; sites; artigos científicos).
- Problemas ambientais decorrentes da ação antrópica:
 - ✓ poluição (sonora e visual) e impactos nos sistemas fisiológicos.

- Estática:
 - ✓ equilíbrio dos sólidos, centro de massa, momento-torque;
 - ✓ grandezas escalares e vetoriais.
- Hidrostática:
 - ✓ pressão, densidade;
 - ✓ lei de Stevin;
 - ✓ princípio de Pascal;
 - ✓ Arquimedes – empuxo.

TECNOLOGIA E LINGUAGEM CIENTÍFICA

- Leitura e interpretação de temas voltados às Ciências da Natureza e suas Tecnologias, utilizando fontes confiáveis:
 - ✓ dados estatísticos; gráficos e tabelas; infográficos; textos de divulgação científica; mídias; sites; artigos científicos).

Carga Horária

I.6. BIOLOGIA

80 horas-aula

I.7. FÍSICA

80 horas-aula

I.8. QUÍMICA

80 horas-aula

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

5.5.1.4. Área do Conhecimento: CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Competências Pessoais/Socioemocionais	
I.9. HISTÓRIA	I.10. GEOGRAFIA
Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.	Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.
Competência Específica da Área	
Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. (Competência 1 Currículo Paulista/BNCC)	
Habilidades	
I.9. HISTÓRIA	I.10. GEOGRAFIA
<p>(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.</p> <p>(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplam outros agentes e discursos.</p>	<p>(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplam outros agentes e discursos.</p> <p>(EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar tipologias evolutivas (populações nômades e sedentárias, entre outras) e oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/natureza, civilizados/bárbaros, razão/emoção, material/virtual etc.), explicitando suas ambiguidades.</p>
Competência Específica da Área	
Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações. (Competência 2 Currículo Paulista/BNCC)	
Habilidades	
I.9. HISTÓRIA	I.10. GEOGRAFIA
<p>(EM13CHS201) Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais, religiosos e culturais, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>	<p>(EM13CHS201) Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais, religiosos e culturais, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>

Competência Específica da Área

Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global. **(Competência 3 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

I.9. HISTÓRIA

(EM13CHS303) Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.

(EM13CHS304) Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.

I.10. GEOGRAFIA

(EM13CHS303) Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.

(EM13CHS304) Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.

Competência Específica da Área

Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades. **(Competência 4 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

I.9. HISTÓRIA

(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.

I.10. GEOGRAFIA

(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.

(EM13CHS402) Analisar e comparar indicadores de emprego, trabalho e renda em diferentes espaços, escalas e tempos, associando-os a processos de estratificação e desigualdade socioeconômica.

Competência Específica da Área

Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos. **(Competência 5 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

I.9. HISTÓRIA

I.10. GEOGRAFIA

(EM13CHS501) Analisar os fundamentos da ética em diferentes culturas, tempos e espaços, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a cooperação, a autonomia, o empreendedorismo, a convivência democrática e a solidariedade.

(EM13CHS501) Analisar os fundamentos da ética em diferentes culturas, tempos e espaços, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a cooperação, a autonomia, o empreendedorismo, a convivência democrática e a solidariedade.

(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.

Competência Específica da Área

Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. **(Competência 6 Currículo Paulista/BNCC)**

Habilidades

I.9. HISTÓRIA

(EM13CHS601) Identificar e analisar as demandas e os protagonismos políticos, sociais e culturais dos povos indígenas e das populações afrodescendentes (incluindo os quilombolas) no Brasil contemporâneo, considerando a história das Américas e o contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual, promovendo ações para a redução das desigualdades étnico-raciais no país.

I.10. GEOGRAFIA

(EM13CHS605) Analisar os princípios da declaração dos Direitos Humanos, recorrendo às noções de justiça, igualdade e fraternidade, identificar os progressos e entraves à concretização desses direitos nas diversas sociedades contemporâneas e promover ações concretas diante da desigualdade e das violações desses direitos em diferentes espaços de vivência, respeitando a identidade de cada grupo e de cada indivíduo.

Orientações

Os componentes curriculares de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas estão estruturados nos quatro campos de atuação, a saber: **“Tempo e Espaço”**, **“Território e Fronteira”**, **“Indivíduo, Natureza, Sociedade, Cultura e Ética”** e **“Política e Trabalho”**.

HISTÓRIA

Sugerimos o desenvolvimento de atividades que promovam o caráter investigativo e a pesquisa em diferentes fontes de dados, estimulando possibilidades de interpretação histórica e o debate consciente diante dos dados apresentados.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas. O componente curricular está estruturado nos quatro campos de atuação, a saber: Tempo e Espaço, Território e Fronteira, Indivíduo, Natureza, Sociedade, Cultura e Ética e Política e Trabalho.

GEOGRAFIA

Sugerimos que sejam propostos trabalhos que promovam a integração entre os alunos diante da problematização que se estabelece entre as diversas paisagens e suas perspectivas, a presença das tecnologias e os diversos agentes sociais. A apresentação de desafios coletivos é recomendada, na medida em que incentiva a curiosidade, a colaboração e a integração social na resolução de problemas, o que promove o desenvolvimento tanto das competências do componente quanto das competências socioemocionais.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas. O componente curricular está estruturado nos quatro campos de atuação, a saber: Tempo e Espaço, Território e Fronteira, Indivíduo, Natureza, Sociedade, Cultura e Ética e Política e Trabalho.

Objetos do Conhecimento	
I.9. HISTÓRIA	I.10. GEOGRAFIA
<p>TEMPO E ESPAÇO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memória, cultura, identidade e diversidade: <ul style="list-style-type: none"> ✓ a produção do conhecimento histórico e suas narrativas na origem dos povos do Oriente Médio, Ásia, Europa, América e África como registro e construção da memória, cultura, identidade e diversidade. • A construção do discurso civilizatório em diferentes contextos e seus desdobramentos (Iluminismo, Imperialismo e Neocolonialismo): <ul style="list-style-type: none"> ✓ organização e funcionamento da sociedade na inter-relação entre indivíduo e coletividade, considerando diferentes matrizes conceituais (etnocentrismo, cultura, entre outras). • A dinâmica da inter-relação entre indivíduo e coletividade, com base nas diferentes matrizes conceituais (etnocentrismo, cultura, tipologias sociais, entre outras): <ul style="list-style-type: none"> ✓ África, o berço da humanidade; ✓ diferentes momentos da história pré-escrita: Paleolítico e Neolítico; ✓ Civilizações Fluviais - povos da Mesopotâmia e Egito Antigo; ✓ indígenas na América- Incas, Maias e Astecas; ✓ indígenas no Brasil; ✓ a herança cultural e a valorização da memória e do patrimônio histórico material e imaterial; ✓ as imagens e seus diferentes suportes: informação e comunicação política e social ao longo das temporalidades históricas. • A formação da economia das nações, seu desenvolvimento histórico e seu papel na organização social: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Grécia Antiga: formação, ocupação e hegemonia; ✓ Roma Antiga: formação, ocupação e expansão territorial e intercâmbio cultural. <p>TERRITÓRIO E FRONTEIRA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formação dos Estados nacionais: princípios e elementos de composição do Estado e formas de governo, nação e sociedade sem Estado; 	<p>TEMPO E ESPAÇO</p> <ul style="list-style-type: none"> • As relações entre espaço, sociedade, natureza, trabalho e tempo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ transformações antrópicas no meio físico em diferentes sociedades. • Sociedades tradicionais e urbano-industriais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ as transformações da paisagem e do território pelo modo de vida e pela ocupação do espaço. • A dinâmica da natureza e os impactos causados pela ação antrópica; • Os processos de transformação da paisagem em diferentes sociedades; • Técnicas de cartografia e geotecnologias e seu uso em diferentes fenômenos espaciais; • Mapas temáticos e a análise de territórios. <p>TERRITÓRIO E FRONTEIRA</p> <ul style="list-style-type: none"> • As correntes migratórias, a produção e circulação de mercadorias e suas marcas na paisagem; • Produção e ocupação do espaço por meio da análise e elaboração de mapas temáticos. <p>INDIVÍDUO, NATUREZA, SOCIEDADE, CULTURA E ÉTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impactos socioambientais relacionados aos diferentes padrões de consumo e à necessidade de adoção de hábitos sustentáveis; • Riscos e desastres: <ul style="list-style-type: none"> ✓ vulnerabilidade e insegurança ambiental. • Mudanças climáticas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ as estratégias e instrumentos internacionais de promoção das políticas ambientais. • Segregação socioespacial, vulnerabilidade socioambiental no mundo contemporâneo. <p>POLÍTICA E TRABALHO</p>

- ✓ a formação dos Estados Nacionais- Inglaterra, França, Espanha e Portugal – O Absolutismo e o Antigo Regime;
- ✓ formação dos Estados Unidos;
- ✓ Revolução Inglesa;
- ✓ Revolução Francesa.
- Processos migratórios, suas motivações e desdobramentos (questões étnicas, xenofobia e conflitos territoriais).

INDIVÍDUO, NATUREZA, SOCIEDADE, CULTURA E ÉTICA

- Os impactos dos avanços técnicos científicos informacionais, da indústria cultural e de massa e seus usos no sistema capitalista;
- Instituições, estados, indivíduos e o desenvolvimento sustentável:
 - ✓ infraestrutura, governança ambiental no Brasil e em diferentes países do mundo.

POLÍTICA E TRABALHO

- Instituições, estados, indivíduos e o desenvolvimento sustentável;
- Os blocos de poder e os organismos internacionais: a economia globalizada, considerando as ações de organismos internacionais como FMI, OMC e Banco Mundial;
- Infraestrutura, governança ambiental no Brasil e em diferentes países do mundo;

A produção técnica e impactos socioeconômicos em diferentes tempos e lugares: a trajetória histórica de diferentes sociedades e seus impactos ambientais em âmbito local, regional e global.

- Impactos ambientais em áreas rurais e urbanas e a relação com a produção econômica;
- Gestão de resíduos sólidos e sustentabilidade socioambiental;
- Impactos socioeconômicos, socioambientais e na biodiversidade:
 - ✓ as práticas agropecuárias e extractivas; a cadeia produtiva do petróleo, dos minérios, desmatamento, o assoreamento, as queimadas, a erosão, a poluição do ar, do solo e das águas.
- A produção econômica e as legislações para uso, preservação, restauração, conservação dos recursos naturais.

Carga Horária

I.9. HISTÓRIA

80 horas-aula

I.10. GEOGRAFIA

80 horas-aula

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

5.5.1.5. FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL

I.11 AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS I

Função: Programação e desenvolvimento de Jogos Digitais - **Classificação:** Planejamento e Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Identificar os conceitos de programação e sua aplicação na ferramenta de desenvolvimento de jogos digitais.</p> <p>2. Utilizar linguagem de programação no desenvolvimento de jogos digitais</p>	<p>1.1 Identificar estruturas e algoritmos para o desenvolvimento de jogos digitais.</p> <p>1.2 Aplicar técnicas de programação para construção de jogos digitais em linguagem de programação.</p> <p>2.1 Utilizar linguagem de programação para o desenvolvimento de projeto de jogos digitais.</p>

Bases Tecnológicas

<p>1. Fundamentos de motores de jogos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos, gêneros e plataformas. <p>2. Introdução à câmera, iluminação e textura</p> <p>3. Tipos de dispositivos de interface humana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrada e saída de dados. 	<p>4. Movimentação, colisão e outras interações básicas</p> <p>5. Introdução à construção de scripts</p>
---	--

Informações Complementares

Atribuições e Responsabilidades

- Analisar e Elaborar criação de jogos digitais.

Valores e Atitudes

- Socializar os saberes.

Competências Pessoais / Socioemocionais

- Demonstrar mentalidade criativa e inovadora na resolução de problemas complexos.
- Trabalhar em equipe de forma colaborativa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis.
- Demonstrar pensamento crítico, capacidade de análise e tomada de decisão baseada em dados.

Orientações

Ferramenta de apoio:

- Linguagem: C#, C++, JavaScript;
- Biblioteca de desenvolvimento Visual Studio com plug-in Unity 3D ou MonoDevelop incorporado ao Unity 3D;
- Plataforma para criação e execução jogo: Unity 3D, Unreal, Godot, GameMaker.

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	80	Total	80 horas-aula

I.12 PROGRAMAÇÃO E ALGORITMOS

Função: Lógica, Algoritmos e Métodos de Desenvolvimento de Aplicativos –**Classificação:** Planejamento e Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Implementar algoritmos em linguagem de programação, utilizando ambientes de desenvolvimento de acordo com as necessidades.</p>	<p>1.1 Identificar situações problema, propondo soluções computacionais.</p> <p>1.2 Aplicar técnicas de programação estruturada, através de modelos, pseudocódigos e ferramentas.</p>

Bases Tecnológicas

<p>1. Comandos da linguagem de programação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memória, tipos de dados e variáveis; • Entrada, saída e conversão de tipos; • Tratamento de erros e exceções; • Operadores aritméticos, relacionais e lógicos; • Expressões e tabela da verdade; • Funções pré-definidas <p>2. Programação estruturada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decisão simples; • Decisão múltipla; • Iteração; • Laços; • Teste de mesa. <p>3. Programação modular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sub-rotinas; • Procedimentos e funções; • Argumentos e escopo de identificadores; • Recursividade. 	<p>4. Tipos de dados estruturados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vetores; • Matrizes. <p>5. Inteligência Artificial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Árvore de decisão; • Máquina de estado finito; • IA Extensível; • A-Star (A*); • Lógica Fuzzy: <ul style="list-style-type: none"> ✓ lógica nebulosa. • Redes neurais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ algoritmo Q-learning. • Algoritmos genéticos; • Artificial Life (A-Life); • Redes Bayesianas. <p>6. Agentes em Jogos</p>
---	---

Informações Complementares

Atribuições e Responsabilidades

- Implementar algoritmos em linguagem de programação, utilizando ambientes de desenvolvimento de acordo com as necessidades.

Valores e Atitudes

- Estimular a organização.
- Incentivar atitudes de autonomia.
- Fortalecer a persistência e o interesse na resolução de situações-problema.

Competências Pessoais / Socioemocionais

- Demonstrar mentalidade criativa e inovadora na resolução de problemas complexos.
- Trabalhar em equipe de forma colaborativa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis.
- Demonstrar pensamento crítico, capacidade de análise e tomada de decisão baseada em dados.

Orientações

Ferramentas de apoio:

- Programação de Algoritmos: DevC++, Visual Studio Code, Visualg;
- Fluxogramas: Visio, flowgorithm, LucidChart;

- Linguagens: C, C++, C#, Python e JavaScript;
- Storyboards: Miro, PowerPoint.

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	80	Total	80 horas-aula
---------	----	---------	----	-------	---------------

I.13 NARRATIVAS E ROTEIROS PARA JOGOS DIGITAIS

Função: Planejamento de Roteiros para Jogos Digitais - **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Elaborar narrativa necessária para desenvolver um enredo e personagens para jogos digitais.</p> <p>2. Desenvolver documentação e roteiro de um jogo digital.</p>	<p>1.1 Apresentar soluções criativas para a dinâmica de jogos.</p> <p>1.2 Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto.</p> <p>2.1 Coletar informações para roteiros de jogos digitais.</p> <p>2.2 Aplicar conceitos de storyboard, narrativa, ritmo, continuidade, roteiro.</p> <p>2.3 Redigir documentação para jogos – produção do Game Design Document (GDD).</p>

Bases Tecnológicas

<p>1. Enredo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboração de tema; • Pesquisa em roteiros; • Estruturação da Cronologia; • Estilos de Jogos e suas características: <ul style="list-style-type: none"> ✓ RPG; ✓ aventura; ✓ ação; ✓ corrida. <p>2. Estrutura narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo narrativo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ jogos em 1^a, 2^a ou 3^a pessoa. • Eixo Dramático: <ul style="list-style-type: none"> ✓ premissa; ✓ climax; ✓ desmedida; ✓ peripécias; ✓ reviravoltas. 	<p>3. Elementos da narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narrador; • Personagem; • Cenário. <p>4. Tipos de narrativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lineares; • Não lineares; • Multilineares; • Embutidas; • Emergentes. <p>5. Roteiros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de roteiros; • Softwares e ferramentas para elaboração de roteiros; • Argumentos.
---	---

Informações Complementares

Atribuições e Responsabilidades

- Desenvolver roteiros e narrativas para jogos digitais.
- Criar documentos para descrição das estruturas de dinâmica e de interatividade de jogos digitais.

Valores e Atitudes

- Trabalhar em equipe.
- Incentivar a criatividade.
- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.

Competências Pessoais / Socioemocionais

- Demonstrar mentalidade criativa e inovadora na resolução de problemas complexos.
- Trabalhar em equipe de forma colaborativa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis.
- Demonstrar pensamento crítico, capacidade de análise e tomada de decisão baseada em dados.

Orientações

Ferramentas de apoio:

- Criação de Roteiros: Microsoft Word, Notion, Excel;
- Histórias não lineares: Twine, Ink;
- Storyboards: Miro, PowerPoint.

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	80	Total	80 horas-aula
---------	----	---------	----	-------	---------------

I.14 OPERAÇÃO DE SOFTWARE APlicATIVO

Função: Utilização de Softwares de Escritório - **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
1. Analisar e Selecionar e operar programas de aplicação a partir da avaliação das necessidades do usuário.	1.1 Indicar e utilizar os principais softwares aplicativos. 1.2 Identificar necessidades dos usuários. 1.3 Operar programas de aplicação.
Bases Tecnológicas	
1. Operação e configuração de aplicativos básicos de computador (gerenciamento de arquivos, processadores de texto, planilhas, apresentações e Internet), softwares livres e proprietários, versões e compatibilidade	3. Apresentações <ul style="list-style-type: none"> • Criação de slides; • Leiaute e design; • Animações; • Clipes de mídia; • Hyperlinks e botões; • Métodos para apresentações visuais.
2. Editor de texto <ul style="list-style-type: none"> • Quebra de seção; • Sumários, comentários; • Formatação de páginas e parágrafos; • Tabulação, cabeçalho e rodapé; • Mala direta; • Tabelas; • Marcadores e numeração; • Citações e bibliografia. 	4. Planilhas eletrônicas <ul style="list-style-type: none"> • Formatação de células; • Configuração de página; • Gráficos, fórmulas e funções; • Ferramenta de dados; • Comentários, referências; • Tabelas e gráficos dinâmicos; • Formatação condicional.

Informações Complementares

Atribuições e Responsabilidades

- Desenvolver textos técnicos e manuais.
- Elaborar documentos.
- Operar aplicativos básicos e componentes de computadores em ambientes informatizados.

Valores e Atitudes

- Desenvolver a organização.

Competências Pessoais / Socioemocionais

- Demonstrar mentalidade criativa e inovadora na resolução de problemas complexos.
- Trabalhar em equipe de forma colaborativa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis.
- Demonstrar pensamento crítico, capacidade de análise e tomada de decisão baseada em dados.

Orientações

Ferramentas de apoio:

- Editor de Texto: Microsoft Word, Google Docs;
- Planilhas Eletrônicas: Excel, Google Sheets;
- Apresentações: *PowerPoint, Canva, Google Apresentações, Prezi, Miro, Gamma*.

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	80	Total	80 horas-aula

I.15 CONDUTA PROFISSIONAL E RELAÇÕES DE TRABALHO

Função: Estudos de procedimentos éticos no ambiente de trabalho - **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Relacionar as ações comportamentais com os princípios e valores que norteiam a sociedade e são estabelecidos na Constituição Federal.</p> <p>2. Analisar as atitudes comportamentais em ambientes laborais.</p> <p>3. Examinar as condições adequadas para o desenvolvimento sustentável em conformidade com as ações éticas em contextos sociais e econômicos.</p> <p>4. Analisar mecanismos que visam garantir a proteção de dados.</p>	<p>1.1 Identificar os conceitos atribuídos à Ética, assim como as assertivas relevantes relacionadas aos termos, princípios e valores no âmbito das relações humanas.</p> <p>1.2 Diferenciar valores éticos de valores morais exercidos na comunidade local.</p> <p>1.3 Identificar os direitos sociais e as garantias fundamentais previstas na Constituição Federal.</p> <p>2.1 Identificar os valores que sustentam os códigos de ética e as normas de condutas nas relações de trabalho.</p> <p>2.2 Distinguir situações que ferem o código de ética profissional.</p> <p>2.3 Identificar possíveis riscos psicossociais que podem comprometer ambientes laborais.</p> <p>3.1 Pesquisar o aspecto conceitual relacionado à sustentabilidade.</p> <p>3.2 Caracterizar as três dimensões alcançadas pela sustentabilidade: esferas social, ambiental e econômica.</p> <p>3.3 Identificar práticas éticas que podem auxiliar no desenvolvimento sustentável.</p> <p>4.1 Diferenciar informações públicas, privadas e sigilosas, de acordo com a Lei de Acesso à Informação.</p> <p>4.2 Identificar ferramentas de proteção de dados, visando a garantia da privacidade de clientes e colaboradores.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>1. Concepções gerais da Ética</p> <ul style="list-style-type: none"> Aspectos introdutórios da Ética Clássica e Moderna. <p>2. Ética, moral</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexão sobre os limites e responsabilidades nas condutas sociais. <p>3. Cidadania, trabalho e condições do cotidiano</p> <ul style="list-style-type: none"> Mobilidade; Acessibilidade; Inclusão sociais e econômica; Respeito à diversidade. 	<p>8. Responsabilidade social como parte do desenvolvimento da cidadania</p> <p>9. Sustentabilidade</p> <ul style="list-style-type: none"> Aspectos conceituais; Desenvolvimento sustentável: <ul style="list-style-type: none"> ✓ aspectos estruturais dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); ✓ protocolos globais da ONU; ✓ parâmetros de critérios Ambiental, Social e Governança (ESG) – <i>Environmental, Social and Governance</i>. Tipos de sustentabilidade:

4. Relações sociais no contexto do trabalho e desenvolvimento de ética regulatória

- Ambiente de trabalho sustentável;
- Riscos psicossociais.

5. Normas de condutas nas relações profissionais

- Princípios éticos;
- Código de conduta funcional;
- Código de ética profissional.

6. Direito Constitucional como garantia da cidadania

- Fundamentos do Estado Democrático de Direito;
- Direitos e garantias fundamentais;
- Direitos sociais.

7. Aspectos gerais da aplicabilidade da legislação ambiental no desenvolvimento socioeconômico

- ✓ ambiental;
- ✓ econômico;
- ✓ social;
- ✓ cultural;
- ✓ ético;
- ✓ político;
- ✓ estético;
- ✓ empresarial.

10. Garantias e proteção de acesso à informação

- Limites éticos na era digital – segurança e privacidade de dados no exercício das relações humanas em contextos sociais diversos;
- Diferença entre dados e informação;
- Lei Federal nº 12.527, de 18 de novembro de 2011 – Lei de Acesso à Informação:
 - ✓ informações públicas:
 - o formas de divulgação.
 - ✓ informações sigilosas.
- Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados:
 - ✓ restrições de usos de dados de clientes e colaboradores.

Informações Complementares

Atribuições e Responsabilidades

- Utilizar as legislações vigentes e as normas de conduta para adequação de procedimentos no ambiente de trabalho.

Valores e Atitudes

- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.
- Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas.

Competências Pessoais / Socioemocionais

- Assumir responsabilidade pelos atos praticados.
- Demonstrar compreensão de sentimentos e emoções, procurando experimentar, de forma objetiva e racional, o que sente o outro indivíduo.

Orientações

Este componente sugere a promoção de debates que ajudem a refletir sobre as atitudes e posturas adotadas no ambiente profissional. Discutir a elaboração do currículo no contexto do código de ética empresarial, por exemplo, pode levar a pensar sobre a relevância da honestidade e transparência nas informações apresentadas.

Reforça-se a importância da criação de situações do cotidiano profissional que incentivem a adoção de um código de boas práticas de conduta.

Sugere-se, ainda, a realização de visitas técnicas a diferentes instituições; propõe-se dinâmicas que visem à ampliação da visão e à aprendizagem com as experiências de outros.

Recomenda-se o desenvolvimento de simulações de ambientes profissionais que cultivem espaços compartilhados onde todos se sintam valorizados e respeitados.

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula
---------	----	---------	----	-------	---------------

I.16 GAME ART I

Função: Desenvolvimento Artístico, Design Gráfico - **Classificação:** Planejamento e Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Interpretar e utilizar técnicas básicas de desenho e de percepção visual, no desenvolvimento de formas e expressões artísticas.</p> <p>2. Utilizar técnicas para construção de personagens para jogos digitais.</p>	<p>1.1 Desenvolver a percepção visual na criação de elementos gráficos e cenários para jogos digitais.</p> <p>1.2 Aplicar técnicas básicas de desenho na representação de ideias, pensamentos e sensações.</p> <p>1.3 Utilizar a representação das cores na expressão e composição artística.</p> <p>2.1 Realizar tratamento de imagens, de acordo com as características requisitadas para o personagem relacionado aos projetos de jogos.</p>

Bases Tecnológicas

<p>1. Estudos e formas de percepção visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Características dos hemisférios esquerdo e direito do cérebro: <ul style="list-style-type: none"> ✓ hemisfério esquerdo: <ul style="list-style-type: none"> o raciocínio lógico, analítico, técnico, sequencial. ✓ hemisfério direito: <ul style="list-style-type: none"> o imaginativo, criativo, integrativo, espacial, intuitivo. ✓ estímulo do hemisfério direito do cérebro: <ul style="list-style-type: none"> o vasos rostos. ✓ posição invertida (desenhando de cabeça para baixo); ✓ espaços negativos. <p>2. Geometria</p> <ul style="list-style-type: none"> Formas geométricas bidimensionais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ quadrado; ✓ retângulo; ✓ trapézio; ✓ triângulo; ✓ pentágono; ✓ hexágono; ✓ círculo, entre outros. Formas geométricas tridimensionais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ cubo; ✓ paralelepípedo; ✓ esfera; ✓ cone; ✓ cilindro; ✓ pirâmide, entre outros. Simplificação de desenhos pela utilização das formas geométricas. 	<p>5. Perspectiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos da perspectiva: <ul style="list-style-type: none"> ✓ linha do horizonte; ✓ ponto de vista; ✓ ponto de fuga; ✓ linhas de fuga. Perspectiva paralela (01 ponto de fuga); Perspectiva oblíqua (02 pontos de fuga); Perspectiva aérea (03 pontos de fuga); Perspectiva de esgoto (03 pontos de fuga). <p>6. Teoria das cores</p> <ul style="list-style-type: none"> Escala acromática; Disco de cores; Escala cromática; Monocromia; Harmonia da cor; Cores complementares; Cores quentes/frias; Contrastes. <p>7. Figura humana</p> <ul style="list-style-type: none"> Olhos; Nariz; Boca; Orelhas; Pés; Mãos; Cabeça; Expressões faciais; Esboços rápidos; O corpo humano e suas proporções;
---	--

<p>3. Composição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ equilíbrio; ✓ variedade; ✓ unidade; ✓ proporção. • Tipos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ composição simétrica; ✓ composição assimétrica. <p>4. Luz e sombra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala tonal; • Luz/brilho: <ul style="list-style-type: none"> ✓ meio tom/meia sombra; ✓ sombra própria; ✓ sombra projetada; ✓ reflexo. • A sombra em formas geométricas básicas; • Tipos de iluminação: <ul style="list-style-type: none"> ✓ luz frontal; ✓ luz lateral; ✓ luz baixa; ✓ luz posterior; ✓ luz superior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posições do corpo humano: <ul style="list-style-type: none"> ✓ frente; ✓ perfil; ✓ meio-perfil; ✓ costas. • Movimento; • Acabamento. <p>8. Conceitos de produção e tratamento de imagens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagens vetoriais e <i>bitmaps</i>; • Pixel e retícula; • Tipografia; • Tipos e formatos de arquivos; • Tipos de seleção; • Camadas. <p>9. Edição gráfica de imagens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas de pintura; • Ferramentas de edição e tratamento; • Transformação; • Filtros.
---	--

Informações Complementares

Atribuições e Responsabilidades

- Desenvolver elementos gráficos de cenários e personagens para jogos digitais.

Valores e Atitudes

- Incentivar a criatividade.
- Socialização dos saberes.

Competências Pessoais / Socioemocionais

- Demonstrar mentalidade criativa e inovadora na resolução de problemas complexos.
- Trabalhar em equipe de forma colaborativa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis.
- Demonstrar pensamento crítico, capacidade de análise e tomada de decisão baseada em dados.

Orientações

Ferramentas de apoio:

- Ilustração Digital: Adobe Photoshop, Krita, Procreate, Ibis, Gimp;
- Ilustração vetorial: Adobe Illustrator.

Profissionais habilitados a ministrarem aulas: Disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

Divisão de classes em turmas: Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	80	Total	80 horas-aula
---------	----	---------	----	-------	---------------

5.6. Fundamentos Pedagógicos para o Ensino Médio com Itinerário Formativo – Formação Técnica e Profissional (FTP)

Os currículos do Centro Paula Souza, voltados ao Ensino Médio com Itinerário Formativo, têm como fundamentos pedagógicos o reconhecimento de que “[...] a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica.” (BRASIL, 2018, p. 16). Desta forma, entende-se que as equipes gestoras de nossas escolas e, sobretudo, nossos professores têm papel determinante no desenvolvimento da proposta curricular. Nesse sentido, merecem destaque os dois enfoques pedagógicos trazidos pela BNCC: o foco no desenvolvimento de competências e o compromisso com a educação integral.

No Centro Paula Souza, o trabalho com o desenvolvimento das competências, ampliando as dimensões do saber e do saber fazer, é de longa data. Entendendo-se que as competências não são metas possíveis de alcançar da noite para o dia, de maneira isolada e em atividades pontuais, mas exigem planejamento intencional, avanço progressivo, correlação de saberes, oportunidade de aplicação de conhecimentos. Assim sendo, as habilidades situam-se como um meio para que, ao serem colocadas em ação, permitam alcançar as competências almejadas.

Para tanto, busca-se a educação integral, que preconiza:

- o rompimento da fragmentação por componente curricular, propondo um trabalho interdisciplinar por área de conhecimento. No Centro Paula Souza, essa abordagem abrange tanto a Formação Geral, na linha do que propõe a BNCC, como também a Parte Diversificada, na qual orienta-se o diálogo entre os componentes curriculares para a pesquisa, o planejamento, a criação e o desenvolvimento de projetos;
- uma ressignificação da realidade a partir de temas contemporâneos que envolvam o âmbito local, regional e mundial; a Educação deve acompanhar as mudanças do mundo, garantindo um processo de ensino que parte da contextualização para que se chegue ao aprendizado;
- o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e de metodologias ativas a fim de que se propicie um aprendizado significativo para o aluno e não apenas uma reprodução mecânica dos conceitos aprendidos. Dentre as metodologias ativas, destacam-se: Estudo de Caso; Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP); Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL - Problem Based Learning); Método STEM ou STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia (Artes) e matemática); Aprendizagem Baseada em Equipes (TBL - Team Based Learning) Prototipagem; Simuladores, dentre outras. Desta forma, foca-se o protagonismo do aluno como sujeito do seu conhecimento, com a capacidade de análise crítica, argumentação, expressão do pensamento de maneira criativa e ética. Cabe destacar que as aulas expositivas e dialogadas têm grande valia também como metodologia, pois são oportunidades de orientação e solução de dúvidas, portanto, espera-se que o professor planeje, diversifique e adote a metodologia pertinente a cada conhecimento a ser adquirido pelo aluno;

- os saberes como elementos estruturantes da prática docente, que tem o desafio de definir e organizar a maneira como serão abordados, por meio de metodologias. Nessa perspectiva, o professor assume papel de mediador e indicador de caminhos da aprendizagem, capaz de romper paradigmas cristalizados sobre o fazer docente, mostrando-se disposto a continuar estudando e se aperfeiçoando, pesquisando, interagindo, criando ferramentas e recursos, oferecendo mudanças possíveis e necessárias, tendo em vista o currículo escolar, o projeto de vida do aluno e o contexto que o cerca.

Desta forma, nota-se que os fundamentos pedagógicos não dizem respeito apenas ao currículo escolar, mas também ao lugar que o aluno ocupa no processo de ensino e de aprendizagem, assim como à desconstrução e reconstrução da figura do professor, que tem papel estratégico na transposição da teoria curricular para a prática educacional. Outro ponto crucial diz respeito ao processo avaliativo, podendo ser por meio de:

- Avaliação Diagnóstica: tem o propósito de identificar os saberes adquiridos pelo aluno, bem como as lacunas de aprendizagem, servindo como parâmetro para o planejamento docente, por isso, geralmente ocorre no início do processo de ensino e de aprendizagem. Podem ser utilizados instrumentos como questionários, entrevistas, exercícios, simulações, análise do desempenho anterior do aluno, dentre outros que possibilitem ao professor obter um diagnóstico que permita elaborar ações para atingir os objetivos educacionais esperados.
- Avaliação Formativa: busca acompanhar a construção do conhecimento ao longo do processo formativo, permitindo ao aluno demonstrar seu desenvolvimento e ao professor detectar a adequação das etapas de aprendizagem, dando feedback e reorientando, quando necessário. Alguns instrumentos contribuem para esse tipo de avaliação, como: observação de entrega de atividades, observação direta do desempenho, aplicação de provas, participação nas etapas de desenvolvimento de projetos, e outros mais.
- Avaliação Cumulativa: é caracterizada pela atribuição de menções ao longo do período letivo (bimestre) e está voltada ao desempenho do aluno em cada etapa avaliativa proposta. O professor trabalha junto ao aluno e faz o acompanhamento individualizado no dia a dia, orientando-o continuamente.
- Avaliação Somativa: visa à promoção do aluno; baseia-se nos resultados parciais alcançados nas avaliações cumulativas.
- Autoavaliação: proposta avaliativa que apresenta uma reflexão a respeito do processo, permitindo ter consciência do ensino ou da aprendizagem ao longo do período. Seu foco é o aperfeiçoamento do processo e a adoção de ações diferenciadas e novas posturas, quando necessárias.
- A avaliação no Ensino Médio com Itinerário Formativo – Formação Técnica e Profissional (FTP), como nos demais cursos oferecidos pelo Centro Paula Souza, deve ser continuada e processual, com critérios claros, prezando pela análise individual do aluno em cada etapa. Além de métodos de avaliação diversificados, o professor deve propor a quantidade necessária de avaliações, como parte de um ciclo avaliativo, oferecer a recuperação contínua ao longo do processo, não apenas

ao término, a fim de que o estudante possa demonstrar o desenvolvimento das competências e habilidades previstas.

A avaliação escolar, como prevê o Regimento Comum das Escolas Técnicas do Centro Paula Souza, deve ter uma abordagem holística, que considere diferentes variáveis na avaliação global do aluno. Desta forma, o processo avaliativo preza por uma visão mais abrangente, sem a adoção do caráter punitivo. A avaliação escolar não se destina apenas a apreciar o desempenho do aluno, mas também serve como referência para aprimorar o trabalho da escola, uma vez que as aprendizagens se materializam no currículo escolar e se propõem, dentre outros, a “construir e aplicar procedimentos de avaliação formativa de processo ou de resultado que levem em conta os contextos e as condições de aprendizagem, tomando tais registros como referência para melhorar o desempenho da escola, dos professores e dos alunos” (BRASIL, 2018, p.17). Portanto, os resultados da avaliação escolar fundamentam decisões e possibilitam a atuação estratégica, permitindo, inclusive, adotar novos percursos.

Assim sendo, os fundamentos pedagógicos sucintamente abordados refletem o compromisso do Centro Paula Souza, em sintonia com a BNCC, na busca da promoção de uma educação integral, voltada ao acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno dos alunos, fortalecida no enfrentamento à discriminação e ao preconceito, com respeito às diferenças e diversidades (BRASIL, 2018, p. 14). Ainda, externalizam a construção de currículos com propostas pedagógicas voltadas à igualdade, à equidade e à qualidade das aprendizagens (BRASIL, 2018, p. 15) nas escolas técnicas do Estado de São Paulo.

Fonte de Consulta

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 25 fev 2025,

5.7. Metodologia de Elaboração e Reelaboração Curricular e PÚblico-alvo da Educação Profissional

A cada novo paradigma legal da Educação Profissional e Tecnológica, o Centro Paula Souza executa as adequações cabíveis desde o paradigma imediatamente anterior, da organização de cursos por área profissional até a mais recente taxonomia de eixos tecnológicos do Ministério da Educação – MEC.

Ao lado do atendimento à legislação (e de participação em consultas públicas, quando demandado pelos órgãos superiores, com o intuito de contribuir para as diretrizes e bases da Educação Profissional e Tecnológica), o desenvolvimento e o oferecimento de cursos técnicos em parceria com o setor produtivo/mercado de trabalho têm sido a principal diretriz do planejamento curricular da instituição.

A metodologia atualmente utilizada pelo Grupo de Formulação e de Análises Curriculares constitui-se primordialmente nas ações/processos descritos a seguir:

1. Pesquisa dos perfis e atribuições profissionais na Classificação Brasileira de Ocupações – CBO – do Ministério do Trabalho e Emprego e, também, nas descrições de cargos do setor produtivo/mercado de trabalho, preferencialmente em parceria.
2. Seleção de competências, de habilidades e de bases tecnológicas, de acordo com os perfis profissionais e atribuições.
3. Consulta ao Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC, para adequação da nomenclatura da habilitação, do perfil profissional, da descrição do mercado de trabalho, da infraestrutura recomendada e da possibilidade de temas a serem desenvolvidos.
4. Estruturação de componentes curriculares e respectivas cargas horárias, de acordo com as funções do processo produtivo. Esses componentes curriculares são construídos a partir da descrição da função profissional subjacente à ideologia curricular, bem como pelas habilidades (capacidades práticas), pelas bases tecnológicas (referencial teórico) e pelas competências profissionais, a mobilização das diretrizes conceituais e das pragmáticas.
5. Mapeamento e catalogação das titulações docentes necessárias para ministrar aulas em cada um dos componentes curriculares de todas as habilitações profissionais.
6. Mapeamento e padronização da infraestrutura necessária para o oferecimento de cursos técnicos: laboratórios, equipamentos, instalações, mobiliário e bibliografia.
7. Estruturação dos planos de curso, documentos legais que organizam e ancoram os currículos na forma de planejamento pedagógico, de acordo com as legislações e fundamentações socioculturais, políticas e históricas, abrangendo justificativas, objetivos, perfil profissional e organização curricular, aproveitamento de experiências, de conhecimentos e avaliação da aprendizagem, bem como infraestrutura e pessoal docente, técnico e administrativo.
8. Validação junto ao público interno (Unidades Escolares) e ao público externo (Mercado de Trabalho/Setor Produtivo) dos currículos desenvolvidos.
9. Estruturação e desenvolvimento de turma-piloto para cursos cujos currículos são totalmente inéditos na instituição e para cursos não contemplados pelo MEC, em seu Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.
10. Capacitação docente e administrativa na área de Currículo Escolar.
11. Pesquisa e publicação na área de Currículo Escolar.

O público-alvo da produção curricular em Educação Profissional e Tecnológica constitui-se nos trabalhadores de diferentes arranjos produtivos e níveis de escolarização, que precisam ampliar sua formação profissional, bem como em pessoas que iniciam ou que desejam migrar para outras áreas de atuação profissional.

5.8. Enfoque Pedagógico

Constituindo-se em meio para guiar a prática pedagógica, o currículo organizado a partir de competências será direcionado para a construção da aprendizagem do aluno enquanto sujeito do seu próprio desenvolvimento. Para tanto, a organização do processo de aprendizagem privilegiará a definição de

objetivos de aprendizagem e/ou questões geradoras, que orientam e estimulam a investigação, o pensamento e as ações, assim como a solução de problemas.

Dessa forma, a problematização e a interdisciplinaridade, a contextualização e os ambientes de formação se constituem ferramentas básicas para a construção das habilidades, atitudes e informações relacionadas às competências requeridas.

5.9. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

A sistematização do conhecimento a respeito de um objeto pertinente à profissão, desenvolvido mediante controle, orientação e avaliação docente, permitirá aos alunos o conhecimento do campo de atuação profissional, com suas peculiaridades, demandas e desafios.

Ao considerar que o efetivo desenvolvimento de competências implica na adoção de sistemas de ensino que permitam a verificação da aplicabilidade dos conceitos tratados em sala de aula, torna-se necessário que cada escola, atendendo às especificidades dos cursos que oferece, crie oportunidades para que os alunos construam e apresentem um produto – Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

Conforme **Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico nº 2429, de 23/08/2022**, os Trabalhos de Conclusão de Curso serão regidos pelo Regulamento Geral atendidas as disposições da Unidade de Ensino Médio e Técnico (Cetec), e em conformidade com as normas atuais da ABNT, a Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 - Direitos Autorais e a Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). As especificidades deverão fazer parte do Projeto Político Pedagógico (PPP) da Unidade de Ensino, de acordo com o Art. 3º, Parágrafo Único, da referida Portaria.

A temática a ser abordada deve estar contida no perfil profissional de conclusão da habilitação, que se constitui na síntese das atribuições, competências e habilidades da formação técnica; a temática deve ser planejada sob orientação do professor responsável pelo componente curricular.

5.9.1. Orientação

A orientação do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso ficará por conta do professor responsável pelos temas do Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em **PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, na 3ª Série.

5.10. Prática Profissional

A Prática Profissional será desenvolvida em laboratórios da Unidade de Ensino e nas empresas representantes do setor produtivo, se necessário, e/ou estabelecido em convênios ou acordos de cooperação.

A prática será incluída na carga horária da Habilitação Profissional e não está desvinculada da teoria, pois constitui e organiza o currículo. Estudos de caso, visitas técnicas, conhecimento de mercado e das empresas, pesquisas, relatórios, trabalhos individuais e trabalhos em equipes serão procedimentos pedagógicos desenvolvidos ao longo do curso.

O tempo necessário e a forma como será desenvolvida a Prática Profissional realizada na escola e/ou nas empresas ficarão explicitados na proposta pedagógica da Unidade de Ensino e no plano de trabalho dos docentes.

Todos os componentes curriculares preveem a prática, juntamente com os conhecimentos teóricos, visto que as competências se constituem na mobilização e na aplicação das habilidades (práticas) e de fundamentação teórica, técnica, científica, tecnológica (bases tecnológicas).

Os componentes curriculares, organizados por competências, trazem explícitas as habilidades a serem desenvolvidas, relacionadas (inclusive numericamente a cada competência), bem como o aparato teórico, que subsidia o desenvolvimento de competências e de habilidades.

A explicitação da carga horária "Prática" no campo específico de cada componente curricular, no final de cada quadro, em que há a divisão entre "Teórica" e "Prática" é uma distinção puramente metodológica, que visa direcionar o processo de divisão de classes em turmas (distribuição da quantidade de alunos, em duas ou mais turmas, quando da necessidade de utilizar outros espaços além dos espaços convencionais da sala de aula, como laboratórios, campos de estágio, empresas, atendimento nas áreas de Saúde, Indústrias, Fábricas entre outras possibilidades, nas ocasiões em que esses espaços não comportarem o número total de alunos da classe, sendo, então, necessário distribuir a classe, dividindo-a em turmas).

Assim, todos os componentes desenvolvem práticas, o que pode ser constatado pela própria existência da coluna 'habilidades', mas será evidenciada a carga horária "Prática" quando se tratar da necessidade de utilização de espaços diferenciados de ensino-aprendizagem, além da sala de aula, espaços esses que podem demandar a divisão de classes em turmas, por não acomodarem todos os alunos de uma turma convencional.

Dessa forma, um componente que venha a ter sua carga horária explicitada como 100% teórica não deixa de desenvolver práticas - apenas significa que essas práticas não demandam espaços diferenciados nem a divisão de classes em turmas.

Cada caso de divisão de classes em turmas será avaliado de acordo com suas peculiaridades; cada Unidade de Ensino deve seguir os trâmites e orientações estabelecidos pela Unidade do Ensino Médio e Técnico para obter a divisão de classes em turmas.

5.11. Estágio Supervisionado

A **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** não exige o cumprimento de estágio supervisionado em sua organização curricular, contando com aproximadamente **1200** horas-aula de práticas profissionais, que poderão ser desenvolvidas integralmente na escola e/ou em empresas da região. Essas práticas ocorrerão com a utilização de procedimentos didáticos como simulações, experiências, ensaios e demais técnicas de ensino que permitam a vivência dos alunos em situações próximas à realidade do setor produtivo. O trabalho com projetos, estudos de caso, visitas técnicas monitoradas, pesquisas de campo e aulas práticas em laboratórios devem garantir o desenvolvimento de competências específicas da área de formação.

O aluno, a seu critério, poderá realizar estágio supervisionado, não sendo, no entanto, condição para a conclusão do curso. Quando realizado, as horas efetivamente cumpridas deverão constar do Histórico Escolar do aluno. A escola acompanhará as atividades de estágio, cuja sistemática será definida em um Plano de Estágio Supervisionado devidamente incorporado ao Projeto Pedagógico da Unidade de Ensino. O Plano de Estágio Supervisionado deverá prever os seguintes registros:

- sistemática de acompanhamento, controle e avaliação;
- justificativa;
- metodologias;
- objetivos;
- identificação do responsável pela Orientação de Estágio;
- definição de possíveis campos/áreas para realização de estágios.

O estágio somente poderá ser realizado de maneira concomitante com o curso, ou seja, ao aluno será permitido realizar estágio apenas enquanto estiver regularmente matriculado. Após a conclusão de todos os componentes curriculares será vedada a realização de estágio supervisionado.

5.12. Metodologias não presenciais

O plano de curso de Técnico em **PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** prevê a possibilidade do desenvolvimento de 20% da carga horária do Itinerário da Formação Técnica Profissional com metodologias não presenciais, conforme disposto no § 1º, Artigo 13, da Deliberação CEE 207, de 16 de dezembro de 2022:

§ 1º Os cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio, ofertados na forma presencial, podem prever carga horária com metodologias não presenciais, respeitado o limite fixado no CNCT, desde que contem com suporte tecnológico e os estudantes tenham atendimento por docentes.

Para orientar os processos de ensino e de aprendizagem dos componentes curriculares desenvolvidos com metodologias não presenciais são previstos roteiros de aprendizagem, em formato digital, que

apresentam situações de aprendizagem, por meio de vídeos, textos com linguagem dialógica, hipertextos, dentre outros, que favorecem a promoção e o aprofundamento das competências e habilidades necessárias à formação técnica profissional.

O roteiro de aprendizagem, com as atividades propostas será disponibilizado pelo professor, conforme cronograma de aulas.

5.12.1. Frequência do aluno

A frequência dos alunos é computada a partir da produtividade e do cumprimento de prazos em relação às atividades estabelecidas pelos docentes dos componentes curriculares desenvolvidos com metodologias não presenciais.

Nem todas as atividades propostas para cômputo da frequência, necessariamente, precisam compor a menção bimestral. Entretanto, o aluno deve ter feedback de todas as atividades propostas, para que possa acompanhar seu desenvolvimento e verificar quais as suas dificuldades.

Observação: Vide Memorando com orientações complementares, emanado pela CGETEC.

5.12.2. Encontros síncronos mediados por tecnologias digitais

No desenvolvimento do curso, serão realizados encontros mensais síncronos mediados por tecnologias digitais destinados a discussões temáticas entre o docente responsável pelo componente curricular e os alunos da turma, apresentações de trabalhos e pesquisas desenvolvidas, soluções de dúvidas, dentre outras atividades pedagógicas interativas.

Observação: Vide Memorando com orientações complementares, emanado pela CGETEC.

5.12.3. Avaliação e recuperação

O processo de avaliação dos alunos é de responsabilidade do professor do componente curricular e ocorrerá de maneira contínua, com entrega de menções conforme previsto no calendário escolar da Unidade de Ensino. Devem ser de conhecimento do aluno: os instrumentos de avaliação e os critérios avaliativos que serão utilizados para compor sua menção bimestral, bem como, as datas de entrega das atividades e as estratégias de recuperação contínua, conforme prevê a legislação vigente no que tange ao direito de recuperação contínua de conhecimentos e menções, Deliberação CEETEPS nº 87, de 28/12/2022 - Regimento Comum das Escolas Técnicas do Centro Paula Souza:

Artigo 79 - Ao aluno de rendimento insatisfatório durante o semestre/ano letivo, serão oferecidos estudos de recuperação.

§ 1º - Os estudos de recuperação contínua constituir-se-ão de diagnóstico e reorientação da aprendizagem individualizada, com recursos e metodologias diferenciados, devidamente registrados.

§ 2º - Os resultados obtidos pelo aluno nos estudos de recuperação integrarão as sínteses de aproveitamento do período letivo.

As estratégias e oportunidades de recuperação contínua devem constar dos registros escolares: Plano de Trabalho Docente; Diário de Classe e Ficha de Desempenho (quando pertinente).

6. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

Consoante dispõe o artigo 46 da Resolução CNE/CEB 1/2021, o aproveitamento de conhecimentos e experiências adquiridas anteriormente pelos alunos, diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva habilitação profissional, poderá ocorrer por meio de:

- qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico concluídos em outros cursos;
- cursos de formação inicial e continuada ou qualificação profissional, mediante avaliação do aluno;
- experiências adquiridas no trabalho ou por outros meios informais, mediante avaliação do aluno;
- avaliação de competências reconhecidas em processos formais de certificação profissional.

O aproveitamento de competências, anteriormente adquiridas pelo aluno, por meio da educação formal/informal ou do trabalho, para fins de prosseguimento de estudos, será feito mediante avaliação a ser realizada por comissão de professores, designada pela Direção da Escola, atendendo aos referenciais constantes de sua proposta pedagógica.

Quando a avaliação de competências tiver como objetivo a expedição de diploma, para conclusão de estudos, seguir-se-ão as diretrizes definidas e indicadas pelo Ministério da Educação e assim como o contido na Deliberação CEE 107/2011.

7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A avaliação, elemento fundamental para acompanhamento e redirecionamento do processo de desenvolvimento de competências, estará voltada para a construção dos perfis de conclusão estabelecidos para as diferentes habilitações profissionais e as respectivas qualificações previstas.

Constitui-se num processo contínuo e permanente com a utilização de instrumentos diversificados – textos, provas, relatórios, autoavaliação, roteiros, pesquisas, portfólio, projetos, entre outros – que permitam analisar de forma ampla o desenvolvimento de competências em diferentes indivíduos e em diferentes situações de aprendizagem.

O caráter diagnóstico dessa avaliação permite subsidiar as decisões dos Conselhos de Classe e das Comissões de Professores acerca dos processos regimentalmente previstos de:

- classificação;
- reclassificação;
- aproveitamento de estudos.

Permite também orientar/reorientar os processos de:

- recuperação contínua;
- progressão parcial.

Estes dois últimos, destinados a alunos com aproveitamento insatisfatório, constituir-se-ão de atividades, recursos e metodologias diferenciadas e individualizadas com a finalidade de eliminar/reduzir dificuldades que inviabilizam o desenvolvimento das competências visadas.

Acresce-se, ainda, que o instituto da Progressão Parcial cria condições para que os alunos com menção insatisfatória em até três componentes curriculares possam, concomitantemente, cursar a série seguinte, ouvido o Conselho de Classe.

Por outro lado, o instituto da Reclassificação permite ao aluno a matrícula em série diverso daquele em que está classificado, expressa em parecer elaborado por Comissão de Professores, fundamentada nos resultados de diferentes avaliações realizadas.

Também através de avaliação do instituto de Aproveitamento de Estudos, permite reconhecer como válidas as competências desenvolvidas em outros cursos – dentro do sistema formal ou informal de ensino, dentro da formação inicial e continuada de trabalhadores, etapas ou séries das habilitações profissionais de nível técnico ou as adquiridas no trabalho.

Ao final de cada série, após análise com o aluno, os resultados serão expressos por uma das menções a seguir, conforme estão conceituadas e operacionalmente definidas:

Menção	Conceito	Definição Operacional
MB	Muito Bom	O aluno obteve excelente desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
B	Bom	O aluno obteve bom desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
R	Regular	O aluno obteve desempenho regular no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
I	Insatisfatório	O aluno obteve desempenho insatisfatório no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.

Será considerado concluinte do curso ou classificado para a série seguinte o aluno que tenha obtido aproveitamento suficiente para promoção – MB, B ou R – e a frequência mínima estabelecida.

A frequência mínima exigida será de 75% (setenta e cinco) do total das horas efetivamente trabalhadas pela escola, calculada sobre a totalidade dos componentes curriculares de cada série e terá apuração independente do aproveitamento.

A emissão de Menção Final e demais decisões, acerca da promoção ou retenção do aluno, refletirão a análise do seu desempenho feita pelos docentes nos Conselhos de Classe e/ ou nas Comissões Especiais, avaliando a aquisição de competências previstas para os anos correspondentes.

8. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

As instalações e equipamentos a serem utilizados pelo **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, devem ser os mesmos estabelecidos pela infraestrutura de laboratórios definida na **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, ou curso equivalente (de acordo com a Tabela de Convergência do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC), autorizado e em funcionamento na Unidade de Ensino.

8.1. Formação Geral Básica

LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS	
Sala de Apoio	
Equipamentos	
Quantidade	Identificação
01	Forno de micro-ondas - Sala de apoio
01	Refrigerador doméstico, Vertical, Uma Porta; Capacidade Total Minima 260 Litros
Equipamentos de Química	
Quantidade	Identificação
01	Agitador Magnetico – Placa de Aquecimento com Diâmetro de 14 cm
01	Balanca de Precisao; Analitica Digital; Capacidade de 220 Gramas
01	Banho Maria; Capacidade 6 Litros
01	Capela para exaustão de gases 1200 x 750 x 230omm (cpxxa)
01	Conjunto Didatico; Kit de Quimica; para Ensino de Reacoes Quimicas
01	Estufa de Secagem; e Esterilizacao, Capacidade: 42 Litros
01	Lava-olhos de Segurança; Equipamento do Tipo Chuveiro e lava-olhos;
01	Medidor de pH; Digital de Bancada; para Amostras de Solucoes Aquosas
Equipamentos de Física	
Quantidade	Identificação
02	Anemômetro portátil com visor de cristal líquido digital; medição da velocidade do vento na faixa de 0,3 a 40 m/s.
11	Conjunto Didatico; Conjunto de Cinematica e Dinamica
11	Conjunto Didatico; Kit de Fisica para Calorimetria e Termometria
11	Conjunto Didatico; para Aulas de Fisica; Experimento de Queda Livre
11	Conjunto Didatico; para Aulas de Fisica; Kit Optico Nao Linear
11	Conjunto Didatico; para Experimentos de Eletricidade; Kit de Eletricidade Basico

11	Equipamentos para Fins Didáticos; para Análise Das Condições Ambientais; Possui 4 Parâmetros, Temperatura do Ar, Umidade Relativa, Pressão Sonora e Intensidade Da Luz
11	Equipamentos para Fins Didáticos; Radiômetro de Crookes Ou Light Mill (moinho de Luz) Ou Solar Engine (motor Solar)
05	Multímetro, portátil, digital
02	Paquímetro, tipo eletrônico, modelo digital, resolução 0,01 mm / .005", capacidade de 0 – 150 mm / 0 – 6"
01	Pluviômetro, sistema fotovoltaico, resolução: <= a 0,2 mm
02	Termo-higrômetro digital
01	Termômetro com sensor infravermelho, leitura 20 a 42 °C ou 68,4 a 108 °F

Equipamentos de Biologia

Quantidade	Identificação
11	Conjunto Didatico; para Estudo de Biologia; Observacao de Micro-organismos
10	Cronômetros digitais, relógio marcador de tempo, contador de tempo digital com cronômetro e relógio (timer digital)
11	Estruturas Educativas para Biologia; Modelo de Dna/rna Com Hélice Dupla e Divisões Moleculares
01	Estufa bacteriológica, capacidade para até 3 prateleira
05	Microscópio binocular Campo Claro Ocular 10x Campo 20mm 04 Objetivas
01	Microscópio trilocular com Câmera de no mínimo 1.3 Mp
01	Modelo Anatomico Humano; Anatomia do Olho Em 8 Partes
01	Modelo Anatomico Humano; Modelo de Medula Espinal
01	Modelo Anatomico Humano; Ouvido Ampliado Em 6 Partes
01	Modelo Anatomico Humano; Sistema Digestivo, 3 Partes

Equipamentos Eletrônicos

Quantidade	Identificação
01	Condicionador de ar
01	Microcomputador
01	SMART TV LED 65"
02	Ventiladores

Mobiliário

Quantidade	Identificação
	Armários com portas e chaves
	Banquetas
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor

01	Quadro branco
01	Suporte para TV

Acessórios de FÍSICA

Itens de responsabilidade da Unidade

Quantidade	Identificação
10	Mola helicoidal, diâmetro de 20 mm e comprimento de 2 m
02	Trena, fita de aço temperado, 5 m
08	Trena, fita de aço temperado, 3 m

Acessórios de BIOLOGIA

Itens de responsabilidade da Unidade

Quantidade	Identificação
01	Estojo para pinça – caixa metálica
01	Kit de lâmina preparadas para microscopia
02	Pinça relojoeiro inox ponta fina e reta 12 cm.

Vidrarias

Itens de responsabilidade da Unidade

Quantidade	Identificação
10	Balão volumétrico 1000 ml
10	Balão volumétrico 250 ml
10	Balão volumétrico 500 ml
20	Balão volumétrico de 100 ml
04	Barilete em PVC
20	Bastão de vidro
10	Bequer de vidro 1000 ml
20	Bequer de vidro de 150 ml
20	Bequer de vidro de 250 ml
10	Bequer de vidro de 500 ml
12	Bico de Bunsen
10	Bureta
12	Cadinho de porcelana
10	Cápsula de porcelana
02	Dessecador
12	Estantes para tubo de ensaio
24	Frasco de polietileno

24	Frasco em vidro âmbar
26	Frasco erlenmeyer 250 ml
20	Frasco erlenmeyer; 150 ml
10	Frasco kitazato 500 ml
10	Funil analítico
10	Funil tipo Buchner
20	Funil
04 caixas	Lâmina
04 caixas	Laminula
20m	Mangueira de silicone
12	Pêra insufladora de segurança
10	Pinça para bureta
100	Pipeta de Pasteur
12	Pipeta volumétrica 10 ml
12	Pipeta volumétrica 25 ml
12	Pipeta volumétrica de 50 ml
20	Pisseta
20	Placa de Petri
10	Proveta 100 ml
18	Proveta 50 ml
18	Proveta de 10 ml
10	Suporte para Bico de Busen
20	Suporte para vidraria
10	Suporte Universal
12	Tela de amianto
01	Termômetro clínico
02	Termômetro de máximo e mínimo
100	Tubo de ensaio 15cmX 2cm
20	Vidro relógio

SALA DE INTEGRAÇÃO CRIATIVA**Equipamentos**

Quantidade	Identificação
15	Notebooks

01	Carrinho para carregamento e recarga de Notebooks - Rack P/equipamento de Informatica; Armazenar, Recarregar e Transportar Notebooks, Netbooks/ Tablets/ Chromebook
01	Condicionador de Ar
01	Caixa de Som amplificada
01	Impressora 3D. Equipamento multifuncional de bancada DESCRIÇÃO: Impressora para Producao de Prototipos Fisicos Tridimensionais para Fins Didaticos
01	<p>KIT ARDUINO - ROBÓTICA</p> <p>Caracteristica 1: Conjunto Didático, Tipo Kit Arduino; Contendo 01 Arduino Uno R3 (Microcontrolador Atmega328, Tensão de Operação 5 V).</p> <p>Caracteristica 2: Cabo Usb 2.0 A-B Compativel c/ Saída Arduino comprimento de 1,5 metros.</p> <p>Caracteristica 3: Placa Protoboard c/ 400 Furos. Sendo o diâmetro de cada furo de 0,8mm. Material: ABS (branco).</p> <p>Caracteristica 4: Bateria 9V e Conector de Bateria 9V com cabo e plug tipo P4 (Macho).</p> <p>Caracyceristica 5: 40 Kit Jumper de 10 cm, sendo: 20 macho-macho e 20 macho-fêmea.</p> <p>Caracteristica 6: Resistores de 1/8 W, sendo 10 de 330 ohms, 10 de 1 K ohms e 10 de 10 K ohms.</p> <p>Caracteristica 7: Leds de 5 mm, sendo 3 de vermelho, 3 de verde e 3 de amarelo</p> <p>Caracteristica 8: Potenciômetro de 10 k ohms</p> <p>Caracteristica 9: Buzzer Ativo 12 mm, 5 V</p> <p>Caracteristica 10: Display Digital 7 Segmentos Catodo Comum</p> <p>Caracteristica 11: Display LCD 16x2 I2C Backlight Azul</p> <p>CARACTERÍSTICA 12: Led tipo RGB Difuso com Cátodo Comum</p> <p>CARACTERÍSTICA 13: Sensor de Luz LDR</p> <p>CARACTERÍSTICA 14: O Sensor ultrassônico HC-SR04</p> <p>CARACTERÍSTICA 15: Micro Servo 9g SG90 180 Graus</p> <p>CARACTERÍSTICA 16: Modulo Relé 5V com 2 canais</p> <p>CARACTERÍSTICA 17: 2 Chave Tactil Push-Button</p> <p>CARACTERÍSTICA 18: Módulo Bluetooth HC-06</p> <p>CARACTERÍSTICA 19: Acelerômetro 3 Eixos MMA8452</p> <p>CARACTERÍSTICA 20: Caixa plástica transparente com divisórias</p>
01	Máquina de Corte a Laser - Materiais Aplicaveis: Mdf, Acrilico, Couro, Tecidos, Papeis, Eva, Espuma
01	Scanner 3D - para Digitalizacao de Objetos, Portátil
01	Moldura Interativa 65" polegadas. Tela Touch Screen; Moldura Interativa 65"; para Tv de Lcd, Led Ou Plasma.
02	SMART TV LED 65"
01	Projetor Multimidia
Mobiliário e Acessórios	
Quantidade	Identificação
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor

01	Arquibancadas com capacidade para 10 pessoas – com ponto de tomada - CONJUNTO DE ESTOFADO FORMATO ARQUIBANCADA
02	Quadro branco - Quadro Escolar
02	Lousas de Vidro - Quadro Não Magnético
01	Armário - ARMÁRIO BAIXO, 2 portas
04	Mesa Retangular com rodízios, 1500mm x 600mm
02	Mesas reunião redonda multifuncional, com diâmetro de 1200mm
05	Mesas Redonda Multifuncional – Apoio Notebook, com diâmetro de 600mm
05	Mesa Trapezoidal, em formato trapezoidal, medindo em seu lado maior 1500mm de largura, 600mm de profundidade e em seu lado menor 812mm de largura
04	Cadeira empilhável monobloco cor verde água
04	Cadeira empilhável monobloco cor verde
08	Cadeira fixa empilhável em polipropileno laranja
08	Cadeiras – fixa + rodízio
01	Mesa para Impressora 3D
01	Mesa para Máquina de Corte a Laser
01	Mesa para Scanner 3D
06	Puffs Sextavado com tomada
01	Sofá dois lugares com tomadas
01	Estante Expositora Aberta - ESTANTE ABERTA: Composta por 05 prateleiras reguláveis e 01 prateleira fixa
02	Suportes para TV 65"
01	Suporte para Projetor

Acessórios e Material de Consumo

Itens de responsabilidade da Unidade

Quantidade	Identificação
	Filamento para a Impressora 3D
02	Painéis para Ferramentas - Painel organizador 100% Aço 2 Ganchos curvados 2 Ganchos duplos 3 Ganchos simples de 5cm 3 Ganchos simples de 7cm 1 Suporte para 8 chaves de boca 1 Suporte para 5 chaves Fenda/Philips 1 Cesto organizador aramado 14cm x 9cm 1 Caixa organizadora 14cm x 9cm 1 Porta Spray

	1 Painel Perfurado Manual de Instruções
05	Lupa Mesa Bancada com garras para fixação, iluminação integrada por LED e lentes com diferentes ampliações. Alimentação com pilhas ou fonte bivolt incluso, com suporte e base ajustáveis
	Demais acessórios e material de consumo de interesse da Unidade de Ensino
01	Cavalete Flip Chart - Características do Produto Quadro Branco fixado no FLIP Fixação simples Utilize o Quadro Branco ou Porta Blocos de Papel Utiliza Caneta Própria para Quadro Branco Folhas Vendidas Separadamente Medidas: 58 x 90 x 170 cm
01	Tapete – Características do Produto Tapete Capacho Vinil Liso Cinza 1,00 X 1,20 M Costado sólido antiderrapante Espessura de 10 mm Lavável Grande variedade de cores Alta durabilidade e resistência Retém poeira e sujeira
Ferramentas	
Itens de responsabilidade da Unidade	
Quantidade	Identificação
01	Furadeira parafusadeira
01	Lixadeira Orbital ¼ pol com coleto de pó – 220W 110V
	Lixas (para madeira, ferro etc)
01	Kit Soldagem Multimetro, Ferro, Suporte, Sugador e Solda – 127v/60W
05	Alicates (universal, de pressão, de corte, de bico etc.)
01	Martelo e/ou macete
	Jogo de chaves de boca ou chaves inglesas
	Jogo de chaves fenda e/ou phillips
	Demais ferramentas de interesse da UE
02	Kit de Ferramentas Manuais com 160 Peças. Indicado para manutenções e instalações residenciais e pequenos reparos 1 chave de fenda de precisão 1 chave phillips de precisão 1 alicate descascador de fios 8"

	1 alicate universal 6" 1 alicate de bico longo 6" 1 chave de fenda 1 chave phillips 1 chave phillips mini 1 suporte para ponteiras hexagonais 1 chave ajustável 8" 6 chave hexagonal tipo canivete 16 ponteiras hexagonal 25mm variada CR-V 1 chave para ponteira hexagonal 1 martelo unha 1 arco de serra mini 1 estilete largo 18mm 1 trena 3m 123 acessórios diversos sendo: (73 pregos 25mm zinado, 20 pregos 40mm zinado, 10 parafusos AA 3x25mm zinado, 5 parafusos AA 4x20mm zinado, 5 clips tipo gancho, 5 pregos 20mm dourados, 5 alfinetes coloridos)
--	---

LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

É de uso compartilhado da Unidade de Ensino e, como tal, deverá ser utilizado para todos os cursos.

Equipamentos

Quantidade	Identificação
02	Condicionador de ar (mínimo 24.000 Btus)
21	Microcomputadores – Padrão CPS
01	Nobreak 700va (mínimo)
01	Caixa de som amplificada
02	Microfone
02	Microfone portátil de cintura
01	Projetor de multimídia (mínimo 3.000 lumens); ou Projetor Interativo
01	SMART TV LED 55"

Mobiliário

Quantidade	Identificação
02	Armário de aço com portas e chaves
21	Cadeiras fixas
01	Conjunto de mesa e cadeira para o professor
04	Estante de aço
21	Mesas para computador

01	Quadro branco
01	Suporte para projetor multimídia
01	Suporte para TV
01	Tela de projeção
Softwares Específicos	
Quantidade	Identificação
21	Corel Draw
21	Pacote Microsoft Office
Mobiliário	
Quantidade	Identificação
21	Cadeiras giratória, concha dupla
01	Conjunto de mesa e cadeira para o professor
21	Mesas para computador
01	Quadro branco
Ferramentas	
Itens de responsabilidade da Unidade de Ensino	
Quantidade	Identificação
01	Alicate de bico para eletrônica
01	Alicate de corte rente 5"
01	Alicate de crimpagem RJ45
01	Alicate Punch Down
01	Decapador de cabo de rede
01	Kit ferramentas para manutenção computador desktop composto por uma chave de fenda 1/8", uma chave de fenda 3/6", uma chave philips #0, uma chave philips #1, um alicate de bico para eletrônica, pinça para componentes eletrônicos, trincha 1", extrator 3 garras, chave soquete 1/4", chave soquete 3/16" e estojo com zíper para guardar as ferramentas
01	Testador de cabo rede
Materiais de Consumo	
Itens de responsabilidade da Unidade de Ensino	
Quantidade	Identificação
01 cx	Cabo par trançado cat 5e ou cat6
01	Caixa de cabo rede partrançado 300mts
07	Caixa organizadora de parafusos e componentes eletrônicos
01 cx	Conector RJ45 cat5e ou cat6
07	Decapador de cabos modelo HY

02	Fita Isolante
10	Flanelas para limpeza
01 cx	Keystone RJ45 cat5e ou cat6
05	PenDrive 16GB

8.2. Formação Técnica e Profissional

LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Descrição da Prática

1ª SÉRIE

Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I

Prática:

- Utilização de ferramentas ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) para programação orientada a objetos de Jogos Digitais;
- Aplicar os conceitos de programação no desenvolvimento de Jogos Digitais.

Programação e Algoritmos

Prática:

- Utilização de ferramentas de simulação de portugol e elaboração de fluxogramas;
- Utilização de ambiente de desenvolvimento integrado para a codificação, depuração e testes dos programas criados.

Narrativas e Roteiros para Jogos Digitais

Prática:

- Utilização de ferramentas de edição de texto para criação de roteiros e storyboards.

Operação de Software Aplicativo

Prática:

- Utilização de ferramentas de uso geral de escritórios (office) para criação de documentos, planilhas e apresentações multimídia.

Game Art I

Prática:

- Utilização de ferramentas de criação de Elementos artísticos (imagens, animações e sons) para Jogos Digitais.

2ª SÉRIE

Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais II

Prática:

- Utilização de ferramentas ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) para programação orientada a objetos de Jogos Digitais;
- Aplicar os conceitos de programação no desenvolvimento de Jogos Digitais.

Game Art II

Prática:

- Utilização de ferramentas de criação de Elementos artísticos (imagens, animações e sons) para Jogos Digitais.

Modelagem e Animação 3D**Prática:**

- Utilização de ferramentas de modelagem 3D para elaboração de elementos de jogos digitais;
- Utilização de ferramentas de animação 3D para o desenvolvimento de Jogos Digitais.

Desenvolvimento de Jogos para Web e Mobile**Prática:**

- Utilização de ferramentas de programação e desenvolvimento de conteúdos e jogos para Web.

Mecânicas e Regras de Jogos Digitais I**Prática:**

- Utilização de ferramentas desenvolvimento para elaboração das interfaces, da criação dos níveis e sequenciamento da fase.

3ª SÉRIE**Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais III****Prática:**

- Utilização de ferramentas ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) para programação orientada a objetos de Jogos Digitais;
- Aplicar os conceitos de programação no desenvolvimento de Jogos Digitais.

Mecânicas e Regras de Jogos Digitais II**Prática:**

- Utilização de ferramentas desenvolvimento para elaboração das interfaces, da criação dos níveis e sequenciamento da fase.

Narrativas Audiovisuais Interativas para Jogos Digitais**Prática:**

- Utilização de ferramentas de criação de áudio e edição de vídeo para produção de material multimídia para Jogos Digitais.

Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais**Prática:**

- Criação de documentos, modelos e planilhas para documentação do planejamento do trabalho de conclusão de curso;
- Criação de pesquisas em formulários eletrônicos;
- Consulta de referências bibliográficas.

Equipamentos

Quantidade	Identificação
21	Microcomputadores / Notebooks: Estação de Trabalho; Com Processador de pelo menos 06, Litografia 14nm; Com Frequência de Clock Real, Igual Ou Superior a 2.9 Ghz; no mínimo 9MB de Cache; Memória Ram Ddr4 de pelo menos 2666 Mhz; de 16GB sendo 2x 8 GB (em Dual Channel), Com 4 Slots e Expansível Até 32 Gb; Controladora de Disco Padrão Sata Iii

	<p>de 6gb/s; Com 01 Disco Rígido (hd) + 1 Disco Sólido (ssd); de Hd de 1TB de 7200 Rpm e Ssd 240GB; Padrão SATA III Com Cache de 64 Mb; Barramento Da Controladora de Vídeo Padrão PCI Express 4.0 (PCIe x16); Controladora de Vídeo Padrão de no mínimo 4GB GDDR5, de 128 Bits, Dedicada, Com pelo menos 1x Displayport, 1x HDMI e 1x DVI-D; Portas de Comunicação no computador: 8x USB 3.2, sendo 2x USB 3.2 Type-C, 1x M.2, 6x SATA; Controladora de Som On-board de Até 7.1 Canais; Teclado Padrão ABNT2; Mouse de Óptico 2 Botões, Com Scroll; Interface de rede Padrão Gigabit Ethernet 10/100/1000 Mbps, Adaptador Wireless 802.11b/g/n/ac, Bluetooth 5.0; Gabinete Preto, Com Ao Menos 04 Baias, Com Fonte Bivolt de 650w Real; Computador em embalagem apropriada Que Garanta a Integridade do Produto; Windows 10 Pro de 64 Bits Em Português Com Licença de Uso e Mídia de Instalação; Garantia Mínima de 12 Meses On-site; Com Certificado IEC 60950/61000-4-4/3/4 Cabos, Conectores, Drivers de Instalação – 5501040</p> <p>Monitor de 21" do tipo LED full-HD, com entrada HDMI/VGA/DVI com base com regulagem de altura. Brilho mínimo de 250cd/m², contraste estático de 1.000:1 e dinâmico de 10.000.000:1, cabo de energia padrão ABNT e cabo de dados DVI ou HDMI.</p>
21	Estabilizadores
01	Switch de 48 portas ou 02 de 24 portas
01	Access Point 300 mimo
01	Caixa de som amplificada
21	Mesa Digitalizadora 5080 LPI Interface USB. Mesa digitalizadora; digitalizar imagens; tipo mesa; com resolução óptica de 5080 lpi; com interface padrão USB; com caneta, mouse, suporte para caneta, 10 pontas substitutivas, extensor de pontas, com precisão mínima de +/- 0.25mm; com área mínima de 223.5X139.7mm, garantia mínima de 01 ano.
02	Condicionador de ar (mínimo 24.000 Btus)
01	Projetor Multimídia
01	SMART TV LED 65"
Softwares Específicos	
Quantidade	Identificação
21	Microsoft Office ou Open Office ou Libre Office
21	C ou C++ ou C# ou Java ou Delphi ou PHP ou JSP ou Angular
21	Eclipse ou NetBeans IDE ou RAD Studio ou Microsoft Visual Studio
21	WorkBench ou PGAdmin ou Microsoft SQL Server ou MySQL Community Server ou PostgreSQL
21	Flowgorithm ou Portugol Studio
21	GIMP ou Photopea ou CorelDraw

21	Audacity
21	Autodesk 3DS ou Blender
21	Autodesk Maya
21	Adobe Brackets ou Atom ou Microsoft Visual Studio Code ou Notepad++
21	Alice ou Greenfoot ou Scratch
21	Unity ou Construct 2 ou Unreal
21	Android Studio ou PhoneGap ou Microsoft Visual Studio
21	Apache ou Wamp ou Xampp
21	Microsoft Visio ou Star UML
21	Microsoft Project
21	SketchUp

Mobiliário

Quantidade	Identificação
01	Conjunto de Mesa e cadeira para professor
20	Mesas para computadores
40	Cadeiras (Fixa; Com Concha Dupla; Sem Bracos)
02	Estante de aço
01	Armário de aço com portas e chaves
01	Tela de projeção
01	Quadro Branco
01	Suporte para projetor multimídia
01	Suporte para TV
	Persianas metálicas ou breezes

Acessórios

Itens de responsabilidade da Unidade de Ensino

Quantidade	Identificação
01	Extensão de 5 metros

8.3. Bibliografia

Autor 1 / SOBRENOME	Autor 1 / NOME	Autor 2 / SOBRENOME	Autor 2 / NOME	Autor 3 / SOBRENOME	Autor 3 / NOME	Titulo	Subtítulo	Edição	Série / Volume	Cidade	Editora	ISBN	Ano
BAUMAN	Zygmunt	LEONCINI	Thomas	MELO	Joana Angélica D'Avila (Tradutor)	Nascidos em tempos líquidos: Transformações no terceiro milênio		1ª		Rio de Janeiro	Zahar	9788537817810	2018
BLASCO	Cecília					Fale tudo em espanhol em viagens	Um guia completo para a comunicação em viagens	1ª		São Paulo	Disal	978-8578440077	2019
BRUM	Débora					Comunicação assertiva	Aprenda a arte de falar e influenciar	1ª		São Paulo	Literare Books International	9788547315191	2021
CARDOSO	Luciano C.					Linguagem e Verdade	Uma análise do Logicismo de Frege	1ª		São Paulo	Dialética	978-6527005049	2023
CAVALCANTI	Eduardo Luiz Dias					Role playing game e ensino de química		1ª		Curitiba/P R	Appris Editora	9788547315191	2018
CORRÊA	Arlene	ZUIN	Vânia			Química verde - Fundamentos e aplicações		1ª		São Carlos/SP	EdUFSCar	9788576001508	2021
DINIZ	André	CUNHA	Diogo			A República Cantada	Do choro ao funk, a história do Brasil através da música	1ª		Rio de Janeiro	Zahar	978-8537812754	2014
FALCO	Javert	ARRUDA	André			Matemática de A a Z		2ª		São Paulo	AlfaCon	9786559182756	2022
FLAVIO	Lauriano	LAURIANO	Jaime	SCHWARCZ	Lilia Moritz	Enciclopédia Negra	Biografias afro-brasileiras	1ª		São Paulo	Companhia das Letras	978-8535934007	2021
FRAGOZO	Carina					Sou péssimo em inglês		1ª		Rio de Janeiro	Haper Collins	978-8595083684	2018
GIDDENS	Anthony	SUTTON	Philip W.			Sociologia		9ª		Porto Alegre/RS	Penso	978-6559760220	2023
HARARI	Yuval Noah	NUNES	Alceu Chiesorin (arte da capa)	DAUSTER	Jorio (Tradutor)	Sapiens: Uma breve história da humanidade		1ª		São Paulo	Companhia das Letras	978-8535933925	2020
HENRIQUES	Cláudio César					Léxico e semântica: Estudos produtivos sobre palavra e significação		1ª		Rio de Janeiro	Alta Books	978-8550802817	2018
HODGE	Susie					Breve história da arte moderna	Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas	1ª		São Paulo	GG	978-8584521494	2019
IGLESIAS	Alexander					Contos em Espanhol para Iniciantes		1ª		São Paulo	Independently Published	979-8456994417	2021
MAFFESOLI	Michel					Ecosofia: Uma ecologia para nosso tempo		1ª		São Paulo	Edições Sesc	978-6586111224	2021
MANCUSO	Stefano					Revolução das plantas: um novo modelo para o futuro		1ª		São Paulo	Ubu Editora	978-8571260344	2019

MARQUES	Marcelo	CURSINI	Bruna	VILÃO	Audino	Filosofia para becos e vielas: Tudo o que você precisa saber sobre filosofia e outras brisas		1ª		São Paulo	Outro Planeta	978-6555356427	2022
MARSHALL	Tim	BORGES	Maria Luiza X. de A (tradutor)	SCALÉRCIO	Márcio	Prisioneiros da geografia: 10 mapas que explicam tudo o que você precisa saber sobre política global		1ª		Rio de Janeiro	Zahar	978-8537817575	2018
MARTINEZ	Ron					Como dizer tudo em inglês em viagens	fale a coisa certa em qualquer situação de viagens	1ª		Rio de Janeiro	Alta Books	978-8550803098	2020
MARTÍNEZ	Ron	SCHUMACHER	Cristina	AYALA	Víctor	Como dizer tudo em espanhol nos negócios	fale a coisa certa em qualquer situação nos negócios	1º		Rio de Janeiro	Alta Books	978-8550803722	2019
MENEZES	Vivian Machado de					Ensino de Física com experimentos de baixo custo		1ª		Curitiba/P R	Appris Editora	978-8547309978	2018
NAVARRO	Joe					O que todo corpo fala	Um ex-agente do FBI ensina como decodificar a linguagem corporal e ler as pessoas	1ª		Rio de Janeiro	Editora Sextante	978-8543109701	2021
NETO	Manoel J. S.					Experimental com uso da Modelagem Matemática		1ª		São Paulo	Livraria da Física	978-8578615598	2018
NEVES	Maria Helena de Moura					A gramática do português revelada em textos		1ª		São Paulo	Unesp	9788539303960	2018
NOVAIS	Fernando A.	ALENCASTRO	Felipe de			História da Vida Privada no Brasil	Império: a corte e a modernidade nacional		2	São Paulo	Companhia de Bolso	978-8535932201	2019
PERUZZO	Jucimar					A Física através de Experimentos				Joinville	Clube de Autores	978-8591339877	2019
PLATÃO		BARROS	Clóvis de			O Mito da Caverna		1ª		São Paulo	Camelot	978-6587817828	2022
PUBLISHING	Workman	PEARCE	Chris (Illustrador)	BIASI	Cláudio (Tradutor)	O grande livro de matemática do Manual do Mundo:	Anotações incríveis e divertidas para você aprender sobre o intrigante universo dos números e das formas geométricas	1º		Rio de Janeiro	Editora Sextante	978-6555643367	2022
ROUTINE	My English	CACTUS	Jack			Contos em Inglês para Iniciantes e Intermediários	Melhore sua habilidade de leitura e compreensão auditiva em Inglês	1ª		s.l.	Createspace Independent Publishing Platform	978-1544881492	2017
SANCHES	Murilo					Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação		1ª		São Paulo	Senac São Paulo	978-6555365924	2022

SANTOS	Milton					Por uma outra globalização		34 ^a		São Paulo	Record	978-6555871869	2021
SOUZA	Alexandra Carvalho					Química verde para a sustentabilidade: natureza, objetivos e aplicação prática		1 ^a		Curitiba/P R	Appris Editora	978-6555232479	2021
VÁRIOS		RODRIGUES	Maria da Anunciação (Tradutor)			O livro da biologia		1 ^a		Porto Alegre/RS	Globo Livros	978-6559870493	2022
VÁRIOS		RODRIGUES	Maria da Anunciação (Tradutor)			O livro da física: Big Ideas Simply Explained		1 ^a		Porto Alegre/RS	Globo Livros	978-6555670349	2021
VÁRIOS		RODRIGUES	Maria da Anunciação (Tradutor)			O livro da matemática		1 ^a		Porto Alegre/RS	Globo Livros	978-6555670233	2020
VÁRIOS		RODRIGUES	Maria da Anunciação (Tradutor)			O livro da química		1 ^a		Porto Alegre/RS	Globo Livros	978-6559870707	2022
XAVIER	Adilson					Storytelling	Histórias que deixam marcas	10 ^a		Rio de Janeiro	Best Business	978-8576848608	2015

Autor 1 /SOBRENOME	Autor 1 /NOME	Autor 2 /SOBRENOME	Autor 2 /NOME	Autor 3 /SOBRENOME	Autor 3 /NOME	Título	Subtítulo	Edição	Série / Volume	Cidade	Editora	ISBN	Ano
ALVES	William Pereira					Unity	Design e desenvolvimento de jogos	1. Ed.		Rio de Janeiro	Alta Books	9788550807324	2019
ANDALO	Flavio					Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos		1. Ed.	Série Eixos	São Paulo	Érica	9788536515908	2015
ARRIVABENE	Rafael M.C.					Introdução Didática ao Game Design		1. Ed.		Porto Alegre	Bookman	9786581492090	2019
BOEIRA	Juliana N.					TDD para Games	Desenvolvimento guiado a testes para jogos digitais	1. Ed.		São Paulo	Casa do Código	9786586110654	2021
CARDOSO	Leandro da C.					Modelagem e Texturização 3D		1. ed.		Curitiba	InterSaberes	9786555174748	2022
CASSOL	Vinícius					Programação Aplicada a Games		1. Ed.		Curitiba	InterSaberes	9786555171662	2022
DAMIANI	Edgard B.					Programação de Jogos Android	Crie seu Próprio game Engine!	2. Ed.		São Paulo	Novatec	9788575224779	2016
DAVIS	Stephen R.					C++ para Leigos		7. Ed.		Porto Alegre	Alta Books	9788576089964	2016
DEITEL	Harvey	DEITEL	Paul. J.			Java: Como programar		10. Ed.		São Paulo	Pearson Prentice Hall	9788543004792	2016

EDWARDS,	Betty					Desenhando com o Lado Direito do Cérebro.	Um curso para estimular a criatividade e a confiança artística	1. Ed		São Paulo	nVersos	9786587638379	2021
ESCUDELARIO	Bruna de F.	PINHO	Diego Martins de			O Básico da modelagem 3D com o Blender	Aprendendo do zero como modelar e animar figuras tridimensionais	1. Ed	-	Santa Cruz do Rio Pardo	Viena	9788537105320	2018
FREITAS	Adilson da Silva					Autodesk Maya e Mudbox 2018 Modelagem Essencial		1. Ed.		São Paulo	Érica	9788536527222	2018
FURGERI	Sergio					Java Ensino Didático	Desenvolvimento e Implementação de aplicações	1. Ed		São Paulo	Érica	9788536527734	2018
GULARTE	Daniel de Menezes					Fundamentos Para o Desenvolvimento de Jogos Digitais		1. Ed.		Rio de Janeiro	Estacio	9788555486692	2019
GUTHALS	Sarah					Criando Games em 3D		1. Ed.		Rio de Janeiro	Alta Books	9786555202083	2020
HODDINOTT	Brenda					Desenho para Leigos		2. Ed.		Rio de Janeiro	Alta Books	9788550800141	2016
JUNIOR	Rubens Campos de Almeida					Lógica de Programação - Aprendendo a Programar		1		Rio de Janeiro	Ciência Moderna	9788539907427	2016
MANZANO	José Augusto N. G.					Microsoft Visual C# Community 2015		1	Estudo Dirigido	São Paulo	Erica	9788536516721	2016
OLIVEIRA	Adriano	MANZANO	José A. N. G.			3DS Max 2017		1. Ed	Estudo Dirigido	São Paulo	Erica	9788536517599	2016
OLIVEIRA	Jayr F.	MANZANO	José Augusto N. G.			Algoritmos	Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores	29. Ed.		São Paulo	Erica	9788536531458	2019
PIZZOLATO	Ednaldo Brigante					Introdução à programação orientada a objetos com C++ e Java		1. Ed		São Carlos	EdUFSCar	9788576002048	2021
RUBIRA	Cecília Mary Fischer	GUERRA	Paulo Astorio de Castro			Programação Orientada a Objetos Usando Java		1. Ed		Rio de Janeiro	Ciência Moderna	9788539910151	2020
SCHILDIT	Hebert					Java para Iniciantes		6. Ed.		Porto Alegre	Bookman	9788582603369	2015
SCHIRIGATTI	Jackson L.					Desenvolvimento de Games 2D	Uma abordagem através da plataforma Unity e Linguagem de Programação C#			São Paulo	Biblioteca 24horas	9786589663119	2021

SHELDON	Lee					Desenvolvimento de Personagens e Narrativas para Games		1. Ed.		São Paulo	Cengage Learning	9788522125562	2017
SILVA	Mauricio Sami					Fundamentos de HTML 5 e CSS 3		1. Ed		São Paulo	Novatec	9788575224380	2015
SIMÕES	Alberto					Introdução ao Desenvolvimento de jogos com Unity		1. Ed.		Lisboa	FCA	9789727228836	2017
SOUZA	Marco A. F.	GOMES	Marcelo M.			Algoritmos e Lógica de Programação		3. Ed.		São Paulo	Cengage Learning	9788522128143	2019
TAVARES	Lucia M.					Design de Personagens		1. Ed.		Curitiba	InterSaber	9786555173703	2022
WILLIAMS	Richard					Manual de Animação	Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet	1. Ed		São Paulo	SENAC	9788539610501	2016
ZABOT	Diego	MATOS	Ecivaldo de Souza			Jogos Digitais	Programação multiplataforma com a biblioteca Phaser	1. Ed.		São Paulo	Érica	9788536527581	2018

9. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO

A contratação dos docentes que irão atuar no Curso do **Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, será feita por meio de Concurso Público e/ou Processo Seletivo como determinam as normas próprias do Ceeteps, obedecendo a seguinte ordem de prioridade, em conformidade com o Art. 52 da Deliberação CEE nº 207/2022, Indicação CEE nº 215/2022 e Indicação CEE/213/2021:

Art. 52 - São considerados habilitados para atuar na Educação Profissional Técnica de Nível Médio os profissionais relacionados, na seguinte ordem preferencial:

- I. Licenciados na área ou componente curricular do curso, em cursos de Licenciatura específica ou equivalente, e em cursos para Formação Pedagógica para graduados não licenciados, consoante legislação e normas vigentes à época;
- II. Graduados no componente curricular, portadores de certificado de especialização lato sensu, com, no mínimo, 120h de conteúdos programáticos dedicados à formação pedagógica;
- III. Graduados no componente curricular ou na área do curso.

Aos docentes contratados, o Ceeteps mantém um Programa de Capacitação voltado à formação continuada de competências diretamente ligadas ao exercício do magistério.

9.1. Titulações docentes por componente curricular

A indicação da formação e qualificação para a função docente para a organização dos Concursos Públicos e/ou Processos Seletivos está disponível, integralmente, no Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência, através do Site CRT (<http://crt.cps.sp.gov.br/>).

9.2. Estrutura Pedagógica na Unidade de Ensino

- Superintendente de Etec;
- Chefe de Serviços Administrativos e Financeiros;
- Chefe de Serviços Acadêmicos;
- Coordenador de Projetos Responsável pela Coordenação Pedagógica;
- Coordenador de Projetos Responsável pelo Apoio e Orientação Educacional;
- Coordenador de Curso;
- Auxiliar de Docente;
- Docentes.

10. CERTIFICADOS E DIPLOMA

Ao aluno concluinte do curso será conferido e expedido o diploma de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, satisfeitas as exigências relativas:

- ao cumprimento do currículo previsto para habilitação;
- à apresentação do certificado de conclusão do Ensino Médio ou equivalente.

Ao término da primeira série, o aluno fará jus ao Certificado de **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D**.

Ao término das duas primeiras séries, o aluno fará jus ao Certificado de **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR DE JOGOS PARA WEB**.

Ao completar as **3** séries, com aproveitamento em todos os componentes curriculares, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, pertinente ao Eixo Tecnológico de **Informação e Comunicação** e à Área Tecnológica de **Desenvolvimento de Sistemas**, bem como o Certificado e Histórico Escolar do ENSINO MÉDIO.

O **diploma** e o(s) **certificado(s)** terão validade nacional quando registrados na SED – Secretaria de Escrituração Digital do Governo do Estado de São Paulo e no SISTEC/MEC - Sistema Nacional de Informações da Educação Profissional e Tecnológica, obedecendo à legislação vigente; a Lei Federal nº 12.605, de 3 de abril de 2012, determina às instituições de ensino públicas e privadas a empregarem a flexão de gênero para nomear profissão ou grau nos diplomas/certificados expedidos.

11. PRAZO MÁXIMO PARA INTEGRALIZAÇÃO

O prazo máximo para integralização do curso será de **6 (seis) anos**. Neste tempo, o aluno deverá ter concluído todos os componentes curriculares, com menção suficiente para promoção e frequência mínima exigida no Capítulo 7 deste Plano de Curso.

Além disso, **quando previsto na Organização Curricular**, o aluno deverá ter realizado o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e/ou Estágio Supervisionado, bem como demais instrumentos ou produtos, nos termos dos respectivos itens deste Plano de Curso.