

**MATRIZ CURRICULAR – 1º SEMESTRE DE 2026**

<b>Unidade Escolar</b>				<b>Código</b>		<b>Município</b>			
<b>Eixo Tecnológico</b>	<b>INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b>			<b>Curso</b>	<b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>			<b>Plano de Curso</b>	
<b>Área Tecnológica</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>			<b>Organização da carga horária</b>		<b>ESTRUTURA DE 1 AULA</b>			

Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2778, de 10-4-2024, publicada no Diário Oficial de 11-4-2024 – Poder Executivo – Seção I – página 35.

<b>MÓDULO I – 1º semestre de 2026</b>			<b>MÓDULO II – 2º semestre de 2026</b>			<b>MÓDULO III – 1º semestre de 2027</b>					
<b>Componentes Curriculares</b>	<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>	<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>	<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>		
	<b>Teoria</b>	<b>Prática</b>	<b>Total</b>		<b>Teoria</b>	<b>Prática</b>	<b>Total</b>		<b>Teoria</b>	<b>Prática</b>	<b>Total</b>
I.1 – Narrativas e Roteiros para Jogos Digitais	00	60	60	II.1 – Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais II	00	100	100	III.1 – Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais III	00	100	100
I.2 – Programação e Algoritmos	00	100	100	II.2 – Desenvolvimento de Jogos para Web	00	100	100	III.2 – Desenvolvimento de Jogos para Dispositivos Móveis	00	100	100
I.3 – Operação de Software Aplicativo	00	40	40	II.3 – Iluminação e Texturização	00	60	60	III.3 – Áudio e Vídeo para Jogos Digitais	00	100	100
I.4 – Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I	00	100	100	II.4 – Animação 3D	00	80	80	III.4 – Marketing para Jogos Digitais	60	00	60
I.5 – Game Art	00	100	100	II.5 – Game Design	00	60	60	III.5 – Ética e Cidadania Organizacional	40	00	40
I.6 – Modelagem 3D	00	60	60	II.6 – Inglês Instrumental	40	00	40	III.6 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	00	100	100
I.7 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	40	00	40	II.7 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	00	60	60				
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>460</b>	<b>500</b>	<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>460</b>	<b>500</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>400</b>	<b>500</b>
<b>MÓDULO I</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D</b>			<b>MÓDULOS I + II</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>PROGRAMADOR DE JOGOS PARA WEB</b>			<b>MÓDULOS I + II + III</b> Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>					

<b>Total da Carga Horária Teórica</b>	180 horas-aula	<b>Trabalho de Conclusão de Curso</b>	120 horas
<b>Total da Carga Horária Prática</b>	1320 horas-aula	<b>Estágio Supervisionado</b>	Este curso não requer Estágio Supervisionado.

<b>Observação</b>	A carga horária descrita como <b>prática</b> é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item “Prática Profissional” do Plano de Curso.
-------------------	--

<b>Data:</b> ____/____/____	<b>Homologação:</b> ____/____/____	<b>SUPERVISOR EDUCACIONAL</b> (assinatura e carimbo)
<b>DIRETOR DE ETEC</b> (assinatura e carimbo)		

**MATRIZ CURRICULAR – 1º SEMESTRE DE 2026**

<b>Unidade Escolar</b>				<b>Código</b>		<b>Município</b>							
<b>Eixo Tecnológico</b>	<b>INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b>			<b>Curso</b>	<b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>			<b>Plano de Curso</b>					
<b>Área Tecnológica</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>			<b>Organização da carga horária</b>		<b>ESTRUTURA DE 1,25 AULA (BLOCO DE 2,5 AULAS)</b>							
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2778, de 10-4-2024, publicada no Diário Oficial de 11-4-2024 – Poder Executivo – Seção I – página 35.													
<b>MÓDULO I – 1º semestre de 2026</b>			<b>MÓDULO II – 2º semestre de 2026</b>				<b>MÓDULO III – 1º semestre de 2027</b>						
<b>Componentes Curriculares</b>	<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>	<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>	<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>				
	Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total		
I.1 – Narrativas e Roteiros para Jogos Digitais	00	50	50	II.1 – Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais II	00	100	100	III.1 – Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais III	00	100	100		
I.2 – Programação e Algoritmos	00	100	100	II.2 – Desenvolvimento de Jogos para Web	00	100	100	III.2 – Desenvolvimento de Jogos para Dispositivos Móveis	00	100	100		
I.3 – Operação de Software Aplicativo	00	50	50	II.3 – Iluminação e Texturização	00	50	50	III.3 – Áudio e Vídeo para Jogos Digitais	00	100	100		
I.4 – Ambiente de Desenvolvimento de Jogos Digitais I	00	100	100	II.4 – Animação 3D	00	100	100	III.4 – Marketing para Jogos Digitais	50	00	50		
I.5 – Game Art	00	100	100	II.5 – Game Design	00	50	50	III.5 – Ética e Cidadania Organizacional	50	00	50		
I.6 – Modelagem 3D	00	50	50	II.6 – Inglês Instrumental	50	00	50	<b>III.6 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais</b>	00	100	100		
I.7 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	50	00	50	II.7 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	00	50	50						
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>450</b>	<b>500</b>	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>450</b>	<b>500</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>400</b>	<b>500</b>		
<b>MÓDULO I</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>AUXILIAR EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 2D</b>			<b>MÓDULOS I + II</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>PROGRAMADOR DE JOGOS PARA WEB</b>				<b>MÓDULOS I + II + III</b> Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>						
<b>Total da Carga Horária Teórica</b>	200 horas-aula			<b>Trabalho de Conclusão de Curso</b>			120 horas						
<b>Total da Carga Horária Prática</b>	1300 horas-aula			<b>Estágio Supervisionado</b>			Este curso não requer Estágio Supervisionado.						
<b>Observação</b>	A carga horária descrita como <b>prática</b> é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item “Prática Profissional” do Plano de Curso.												
Data: ____/____/____				Homologação: ____/____/____									
<b>DIRETOR DE ETEC</b> (assinatura e carimbo)				<b>SUPERVISOR EDUCACIONAL</b> (assinatura e carimbo)									