

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

I – REQUERIMENTO

Elaborado pelo estabelecimento de ensino para o (a) Secretário (a) de Estado da Educação.

II – IDENTIFICAÇÃO DO ESTABELECIMENTO DE ENSINO

Indicação do nome do estabelecimento de ensino, de acordo com a vida legal do estabelecimento (VLE).

III - PARECER E RESOLUÇÃO DO CREDENCIAMENTO DA INSTITUIÇÃO

IV – JUSTIFICATIVA

O mercado de trabalho para quem sabe desenvolver jogos digitais está em crescimento no Brasil. A qualificação profissional é essencial nessa área, que inclui tanto a programação de jogos digitais quanto sua interface gráfica.

O interesse em jogos, em especial os digitais, é cada vez maior. De acordo com a Pesquisa Game Brasil, 73,4% dos brasileiros jogam games eletrônicos. Com essa popularidade é de se esperar que cada vez mais pessoas resolvam trabalhar nessa área, que cresce junto com seu público. Só de 2014 a 2018, o número de desenvolvedoras de games passou de 142 para 375, isto é, aumentou em 164%. Com o mercado de jogos em crescimento, há cada vez mais oportunidades de inserção neste setor produtivo.

As projeções indicam um vasto campo de trabalho para aqueles que possuírem formação adequada. Na América Latina, o Brasil é o principal mercado de games e o 12º maior do mundo. Em 2021, esse segmento gerou uma receita de US\$ 2,3 bilhões. Desde 2018, a indústria de games é a que mais fatura no setor de entretenimento.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

A influência do Brasil no mercado de jogos internacional está cada vez maior. De acordo com um estudo do BNDES, em 2010 a América Latina ocupava 2% do mercado mundial de jogos, pode parecer pouco, mas, em 2019, já colocava esse número em 4%, dobrando a quantia da década anterior.

Mesmo que o profissional não esteja inserido em um grande estúdio de alcance mundial, as chances de conquistar retorno financeiro e sucesso profissional são altas, uma vez que o lançamento de um jogo se tornou mais fácil com o advento de lojas online como: Steam, Google Play, App Store e Marketplace. Se a algum tempo era impensável lançar um jogo sem o apoio de uma grande editora, atualmente um desenvolvedor solitário consegue disponibilizar seu produto em lojas online.

O mercado mais conhecido para esse profissional é o de entretenimento, mas o profissional da indústria de jogos pode desenvolver para diferentes segmentos, entre eles está o mercado de jogos educativos, cada vez mais usados dentro das escolas. Também há demanda para esse profissional no desenvolvimento de simuladores de negócios, usados em treinamentos. Na área médica, são criados jogos de simulação de cirurgias ou os games são usados em tratamentos. No marketing, os jogos podem ser usados como estratégia para atrair consumidores mais jovens.

Já imobiliárias e construtoras contratam esse profissional para trabalhar com realidade aumentada. Essa tecnologia permite, por exemplo, que um consumidor visualize móveis ou mude as cores da parede de uma casa por meio da câmera do celular. Jogos como peças publicitárias para grandes empresas, aplicações para treinamentos em empresas, jogos informativos, aplicações para redes sociais, etc.

Em pouco mais de uma década o Brasil viu uma infinidade de estúdio de games nascer e florescer. Os investidores e empreendedores se deram conta que nosso país tem todos os requisitos para se tornar uma nova Meca de produção de jogos.

Sendo assim, a formação em Jogos Digitais se mostra bastante atraente aos jovens ingressantes no mercado de trabalho.

**JUSTIFICAR O PORQUÊ DA OFERTA DO CURSO NA REGIÃO ONDE ESTÁ
LOCALIZADA A INSTITUIÇÃO DE ENSINO...**

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

V – OBJETIVOS

Objetivo geral:

Formar profissionais com competências para atuar e intervir em seu campo de trabalho, com foco em resultados.

Objetivos específicos:

Promover o desenvolvimento do aluno por meio de ações que articulem e mobilizem conhecimentos, habilidades, valores e atitudes de forma potencialmente criativa e que estimule o aprimoramento contínuo.

Estimular, por meio de situações de aprendizagens, atitudes empreendedoras, sustentáveis e colaborativas nos alunos.

Articular as competências do perfil profissional com projetos integradores e outras atividades laborais que estimulem a visão crítica e a tomada de decisão para resolução de problemas.

Promover uma avaliação processual e formativa com base em indicadores das competências, que possibilitem a todos os envolvidos no processo educativo a verificação da aprendizagem.

Incentivar a pesquisa como princípio pedagógico e para consolidação do domínio técnico-científico, utilizando recursos didáticos e bibliográficos.

Planejar a programação de jogos digitais em multiplataformas

Desenvolver ideias criativas e inovadoras na programação de jogos digitais.

Resolver situações-problema para a programação de jogos digitais, com aplicação de fundamentos da computação e da tecnologia de informação.

VI – DADOS GERAIS DO CURSO

Habilitação Profissional: Programação de Jogos Digitais

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Forma: Integrado

Carga Horária Total do Curso: 3.032 horas

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

Regime de Funcionamento: segunda-feira a sexta-feira nos turnos manhã e/ou tarde e de segunda-feira a sábado no período noturno.

Regime de Matrícula: Anual

Número de Vagas: **INSERIR** por turma. (Conforme m² - mínimo 30 ou 40)

Período de Integralização do Curso: Mínimo 03 (três) anos letivos e máximo de 5 (cinco) anos letivos.

Requisitos de Acesso: Conclusão do Ensino Fundamental.

Modalidade de Oferta: Presencial com até 20% não presencial nos períodos manhã e tarde e presencial com até 30% não presencial no período noturno.

VII - PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DE CURSO

O Técnico em Programação de Jogos Digitais será habilitado para:

Planejar o desenvolvimento do jogo digital para multiplataformas.

Planejar as atividades de programação para o desenvolvimento do jogo digital.

Configurar e incorporar elementos multimídias à plataforma de desenvolvimento.

Desenvolver e selecionar os algoritmos e a estrutura de dados para jogos digitais.

Programar e integrar os elementos multimídias do jogo digital para computadores, consoles e dispositivos móveis.

Programar jogos digitais multiplayer.

Realizar testes em jogos digitais.

Realizar manutenção de jogos digitais.

VIII - SAÍDAS INTERMEDIÁRIAS

O curso de Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais possui a seguinte qualificação profissional técnica:

Programador de Aplicativos para Mídias Digitais (2º ano)

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

Desenvolvem sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados, codificação e testes de programas e aplicativos; projetam, implantam e realizam manutenção de sistemas e aplicações; selecionam recursos de desenvolvimento de sistemas e aplicações, participando da seleção de metodologias de desenvolvimento de sistemas, de linguagem de programação e de ferramentas de desenvolvimento; planejam etapas e ações de trabalho.

IX - ORGANIZAÇÃO CURRICULAR CONTENDO AS INFORMAÇÕES RELATIVAS À ESTRUTURA DO CURSO

QUADRO ORGANIZADOR – ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS				
1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</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>ARTE</p> <p>Entender arte como campo discursivo de produção, experimentação, reflexão e vivências individuais e coletivas, compreendendo os contextos e explorando os elementos constitutivos das linguagens artísticas.</p>	<p>Contextos e Práticas.</p> <p>Elementos das Linguagens Artísticas.</p> <p>Sistemas das Linguagens Artísticas.</p>	<p>Altura, duração, timbre, intensidade, densidade, ritmo, melodia, harmonia.</p> <p>Ponto, linha, forma, textura, cor e figura.</p> <p>Movimento corporal, espaço e tempo.</p> <p>Cenografia, iluminação, figurino, maquiagem e sonoplastia.</p>
---	---	--	---	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender os contextos históricos, culturais, originários e o papel social dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Analisar as transformações históricas e tecnológicas dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados e suas relações com o contexto cultural, social, ambiental, político e econômico atual.</p> <p>Analisar discursos veiculados em mídias diversas (jornais, recursos audiovisuais, redes sociais) relacionados à cultura corporal.</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Contextos históricos e culturais dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, mídias e culturas digitais.</p>	<p>Transformação histórica, cultural e tecnológica dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Mudanças nas regras, vestimentas, materiais, equipamentos e formas de praticar os esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Influência da ciência e tecnologia nos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Utilização de dispositivos tecnológicos como assistentes de arbitragem e outros aplicativos dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Importância dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados no contexto cultural, social, ambiental, político e econômico.</p> <p>As dimensões do esporte: esporte educacional, participação e rendimento.</p>
---	---	---	---	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender o texto como um evento discursivo sócio-histórico e ideologicament e situado.</p> <p>Analisar usos de recursos expressivos (linguísticos e/ou multissemióticos) e seus efeitos de sentidos nos discursos em ILF.</p> <p>Posicionar-se sobre aspectos de natureza cultural, social e política presentes na formação discursiva do texto em ILF.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem multimidiáticos e multissemióticos.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos e compreensão do discurso oral. Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos e compreensão do discurso escrito.</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do Campo da Vida Pública ou Jornalístico/Midiático, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global: Contexto de produção, recepção e circulação (relação autor/leitor/texto – lugar social de enunciador e enunciatário).</p> <p>Condições sócio-históricas de local e época de publicação e de circulação.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Aceitabilidade.</p> <p>Situacionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade temática: tema, ideias principais e secundárias.</p> <p>Vozes sociais presentes no texto.</p> <p>Vozes ideológicas, pressupostas ou subentendidas.</p> <p>Função comunicativa predominante.</p> <p>Aspectos fonéticos/fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.</p> <p>Efeitos de sentido dados</p>
---	---	--	--	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

			linguagem).	pela conjunção das múltiplas linguagens na construção do texto-multimodalidade. Fato e opinião. Tese e argumento.
--	--	--	-------------	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar aspectos éticos, políticos, estéticos e culturais de informações/divulgações em diferentes discursos e em diferentes mídias.</p> <p>Formar opinião e produzir argumentos/hipóteses mediante problemáticas do cotidiano.</p> <p>Resumir e transcrever discursos orais veiculados em diferentes mídias.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Prática de oralidade:</p> <p>Condições de produção dos textos orais que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos de atividade humana.</p> <p>Prática de produção de texto: Construção da textualidade. Produção textual pós-escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Estratégias de elaboração de textos.</p> <p>Situação de interação social do texto.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
---	---	---	--	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Reconhecer e analisar estereótipos e preconceitos associados aos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados e a grupos minoritários.</p> <p>Refletir sobre as implicações das escolhas e usos de recursos das linguagens verbais ou não verbais, a manifestação de crenças, saberes, valores, ideologias e interesses que perpassam os esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p>	<p>Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, lazer e sociedade.</p> <p>Valores nas práticas da cultura corporal.</p>	<p>Preconceito e racismo nas diferentes práticas corporais.</p> <p>Estereótipos e relações de poder presentes nos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Políticas públicas de esporte e de lazer.</p>
--	---	---	--	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Identificar estereótipos e preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Analisar intencionalidades dos produtores de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Construir hipóteses explicativas para o posicionamento assumido no texto por meio do tratamento dado ao tema e encadeamento das ideias secundárias.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Relação entre textos, atos de linguagem e discursos. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF: Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias presentes no discurso oral).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF: Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados nos discursos escritos).</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do Campo da Vida Pública ou Jornalístico/Midiático, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Formação discursiva: temas e progressão temática.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Vozes ideológicas pressupostas ou subentendidas.</p> <p>Denotação e conotação.</p> <p>Relação interdiscursiva: dialogismo e interdiscurso.</p> <p>Relação intertextual: polifonia e intertextualidade.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência textual.</p> <p>Operadores argumentativos.</p>
---	---	---	--	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e produzir discursos argumentativos, de refutação, posição e réplica oral e escrita.</p> <p>Editar, revisar e reescrever textos de diferentes gêneros.</p> <p>Inferir em questões de preconceito, ideologias e outras polêmicas veiculados em diferentes discursos e mídias.</p>	<p>Prática de leitura: Relação entre textos, atos de linguagem e discursos.</p> <p>Prática de oralidade: Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos. Elementos notacionais da escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Intertextualidade.</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Retomada dos estágios do processo de escrita (leituras e contexto de produção).</p> <p>Coesão e coerência.</p>
--	--	--	---	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</p>	<p>(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Analisar o papel desempenhado pela hibridização das linguagens para a construção de sentido e inteligibilidade no texto multissemiótico.</p> <p>Legitimar usos do inglês por falantes de diferentes línguas maternas que transgridem padrões fonéticos/fonológicos, morfossintáticos e/ou semânticos estabelecidos pela norma padrão.</p> <p>Compreender regularidades de composição e estilo no processo de construção de sentido do texto.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF: Regularidades de composição e estilo. Efeitos de sentido produzidos pelo emprego híbrido de recursos linguístico-estruturais, característicos da linguagem verbal, associados a outras semioses (gestual, sonora, espacial, visual, etc) na construção de discursos.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF: Inteligibilidade, não apenas nos aspectos fonéticos e fonológicos relativos à pronúncia, mas na totalidade de elementos de textualidade empregados na (re) construção de sentido do texto oral.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Inteligibilidade e elementos de textualidade empregados na (re) construção de sentido do texto escrito.</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do campo da vida pública ou jornalístico midiático, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Multimodalidade e efeitos de sentido: linguagem verbal oral e/ou escrita, espacial; visual; gestual; sonora, etc.</p> <p>Aspectos fonéticos/fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência sintática e estilística.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coesão textual.</p> <p>Regularidades de composição e estilo.</p>
---	--	--	---	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>2. 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.</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>ARTE</p> <p>Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética, ética e inclusiva.</p> <p>Experimentar e produzir arte a partir do diálogo com questões sociais, políticas e éticas, e compor argumentos sensíveis, críticos e relevantes na atuação consciente do sujeito na sociedade.</p>	<p>Contextos e Práticas.</p> <p>Processos de Criação.</p> <p>Materialidades.</p>	<p>Indústria Cultural.</p> <p>Arte e inclusão</p> <p>Arte engajada.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Teatro épico.</p> <p>Jogos teatrais.</p> <p>Poéticas da Cena.</p> <p>Desenho, Pintura, Escultura, Modelagem, Instalação, Stencil.</p>
--	--	--	--	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>2. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Reconhecer a articulação entre os recursos multissemióticos e as especificidades das condições de produção e circulação na (re) construção do sentido do texto.</p> <p>Explicar padrões de uso da língua inglesa característicos e representativos do contexto de circulação do gênero e constituintes da identidade de seus usuários.</p> <p>Utilizar recursos semióticos diversos na construção de (contra) discursos de combate a preconceitos e/ou de valorização cultural.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Apreciação, experimentação e réplica. Processos de produção e criação de discursos e atos de linguagem multissemióticos de combate a preconceitos e de estereótipos histórico-culturais.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do Campo Artístico/Literário, representativos de diferentes culturas:</p> <p>Interlocução: lugar social de enunciador e enunciatário.</p> <p>Condições do contexto: histórico, social, político, cultural, econômico, etc.</p> <p>Formação discursiva: temas e progressão temática.</p> <p>Vozes sociais presentes no texto.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência pragmática, estilística e genérica.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coesão textual.</p> <p>Multimodalidade e efeitos de sentido: linguagem verbal oral e/ou escrita, espacial; visual; gestual; sonora.</p> <p>Formação ideológica: representações, visões de mundo, crenças, concepções pressupostas e/ou subentendidas que denotam ideologias e/ou discursos hegemônicos.</p>
--	--	---	--	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>2. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Problematizar interesses e relações de poder implícitos ou explícitos em discursos ou atos de linguagem que determinam grau de prestígio em determinadas práticas culturais;</p> <p>Analisar e legitimar o funcionamento de atos de linguagem em ILF em usos que os desviem de padrões normatizados, realizados entre sujeitos não nativos de língua inglesa, de grupos culturais minoritários e/ou tradicionalmente excluídos do reconhecimento social;</p> <p>Construir argumentos favoráveis à resignificação e legitimação de usos da língua inglesa em práticas sociais da</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Variedades de usos da língua inglesa de acordo com as condições de produção, recepção e circulação de discursos e atos de linguagem, inclusive as menos valorizadas.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Apreciação, experimentação e réplica. Relação entre discursos, textos, atos de linguagem e processos de legitimação de práticas da linguagem oral.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Apreciação, experimentação e réplica. Relação entre discursos, textos, atos de linguagem e processos de legitimação de práticas da linguagem escrita.</p>	<p>Gêneros do discurso do campo da vida pessoal ou jornalístico midiático em ILF, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Interlocução: Lugar social de enunciador e enunciatário.</p> <p>Condições do contexto: histórico, social, político, cultural, econômico, etc.</p> <p>Formação discursiva: temas e progressão temática.</p> <p>Formação ideológica: Representações, visões de mundo, crenças, concepções pressupostas e/ou subentendidas que denotam ideologias e/ou discursos hegemônicos em ideias principais e secundárias.</p> <p>Operadores argumentativos.</p> <p>Relação interdiscursiva: dialogismo e interdiscurso.</p> <p>Relação intertextual: Polifonia e intertextualidade</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência textual sintática, semântica e estilística.</p>
--	---	---	--	--

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>cultura juvenil por grupos minoritários menos prestigiados e/ou tradicionalment e excluídos de reconheciment o social.</p>		<p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais.</p>
<p>2. 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</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer o direito ao lazer, espaços públicos de práticas corporais e as políticas públicas de inclusão relacionadas às práticas corporais tematizadas.</p> <p>Experimentar, vivenciar e fruir movimentos e modos inclusivos significando práticas dos esportes,</p>	<p>Contextos históricos e culturais dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, lazer e sociedade.</p> <p>Relação entre discursos, atos de linguagem e valores.</p>	<p>Políticas públicas de acesso às práticas corporais e ao lazer.</p> <p>Capacitismo e inclusão.</p> <p>Práticas corporais adaptadas.</p> <p>Esportes adaptados e megaeventos.</p> <p>Esportes paralímpicos (<i>goalball</i>, vôlei sentado, futebol de cinco, futebol de sete, bocha, tênis de mesa, basquete em cadeira de rodas).</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p>		<p>ginásticas e lutas/artes marciais tematizados no (re)conhecimento de si e do outro, valorizando a diversidade em seus processos identitários.</p> <p>Produzir discursos e atos de linguagem que respeitem a diversidade e rompam com padrões de preconceitos, materializados historicamente nas práticas da cultura corporal.</p>		
---	--	--	--	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Construir repertório temático a partir de informações obtidas em diferentes mídias</p> <p>Formular perguntas para entrevistas e debates sobre as temáticas contemporâneas locais, regionais e globais.</p> <p>Implementar e vivenciar eventos de promoção dos Direitos Humanos.</p>	<p>Prática de produção de texto:</p> <p>Estratégia de Produção textual escrita.</p> <p>Planejamento, produção e edição de textos escritos e multissemióticos.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Processos de produção textual, com uso reflexivo de recursos linguísticos e multissemióticos.</p> <p>Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção.</p>
--	---	--	--	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer, selecionar e utilizar os gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados de forma consciente e intencional.</p> <p>Experimentar, fruir e vivenciar gestos e movimentos dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados entendendo as limitações corporais próprias e do outro e respeitando as diferenças.</p>	<p>Aspectos biopsicológicos dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p>	<p>Conhecimentos artísticos, culturais, fisiológicos, anatômicos, biomecânicos e sistemas energéticos que envolvem a produção dos movimentos.</p> <p>Gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Vivência, adaptação e transformação dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos.</p> <p>Identificação da lógica interna de práticas motrizes nos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p>
---	---	---	--	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e comparar a função das diferentes linguagens (emotiva, referencial, conativa, fática, poética, metalinguística) seus significados e simbologia.</p> <p>Participar de situações de interação social em que se estabeleça práticas com diferentes linguagens.</p> <p>Expressar-se em situações de comunicação utilizando a linguagem gestual/ corporal e a variação linguística.</p>	<p>Prática de leitura: Reflexão crítica sobre as temáticas tratadas e validade das informações.</p> <p>Prática de oralidade: Variações dos gestos em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos.</p> <p>Análise linguística e semiótica: Semântica e Variação linguística.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário: Análise de situações e contextos em práticas de linguagem sobre o uso de gestos e expressões corporais em interações das diversas linguagens.</p> <p>Apreciação de imagens corporais e gestuais, em movimento ou estáticas, como fotografia, artes visuais, vídeo, cinema, dança e teatro. Ambiguidade e polissemia.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Discurso de humor no texto.</p>
--	--	---	---	--

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer manifestações de lutas/ artes marciais de diferentes matrizes culturais e reconhecer as diferenças e aproximações entre manifestações de luta e de artes marciais.</p> <p>Analisar criticamente a apropriação das lutas/artes marciais pela Indústria Cultural e os eventos esportivos envolvendo essas práticas.</p>	<p>Contextos históricos e culturais das lutas/artes marciais tematizadas.</p> <p>Lutas/Artes marciais, vida de qualidade e saúde.</p> <p>Lutas/Artes marciais, mídias e culturas digitais.</p>	<p>Aspectos históricos, culturais e filosóficos das lutas/artes marciais tematizadas.</p> <p>Apropriação das lutas/artes marciais pela Indústria Cultural.</p> <p>Lutas do Brasil (capoeira, huka huka, luta marajoara, jiu-jitsu brasileiro, etc).</p>
---	---	---	--	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>6. 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.</p>	<p>(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo o a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.</p>	<p>ARTE</p> <p>Reconhecer a arte como campo de produção de conhecimento, de sensibilidade, de ética, estética, política, de construção discursiva e de vivências sociais, em questões, fatos, referências e conceitos do Patrimônio Cultural local, regional, nacional e/ou global e Espaços de arte Formal, Não-Formal e Informal.</p> <p>Pesquisar e analisar diferentes linguagens artísticas, contextualizando-as no tempo e no espaço.</p>	<p>Contextos e Práticas.</p> <p>Patrimônio Cultural.</p> <p>Espaços de arte.</p> <p>Elementos das Linguagens Artísticas.</p> <p>Sistemas das Linguagens Artísticas.</p> <p>Curadoria.</p>	<p>Movimentos e períodos da arte.</p> <p>Arte urbana.</p> <p>Arte circense.</p> <p>Patrimônio Cultural material e imaterial, local, regional, nacional e/ou global.</p> <p>Museus, galerias, instituições, teatros, exposições, conservatórios, performances, instalações, eventos, ações, promoções, curadores, artistas, etc.</p>
--	---	--	---	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>6. 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.</p>	<p>(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo o a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Reconhecer a arte como campo de produção de conhecimento, de sensibilidade, de ética, estética, política, de construção discursiva e de vivências sociais, em questões, fatos, referências e conceitos do Patrimônio Cultural local, regional, nacional e/ou global e Espaços de arte Formal, Não-Formal e Informal.</p>	<p>Prática de leitura: Reflexão crítica sobre as temáticas tratadas e validade das informações.</p> <p>Prática de oralidade: Variações dos gestos em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos.</p> <p>Análise linguística e semiótica: Semântica e Variação linguística.</p> <p>Literatura: Pensamento/imaginação, fruição e elucidação de conceitos.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário: Adequação discursiva na transcrição da fala para a escrita.</p> <p>Diferenças e semelhanças entre o discurso oral e o escrito.</p> <p>Variação linguística (lexical, semântica e prosódica).</p> <p>Texto literário e não literário.</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,</p>	<p>ARTE</p> <p>Identificar e apreciar formas distintas das linguagens artísticas cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, corporal e sonoro.</p>	<p>Contextos e práticas.</p> <p>Elementos das Linguagens Artísticas.</p> <p>Sistemas das Linguagens Artísticas.</p>	<p>Movimentos e períodos da arte.</p> <p>Arte urbana.</p> <p>Arte circense.</p> <p>Museus, galerias, instituições, teatros, exposições, conservatórios, performances, instalações, eventos, ações, promoções, curadores, artistas, etc.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	a imaginação e a criatividade	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Identificar e apreciar formas distintas das linguagens em gêneros literários, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar, o repertório imagético e elucidação de conceitos.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais. Relação entre discursos, atos de linguagem e valores.</p> <p>Literatura: Pensamento/imaginação, fruição e elucidação de conceitos.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário: Linguagem literária e não literária.</p> <p>Funções da linguagem.</p> <p>Variação linguística (lexical, semântica e prosódica).</p> <p>Movimentos e períodos da arte.</p>
6. 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,	<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</p>	<p>ARTE</p> <p>Apreender arte como esfera de autoria, protagonismo e manifestação cultural e relacionar possibilidades de autoria em arte à realidade da cena cotidiana.</p>	<p>Processos de Criação.</p> <p>Materialidades.</p> <p>Notação, Registro Musical e Sonoridades.</p> <p>Arte e Tecnologia.</p>	<p>Música e suas relações com a tecnologia.</p> <p>Culturas digitais.</p> <p>Cinema.</p> <p>Mídias sociais na arte.</p> <p>Tecnologias digitais na arte.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>identidades e culturas.</p>	<p>coletivas.</p>			
<p>7. 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 e cultura.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Estabelecer relação entre a influência da mídia/culturas digitais nas práticas corporais ou na falta dela (sedentarismo).</p> <p>Avaliar o impacto que as diferentes mídias têm nas escolhas (corporais e sociais) e nos processos de formação dos sujeitos contemporâneo</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital.</p> <p>Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, lazer e sociedade.</p> <p>Aspectos biopsicológicos dos esportes, ginásticas e lutas/artes marciais tematizados.</p> <p>Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, vida de qualidade e saúde.</p> <p>Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, mídia e culturas</p>	<p>O corpo como construção cultural e sede de signos sociais.</p> <p>Apropriação das práticas corporais pela Indústria Cultural e pela sociedade de consumo.</p> <p>Indústria Cultural e mercantilização nas práticas esportivas.</p> <p>Padrões de desempenho, beleza e estética.</p> <p>Culto ao corpo, modismos, concepção de corpo ideal, diversidade de corpos.</p> <p>Relação entre as mídias sociais, imagem corporal, distorção da</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>s.</p> <p>Discutir princípios éticos nas práticas corporais mediadas pelas TDIC, fazendo uso crítico e consciente das TDIC nas diferentes práticas corporais para o bem-estar geral.</p>	<p>digitais.</p>	<p>imagem corporal e transtornos alimentares.</p> <p>Biotipos e estereótipos corporais.</p> <p>Transformações corporais.</p> <p>Qualidade de vida.</p>
<p>7. 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 e cultura.</p>	<p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Produzir de forma colaborativa, textos de diferentes gêneros.</p> <p>Utilizar ferramentas digitais para editar, revisar e reescrever textos de diferentes gêneros.</p> <p>Compreender e interpretar textos de diferentes gêneros.</p>	<p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais/multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Uso autônomo, crítico e criativo de softwares e ferramentas e ambientes colaborativos. Autoria coletiva.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo de Atuação da Vida Pública, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Condições de produção.</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

1- EMENTA DE CADA COMPONENTE CURRICULAR DA FORMAÇÃO GERAL
BÁSICA-FGB:

https://professor.escoladigital.pr.gov.br/sites/professores/arquivos_restritos/files/documento/2021-12/ensino_medio_curriculo_geral.pdf

QUADRO ORGANIZADOR – ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS				
1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
2º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender os contextos histórico-culturais originários e o papel social dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p> <p>Analisar as transformações históricas e tecnológicas dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados e suas</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Contextos históricos e culturais dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p>	<p>Transformação histórica, cultural e tecnológica dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizadas.</p> <p>Mudanças nas regras, vestimentas, materiais, equipamentos e formas de praticar os esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p> <p>Fundamentos técnicos básicos, adaptação e transformação das práticas corporais de aventura tematizadas, considerando os protocolos básicos de segurança e o gerenciamento de risco.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>relações com o contexto cultural, social, ambiental, político e econômico atual.</p> <p>Analisar discursos veiculados em mídias diversas (jornais, recursos audiovisuais, redes sociais) relacionados à cultura corporal.</p>		<p>Influência da ciência e tecnologia nos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p> <p>Utilização de dispositivos tecnológicos como assistentes de arbitragem e outros aplicativos nas práticas corporais.</p> <p>Importância dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas.</p> <p>As dimensões do esporte: esporte educacional, participação e rendimento.</p>
<p>1. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender o texto como um evento discursivo sócio-histórico e ideologicamente situado.</p> <p>Analisar usos de recursos expressivos (linguísticos e/ou multissemióticos) e seus efeitos de sentidos nos discursos em ILF.</p> <p>Posicionar-se sobre aspectos de natureza cultural, social e política presentes na formação discursiva do texto em ILF.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem multimidiáticos e multissemióticos.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos e compreensão do discurso oral. Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do Campo da Vida Pública ou Jornalístico/Midiático, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global: Contexto de produção, recepção e circulação (relação autor/leitor/texto – lugar social de enunciador e enunciatário).</p> <p>Condições sócio-históricas de local e época de publicação e de circulação.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Aceitabilidade.</p> <p>Situacionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade temática: tema, ideias principais</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

			<p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos e compreensão do discurso escrito.</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p>	<p>e secundárias.</p> <p>Vozes sociais presentes no texto.</p> <p>Vozes ideológicas, pressupostas ou subentendidas.</p> <p>Função comunicativa predominante.</p> <p>Aspectos fonéticos/fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.</p> <p>Efeitos de sentido dados pela conjunção das múltiplas linguagens na construção do texto-multimodalidade.</p> <p>Fato e opinião.</p> <p>Tese e argumento.</p>
<p>1. 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.</p>	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>ARTE</p> <p>Entender arte como campo de experimentação, criação, estruturação de práticas de intervenção e possibilidades intertextuais, interdiscursivas, midiáticas e tecnológicas.</p>	<p>Arte e Tecnologia.</p> <p>Processos de Criação.</p> <p>Materialidades.</p> <p>Contextos e Práticas.</p> <p>Notação, Registro Musical e Sonoridades.</p>	<p>Happening.</p> <p>Performance.</p> <p>Música Eletrônica.</p> <p>Improvisação e experimentação musical.</p> <p>Instrumentos musicais digitais e analógicos.</p> <p>Part</p> <p>Mixagem.</p> <p>Design.</p> <p>Obras digitais.</p> <p>Video Art.</p> <p>Vídeo Dança.</p> <p>Vídeo Performance.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>Site específico.</p> <p>Instalação.</p> <p>Poéticas da cena.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Fotografia, desenho, pintura, etc.</p> <p>Redes sociais, sites, blogs, aplicativos, etc.</p>
<p>1. 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.</p>	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender processos contemporâneos de produção e recepção de discursos em ILF, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Capacitar-se para as práticas de compreensão, curadoria e produção de textos colaborativos em ILF, multi e/ou transmidiáticos, favorecendo os multiletramentos.</p> <p>Propor formas de intervenção através das práticas sociais mediadas por ILF, usando processos contemporâneos de produção e circulação de discursos (remediação, multimídia e transmídia).</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Interações discursivas contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e/ou transmídia, como atos linguísticos, cognitivos, socioculturais e políticos.</p> <p>Relações interdiscursivas e/ou intertextuais.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Processos de autoria coletiva de produções textuais orais contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>processos de autoria coletiva de produções textuais escritas contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, próprios da cultura juvenil ou de convergência, do Campo de Atuação Artístico Literário, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Etapas e estratégias de produção de textos de gêneros do discurso orais ou escritos e curadoria de conteúdos digitais.</p> <p>Situação de interação social do gênero do discurso oral ou escrito.</p> <p>Condições de produção e objetivos comunicativos (forma composicional, estilo, gênero, progressão temática e adequação às linguagens, suporte, trans e multimídiação).</p> <p>Adequação do gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou multimídia.</p> <p>Progressão temática.</p> <p>Adequação linguístico-discursiva à situação do evento, ao tema, à finalidade, aos interlocutores etc.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

			transmídia.	Regularidades da língua, escolhas linguísticas e intencionalidade de sentidos. Aspectos fonéticos/ fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.
2. 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.	(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.	ARTE Considerar arte como esfera de legitimação para inclusão, democracia, equidade, diversidade e Direitos Humanos a partir da apreciação e experimentação de formas distintas de manifestações artísticas, presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal, visual e sonoro.	Contextos e Práticas. Processos de Criação. Arte e Tecnologia.	Arte engajada. Expressionismo. Teatro do Oprimido. Vanguardas. Arte Contemporânea.
		LÍNGUA PORTUGUESA Participar de processos de autoria coletiva e adequação de textos de diferentes gêneros presentes no Campo de Atuação Artístico/Literário. Produzir e veicular críticas referentes	Prática de leitura: Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais. Relação entre discursos, atos de linguagem e valores. Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de	Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário: Intertextualidade. Intencionalidade. Elementos da linguagem mobilizados pelo autor para conseguir a adesão do ouvinte: adequação da

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>às manifestações artísticas, culturais e literárias.</p> <p>Analisar e considerar os aspectos éticos, políticos, estéticos, artísticos, culturais e literários em textos de diferentes gêneros.</p>	<p>textos orais, escritos e multimodais.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica. Variação linguística.</p> <p>Literatura: Pensamento/imaginação/fruição</p>	<p>linguagem ao público, variação linguística (gírias, jargões profissionais, clichês, citações etc.), estratégias discursivas de persuasão (uso de linguagem figurada, argumentação, etc.).</p> <p>Processo de referenciação – hipônimos, hiperônimos, pressuposição, sinonímia, paráfrase, antonímia, contradição.</p> <p>Figuras de linguagem: analogias – comparações e metáforas em textos científicos –, aliteração, anacoluto, anáfora, antítese.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>3. 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.</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>ARTE</p> <p>Participar e apropriar-se de processos de produção de arte para reflexão, argumentação, intervenção e promoção dos Direitos Humanos, consciência socioambiental e consumo responsável.</p>	<p>Elementos das Linguagens Artísticas.</p> <p>Contextos e Práticas.</p> <p>Processos de Criação.</p> <p>Notação, Registro Musical e Sonoridades.</p>	<p>Performance.</p> <p>Intervenção Urbana.</p> <p>Indústria Cultural.</p> <p>Poéticas da cena.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Sonoridades.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>3. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Explorar a formação discursiva em atos de linguagem em ILF, materializados em textos que abordam questões polêmicas, controversas e de relevância social.</p> <p>Refletir sobre os diferentes pontos de vista e argumentos apresentados pelos enunciadores dos textos.</p> <p>Formular opinião, com uso de estratégias de argumentação para sustentar, refutar e negociar posições, com respeito à diversidade de opiniões e abertura para a reformulação de posicionamentos.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem; Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos de produções artísticas, culturais, etc.).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Réplica. Produção de debate de opinião de fundo controverso. Argumentação e modalização.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Réplica. Produção de debate de opinião de fundo controverso. Argumentação e modalização.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do Campo Jornalístico/ Midiático, que abordem temáticas de Direitos Humanos:</p> <p>Contexto de produção, recepção e circulação: relação autor/leitor/texto – lugar social de enunciador e enunciatário.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Condições sócio-históricas de local e época de publicação e de circulação.</p> <p>Aceitabilidade.</p> <p>Situacionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade temática: tema, ideias principais e secundárias.</p> <p>Formação ideológica: Representações, visões de mundo, crenças, concepções pressupostas e/ou subentendidas que denotam estereótipos, ideologias e/ou discursos hegemônicos em ideias principais e secundárias.</p> <p>Elementos persuasivos, argumentativos, contra argumentativos.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência textual estilística e genérica.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coesão textual.</p>
--	--	---	--	--

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar situações locais que envolvam a temática dos Direitos Humanos, relações Étnico-Raciais, e/ou Meio Ambiente.</p> <p>Resumir/relatar discursos que circulam em diferentes mídias.</p> <p>Debater/discutir sobre temáticas contemporâneas e complexas da realidade do estudante.</p>	<p>Prática de leitura: Estratégias e procedimentos de leitura.</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Estratégia de Produção textual escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Sintaxe. Variação linguística.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Processos de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Intencionalidades.</p> <p>Pressupostos e subentendidos.</p> <p>Ideia central.</p> <p>Fato e opinião.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>3. 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.</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 princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.</p>	<p>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Identificar e mapear espaços e equipamentos públicos e privados de lazer no entorno da escola ou do local onde mora, discutindo barreiras de acesso ao lazer.</p> <p>(Re)conhecer políticas públicas de lazer e esporte nos contextos locais e intervir pela garantia do direito ao lazer ativo e à prática de cultura corporal.</p> <p>Experimentar, fruir</p>	<p>Práticas corporais de aventura, lazer e sociedade.</p> <p>Práticas corporais de aventura, estilo de vida e desenvolvimento sustentável.</p> <p>Investigação de temáticas, questões e desafios contemporâneos.</p>	<p>Conceito de lazer e sua relação com as práticas corporais.</p> <p>Implicações do direito ao lazer para as vivências de práticas corporais.</p> <p>Espaços públicos e particulares de lazer.</p> <p>Equipamentos públicos e particulares para o lazer ativo na região em que habita.</p> <p>Barreiras de acesso ao lazer (simbólicas, econômicas, geográficas e físicas).</p> <p>Políticas públicas de incentivo ao esporte, ao lazer e a conservação ambiental.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		e vivenciar diferentes práticas corporais de aventura.		<p>Relação entre esporte, lazer e trabalho.</p> <p>Práticas corporais de aventura (skate, BMX, parkour, slackline, surfe, mountain bike, orientação, arvorismo, escalada, trekking, montanhismo).</p> <p>Projetos de intervenção pela garantia do direito ao lazer ativo envolvendo as práticas corporais de aventura e a conservação ambiental.</p> <p>Estratégias sustentáveis para vivenciar as práticas corporais de aventura e a conservação do patrimônio público e ambiental, por meio da educação ambiental e da relação homem-natureza.</p>
<p>3. 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.</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 princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Investigar temáticas, questões e desafios contemporâneos presentes em discursos de ILF.</p> <p>Analisar vozes ideológicas presentes em discursos de ILF que tratam de desafios contemporâneos;</p> <p>Produzir textos colaborativos multi/transmidiáticos, de agenciamento crítico, para atuação e inovação nos</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Análise de discursos e atos de linguagem. Mobilização para o pensamento crítico acerca da agenda contemporânea, com consideração de diferentes perspectivas, pontos de vista e informações.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Produção de discursos e atos de linguagem orais/multissemióticos; Mobilização para o pensamento crítico acerca da agenda contemporânea; Discurso oral em ILF</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo Jornalístico/ Midiático temáticas contemporâneas de cidadania global.</p> <p>Etapas e Estratégias de produção de textos de gêneros do discurso orais ou escritos, a partir de práticas inovativas de novos letramentos e multiletramentos.</p> <p>Situação de interação social do gênero do discurso oral ou escrito.</p> <p>Condições de produção e objetivos comunicativos (Forma composicional, estilo, gênero, progressão temática e adequação às linguagens, suporte, trans e multimídiação).</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		desafios contemporâneos.	como forma de atuação e inovação em desafios contemporâneos. Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF: Produção de discursos e atos de linguagem escritos/multissemióticos; Mobilização para o pensamento crítico acerca da agenda contemporânea; Discurso escrito em ILF como forma de atuação e inovação em desafios contemporâneos.	Adequação do gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou multimídia. Progressão temática. Adequação linguístico-discursiva à situação do evento, ao tema, à finalidade, aos interlocutores etc. Regularidades da língua, escolhas linguísticas e intencionalidade de sentidos. Aspectos fonéticos/fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.
3. 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.	(EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.	LÍNGUA PORTUGUESA Analisar e produzir críticas referentes a dados estatísticos apresentados em diferentes mídias. Desenvolver conteúdo textual em produções multissemióticas, multimídia, transmídia e remídia. Discutir documentos legais relacionados à realidade escolar e do estudante.	Prática de leitura: Esferas e práticas de linguagem. Análise de discursos e atos de linguagem. Prática de produção de texto: Processos de produção e inovação com as linguagens. Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe	Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário: Elementos composicionais. Condições de produção. Investigação de temas, questões e desafios contemporâneos. Contextos de produção. Coesão e Coerência.
4. Compreender as línguas como fenômeno (geopolítico, histórico, cultural,	(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e	LÍNGUA PORTUGUESA Analisar os	Prática de leitura: Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos	Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>caracterizar as línguas como fenômeno geopolítico, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p>	<p>elementos composicionais em textos de diferentes gêneros e compará-los.</p> <p>Produzir conteúdo em diferentes mídias sobre temáticas contemporâneas.</p> <p>Criar roteiros de soluções para problemas do cotidiano escolar.</p>	<p>em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos escritos e multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de textos: Estratégia de produção textual escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Variação linguística.</p>	<p>Literário:</p> <p>Situação de interação social do texto oral.</p> <p>Adequação ao gênero (estrutura composicional).</p> <p>Progressão temática.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Intenção e linguagem: língua formal, informal/coloquial e literária.</p> <p>Linguagem da Internet.</p>
<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer, selecionar e utilizar os gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados de forma consciente e intencional.</p> <p>Experimentar, fruir e vivenciar gestos e movimentos dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados entendendo as limitações corporais próprias e do outro e respeitando as</p>	<p>Aspectos biopsicológicos dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p>	<p>Conhecimentos artísticos, culturais, fisiológicos, anatômicos, biomecânicos e sistemas energéticos que envolvem a produção dos movimentos dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p> <p>Gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados.</p> <p>Vivência, adaptação e transformação dos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		diferenças.		contextos.
5. 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.	(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.	EDUCAÇÃO FÍSICA Experimentar diferentes ginásticas de condicionamento físico e identificar práticas a serem cultivadas no Projeto de Vida. Desenvolver o autoconhecimento e autocuidado com o corpo e com a saúde pessoal e coletiva, a socialização e o entretenimento relacionando ginásticas de condicionamento físico à saúde e ao seu Projeto de Vida. Criar soluções de tempo, espaço, materiais, regras e agrupamentos para ajustar as ginásticas de condicionamento físico a contextos de vida e da comunidade.	Aspectos biopsicológicos das ginásticas. Ginásticas, vida de qualidade e saúde.	Identificação da lógica interna de práticas motrizes nos esportes, práticas corporais de aventura e ginásticas tematizados. A ginástica enquanto manifestação da cultura de movimento. Ginástica de condicionamento físico (alongamentos, ginástica aeróbica e localizada, step, pular corda, pilates, treino funcional) em diferentes contextos (lazer, saúde, educação e trabalho). Relações entre atividade física/ exercício físico e sedentarismo, obesidade, gasto calórico, síndrome metabólica. Aptidão física relacionada à saúde. Métodos de avaliação física. Possibilidades de adaptação das práticas das ginásticas de condicionamento físico a diferentes contextos e aos projetos de vida dos estudantes.
6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais,	(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade,	LÍNGUA PORTUGUESA Registrar processos artísticos locais em textos de	Prática de leitura: Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e	Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário: Seleção de léxico.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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.</p>	<p>bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.</p>	<p>diferentes gêneros.</p> <p>Planejar e escrever roteiros para eventos.</p> <p>Participar de eventos artísticos e culturais realizados no ambiente escolar ou fora dele.</p>	<p>culturais.</p> <p>Prática de produção de texto: Estratégia de produção textual escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição e elucidação de conceitos em confronto com o senso comum.</p>	<p>Adequação discursiva.</p> <p>Tema.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Tipos de argumentos e contra-argumentação.</p> <p>Organizadores textuais.</p> <p>Coesão e coerência.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>6. 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.</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>ARTE</p> <p>Reconhecer arte como esfera de diversidade cultural, social, de identidades e saberes.</p> <p>Pesquisar, apreciar e analisar manifestações artísticas e culturais como recurso para a construção de reflexões, ações críticas e criativas e de incentivo à prática do protagonismo e autonomia.</p>	<p>Contextos e práticas.</p> <p>Patrimônio Cultural.</p> <p>Espaços de arte.</p> <p>Elementos das Linguagens Artísticas.</p> <p>Sistemas das Linguagens Artísticas.</p> <p>Curadoria.</p>	<p>Dança contemporânea.</p> <p>Dança-teatro.</p> <p>Poéticas da cena.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Movimento, espaço e tempo.</p> <p>Patrimônio Cultural material e imaterial, local, regional, nacional e/ou global.</p> <p>Museus, galerias, instituições, teatros, exposições, conservatórios, instalações, eventos, ações, promoções, curadores, artistas, etc.</p>
<p>7. 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</p>	<p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p>	<p>ARTE</p> <p>Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo</p>	<p>Arte e Tecnologia.</p> <p>Materialidades.</p> <p>Processos de Criação.</p> <p>Curadoria.</p>	<p>Quadros digitais interativos.</p> <p>Hologramas.</p> <p>Tecnologias digitais no compartilhamento de produções das Linguagens Artísticas.</p> <p>Música Eletrônica.</p> <p>Instrumentos musicais digitais e analógicos.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.</p>		<p>reflexivo, ético e responsável.</p> <p>Observar e produzir intersecções entre arte e mídias, ferramentas e tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC).</p>		<p>Cinema.</p> <p>Fotografia.</p> <p>Mixagem.</p> <p>Design.</p> <p>Culturas digitais.</p> <p>Projeção.</p> <p>Obras digitais.</p> <p>Video Art.</p> <p>Vídeo Dança.</p> <p>Vídeo Performance.</p> <p>Site specific.</p> <p>Redes sociais, sites, blogs, aplicativos, etc.</p>
<p>7. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Utilizar recursos digitais para produção e edição de diferentes gêneros do discurso.</p> <p>Relacionar/comparar estruturas textuais em diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Elaborar críticas após análise em textos de diferentes discursos.</p>	<p>Prática de leitura: Reflexão crítica sobre as temáticas tratadas e a validade das informações.</p> <p>Prática de produção de texto: Contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem, no contexto da cultura de rede.</p> <p>Análise linguística e semiótica: Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Curadoria: filtrador; agenciador.</p> <p>Interdiscursividade e intertextualidade.</p> <p>Intertextualidade.</p>

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

3º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender os contextos históricos, culturais, originários e o papel social dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Analisar as transformações históricas e tecnológicas dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados e suas relações com o contexto cultural, social, ambiental, político e econômico atual.</p> <p>Analisar discursos veiculados em mídias diversas (jornais, recursos audiovisuais, redes sociais) relacionados à cultura corporal.</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Contextos históricos e culturais dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Jogos e brincadeiras, esportes, danças, mídia e culturas digitais.</p>	<p>Transformação histórica, cultural e tecnológica dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Mudanças nas regras, vestimentas, materiais, equipamentos e formas de praticar os jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Relação entre jogos e brincadeiras, esportes, danças e os veículos midiáticos.</p> <p>Influência da ciência e tecnologia nos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Utilização de dispositivos tecnológicos como assistentes de arbitragem e outros aplicativos nos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Importância dos jogos e brincadeiras,</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>esportes e danças tematizados no contexto cultural, social, ambiental, político e econômico.</p> <p>As dimensões do esporte: esporte educacional, participação e rendimento.</p>
<p>1. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender o texto como um evento discursivo sócio-histórico e ideologicamente situado.</p> <p>Analisar usos de recursos expressivos (linguísticos e/ou multissemióticos) e seus efeitos de sentidos nos discursos em ILF.</p> <p>Posicionar-se sobre aspectos de natureza cultural, social e política presentes na formação discursiva do texto em ILF.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem multimidiáticos e multissemióticos.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos e compreensão do discurso oral. Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos e compreensão do discurso escrito. Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do Campo da Vida pública ou Jornalístico/ Midiático, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Contexto de produção, recepção e circulação (relação autor/leitor/texto – lugar social de enunciador e enunciatário).</p> <p>Condições sócio-históricas de local e época de publicação e de circulação.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Aceitabilidade.</p> <p>Situacionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade temática: tema, ideias principais e secundárias.</p> <p>Vozes sociais presentes no texto.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>Vozes ideológicas, pressupostas ou subentendidas.</p> <p>Função comunicativa predominante.</p> <p>Aspectos fonéticos/fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.</p> <p>Efeitos de sentido dados pela conjunção das múltiplas linguagens na construção do texto-multimodalidade.</p> <p>Fato e opinião.</p> <p>Tese e argumento.</p>
<p>1. 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.</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>ARTE</p> <p>Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das linguagens artísticas tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artísticas e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório</p>	<p>Contextos e práticas.</p> <p>Patrimônio Cultural.</p> <p>Curadoria.</p> <p>Arte e Tecnologia.</p> <p>Materialidades.</p> <p>Notação, Registro Musical e Sonoridades.</p>	<p>Movimentos e Períodos da arte.</p> <p>Arte dos povos originários da América.</p> <p>Arte africana e afro-brasileira.</p> <p>Arte brasileira.</p> <p>Danças étnicas.</p> <p>Danças Brasileiras.</p> <p>Música étnica.</p> <p>Música Popular Brasileira.</p> <p>Teatro brasileiro.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>imagético, corporal e sonoro.</p> <p>Considerar arte como campo de observação, reflexão, análise e reconfiguração dos padrões da realidade social, aspectos contemporâneos e ideológicos.</p>		<p>Teatralidades.</p> <p>Patrimônio Cultural material e imaterial, local, regional, nacional e/ou global.</p> <p>Museus, galerias, instituições, teatros, exposições, conservatórios, instalações, eventos, ações, promoções, curadores, artistas, etc.</p>
<p>1. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Reconhecer e analisar estereótipos e preconceitos associados aos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados e a grupos minoritários.</p> <p>Refletir sobre as implicações das escolhas e usos de recursos das linguagens verbais ou não verbais, a manifestação de crenças, saberes, valores, ideologias e interesses que perpassam os jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p>	<p>Jogos e brincadeiras, esportes, danças, lazer e sociedade.</p> <p>Jogos e brincadeiras, esportes, danças, mídias e culturas digitais.</p> <p>Valores nas práticas da cultura corporal.</p>	<p>Preconceito e racismo nas diferentes práticas corporais.</p> <p>Estereótipos e relações de poder presentes nos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Interesses, relações de poder e perspectivas de mundo presentes nos discursos referentes aos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Apagamentos culturais (como a cultura dos povos originários, dos africanos e afro-brasileiros) nos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Reconhecer a intencionalidade dos produtores de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Identificar estereótipos e preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Construir hipóteses explicativas para o posicionamento assumido no texto por meio do tratamento dado ao tema e encadeamento das ideias secundárias.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Relação entre textos, atos de linguagem e discursos. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais, etc.).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias presentes no discurso oral).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados nos discursos e atos de linguagem escritos).</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do campo da vida pública ou jornalístico midiático, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Formação discursiva: temas e progressão temática.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Vozes ideológicas pressupostas ou subentendidas.</p> <p>Denotação e conotação.</p> <p>Relação interdiscursiva: dialogismo e interdiscurso.</p> <p>Relação intertextual: polifonia e intertextualidade.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência textual.</p> <p>Operadores argumentativos.</p>
<p>1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos</p>	<p>(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar, interpretar e discutir textos em diferentes</p>	<p>Prática de leitura: Confirmação/validação da compreensão.</p> <p>Prática de oralidade:</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>e discursos em diversos campos de atuação social.</p>	<p>linguagens.</p> <p>Adaptar textos e possibilitar navegação em diferentes mídias.</p> <p>Produzir discursos em diferentes gêneros sobre temáticas contemporâneas.</p>	<p>Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais/multissemióticos.</p> <p>Relação entre fala e escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe.</p>	<p>Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Adequação da linguagem ao público.</p> <p>Efeitos de sentido promovidos pelos elementos da linguagem oral no momento da escuta: entonação; respeito aos turnos de fala; expressões corporais, faciais, gestuais, pausas, entre outros.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Discurso ideológico.</p> <p>Coesão e coerência.</p> <p>Organizadores textuais.</p>
<p>1. 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.</p>	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Reconhecer os diferentes contextos de produção, circulação e recepção de produções multissemióticas, multimídia e transmídia.</p> <p>Analisar e experimentar diferentes atos de linguagem que se utilizam de recursos variados das linguagens verbal, artística e corporal (multissemioses),</p>	<p>Contextos históricos e culturais dos jogos e brincadeiras.</p> <p>Jogos e brincadeiras, lazer e sociedade.</p> <p>Jogos e brincadeiras, mídia e culturas digitais.</p>	<p>Transformações históricas e tecnológicas dos jogos e brincadeiras.</p> <p>Veiculação histórica dos jogos e brincadeiras nas diferentes mídias.</p> <p>Mercantilização e espetacularização dos jogos e brincadeiras.</p> <p>Jogos eletrônicos x jogos populares.</p> <p>Jogos virtuais e online.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>em jogos e brincadeiras.</p> <p>Desenvolver a autonomia na utilização de diferentes mídias integradas, propondo produções que refletem o protagonismo juvenil relacionado aos jogos e brincadeiras.</p>		<p>Corpo, lazer e espaços públicos das cidades.</p> <p>Benefícios e malefícios dos jogos online.</p> <p>Possibilidades de adaptação e fruição das práticas da cultura corporal em diferentes espaços públicos e aos projetos de vida, no que diz respeito ao tempo de lazer dos estudantes.</p>
<p>2. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Apreciar e analisar os processos contemporâneos nas manifestações artísticas culturais e na literatura.</p> <p>Produzir e veicular críticas referentes às manifestações artísticas, culturais e literárias.</p> <p>Analisar e compreender aspectos éticos, políticos, estéticos, artísticos, culturais e literários em diferentes gêneros.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Prática de oralidade. Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais.</p> <p>Prática de produção de texto:</p> <p>Condições de produção e circulação dos textos.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Sintaxe.</p> <p>Literatura: Pensamento/imaginação, fruição e elucidação de conceitos em confronto com o senso comum.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Elementos da linguagem mobilizados pelo autor para conseguir a adesão do ouvinte: adequação da linguagem ao público, variação linguística (gírias, jargões profissionais, clichês, citações etc.), estratégias discursivas de persuasão (uso de linguagem figurada, argumentação etc.).</p> <p>Vozes sociais no texto.</p> <p>Intencionalidades.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>Marcadores discursivos e metadiscursivos.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>2. 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.</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>ARTE</p> <p>Reconhecer arte como esfera dialógica de sensibilização, investigação, atuação e produção de sentidos sobre a realidade social.</p>	<p>Elementos das Linguagens Artísticas.</p> <p>Sistemas das Linguagens Artísticas.</p> <p>Notação, Registro Musical e Sonoridades.</p> <p>Espaços de Arte.</p> <p>Patrimônio Cultural.</p>	<p>Arte dos povos originários da América.</p> <p>Arte africana.</p> <p>Poéticas da cena cotidiana.</p> <p>Performance.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Danças étnicas.</p> <p>Street dance.</p> <p>Música étnica.</p> <p>Cantores populares.</p> <p>Luthier.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Teatro engajado.</p> <p>Teatro de rua.</p> <p>Patrimônio Cultural material e imaterial, local, regional, nacional e/ou global.</p> <p>Museus, galerias, instituições, teatros, exposições, conservatórios, instalações, eventos, ações, promoções, curadores, artistas, etc.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>2. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Utilizar as diferentes estratégias de remediação, multimídia e transmídia em eventos, festivais, etc.</p> <p>Relacionar discursos veiculados em diferentes mídias.</p> <p>Intervir, cooperando em situações de resolução de conflitos e combate aos preconceitos de qualquer natureza.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Relação entre discursos, textos, atos de linguagem e processos de legitimação de práticas das diferentes linguagens.</p> <p>Prática de produção de texto: Estratégia de Produção textual escrita. Produção textual pós-escrita.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Conhecimentos linguísticos: funções da linguagem e construção lexical.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Conhecimentos linguísticos morfossintáticos, semânticos e de funções da linguagem oral.</p> <p>Pressupostos e subentendidos.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>3. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender e analisar os contextos de produção, circulação e recepção das danças tematizadas e sua relação com os Direitos Humanos.</p> <p>Experimentar, vivenciar e fruir movimentos e danças de diferentes matrizes respeitando as diferenças culturais e étnicas.</p>	<p>Contextos históricos e culturais das danças tematizadas.</p> <p>Danças, lazer e sociedade.</p> <p>Danças, vida de qualidade e saúde.</p> <p>Experimentação de práticas da cultura corporal.</p>	<p>O movimento como meio de expressão em sociedade.</p> <p>Experimentação do corpo dançante, dos passos e músicas de danças características e tradicionais de diversos povos e culturas.</p> <p>Danças folclóricas e étnicas de diferentes matrizes culturais.</p> <p>Danças dos povos originários (indígenas, africanos e afro-brasileiros).</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>Benefícios biopsicossociais das danças de diferentes matrizes culturais.</p> <p>Reelaboração dessas danças a partir de uma experiência criativa, estética e colaborativa.</p> <p>Diálogos entre dança e lutas/artes marciais.</p>
<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Inferir efeitos de sentidos sobre discursos que veiculam questões éticas, políticas, estéticas.</p> <p>Planejar, implementar e vivenciar eventos de intervenção direcionados às temáticas sociais e culturais locais e regionais.</p> <p>Relacionar e produzir argumentos sobre conteúdos veiculados em diferentes mídias.</p>	<p>Prática de oralidade: Confirmação/validação da compreensão. Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Sumário de informações e conteúdo produzido pelo contexto da produção textual oral (dos interlocutores, da unidade temática, propósitos, entre outros).</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Argumentatividade</p> <p>Tipos de argumentos e contra-argumentação.</p>
<p>3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração,</p>	<p>(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Discutir, debater e argumentar sob</p>	<p>Prática de leitura: Análise do contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa,</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.</p>	<p>aspectos éticos, políticos, ideológicos, estéticos, artísticos e culturais.</p> <p>Selecionar, adequar e desenvolver conteúdo para produções multissemióticas, multimídia, transmídia e remídia.</p> <p>Fazer curadoria de informação na produção da crítica.</p>	<p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais. Recursos das diferentes linguagens e produção de sentidos. Réplica.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Sintaxe e Semântica.</p>	<p>Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Gêneros discursivos e seus elementos composicionais, desenvolvidos a partir das práticas da oralidade, leitura e escrita.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Planejar, produzir, revisar e analisar textos orais de acordo com as condições de produção e objetivos comunicativos (forma composicional, estilo, gênero, progressão temática e adequação dos elementos da fala).</p> <p>Informatividade.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Discurso ideológico.</p> <p>Curadoria.</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 princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.</p>	<p>ARTE</p> <p>Analisar processos de criação artística para discutir, argumentar e produzir inovações de relevância social.</p> <p>Desenvolver processos de criação artística com base em temas ou interesses</p>	<p>Processos de Criação.</p> <p>Contextos e Práticas.</p> <p>Arte e Tecnologia.</p> <p>Materialidades.</p>	<p>Experimentação artística individual e coletiva.</p> <p>Recursos e tecnologias sociais e digitais.</p> <p>Desenho, Pintura, Colagem, Quadrinhos, Dobradura, Escultura, Modelagem.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.		
4. Compreender as línguas como fenômeno (geopolítico, 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.	(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.	LÍNGUA INGLESA Reconhecer a língua inglesa como sensível a seus contextos de uso em interações entre falantes de diferentes línguas maternas, que a transformam e por ela são transformados. Compreender estratégias interacionais empregadas por falantes de diferentes línguas maternas para alcançar seus propósitos comunicativos usando ILF. Legitimar usos por grupos subalternizados, que transgridem o padrão posto por nacionalidades hegemônicas.	Práticas discursivas de leitura em ILF: Contextos sócio-históricos, socioculturais e sociopolíticos do inglês como língua franca da comunicação global. Variedades de usos por falantes de diferentes línguas maternas em interações interculturais. Estratégias pragmático-discursivas. Inteligibilidade.	Gêneros discursivos em ILF, do Campo da Vida Pessoal e /ou Artístico Literário, que abordem temáticas relacionadas à língua e identidade cultural: Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso. Modalizadores discursivos. Coerência pragmática e estilística: variedades de usos de ILF, inteligibilidade, adequação, inadequação e pertinência de registros.
4. Compreender as línguas como fenômeno (geopolítico, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas	(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação	LÍNGUA INGLESA Compreender os diferentes usos da língua inglesa em interações	Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF: Contextos de usos. Usos de recursos das	Gêneros discursivos em ILF, do Campo da Vida Pessoal e /ou Artístico Literário em ILF, que abordem

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.</p>	<p>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>plurilíngues e multiculturais, observando fatores de adequação ao contexto, inteligibilidade e estratégias pragmáticas interacionais, linguísticas e extralinguísticas</p> <p>Construir sentido/entendimento sobre características culturais e linguístico-discursivas presentes nas variedades de usos ILF, que contribuem para a adequação, o alcance do propósito comunicativo e para o entendimento, respeito e empatia a estilos próprios de seus usuários.</p> <p>Vivenciar práticas discursivas em ILF provenientes de grupos identitários variados.</p>	<p>variedades e de estilos linguísticos por falantes de diferentes línguas maternas e processos de construção identitária.</p> <p>Estratégias de modalização, intencionalidade, adequação e pertinência.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Contextos de usos.</p> <p>Usos de recursos das variedades e de estilos linguísticos por falantes não nativos de inglês e processos de construção identitária.</p> <p>Estratégias de modalização, intencionalidade, adequação e pertinência.</p>	<p>temáticas relacionadas à língua e identidade cultural:</p> <p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso.</p> <p>Modalizadores discursivos.</p> <p>Coerência pragmática e estilística: variedades de usos de ILF, inteligibilidade, adequação, inadequação e pertinência de registros.</p>
<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer, selecionar e utilizar os gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados de forma consciente e intencional.</p> <p>Experimentar, fruir e vivenciar gestos e movimentos dos jogos e</p>	<p>Aspectos biopsicológicos dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Jogos e brincadeiras, esportes, danças, lazer e sociedade.</p>	<p>Conhecimentos artísticos, culturais, fisiológicos, anatômicos, biomecânicos e sistemas energéticos que envolvem a produção dos movimentos dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados</p> <p>Gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		brincadeiras, esportes e danças tematizados, entendendo as limitações corporais próprias e do outro e respeitando as diferenças.		<p>jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p> <p>Vivência, adaptação e transformação dos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos.</p> <p>Identificar a lógica interna de práticas motrizes nos jogos e brincadeiras, esportes e danças tematizados.</p>
<p>5. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Produzir roteiros e propostas de intervenção social que incluam a prática do esporte, do lazer e cultura corporal.</p> <p>Participar de eventos que mobilizem a interação social envolvendo diferentes temáticas.</p> <p>Engajar-se em ações de promoção dos valores democráticos e respeito às diferenças.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Apreciação e réplica, com combate a preconceitos e estereótipos em práticas corporais.</p> <p>Prática de produção de texto: Construção da textualidade.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Semântica e Variação linguística.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Discursos e atos de linguagem que circulam em diferentes campos de atuação e que incorrem em manifestação de preconceito e alimentação de estereótipos nas práticas da cultura corporal.</p> <p>Análise e experimentação de aspectos sinestésicos (gestos e expressões corporais) constitutivos de práticas da</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>oralidade.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>6. 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.</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>ARTE</p> <p>Observar e interpretar processos de autoria individual e coletiva produção, circulação e recepção de obras artísticas.</p> <p>Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.</p>	<p>Processos de Criação.</p> <p>Contextos e Práticas.</p> <p>Materialidades.</p>	<p>Experimentação artística individual e coletiva</p> <p>Improvisação artística individual e coletiva.</p> <p>Coreografias.</p> <p>Sonoridades.</p> <p>Teatralidades.</p> <p>Performance.</p> <p>Desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.</p>
<p>6. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Planejar, produzir e atuar em processos criativos de autoria individual ou coletiva.</p> <p>Posicionar-se criticamente em relação à diversidade dos saberes, identidades e culturas.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Contextos de produção, circulação e recepção de criações artísticas. Experimentação de linguagens e materialidades artísticas.</p> <p>Prática de produção oral: Práticas e linguagens artísticas. Processos de criação. Autoria coletiva de criações artísticas.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe.</p> <p>Literatura:</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Modalização.</p> <p>Recursos multissemióticos e digitais na escrita.</p> <p>Coesão e</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

			Pensamento/imaginação	coerência. Análise literária.
7. 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.	(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.	ARTE Experimentar e conceituar interseções entre arte, mídias sociais e tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC).	Arte e Tecnologia. Materialidades. Processos de Criação. Curadoria.	Quadros digitais interativos. Hologramas. Tecnologias digitais no compartilhamento de produções das Linguagens Artísticas. Música Eletrônica. Instrumentos musicais digitais e analógicos. Cinema. Fotografia. Mixagem. Design; Culturas digitais. Projeção. Obras digitais. Video Art. Vídeo Dança. Video Performance. Site specific. Redes sociais, sites, blogs, aplicativos, etc.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>7. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) nas diferentes práticas discursivas em ILF e nos processos de formação dos sujeitos contemporâneos.</p> <p>Discutir princípios éticos nas práticas discursivas em ILF mediadas pelas TDIC.</p> <p>Fazer uso crítico das TDIC nas diferentes práticas discursivas em ILF.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Contextos de usos da língua inglesa no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Contextos de usos orais da língua inglesa no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Contextos de usos escritos da língua inglesa no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p>	<p>Gêneros discursivos de qualquer Campo de Atuação, próprios da cultura juvenil ou cultura de convergência, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital.</p> <p>Curadoria de informação, opinião.</p> <p>Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital.</p> <p>Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Mídia e culturas digitais.</p> <p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso no meio digital.</p>
--	--	--	--	--

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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 realidade e para continuar aprendendo.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Planejar, produzir e editar textos em ILF, orais, escritos e/ou multissemióticos que contemplem réplicas a temáticas contemporâneas debatidas ou hipótese de solução a problemas reais (locais/globais).</p>	<p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Discurso oral em língua inglesa como instrumento de ação social. Vivência de situações de uso da língua inglesa em interação intercultural pela produção de textos orais.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Discurso oral em língua inglesa como instrumento de ação social. Vivência de situações de uso da língua inglesa em interação intercultural pela produção de textos escritos.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, próprios da cultura juvenil ou de convergência, de qualquer campo de atuação, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Apresentação da proposta de produção textual multissemiótica.</p> <p>Levantamento de conhecimento prévio sobre a temática e o gênero proposto.</p> <p>Estudo, organização e sistematização das características do gênero: análise de textos variados do mesmo gênero.</p> <p>Condições de produção, circulação e consumo, infraestrutura textual, suporte de veiculação, formação discursiva e</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>ideológica, linguagem (oral, escrita, multimodal), relações interdiscursivas, escolhas lexicais, relações entre as ideias do texto dadas por elementos de coesão e coerência, aspectos fonéticos e fonológicos (pronúncia, stress, ritmo, entonação), etc.</p> <p>Produção inicial: individual e/ou coletiva.</p> <p>Revisão e reescrita.</p> <p>Veiculação.</p>
<p>1. 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 realidade e para continuar aprendendo.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Relacionar e comparar estruturas textuais e discursos produzidos em diferentes gêneros.</p> <p>Adaptar, adequar e/ou reescrever discursos de diferentes gêneros.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Intertextualidade e interdiscursividade.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				temática. Vozes sociais.
<p>1. 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 realidade e para continuar aprendendo.</p>	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender processos contemporâneos de produção e recepção de discursos em ILF, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Capacitar-se para as práticas de compreensão, curadoria e produção de textos colaborativos em ILF, multi e/ou transmidiáticos, multissemióticos, favorecendo os multiletramentos.</p> <p>Propor formas de intervenção através das práticas sociais mediadas por ILF, usando processos contemporâneos de produção e circulação de discursos (remediação, multimídia e transmídia).</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Interações discursivas contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e/ou transmídia, como atos linguísticos, cognitivos, socioculturais e políticos.</p> <p>Relações interdiscursivas e/ou intertextuais.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Processos de autoria coletiva de produções textuais orais contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>processos de autoria coletiva de produções textuais escritas contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, próprios da cultura juvenil ou de convergência, de campos de atuação diversificados, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global:</p> <p>Etapas e estratégias de produção de textos de gêneros do discurso orais ou escritos e curadoria de conteúdos digitais.</p> <p>Situação de interação social do gênero do discurso oral ou escrito.</p> <p>Condições de produção e objetivos comunicativos (forma composicional, estilo, gênero, progressão temática e adequação às linguagens, suporte, trans e multimídiação).</p> <p>Adequação do gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>multimídia.</p> <p>Progressão temática.</p>
<p>2.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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar aspectos éticos, políticos, estéticos e culturais em informações/divulgações em diferentes discursos e mídias.</p> <p>Identificar, listar e propor soluções para problemas do cotidiano, relacionados aos valores democráticos e Direitos Humanos.</p>	<p>Prática discursiva de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem. Apreciação, experimentação e réplica.</p> <p>Prática discursiva de oralidade:</p> <p>Efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos em textos pertencentes a gêneros diversos.</p> <p>Literatura:</p> <p>Elucidação de conceitos em confronto com o senso comum.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Vozes sociais no texto.</p> <p>Adequação da fala ao contexto social.</p> <p>Turnos de fala.</p> <p>Seleção lexical.</p> <p>Argumentação.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>2.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.</p>	<p>(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem multimodais/multissemióticas compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Analisar as relações de poder, intencionalidades, valores, ideologias e preconceitos dados pelos contextos de produção, recepção e circulação de discursos e atos das diferentes linguagens.</p> <p>Posicionar criticamente em relação às ideologias, relações de poder, preconceitos, que estão presentes nos</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Reconstrução das condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagens, nas práticas das diferentes linguagens.</p> <p>Relação entre discursos, atos de linguagem, valores e ideologia. Influência do contexto histórico e cultural na produção de discursos.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Contexto de uso de ILF, adequação e</p>	<p>Gêneros discursivos multissemióticos em ILF, do campo da vida pública, que abordem temáticas de Direitos Humanos: Interlocução: Lugar social de enunciatador e enunciatário.</p> <p>Condições do contexto: histórico, social, político, cultural, econômico, etc.</p> <p>Infraestrutura textual: Plano geral do texto;</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>gêneros multimodais analisados.</p> <p>Apropriar-se de recursos expressivos linguísticos, corporais, visuais, sonoros, artísticos, hibridizando-os para produzir discursos e atos de linguagem que constituam respostas a situações sociais de inclusão (valorização) ou exclusão (discriminação racial, subalternização, etc).</p>	<p>inadequação, inteligibilidade, interculturalidade;</p> <p>Relação entre discursos, atos de linguagem, valores, hegemonia e ideologia. Influência do contexto histórico e cultural na produção de discursos orais.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Contexto de uso de ILF, adequação e inadequação. inteligibilidade, interculturalidade;</p> <p>Relação entre discursos, atos de linguagem, valores e ideologia. Influência do contexto histórico e cultural na produção de discursos escritos.</p>	<p>tipos de discurso; tipos de sequências.</p> <p>Implicações do suporte para a (re)construção de sentido.</p> <p>Função comunicativa predominante: persuadir, informar, etc.</p> <p>Efeitos de sentido dados pela multimodalidade.</p> <p>Tema e progressão temática.</p> <p>Vozes sociais representadas.</p> <p>Ideologias explícitas ou subjacentes.</p> <p>Discursos hegemônicos explícitos ou subjacentes.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência textual.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coesão textual.</p> <p>Relação interdiscursiva: dialogismo e interdiscurso.</p> <p>Conhecimentos linguísticos: funções da linguagem e construção</p>
--	--	--	---	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

				lexical.
<p>2. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender a dimensão (geo)política de ILF.</p> <p>Analisar sentidos e visões de mundo veiculados por discursos e atos de linguagem em ILF.</p> <p>Produzir discursos e atos de linguagem de respeito à diversidade, rompendo com padrões de preconceitos historicamente construídos, com protagonismo na defesa de valores democráticos e dos Direitos Humanos.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura:</p> <p>Relação entre discursos, atos de linguagem e valores. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos de discursos). Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem). Posicionamentos éticos e estéticos.</p>	<p>Gêneros discursivos multimodais em ILF, do campo da vida pública, que abordem temáticas de Direitos Humanos:</p> <p>Relação interdiscursiva: dialogismo e interdiscurso.</p> <p>Relação entre textos.</p> <p>Intertextualidade e polifonia;</p> <p>Conhecimentos linguísticos: operadores da argumentação e modalizadores.</p> <p>Regularidades da língua.</p> <p>Escolhas linguísticas e intencionalidade: Efeitos de sentido dados por aspectos sintáticos, morfológicos, semânticos, fonéticos e fonológicos.</p>
<p>3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e</p>	<p>(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar as diferentes linguagens</p>	<p>Prática de oralidade: Confirmação/validação da compreensão.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.</p>	<p>utilizadas nos processos de produção individual e coletiva.</p> <p>Produzir e veicular críticas referentes às manifestações artísticas, culturais e literárias.</p>	<p>regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição; prática e cultura digital.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Semântica.</p>	<p>Artístico Literário:</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Conhecimentos linguísticos morfofossintáticos, semânticos e de funções da linguagem oral.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Intencionalidades.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Discurso ideológico.</p> <p>Os sentidos de termos e palavras no texto: denotação e conotação.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Engajar-se em defesa de questões voltadas à consciência socioambiental e ao consumo responsável.</p> <p>Posicionar-se criticamente ante discursos de preconceito, ideologia e problemas sociais.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Análise do contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Recursos das diferentes linguagens e produção de sentidos.</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais.</p> <p>Consideração do contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Mobilização de conhecimentos adquiridos (contexto de produção textual, características discursivas e linguístico-discursivas).</p> <p>Fato central.</p> <p>Coesão e Coerência</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				Adequação discursiva à situação do evento (formal/informal), ao tema, à finalidade, aos interlocutores etc.
<p>4. Compreender as línguas como fenômeno geopolítico, 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</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e adequar discursos às diferentes situações comunicativas.</p> <p>Formar opinião e produzir argumentos relativos aos conteúdos analisados.</p> <p>Resumir e transcrever discurso oral relativos a conteúdos analisados previamente.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos em textos pertencentes a gêneros diversos.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Morfossintaxe e Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Efeitos de sentido decorrentes de escolhas de volume, timbre, intensidade, pausas, ritmo, efeitos sonoros, sincronização, expressividade, gestualidade etc.</p> <p>Seleção lexical.</p> <p>Coesão e coerência.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Elementos relacionados à fala (modulação de voz, entonação, ritmo, acentuação e intensidade etc.) e à cinestesia (postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com a plateia etc.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

				Adequação discursiva à situação do evento (formal/informal), ao tema, à finalidade, aos interlocutores etc.
5. 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.	(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.	LÍNGUA PORTUGUESA Compreender e analisar estereótipos e relações de poder presentes em discursos veiculados pelas diferentes mídias. Posicionar-se criticamente ante discursos veiculados em diferentes mídias, que manifestam injustiça e desrespeito.	Prática de leitura: Contexto de produção, circulação e recepção de discursos sobre as práticas corporais. Apreciação e réplica, com combate a preconceitos e estereótipos em práticas corporais. Prática de oralidade: Contexto de produção, circulação e recepção de discursos sobre as práticas corporais. Análise Linguística/semiótica: Sintaxe e Morfossintaxe.	Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário: Análise do contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Análise e experimentação de aspectos sinestésicos (gestos e expressões corporais) constitutivos de práticas da oralidade intencionalidade s, efeitos de sentido, de acordo com o contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Coesão e coerência.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>7. 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 e cultura.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) nas diferentes práticas discursivas em ILF e nos processos de formação dos sujeitos contemporâneos.</p> <p>Discutir princípios éticos nas práticas discursivas em ILF mediadas pelas TDIC.</p> <p>Fazer uso crítico das TDIC nas diferentes práticas discursivas em ILF.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Contextos de usos da língua inglesa no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Contextos de usos orais da língua inglesa no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Contextos de usos escritos da língua inglesa no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do campo de atuação jornalístico / midiático em ILF, que abordem temáticas contemporâneas: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital.</p> <p>Curadoria de informação, opinião.</p> <p>Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital.</p> <p>Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Mídia e culturas digitais.</p> <p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso no meio digital.</p>
<p>7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para</p>	<p>(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Utilizar recursos digitais relacionados às</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Reflexão crítica sobre as temáticas tratadas e a validade das</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa,</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência e cultura.</p>	<p>de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.</p>	<p>práticas de produção do cotidiano escolar.</p> <p>Editar/ revisar e reescrever textos de diferentes gêneros.</p>	<p>informações.</p> <p>Prática de produção textual:</p> <p>Uso crítico de recursos e agregadores de conteúdo e compartilhamento de informações no universo digital. Alimentação temática.</p> <p>Prática de leitura:</p> <p>Contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no contexto da cultura de rede.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Sintaxe.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição, elucidação de conceitos e prática digital.</p>	<p>Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Progressão temática.</p> <p>Curadoria: filtrador; agenciador.</p> <p>A plataforma como dispositivo curatorial.</p> <p>Elementos composicionais do gênero.</p> <p>Fontes.</p> <p>Pesquisa: tipos de pesquisa (bibliográfica; documental; estudo de caso; de campo, entre outras).</p> <p>Diferenciação entre fatos e opiniões.</p> <p>Conhecimentos linguísticos: funções da linguagem em meio digital e repertório lexical.</p> <p>Formação das sentenças nos textos: estudo dos períodos simples e compostos.</p> <p>Análise literária.</p>
---	---	---	--	--

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

2º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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 realidade e para continuar aprendendo.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e interpretar discursos veiculados em diferentes mídias.</p> <p>Debater e posicionar-se criticamente ante discursos de preconceito e ideologia presentes no texto.</p>	<p>Prática de leitura: Relação entre textos, atos de linguagem e discursos.</p> <p>Prática de oralidade: Condições de produção dos textos orais que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos de atividade humana.</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Sintaxe e Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Intertextualidade.</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Informatividade (informações explícitas e implícitas).</p> <p>Contexto de produção da fala (situação formal/informal, planejada ou improvisada).</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Vozes sociais representadas.</p> <p>Ideologia (explícita ou subjacente).</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de</p>	<p>(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Planejar e desenvolver produções textuais multissemióticas.</p>	<p>Prática de leitura: Efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos em textos.</p> <p>Prática de oralidade:</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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 realidade e para continuar aprendendo.</p>	<p>semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).</p>	<p>Remidiar discursos auditivos para outras mídias.</p>	<p>Compreensão auditiva.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Semântica.</p>	<p>Artístico Literário:</p> <p>Contextualização.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Efeitos de sentido produzidos por palavras, expressões, pontuação, sinais gráficos/visuais e outras marcações nos textos.</p> <p>Hipóteses sobre o texto.</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>1. 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 realidade e para continuar aprendendo.</p>	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender processos contemporâneos de produção e recepção de discursos em ILF, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Capacitar-se para as práticas de compreensão, curadoria e produção de textos colaborativos em ILF, multi e/ou transmidiáticos, multissemióticos, favorecendo os multiletramentos.</p> <p>Propor formas de intervenção através das práticas sociais mediadas por ILF,</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Interações discursivas contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e/ou transmídia, como atos linguísticos, cognitivos, socioculturais e políticos.</p> <p>Relações interdiscursivas e/ou intertextuais.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Processos de autoria coletiva de produções textuais orais contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, próprios da cultura juvenil ou de convergência, de campos de atuação diversificados, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global: Etapas e estratégias de produção de textos de gêneros do discurso orais ou escritos e curadoria de conteúdos digitais.</p> <p>Situação de interação social do gênero do discurso oral ou escrito.</p> <p>Condições de produção e objetivos comunicativos (forma composicional,</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		usando processos contemporâneos de produção e circulação de discursos (remediação, multimídia e transmídia).	processos de autoria coletiva de produções textuais escritas contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.	estilo, gênero, progressão temática e adequação às linguagens, suporte, trans e multimídiação). Adequação do gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou multimídia. Progressão temática. Adequação linguístico-discursiva à situação do evento, ao tema, à finalidade, aos interlocutores etc. Regularidades da língua, escolhas linguísticas e intencionalidade de sentidos. Aspectos fonéticos/fonológicos: ortoépia (pronúncia) e prosódia (ritmo, acento, entonação) do inglês em contextos de uso.
3. 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	(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	LÍNGUA INGLESA Analisar o contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Usar recursos de diferentes linguagens para	Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF: Processos de produção de discursos e atos de linguagem, de autoria individual e coletiva, que mobilizem conhecimentos sobre recursos linguísticos e multissemióticos, em usos reflexivos, de acordo com efeitos de sentidos desejados.	Gêneros discursivos em ILF, do campo artístico/ literário, representativos de culturas diversas: Etapas e Estratégias de produção de gêneros do discurso orais ou escritos e curadoria de conteúdos digitais.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>	<p>contextos.</p>	<p>construir efeitos de sentido.</p> <p>Exercitar a escuta e o diálogo no processo de produção textual de autoria coletiva.</p>	<p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF: Processos de produção de discursos e atos de linguagem, de autoria individual e coletiva, que mobilizem conhecimentos sobre recursos linguísticos e multissemióticos, em usos reflexivos, de acordo com efeitos de sentidos desejados.</p>	<p>Situação de interação social do gênero do discurso oral ou escrito.</p> <p>Condições de produção e objetivos comunicativos (forma composicional, estilo, gênero, progressão temática e adequação às linguagens, suporte, trans e multimídiação).</p> <p>Adequação do gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou multimídia.</p> <p>Progressão temática.</p> <p>Adequação linguístico-discursiva à situação do evento, ao tema, à finalidade, aos interlocutores etc.</p> <p>Elementos relacionados às especificidades das diversas linguagens empregadas na construção do sentido do texto oral: modulação, entonação, ritmo, speed, word stress, linking sounds, etc.; na linguagem gestual/corporal, postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, olhar, etc.</p>
--	-------------------	---	--	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e interpretar discursos veiculados em diferentes mídias.</p> <p>Construir hipóteses de soluções para problemáticas cotidianas reais.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Análise do contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Recursos das diferentes linguagens e produção de sentidos.</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais/multissemióticos.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Estratégias de produção.</p> <p>Revisão, reescrita, edição e redesign.</p> <p>Tipos de argumento.</p> <p>Tese e argumento.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>3. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Explorar a formação discursiva em atos de linguagem em ILF, materializados em textos que abordam questões polêmicas, controversas e de relevância social.</p> <p>Refletir sobre os diferentes pontos de vista e argumentos apresentados pelos enunciadores dos textos.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem; Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos de produções artísticas, culturais, etc.).</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Réplica. Produção de debate de opinião de fundo controverso. Argumentação e modalização.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do campo artístico/ literário, representativos de culturas diversas:</p> <p>Contexto de produção, recepção e circulação: relação autor/leitor/texto – lugar social de enunciador e enunciatário.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Condições sócio-históricas de local e época de publicação e de</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>Formular opinião, com uso de estratégias de argumentação para sustentar, refutar e negociar posições, com respeito à diversidade de opiniões e abertura para a reformulação de posicionamentos.</p>	<p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Réplica. Produção de debate de opinião de fundo controverso. Argumentação e modalização.</p>	<p>circulação.</p> <p>Aceitabilidade.</p> <p>Situacionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade temática: tema, ideias principais e secundárias.</p> <p>Formação ideológica: Representações, visões de mundo, crenças, concepções pressupostas e/ou subentendidas que denotam estereótipos, ideologias e/ou discursos hegemônicos em ideias principais e secundárias.</p> <p>Elementos persuasivos, argumentativos, contra argumentativos.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coerência textual estilística e genérica.</p> <p>Relação entre ideias e construção de sentido: coesão textual.</p>
<p>4. Compreender as línguas como fenômeno geopolítico, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e</p>	<p>(EM13LGG401)</p> <p>Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político,</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Reconhecer a língua inglesa como sensível a seus contextos de uso em interações entre falantes de</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Contextos sócio-históricos, socioculturais e sociopolíticos do inglês como língua franca da comunicação global.</p> <p>Variedades de usos por</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do campo jornalístico midiático, que abordem temáticas relacionadas à cultura e à</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.</p>	<p>histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p>	<p>diferentes línguas maternas, que a transformam e por ela são transformados.</p> <p>Compreender estratégias interacionais empregadas por falantes de diferentes línguas maternas para alcançar seus propósitos comunicativos usando ILF.</p> <p>Legitimar usos por grupos subalternizados, que transgridem o padrão posto por nacionalidades hegemônicas.</p>	<p>falantes de diferentes línguas maternas em interações interculturais.</p> <p>Estratégias pragmático-discursivas.</p> <p>Inteligibilidade.</p>	<p>identidade local:</p> <p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso.</p> <p>Modalizadores discursivos.</p> <p>Coerência pragmática e estilística: variedades de usos de ILF, inteligibilidade, adequação, inadequação e pertinência de registros.</p>
<p>4. Compreender as línguas como fenômeno geopolítico, 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Relacionar discursos entre textos de diferentes gêneros.</p> <p>Compreender e analisar aspectos culturais e linguísticos em textos do idioma inglês.</p> <p>Produzir, revisar, reescrever e editar textos de diferentes gêneros.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem. Produção de textos linguísticos e multissemióticos.</p> <p>Prática de oralidade: Compreensão auditiva.</p> <p>Prática de produção textual: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Literatura:</p> <p>Contextualização e contemporaneidade, prática digital.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Seleção lexical.</p> <p>Revisão, reescrita, edição e redesign.</p> <p>Vozes sociais no texto.</p> <p>Adequação da fala ao contexto social.</p> <p>Efeitos de sentido promovidos pelos elementos da linguagem oral no momento da escuta: entonação;</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>respeito aos turnos de fala; expressões corporais, faciais, gestuais, pausas, entre outros.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>5. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e interpretar criticamente discursos de ódio, políticos ideológicos e de negligência ao indivíduo.</p> <p>Participar de produções artísticas e culturais.</p> <p>Vivenciar práticas corporais de promoção à saúde, ao respeito e ao autocuidado.</p>	<p>Prática de leitura: Recepção e emissão de discursos em diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Prática de oralidade: Composição de discursos orais e/ou escritos de conteúdo específico em diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Morfossintaxe, Sintaxe e Semântica.</p> <p>Literatura: Contextualização, prática digital, fruição, imaginação e pensamento.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Análise de situações e contextos em práticas de linguagem sobre o uso de gestos e expressões corporais em interações em linguagem oral, em práticas de gêneros como apresentação oral, recital de poesia e leitura de manifestos.</p> <p>Apreciação de imagens corporais e gestuais, em movimento ou estáticas, como fotografia, artes visuais, vídeo, cinema, dança e teatro.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Análise literária.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>6. 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</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar criticamente textos de diferentes gêneros.</p> <p>Resumir e adequar textos de diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Vivenciar e participar de eventos artísticos, culturais de promoção à autoria individual e coletiva.</p>	<p>Prática de leitura: Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de oralidade: Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Sintaxe e Semântica.</p> <p>Literatura: Fruição, elucidação de conceitos e cultura digital.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Elementos extralinguísticos.</p> <p>Conhecimentos linguísticos: marcadores do discurso; repertório lexical artístico-literário; estilo de linguagem, entre outros.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>7. 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 e cultura.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Explorar ferramentas digitais de informação e comunicação, com intencionalidade, criticidade e criatividade.</p> <p>Discutir responsabilidades e consequências éticas do uso de ferramentas digitais de informação e comunicação, plataformas e mídias sociais, jogos on-line, entre outros.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Práticas mediadas pelas tecnologias digitais da informação e comunicação, com procedimentos de experimentação, análise e problematização de princípios e valores nos usos.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, próprios da cultura juvenil ou de convergência, de campos de atuação diversificados, que abordem temáticas contemporâneas:</p> <p>Coesão: uso de conectivos e articulação gramatical com: conjunções, advérbios, pronomes, preposições, entre outros.</p> <p>Coerência: sentido lógico discursivo, sequência lógica, aplicação das</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>Usar ferramentas digitais de informação e comunicação para participar de diferentes práticas de linguagem, em diferentes campos de atuação.</p>		<p>palavras em um texto, intencionalidade pretendida.</p> <p>Processos de remediação, transmediação.</p> <p>Papel do interlocutor: visões de mundo, vozes sociais, discurso ideológico, (ideologia explícita ou subjacente).</p>
<p>7. 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 e cultura.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Planejar e desenvolver o conteúdo textual em produções digitais.</p> <p>Produzir, editar, revisar, reescrever textos de diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Formar opinião e argumentar mediante situações reais do cotidiano.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação, recepção de discursos e atos de linguagem no universo digital. Tecnologias digitais da informação e comunicação.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação, recepção de discursos e atos de linguagem no universo digital. Tecnologias digitais da informação e comunicação.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica. Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Conhecimentos linguísticos: funções da linguagem em meio digital e repertório lexical.</p> <p>Argumentatividade no texto: tipos de argumentos, estratégias comunicativas, estratégias expositivas.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º Trimestre

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>2. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Inferir e compreender aspectos éticos, políticos e de relações de poder em discursos veiculados pelas mídias.</p> <p>Discorrer sobre interesses pessoais na perspectiva da arte, cultura e temáticas contemporâneas.</p> <p>Remidiar conteúdos veiculados em diferentes mídias.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem. Recursos expressivos e seus efeitos de sentidos.</p> <p>Prática de oralidade:</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica. Variação linguística.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Intencionalidades.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Contexto de produção da fala (situação formal/informal, planejada ou improvisada).</p> <p>Discurso ideológico explícito e implícito.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Linguagem da Internet</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>2. 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</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e relacionar diferentes conteúdos veiculados nas redes sociais com a realidade local.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Compreensão detalhada (scanning): Construção da textualidade e análise da organização textual, da progressão temática e do estabelecimento de relações entre as partes do texto.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>		<p>Planejar e desenvolver o conteúdo textual em produções multissemióticas, multimídia, transmídia e remídia.</p> <p>Produzir e veicular críticas referentes às manifestações artísticas, culturais e literárias.</p>	<p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica, Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Intencionalidades.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Ideia primária e secundária.</p> <p>Fato e opinião.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>2. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Produzir e veicular críticas referentes às manifestações artísticas, culturais e literárias.</p> <p>Participar de processos de autoria coletiva e adequação de textos de diferentes gêneros.</p>	<p>Prática de leitura: Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais/multissemióticos. Compreensão auditiva.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Variação linguística.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Artístico Literário:</p> <p>Negociação de sentidos.</p> <p>Construção lexical.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Tese e argumento.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Objetividade e subjetividade na linguagem.</p> <p>Linguagem técnica.</p>
<p>3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração,</p>	<p>(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Discutir, debater e argumentar sob aspectos éticos,</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Análise de textos e atos de linguagem, considerando seus</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do campo jornalístico midiático, que abordem</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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.</p>	<p>diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.</p>	<p>políticos, ideológicos, estéticos, artísticos e culturais.</p> <p>Selecionar, adequar e desenvolver conteúdo para produções multissemióticas, multimídia e remídia.</p> <p>Fazer curadoria de informação na produção da crítica.</p>	<p>contextos de produção, circulação e recepção, para apreender visões de mundo a que remetem.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Apreciação de ordem ética e estética, com produção de posicionamentos críticos, por meio das diferentes linguagens.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Apreciação de ordem ética e estética, com produção de posicionamentos críticos, por meio das diferentes linguagens.</p>	<p>temáticas relacionadas a estereótipos culturais:</p> <p>Interlocução: Lugar social de enunciador e enunciatário.</p> <p>Condições do contexto: histórico, social, político, cultural, econômico, etc.</p> <p>Implicações do suporte.</p> <p>Infraestrutura textual: Plano geral do texto; tipos de discurso; tipos de sequências.</p> <p>Formação discursiva: temas e termos relacionados ao tema.</p> <p>Formação ideológica: Representações, visões de mundo, crenças, concepções pressupostas e/ou subentendidas que denotam ideologias e/ou discursos hegemônicos em ideias principais e secundárias.</p> <p>Coesão: uso de conectivos e articulação gramatical com: conjunções, advérbios, pronomes, preposições, entre outros.</p> <p>Coerência: sentido lógico discursivo,</p>
---	--	---	---	--

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				sequência lógica, aplicação das palavras em um texto, intencionalidade pretendida.
<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Identificar e analisar atitudes relacionadas ao desrespeito e a ética no contexto escolar.</p> <p>Propor soluções para problemas sociais relacionados ao contexto local e regional.</p> <p>Produzir, reescrever e editar textos de diferentes gêneros e em diferentes mídias.</p>	<p>Prática de leitura: Análise do contexto de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Recursos das diferentes linguagens e produção de sentidos.</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias.</p> <p>Análise linguística e semiótica: Morfossintaxe, Sintaxe e Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Estratégias de elaboração de texto escrito, oral e multissemiótico.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Sustentar posição ante questões polêmicas e de relevância social.</p> <p>Produzir textos de diferentes gêneros e sobre a temática dos Direitos Humanos.</p>	<p>Prática de leitura: Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.). Réplica.</p> <p>Prática de oralidade: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação e recepção de textos de diferentes gêneros.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Efeitos de sentido promovidos pelos elementos da linguagem oral no momento da</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

			Análise linguística/semiótica: Variação linguística e Semântica.	escuta: entonação; respeito aos turnos de fala; expressões corporais, faciais, gestuais, pausas, entre outros. Linguagem persuasiva.
<p>4. 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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Compreender os diferentes usos da língua inglesa em interações plurilíngues e multiculturais, observando fatores de adequação ao contexto, inteligibilidade e estratégias pragmáticas interacionais, linguísticas e extralinguísticas.</p> <p>Construir sentido/entendimento sobre características culturais e linguístico-discursivas presentes nas variedades de usos ILF, que contribuem para a adequação e o alcance do propósito comunicativo e para o entendimento, respeito e empatia a estilos próprios de seus usuários.</p> <p>Vivenciar práticas discursivas em ILF provenientes de grupos identitários</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Relação entre usos de recursos e de estilos linguísticos por falantes não nativos de inglês e processos de construção identitária. Inteligibilidade.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Contextos de usos. Usos de recursos das variedades e de estilos linguísticos por falantes de diferentes línguas maternas e processos de construção identitária. Estratégias de modalização, intencionalidade, adequação e pertinência.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Contextos de usos. Usos de recursos das variedades e de estilos linguísticos por falantes não nativos de inglês e processos de construção identitária. Estratégias de modalização, intencionalidade, adequação e pertinência.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do Campo da Vida Pessoal e /ou Artístico Literário em ILF, que abordem temáticas relacionadas à língua e identidade cultural:</p> <p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso.</p> <p>Modalizadores discursivos.</p> <p>Coerência pragmática e estilística: variedades de usos de ILF, inteligibilidade, adequação, inadequação e pertinência de registros.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		variados.		
<p>4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e</p> <p>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.</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>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Analisar condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem em ILF.</p> <p>Interagir em inglês, com falantes de diferentes línguas maternas, em contextos diversos, presenciais ou virtuais, síncronos ou não.</p> <p>Utilizar ferramentas e processos multimidiáticos para produzir textos orais ou escritos em inglês.</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção oral em ILF:</p> <p>Produção de textos orais e multissemióticos. Experimentação de ferramentas e de processos multimidiáticos.</p> <p>Práticas discursivas de compreensão e produção escrita em ILF:</p> <p>Produção de textos escritos e multissemióticos. Experimentação de ferramentas e de processos multimidiáticos.</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, do Campo da Vida Pessoal e /ou Artístico Literário em ILF, que abordem temáticas relacionadas à língua e identidade cultural:</p> <p>Efeitos de sentido dados por escolhas lexicais, funções morfossintáticas, semânticas, fonéticas e fonológicas, pragmáticas e demais elementos constitutivos do discurso.</p> <p>Modalizadores discursivos.</p> <p>Coerência pragmática e estilística: variedades de usos de ILF, inteligibilidade, adequação, inadequação e pertinência de registros.</p> <p>Coesão textual.</p>
<p>6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus</p>	<p>(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Formar opinião e posicionar-se criticamente ante manifestações</p>	<p>Prática de leitura: Sistemas da linguagem.</p> <p>Prática de oralidade: Condições de produção,</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.</p>	<p>artísticas.</p> <p>Inferir quanto as produções autorais e os aspectos da diversidade, saberes e identidades culturais nas produções literárias.</p> <p>Planejar e desenvolver textos artísticos e/ou literários.</p>	<p>circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Análise linguística/semiótica:</p> <p>Semântica e Morfossintaxe.</p> <p>Literatura:</p> <p>Contextualização, Pensamento/imaginação, elucidação de conceito e prática da cultura digital.</p>	<p>Contexto de produção.</p> <p>Curadoria.</p> <p>Patrimônio cultural.</p> <p>Análise literária.</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Argumentatividade e.</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>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Planejar, implementar projetos artísticos e culturais.</p> <p>Analisar e considerar os aspectos éticos, estéticos, artísticos e literários em textos de diferentes gêneros.</p> <p>Inferir quanto aos aspectos de preconceito e ideologias presentes em diferentes tipos de textos.</p>	<p>Prática de leitura: Contextos e práticas.</p> <p>Prática de produção de texto: Produção de Arte e Tecnologia.</p> <p>Literatura:</p> <p>Contextualização, elucidação de conceito, fruição, pensamento/imaginação e prática da cultura digital.</p> <p>Análise linguística e semiótica:</p> <p>Semântica e Morfossintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Indústria cultural.</p> <p>Recursos e tecnologias digitais no teatro.</p> <p>Teatro e suas relações com a tecnologia.</p> <p>Culturas digitais.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de</p>	<p>(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo</p>	<p>LÍNGUA INGLESA</p> <p>Explorar ferramentas digitais de informação e</p>	<p>Práticas discursivas de leitura em ILF:</p> <p>Práticas mediadas pelas tecnologias digitais da informação e comunicação, com</p>	<p>Gêneros discursivos em ILF, próprios da cultura juvenil ou de convergência, de campos de atuação</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência e cultura.</p>	<p>seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.</p>	<p>comunicação, com intencionalidade, criticidade e criatividade.</p> <p>Discutir responsabilidades e consequências éticas do uso de ferramentas digitais de informação e comunicação, plataformas e mídias sociais, jogos online, entre outros.</p> <p>Usar ferramentas digitais de informação e comunicação para participar de diferentes práticas de linguagem, em diferentes campos de atuação.</p>	<p>procedimentos de experimentação, análise e problematização de princípios e valores nos usos.</p>	<p>diversificados, que abordem temáticas contemporâneas:</p> <p>Coesão: uso de conectivos e articulação gramatical com: conjunções, advérbios, pronomes, preposições, entre outros.</p> <p>Coerência: sentido lógico discursivo, sequência lógica, aplicação das palavras em um texto, intencionalidade pretendida.</p> <p>Processos de remediação, transmídiação.</p> <p>Papel do interlocutor: visões de mundo, vozes sociais, discurso ideológico, (ideologia explícita ou subjacente).</p>
<p>7. 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 e cultura.</p>	<p>(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação</p> <p>(TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar os elementos composicionais em textos de diferentes gêneros e compará-los.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Apreciação e relações entre textos e discursos circulantes em meio digital.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital. Curadoria de</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Condições de produção.</p> <p>Uso das pontuações em</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.	Editar, revisar e reescrever textos de diferentes gêneros e em diferentes mídias.	informação, opinião. Análise Linguística/semiótica: Elementos notacionais da escrita. Literatura: Contextualização, elucidação de conceito, fruição, pensamento/imaginação e prática da cultura digital.	textos midiáticos. Recursos multissemióticos. Coesão e Coerência. Análise literária.
7. 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 e cultura.	(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.	LÍNGUA INGLESA Analisar contextos de produção e circulação de textos e atos de linguagem, no contexto da cultura de rede. Utilizar ferramentas digitais para selecionar, categorizar, tratar, reorganizar e disponibilizar informações. Redistribuir informações, conforme intencionalidades e objetivos de práticas das diferentes linguagens, com princípios de ética e responsabilidade.	Práticas discursivas de leitura, em ILF: investigação e pesquisa em língua inglesa, com procedimentos comuns de uso crítico e reflexivo de recursos digitais de seleção, filtragem, checagem, validação, comparações, análises, (re)organização, categorização, reedição de informações.	Gêneros discursivos em ILF, próprios da cultura juvenil e de convergência, de campos de atuação diversificados, que abordem temáticas contemporâneas de cidadania global: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital. Curadoria de informação, opinião. Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC. Mídia e culturas digitais.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender os contextos históricos, culturais, originários e o papel social dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Analisar as transformações históricas e tecnológicas dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados e suas relações com o contexto cultural, social, ambiental, político e econômico atual.</p> <p>Analisar discursos veiculados em mídias diversas (jornais, recursos audiovisuais, redes sociais) relacionados à cultura corporal.</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Contextos históricos e culturais dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Jogos e brincadeiras, esportes, ginásticas, mídias e culturas digitais.</p>	<p>Transformação histórica, cultural e tecnológica dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Mudanças nas regras, vestimentas, materiais, equipamentos e formas de praticar os jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Influência da ciência e tecnologia nos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas.</p> <p>Importância dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados no contexto cultural, social, ambiental, político e econômico.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar criticamente discursos de preconceito e ideologias presentes em em textos de diferentes gêneros.</p> <p>Adequar discursos a diferentes posicionamentos e situações do cotidiano.</p> <p>Hipotetizar soluções para diferentes situações problemas do cotidiano.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Relação entre textos, atos de linguagem e discursos. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Informatividade (informações explícitas e implícitas).</p> <p>Unidade temática.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Discurso ideológico.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Remidiar textos de diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Adaptar texto para apresentação oral e coerente com a realidade atual.</p> <p>Intervir em situações problemas que se apresentam em mídias e nas redes sociais.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Apreciação de textos com processos de remediação e de produções multimídia e transmídia.</p> <p>Prática de produção de texto: Dialogia e relação entre textos.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Estratégias discursivas de persuasão.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Intertextualidade: interdiscursividade.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a</p>	<p>(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos,</p>	<p>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Analisar os contextos de produção,</p>	<p>Apreciação, experimentação e réplica.</p> <p>Processos de produção e criação de textos e atos de linguagem.</p>	<p>Manifestações do lúdico em diferentes fases da vida (infância, adolescência, vida adulta e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p>	<p>circulação e recepção dos jogos e brincadeiras e sua evolução histórica, relacionando seus discursos e atos de linguagem com a representatividade dos contextos sociais e culturais em que circulam (identidade dos grupos e seus valores).</p> <p>Apreciar, experimentar e (re)criar jogos e brincadeiras de diferentes grupos culturais.</p>	<p>Jogos e brincadeiras, lazer e sociedade.</p> <p>Jogos e brincadeiras, mídias e culturas digitais.</p>	<p>envelhecimento).</p> <p>Jogos e brincadeiras populares em diferentes contextos (lazer, educação, saúde e trabalho).</p> <p>(Re)criação de jogos e brincadeiras de diferentes grupos culturais.</p> <p>Indústria cultural e mercantilização nas práticas corporais.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender a influência de marcadores sociais na oportunidade e nas formas de experimentar os esportes.</p> <p>Analisar criticamente processos de valorização/desvalorização dos esportes, em função de marcadores sociais.</p> <p>Relacionar discursos e atos das diferentes linguagens a relações de poder, intencionalidades, valores, ideologias e preconceitos.</p>	<p>Relação entre discursos, atos de linguagem, valores e ideologia nos esportes.</p> <p>Influência de demarcadores sociais nos esportes.</p> <p>Esporte, lazer e sociedade.</p>	<p>Influência de marcadores sociais (classe, gênero, idade, origem cultural etc.) na oportunidade e nas formas de experimentar os esportes.</p> <p>Diferenças e aproximações dentro da mesma modalidade esportiva em categorias femininas, masculinas e/ou mistas.</p> <p>Esportes elitizados x esportes populares.</p>
<p>2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de</p>	<p>(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar as</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Compreensão detalhada (scanning): Construção da textualidade e análise da</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).</p>	<p>diferentes linguagens utilizadas nos processos de produção individual e coletiva.</p> <p>Identificar e listar problemas relacionados às falsas informações veiculadas nas redes sociais.</p> <p>Intervir e propor soluções para o que se identifica como “efeito bolha” em determinadas mídias.</p>	<p>organização textual, da progressão temática e do estabelecimento de relações entre as partes do texto.</p> <p>Prática de oralidade: Confirmação/validação da compreensão.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Morfossintaxe, Semântica e Sintaxe.</p>	<p>Artístico Literário:</p> <p>Contextualização</p> <p>Sequências discursivas.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Discurso ideológico.</p> <p>Hierarquia das informações.</p> <p>Relação entre as partes do texto.</p> <p>Causa e consequências.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>3. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Analisar diferentes opiniões, pontos de vista e argumentos relativos a questões controversas nas práticas da cultura corporal.</p> <p>Debater questões controversas/ polêmicas relacionadas às práticas corporais com opinião sustentada em argumentos.</p> <p>Selecionar e utilizar argumentos confiáveis para sustentar opiniões, respeitando a diversidade de opiniões.</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem.</p> <p>Apreciação, experimentação e réplica.</p> <p>Argumentação.</p> <p>Aspectos biopsicológicos dos esportes.</p> <p>Esportes, vida de qualidade e saúde.</p>	<p>Violências (física e psicológica), doping e overtraining no universo do esporte de rendimento.</p> <p>Uso de suplementos x anabolizantes.</p> <p>Questões polêmicas relacionadas às diferentes práticas corporais. Ex: participação de atletas transgêneros em competições esportivas.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar aspectos éticos e políticos em informações/divulgações veiculadas nas mídias.</p> <p>Produzir e veicular críticas referentes às questões polêmicas e de relevância social.</p> <p>Debater sobre informações que apresentam sentido dúbio nas redes sociais.</p>	<p>Prática de leitura: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Produção de debate de opinião de fundo controverso.</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica, Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Intertextualidade e interdiscursividade.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Efeitos de sentido promovidos pelos elementos da linguagem oral no momento da escuta: entonação; respeito aos turnos de fala; expressões corporais, faciais, gestuais, pausas, entre outros.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Construir repertório de pesquisa a partir de problemáticas locais, regionais, nacionais ou globais.</p> <p>Posicionar-se criticamente ante discursos de preconceito, ideologia e problemáticas sociais.</p>	<p>Prática de leitura: Análise de situações e contextos em práticas de linguagem por meio de gêneros.</p> <p>Prática de oralidade: Análise de situações e contextos em práticas de linguagem por meio de gêneros.</p> <p>Prática de produção de texto: Estratégia de Produção textual escrita. Planejamento, produção e edição de textos escritos e multimodais.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Processos de produção textual.</p> <p>Seleção lexical.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>4. Compreender as línguas como fenômeno geopolítico, 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e interpretar textos de diferentes gêneros.</p> <p>Formar opinião e produzir argumentos relativos aos conteúdos analisados.</p> <p>Resumir e adequar discursos orais relativos a conteúdos analisados previamente.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Condições de produção dos textos orais que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos de atividade humana.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção dos textos que regem a circulação de diferentes gêneros nas diferentes mídias e campos da atividade humana.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe, Semântica e Sintaxe.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Informatividade.</p> <p>Unidade temática.</p> <p>Vozes sociais.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer, selecionar e utilizar os gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados de forma consciente e intencional.</p> <p>Experimentar, fruir, vivenciar e (re) criar gestos e movimentos dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados, entendendo as limitações corporais próprias e do outro e respeitando as diferenças.</p>	<p>Aspectos biopsicológicos dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p>	<p>Conhecimentos fisiológicos, anatômicos e biomecânicos que envolvem a produção dos movimentos dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Vivência, adaptação e transformação dos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas tematizados em função do tempo, do espaço, das</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

				<p>intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos.</p> <p>Identificar a lógica interna de práticas motrizes nos jogos e brincadeiras, esportes e ginásticas.</p>
<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Vivenciar, fruir e experimentar diferentes ginásticas possibilitando a identificação de práticas a serem cultivadas no Projeto de Vida.</p> <p>Relacionar prática de atividade física e saúde, articulando o autoconhecimento e autocuidado com o corpo e com a saúde pessoal e coletiva, a socialização e o entretenimento ao seu Projeto de Vida.</p> <p>Criar soluções de tempo, espaço, materiais, regras e agrupamentos para ajustar as ginásticas de condicionamento físico a contextos de vida e da comunidade.</p>	<p>Aspectos biopsicológicos das ginásticas.</p> <p>Ginásticas, vida de qualidade e saúde.</p>	<p>Problemas do sedentarismo.</p> <p>Prevenção de doenças ocupacionais (problemas posturais, distúrbios osteomusculares, etc).</p> <p>Ginástica no mundo do trabalho (ginástica laboral).</p> <p>Relação entre as práticas corporais, lazer e trabalho.</p> <p>Características básicas inerentes a programas de treinamento e avaliação física (Treino funcional, HIIT, entre outros).</p>
		<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e reconhecer práticas corporais como forma de expressão, identidade e valores.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de oralidade:</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção em texto oral.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>Vivenciar práticas sociais de autoconhecimento e autocuidado.</p> <p>Posicionar-se criticamente ante discursos de preconceito, ideologia e democracia.</p>	<p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Sintaxe.</p>	<p>Interlocutores.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Vozes sociais.</p>
<p>6. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Apreciar e identificar produções/manifestações artísticas e seus gêneros.</p> <p>Reconhecer, adaptar, adequar discurso em textos de diferentes gêneros.</p> <p>Remidiar textos de diferentes gêneros.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação, recepção de discursos e atos de linguagem no universo digital. Experimentação de ferramentas e de processos multimidiáticos.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Semântica e Sintaxe.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição, elucidação de conceitos em confronto com o senso comum.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Turnos da fala.</p> <p>Curadoria.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>7. 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 e cultura.</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</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar o impacto das tecnologias digitais da informação (TDIC) no contexto escolar.</p> <p>Adequar e adaptar textos de diferentes gêneros e mídias.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Relações entre textos, atos de linguagem e discursos circulantes em meio digital. Princípios éticos nas práticas mediadas pelas TDIC.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Repertório lexical (digital).</p> <p>Tipos de argumentos e contra-argumentação.</p> <p>Adequação</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	ambiente digital.	Produzir discurso para diferentes mídias e circulação em ambiente digital.	Análise Linguística/semiótica: Semântica. Variação linguística.	discursiva. Linguagem da Internet.
--	-------------------	--	---	---

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

2º Trimestre

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender os contextos históricos, culturais, originários e o papel social das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Analisar as transformações históricas e tecnológicas das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados e suas relações com o contexto cultural, social, ambiental, político e econômico atual.</p> <p>Analisar discursos veiculados em mídias diversas (jornais, recursos audiovisuais, redes sociais) relacionados à cultura corporal.</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Contextos históricos e culturais das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p>	<p>Transformação histórica, cultural e tecnológica das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Mudanças nas regras, vestimentas, materiais, equipamentos e formas de praticar os esportes e práticas corporais de aventura tematizados.</p> <p>Fundamentos técnicos básicos, adaptação e transformação das práticas corporais de aventura tematizadas, considerando os protocolos básicos de segurança e o gerenciamento de risco.</p> <p>Influência da ciência e tecnologia nas práticas corporais de aventura, esportes e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

				<p>ginásticas.</p> <p>Importância das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados no contexto cultural, ambiental, social, político e econômico.</p>
<p>1. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e interpretar discursos ideológicos.</p> <p>Analisar e comparar práticas artísticas e culturais apresentadas em diferentes mídias.</p> <p>Posicionar-se criticamente ante discursos de preconceito e desigualdade social.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Relação entre textos, atos de linguagem e discursos. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de oralidade:</p> <p>Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Variação linguística. Recursos linguísticos e multissemióticos.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição; elucidação de conceitos em confronto com o senso comum; prática digital.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Intertextualidade.</p> <p>Informatividade (informações explícitas e implícitas).</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Linguagem técnica.</p> <p>Objetividade na linguagem.</p> <p>Linguagem corporal como representação discursiva e produção de sentido.</p> <p>Discurso nos textos multissemióticos.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos</p>	<p>(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais,</p>	<p>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Reconhecer como os gestos são construídos/ aprendidos e relacionar aspectos biomecânicos,</p>	<p>Contextos históricos e culturais das ginásticas tematizadas.</p> <p>Ginásticas, lazer e sociedade.</p> <p>Ginásticas, mídias e culturas digitais.</p>	<p>Aspectos históricos, culturais, expressivos, biomecânicos, fisiológicos e de aprendizagem motora nas práticas da ginástica circense.</p> <p>A ginástica enquanto</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>verbais, sonoras, gestuais).</p>	<p>fisiológicos, expressivos com os diferentes contextos das ginásticas tematizadas.</p> <p>Experimentar, fruir e criar movimentos relacionados às ginásticas tematizadas.</p> <p>Produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais) relacionados às ginásticas tematizadas.</p>	<p>Aspectos biopsicológicos das ginásticas tematizadas.</p>	<p>manifestação da cultura de movimento.</p> <p>O circo como componente da ginástica.</p> <p>Malabarismos e acrobacias.</p> <p>Interpretação e criação coreográfica relacionada ao circo.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Intervir criticamente em questões que dizem respeito aos problemas sociais locais.</p> <p>Planejar e desenvolver textos multissemióticos em multimídia e transmídia e remídia.</p>	<p>Prática de oralidade: Confirmação/validação da compreensão. Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Variação linguística. Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Efeitos de sentido promovidos pelos elementos da linguagem oral no momento da escuta: entonação; respeito aos turnos de fala; expressões corporais, faciais, gestuais, pausas, entre outros.</p> <p>Tema.</p> <p>Tese e argumento.</p> <p>Curadoria.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Analisar os processos de disputa entre discursos opressores e de discursos e processos pela busca de legitimidade das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Comparar a diferença de visibilidade no campo jornalístico-midiático das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Posicionar-se a favor da legitimação de práticas corporais e artísticas de grupos culturais minoritários e/ou tradicionalmente excluídos de reconhecimento social.</p>	<p>Reconstrução das condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagens nas práticas das diferentes linguagens, inclusive as menos valorizadas.</p> <p>Relação entre discursos, textos, atos de linguagem e processos de legitimação de práticas das diferentes linguagens.</p> <p>Contextos históricos e culturais das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p> <p>Práticas corporais de aventura, esportes, ginásticas nas mídias e culturas digitais.</p>	<p>Práticas corporais e questões sociais, como: Direitos Humanos, desigualdade social, gênero, etnia, grupos minoritários, deficiência, políticas públicas, espaços públicos e privados, entre outras.</p> <p>Processos de disputa por legitimidade no interior das manifestações da cultura corporal de grupos minoritários, como as mulheres, os pobres, os negros, os indígenas, os imigrantes, habitantes das periferias, entre outros.</p> <p>Diferença de visibilidade no campo jornalístico-midiático das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.</p>
<p>3. 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</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e interpretar discursos veiculados em diferentes mídias.</p> <p>Debater questões de relevância no contexto escolar.</p> <p>Participar de eventos artísticos, culturais que envolvam temáticas contemporâneas.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).</p> <p>Prática de oralidade</p> <p>Réplica. Produção de debate de opinião de fundo controverso. Argumentação e modalização.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Intencionalidade.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Tese e argumento.</p> <p>Efeitos de sentido promovidos pelos elementos da linguagem oral no momento da escuta: entonação; respeito</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>			<p>Análise Linguística/semiótica: Semântica, Sintaxe. Variação linguística.</p>	<p>aos turnos de fala; expressões corporais, faciais, gestuais, pausas, entre outros. Coesão e Coerência.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Analisar as práticas corporais de lazer e sua relação com a qualidade de vida, a saúde e o trabalho, reconhecendo o tempo de lazer como um direito social.</p> <p>Experimentar e fruir diferentes conteúdos culturais e práticas corporais de lazer.</p> <p>Formular propostas de intervenção pela garantia do direito ao lazer ativo e à prática das diferentes manifestações culturais, tomando decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável.</p>	<p>Projetos e propostas de intervenção.</p> <p>Práticas corporais de aventura, estilo de vida e desenvolvimento sustentável.</p> <p>Práticas corporais de aventura, lazer e sociedade.</p>	<p>Estratégias sustentáveis para vivenciar as práticas corporais de aventura e a conservação do patrimônio público e ambiental por meio da educação ambiental e da relação homem-natureza.</p> <p>Práticas corporais de aventura e sua relação com a conservação ambiental, o desenvolvimento sustentável e as transformações/manutenção do estilo de vida.</p> <p>Organização de eventos relacionados às práticas corporais de aventura.</p>
<p>4. Compreender as línguas como fenômeno geopolítico, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais</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</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Adequar discursos a diferentes situações de interação social.</p> <p>Compreender aspectos culturais e linguísticos em textos do idioma inglês.</p> <p>Produzir, escrever e</p>	<p>Prática de oralidade: Compartilhamento e ampliação de práticas de linguagem orais.</p> <p>Prática de produção de texto: Estratégia de Produção textual escrita. Planejamento, produção e edição de textos escritos e multimodais.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Elementos notacionais da</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Intertextualidade.</p> <p>Seleção lexical.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.	linguístico.	editar textos de diferentes gêneros.	escrita, Morfossintaxe e Sintaxe.	Recursos multissemióticos. Coesão e Coerência.
5. 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.	(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.	EDUCAÇÃO FÍSICA Conhecer, selecionar e utilizar os gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados de forma consciente e intencional. Experimentar, fruir, vivenciar e (re)criar gestos e movimentos das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados entendendo as limitações corporais próprias e do outro e respeitando as diferenças.	Aspectos biopsicológicos das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados.	Conhecimentos artísticos, culturais, fisiológicos, anatômicos, biomecânicos e sistemas energéticos que envolvem a produção dos movimentos das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados. Gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados. Vivência, adaptação e transformação das práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas tematizados em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos. Identificar a lógica interna de práticas motrizes nas práticas corporais de aventura, esportes e ginásticas.
5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e	(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas	LÍNGUA PORTUGUESA Compreender e analisar criticamente discursos de ódio e Fake News nas	Prática de leitura: Contexto de produção, circulação e recepção de discursos sobre as práticas corporais.	Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p>	<p>práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.</p>	<p>mídias e redes sociais.</p> <p>Fazer curadoria de informação.</p> <p>Produzir e adequar discursos em diferentes gêneros e mídias.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Contexto de produção, circulação e recepção de discursos sobre as práticas corporais. Apreciação e réplica, com combate a preconceitos e estereótipos em práticas corporais.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Recursos linguísticos, multissemióticos e Sintaxe.</p>	<p>Curadoria.</p> <p>O curador como filtrador.</p> <p>O curador como agenciador.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Recursos multissemióticos e efeitos de sentido.</p> <p>Iconografia e hiperlinks.</p> <p>Discurso nos textos multissemióticos.</p>
<p>6. 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.</p>	<p>(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar criticamente textos literários.</p> <p>Resumir e adequar textos de diferentes gêneros e mídias.</p> <p>Vivenciar e participar de eventos artísticos, culturais e promoção à autoria.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Contextos de produção, circulação e recepção de criações artísticas. Práticas e linguagens artísticas.</p> <p>Prática de oralidade:</p> <p>Processos de criação. Autoria coletiva de criações artísticas. Experimentação de linguagens e materialidades artísticas.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe, Sintaxe e Variação linguística.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição, elucidação de conceitos em confronto com o senso comum; prática digital.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Elementos extralinguísticos.</p> <p>Turnos de fala.</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Análise literária.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>7. 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.</p>	<p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Planejar e desenvolver conteúdo para produções digitais.</p> <p>Editar, revisar e adequar textos de diferentes gêneros para plataformas digitais.</p> <p>Participar de projetos de autoria coletiva e individual.</p>	<p>Prática de oralidade:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no contexto digital.</p> <p>Prática de produção de texto: Processos de experimentação, criação e produção textual. Uso autônomo, crítico e criativo de softwares, ferramentas e ambientes colaborativos. Autoria coletiva.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Produção de sentido por meio de imagens e texto.</p> <p>Pontuações em textos midiáticos.</p> <p>Curadoria.</p>
--	--	--	---	---

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º Trimestre

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento e práticas de linguagem	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Compreender os contextos históricos, culturais, originários e o papel social das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados.</p> <p>Analisar as transformações históricas e tecnológicas das lutas/artes marciais,</p>	<p>Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.</p> <p>Contextos históricos e culturais das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados.</p>	<p>Transformação histórica, cultural e tecnológica das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados.</p> <p>Mudanças nas regras, vestimentas, materiais, equipamentos e formas de praticar as lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados.</p> <p>Influência da ciência</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p>		<p>danças e esportes tematizados e suas relações com o contexto cultural, social, ambiental, político e econômico atual.</p> <p>Analisar discursos veiculados em mídias diversas (jornais, recursos audiovisuais, redes sociais) relacionados à cultura corporal.</p>		<p>e tecnologia nas lutas/artes marciais, danças e esportes.</p> <p>Importância das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados no contexto cultural, social, ambiental, político e econômico.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Reconhecer e analisar estereótipos e preconceitos associados aos esportes, danças e lutas/artes marciais tematizadas e a grupos minoritários.</p> <p>Refletir sobre as implicações das escolhas e usos de recursos das linguagens verbais ou não verbais, a manifestação de crenças, saberes, valores, ideologias e interesses que perpassam os esportes, danças e lutas/artes marciais tematizadas.</p>	<p>Esportes, danças, lutas/artes marciais, lazer e sociedade.</p> <p>Valores nas práticas da cultura corporal.</p>	<p>Preconceito e racismo nos esportes, danças e lutas/artes marciais.</p> <p>Estereótipos e relações de poder presentes nos esportes, danças e lutas/artes marciais tematizadas.</p> <p>Apagamentos culturais (como a cultura dos povos originários, dos africanos e afro-brasileiros), nos esportes, danças e lutas/artes marciais tematizadas.</p>
<p>1. 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</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Experimentar práticas corporais relacionadas às danças.</p> <p>Criar coreografias utilizando de modo autônomo e</p>	<p>Planejamento, experimentação, produção e utilização de práticas corporais.</p> <p>Danças, lazer e sociedade.</p> <p>Danças, vida de qualidade e saúde;</p>	<p>O movimento como meio de expressão em sociedade.</p> <p>Dança como possibilidade de dramatização e expressão corporal.</p> <p>Vivência das danças em diferentes</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>		<p>consciente gestos e movimentos das diferentes linguagens.</p> <p>Planejar e produzir eventos relacionados às danças.</p>	<p>Danças, mídias e culturas digitais.</p>	<p>contextos (lazer, educação, saúde e trabalho).</p> <p>Diferentes estilos de danças (danças de salão, urbanas, circulares, entre outras).</p> <p>Construção coreográfica.</p> <p>Diálogos entre dança e lutas/artes marciais.</p>
	<p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Compreender e analisar aspectos éticos e de relações de poder em discursos veiculados pela mídia e redes sociais.</p> <p>Discorrer sobre interesses pessoais na perspectiva da arte, cultura, política e temáticas contemporâneas.</p> <p>Remidiar conteúdo veiculado nas mídias e redes sociais.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Reflexão crítica sobre as temáticas tratadas e a validade das informações. Apreciação de textos com processos de remediação e de produções multimídia e transmídia.</p> <p>Prática de produção de texto: Estratégia de Produção textual escrita. Planejamento, produção e edição de textos escritos e multimodais.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, Campo de Atuação da Vida Pública, Campos de Estudo e Pesquisa, Jornalístico Midiático e Artístico Literário:</p> <p>Variação linguística</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Curadoria</p> <p>A plataforma como dispositivo curatorial.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Intencionalidade do texto.</p> <p>Recursos multissemióticos.</p> <p>Processo de remediação e transmídiação.</p> <p>Produção de roteiros.</p>
<p>2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de(</p>	<p>(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar relações de interesse político em</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Relação entre discursos, atos de linguagem, valores e ideologia. Compreensão geral</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias 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.</p>	<p>diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.</p>	<p>textos de diferentes gêneros.</p> <p>Planejar e desenvolver textos em produções multissemióticas, multimídia e transmídia e remidia.</p> <p>Produzir e veicular críticas referentes às manifestações artísticas, culturais e literárias.</p>	<p>(skimming): construção da textualidade e análise da organização textual, da progressão temática e do estabelecimento de relações entre as partes do texto.</p> <p>Prática de produção de texto: Produção textual pós-escrita. Feedback do processo de escrita: compartilhamento, retomada e ampliação/ expansão de conhecimentos a respeito da escrita.</p> <p>Literatura:</p> <p>Fruição; elucidação de conceitos.</p>	<p>Literário:</p> <p>Contextualização.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Inferenciação.</p> <p>Tema central.</p> <p>Construção lexical.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Compartilhamento da produção escrita.</p> <p>Análise literária.</p> <p>Gêneros clássicos da literatura.</p>
<p>3. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Identificar e compreender questões polêmicas de relevância social.</p> <p>Debater questões polêmicas e de relevância social.</p> <p>Sustentar posições ante à análise de situações de conflitos no contexto social.</p>	<p>Prática de leitura:</p> <p>Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.). Réplica. Produção de debate de opinião de fundo controverso. Argumentação e modalização.</p> <p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais.</p> <p>Análise Linguística e semiótica: Morfossintaxe, Semântica e Variação linguística.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Tese e tema.</p> <p>Operadores argumentativos.</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Condições de produção de textos orais.</p> <p>Estratégia de elaboração de texto.</p> <p>Situação de interação social do texto oral.</p> <p>Elementos composicionais e adequação de gênero.</p> <p>Adequação</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

				<p>discursiva.</p> <p>Elementos relacionados à fala (modulação de voz, entonação, ritmo, acentuação e intensidade etc.) e à sinestesia (postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.).</p>
<p>4. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Produzir críticas a respeito de manifestações políticas, ideológicas e culturais.</p> <p>Participar de projetos de intervenção social referente aos preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Coletar dados que identifiquem problemas relativos às questões dos Direitos Humanos no contexto escolar e social.</p>	<p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais.</p> <p>Prática de produção de texto: Produção textual pós-escrita.</p> <p>Análise linguística/semiótica: Morfossintaxe, Sintaxe e Semântica.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Seleção lexical.</p> <p>Progressão temática.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Interlocutores.</p> <p>Finalidades.</p> <p>Elementos relacionados à fala (modulação de voz, entonação, ritmo, acentuação e intensidade etc.) e à cinestesia (postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.).</p> <p>Textualização.</p> <p>Coesão e coerência.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer, selecionar e utilizar os gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados de forma consciente e intencional.</p> <p>Experimentar, fruir e vivenciar gestos e movimentos das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados entendendo as limitações corporais próprias e do outro e respeitando as diferenças.</p>	<p>Aspectos biopsicológicos das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados.</p>	<p>Conhecimentos artísticos, culturais, fisiológicos, anatômicos, biomecânicos e sistemas energéticos que envolvem a produção dos movimentos.</p> <p>Gestos, movimentos e fundamentos básicos (técnicos e táticos) das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados.</p> <p>Vivência, adaptação e transformação das lutas/artes marciais, danças e esportes tematizados em função do tempo, do espaço, das intencionalidades e interações com diferentes pessoas e contextos.</p> <p>Identificar a lógica interna de práticas motrizes nas lutas/artes marciais, danças e esportes.</p>
<p>5. 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.</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>EDUCAÇÃO FÍSICA</p> <p>Conhecer manifestações de lutas/ artes marciais de diferentes matrizes culturais e reconhecer as diferenças e aproximações entre manifestações de lutas e de artes marciais.</p> <p>Refletir sobre o conceito de violência e sua relação com as lutas/artes marciais, analisando valores e</p>	<p>Contextos históricos e culturais das lutas/artes marciais tematizadas.</p> <p>Lutas/artes marciais, vida de qualidade e saúde;</p> <p>Lutas/artes marciais, mídias e culturas digitais.</p>	<p>Aspectos históricos, culturais e filosóficos das lutas/artes marciais tematizadas.</p> <p>Diferença entre briga, lutas e artes marciais.</p> <p>Conceito de violência (física e psicológica) e como ela se manifesta nas práticas esportivas.</p> <p>Esportivização das lutas/artes marciais e eventos esportivos envolvendo essas práticas.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		<p>visões de mundo expressas nas lutas/artes marciais tematizadas.</p> <p>Analisar criticamente a esportivização das lutas/artes marciais e os eventos esportivos envolvendo essas práticas.</p>		<p>Influência dos veículos midiáticos nas práticas esportivas.</p> <p>Lutas do mundo (judô, sumô, luta olímpica, esgrima, boxe, muay-thai, etc).</p>
<p>6. 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.</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>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Expressar-se em produções artísticas, (visuais, audiovisual, dança, música e teatro).</p> <p>Planejar e desenvolver textos para produções artísticas e/ou textos literários.</p> <p>Resenhar sobre produções artísticas e/ou literárias.</p>	<p>Prática de leitura: Contextos de produção, circulação e recepção de criações artísticas.</p> <p>Prática de oralidade: Processos de criação. Autoria coletiva de criações artísticas. Experimentação de linguagens e materialidades artísticas.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe, Variação linguística e Semântica.</p> <p>Literatura: Fruição, elucidação de conceitos em confronto com o senso comum; prática digital.</p>	<p>Gêneros discursivo do Campo da Vida Pessoal, na Vida Pública, Jornalístico Midiático, Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Conteúdo temático.</p> <p>Turnos da fala.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Argumentatividade.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Análise literária.</p>
<p>6. 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</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>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e comparar elementos composicionais em textos de diferentes gêneros.</p> <p>Editar, revisar e reescrever textos de diferentes gêneros.</p> <p>Planejar e desenvolver o</p>	<p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais/multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no contexto digital. Processos de experimentação, criação e produção textual. Uso autônomo, crítico e</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, Campo de Atuação da Vida Pública, Campos de Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Estratégias de elaboração de textos.</p> <p>Revisão, edição,</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</p>		<p>conteúdo para produções artísticas e/ou textos literários referentes à cultura digital.</p>	<p>criativo de softwares, ferramentas e ambientes colaborativos. Autoria coletiva.</p> <p>Análise Linguística/semiótica: Morfossintaxe, Variação linguística e Semântica.</p>	<p>reescrita/redesign.</p> <p>Situação de interação social do texto oral.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Recursos multissemióticos e digitais.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>7. 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 e cultura.</p>	<p>(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Analisar e comparar elementos composicionais em textos de diferentes gêneros.</p> <p>Editar, revisar e reescrever textos de diferentes gêneros.</p> <p>Planejar e desenvolver o conteúdo para produções artísticas e/ou textos literários referentes à cultura digital.</p>	<p>Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multimodais/multissemióticos.</p> <p>Prática de produção de texto: Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no contexto digital.</p> <p>Processos de experimentação, criação e produção textual. Uso autônomo, crítico e criativo de softwares, ferramentas e ambientes colaborativos. Autoria coletiva.</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, Campo de Atuação da Vida Pública, Campos de Estudo e Pesquisa e Artístico Literário:</p> <p>Elementos composicionais.</p> <p>Estratégias de elaboração.</p> <p>Revisão, edição, reescrita/redesign.</p> <p>Situação de interação social do texto oral.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Recursos multissemióticos e digitais.</p> <p>Repertório lexical.</p> <p>Coesão e Coerência.</p>
<p>7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as</p>	<p>(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>Pesquisar e referenciar conteúdos veiculados em</p>	<p>Prática de leitura: Curadoria de conteúdos.</p> <p>Prática de produção de texto: Contexto de produção, circulação e</p>	<p>Gêneros discursivos do Campo da Vida Pessoal, Campo de Atuação da Vida Pública, Campos de Estudo e Pesquisa e</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência e cultura.</p>	<p>formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.</p>	<p>diferentes mídias.</p> <p>Elaborar gráficos com dados de pesquisa.</p> <p>Fazer curadoria.</p>	<p>recepção de textos e atos de linguagem, no contexto da cultura de rede. Uso crítico de recursos e agregadores de conteúdo e compartilhamento de informações no universo digital.</p>	<p>Artístico Literário:</p> <p>Contexto de produção.</p> <p>Revisão, edição, reescrita/redesign.</p> <p>Adequação discursiva.</p> <p>Recursos multimodais e digitais.</p> <p>Coesão e Coerência.</p> <p>Práticas de investigação, pesquisa, produção e distribuição de informação no contexto digital.</p> <p>Curadoria: filtrador; agenciador.</p> <p>A plataforma como dispositivo curatorial.</p> <p>Pesquisa: tipos de pesquisa (bibliográfica; documental; estudo de caso; de campo, entre outras).</p> <p>Fontes.</p> <p>Compartilhamento e análise de produções escritas para adequação.</p>
---	--	---	---	---

CAMPOS DE ATUAÇÃO SOCIAL

<p>1ª SÉRIE</p>
<p>Campo de Atuação da Vida Pessoal: Funciona como articulador e síntese das aprendizagens</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

desenvolvidas nos outros campos e se apresenta a serviço dos projetos de vida dos estudantes.		
1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
<p>Autobiografia, autorretrato, bilhete, convite, cartão postal, comunicados oficiais, curriculum vitae, entrevista de emprego, fofoca, carta de recomendação, provérbios, ditados populares, chat, carta pessoal, projeto científico, música, playlist, site, bulas, cartaz, manuais técnicos, adivinhas, quadrinha, foto (selfie), regras de jogo, rótulos, receitas, anamnese, obituário, certidão, lápide, textos religiosos, juramentos (formatura, casamento, bandeira), listas (de compras, de convidados, de tarefas), post, planner, emojis, jogos intelectivos (cruzadinha, caça palavras, sudoku, quebra cabeça, regras oficiais e de conduta nos esportes, súmula, esquema tático, vestimentas (uniformes, trajes), gestualidade (marcação de jogada, sistemas de jogo), meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade), teatralidade, mímica, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes.</p>	<p>Gifs biográficos, telenovelas, vlog; wiki, desenho animado, biodata/perfil, talk show, diário, exposição oral, álbum: de família, de figurinha, banner, cantigas de roda, anedotas, cartão virtual, convite, convite virtual, cartão postal, legendas (legenda descritiva, tradução em LIBRAS, braille, acessibilidade, atendimento preferencial), regras de conduta nos esportes, súmula, esquema tático, vestimentas, uniformes, gestualidade (marcação de jogada, sinais manuais dos árbitros e juízes de linha com a bandeira, sistemas de jogo), meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade, teatralidade, mímica, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes), cartões, jargão, placar, sistema de pontuação dos esportes, códigos de repertório gestual, tabelas.</p>	<p>Perfis variados, bula, placas de sinalização, símbolos, sinais luminosos e sonoros, telejornal, placas de advertência e regulamentação, regulamentos, relatos de experiências vividas, piadas, stand up comedy, rótulos/embalagens, blog; vídeo-curriculo, fotoblog, reality show, site, música, trava-línguas, outdoor, flyers, edital, currículo web, webinar, folhetos turísticos, audiodescrição, jogos intelectivos (cruzadinha, caça palavras, sudoku, quebra cabeça,, regras oficiais e de conduta nos esportes, súmula, esquema tático, vestimentas (uniformes, trajes), gestualidade (marcação de jogada, sinais manuais dos árbitros e juízes de linha com bandeira, sistemas de jogo), meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade, teatralidade, mímica, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes), cartões, bandeiras, placar, sistema de pontuação nos esportes, códigos de repertório</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		gestual, tabelas.
<p>Campo de Atuação da Vida Pública: Pretende-se ampliar a participação dos jovens em diferentes instâncias da vida pública, defendendo direitos e apresentando domínio básico de textos legais, além da discussão e do debate de ideias, de propostas e projetos significativos para as suas vidas.</p>		
<p>Constituição Brasileira (Direitos e Garantias Individuais), discurso político, discurso de “palanque”, discurso de acusação e defesa, requerimento, regimento escolar, regulamentações, abaixo assinado, procuração, atestado, assembleia, carta de solicitação, seminário, depoimento, e-mail, panfletos, santinho político, certidão, juramentos, resenha.</p>	<p>Leis, (Leis do racismo, 7.716/89), 10.639/2003, 11.645/2008, Ofícios, Declaração Universal dos Direitos Humanos, depoimentos, contrato, boletim de ocorrência, Estatuto da Pessoa com Deficiência, artigo de opinião, ata, carta de emprego, contrato, cláusula de contrato, enquetes, pesquisa de opinião, parecer, petição, petição on-line, projeto de lei, carta denúncia, relatório.</p>	<p>Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Estatuto do Idoso, apresentação oral, carta aberta, carta de reclamação, debate regrado, debate, declaração, edital, recurso administrativo, manifesto, reuniões, memorando, mesa redonda, palestra, programa de governo, programa político, projeto de intervenção, propostas e projetos culturais, ações de intervenção: flash mob, intervenção urbana, lambe lambe, stencil, graffiti.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Campo das Práticas de Estudos e Pesquisa: A ideia desse campo está relacionada à ampliação do conhecimento e à reflexão do uso da linguagem científica. Contempla o trabalho com a pesquisa, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como acadêmica.

Artigos científicos, relatos de experiência, texto de opinião, debate, exposição oral, mapas, monografia, projeto de pesquisa, relato histórico, resumo, texto argumentativo, ata, cartazes e-mail, citação, sumário, índice, certificado, diploma, juramentos, post, planner, emojis, jogos intelectivos (cruzadinha, caça palavras, sudoku, quebra cabeça, regras oficiais e de conduta nos esportes, esquema tático, vestimentas (uniformes, trajes), gestualidade: (marcação de jogada, sinais manuais dos árbitros e juizes de linha com a bandeira, sistemas de jogo), meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade), teatralidade, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes, cartões, jargão, placar, sistema de pontuação nos esportes.

Resumo, cartaz, banner, diálogo, discussão, verbetes de enciclopédia, nota de rodapé, diálogo, júri simulado, TCC, relatório, relatos de experiências resenha, regras oficiais e de conduta nos esportes, súmula, esquema tático, vestimentas (uniformes, trajes), gestualidade (marcação de jogada, sinais manuais dos árbitros e juizes de linha com a bandeira, sistemas de jogo), meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade), teatralidade, mímica, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes, cartões, jargão, placar, códigos de repertório gestual, tabelas.

Conferência, debate regrado, discussão argumentativa, palestra, dissertação de mestrado, tese de doutorado, palestra, pesquisas, seminário, documentário, cenografia, iluminação, maquiagem, sonoplastia, figurinos, dress code (cosplay, tatuagem etc.), , jogos intelectivos (cruzadinha, caça palavras, sudoku, quebra cabeça, regras oficiais e regras de conduta etc.), súmula, esquema tático, vestimentas: (uniformes, trajes etc), gestualidade (marcação de jogada, sinais manuais dos árbitros e juizes de linha com a bandeira, sistemas de jogo etc.) meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade, mímica, apito), sinais de ataque/defesa dos esportes, cartões.

Campo Jornalístico/Midiático: Está definido pela circulação dos discursos/textos da mídia informativa (impressa, televisiva, radiofônica, digital) e pelo discurso publicitário.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Agenda cultural, anúncios (emprego, classificados), artigo de opinião carta ao leitor, cartaz, caricaturas, tirinhas, charge, documentário, entrevista, folheto, fotoblog, esquete, manchete horóscopo, jingle, memes, mesa redonda, sinopses, spot; telejornal, vlogs (noticiosos, culturais e de opinião, institucional, oficial), texto político, infográficos, mapa, mapa mental, folder, flyers, slogan, publicidade comercial, músicas paródia, placas de trânsito e em geral, texto político, comercial para TV, e-mail, blog, reality show, SMS, twiter, Instagram.</p>	<p>Anúncio (vendas, propaganda de diferentes mídias: rádio, tv,) spot, crítica, resenha crítica, cartum; comentários, editorial, notícia, gifs; home page, indoor; infográfico, jornais, radiofônicos e televisivos notícia, notícias para rádios, panfleto, podcasts noticiosos e de opinião, videoconferência, vídeos informativos, folder, fotos entrevista, chat, talk show, redes sociais, trailer, publicidade institucional, publicidade oficial, slogan, desenho animado, telejornal, telenovela, video clip, vídeo conferência, fake news, infográfico, jargão.</p>	<p>Anúncio (achados e perdidos, mídia impressa e digital), sinopse, banner; blog, caricatura, charges, crônica, debates jornalístico, ensaio, reportagem, fotorreportagem, foto denúncia, political remix, propaganda de multimidiática, resenha, roteiro de perguntas, publicidade comercial, publicidade comercial, slogan, fotoblog, home page, booktrailer.</p>
<p>Campo Artístico Literário: Neste campo buscam-se a ampliação do contato e a análise mais fundamentada de manifestações culturais e artísticas em geral; a análise contextualizada de produções artísticas e textos literários, os clássicos (cânones), manifestações esteticamente organizadas comuns às culturas juvenis e cultura digital, (remidiações, paródias, estilizações, vídeo minuto, fanfics, gêneros híbridos), destacando nesse campo a literatura africana, afro-brasileira, indígena, literatura contemporânea, obras de tradição literária da língua portuguesa, de um modo mais sistematizado e aprofundado nas relações com os períodos históricos artísticos e culturais entre outros relacionados em gêneros literários como gênero épico narrativo, gênero lírico e gênero dramático.</p>		
<p>Parlendas, lendas folclóricas, lendas urbanas, manifestações artísticas, cordel, literatura africana, literatura contemporânea, fábula, filme, novela, elegia, repente, poesia, auto, farsa, literatura portuguesa, HQ, anime, produções audiovisuais, folguedos, epígrafe, prólogo,</p>	<p>Remidiações, paródias, estilizações, literatura afro-brasileira, literatura contemporânea, textos clássicos, filmes, desenhos animados, mito, epopeia, comédia, música, contos (de terror, fantásticos), comédia, HQ, cartoon, aforismos, pantomima, ensaio, jargão,</p>	<p>Vídeo minuto, fanfics, literatura indígena, literatura contemporânea, literatura portuguesa, literatura paranaense, épico, filmes, crônica, ensaio, romance, écloga, soneto, tragédia, tragicomédia, desenho animado, fanzine, dramaturgia, vídeo arte,</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

epílogo, monólogo, romance.	romance.	vídeo dança, vídeo performance, obras de arte, esculturas, pinturas, partituras, site specific, romance, resenha.
-----------------------------	----------	---

2ª SÉRIE

Campo de Atuação da Vida Pessoal: Funciona como articulador e síntese das aprendizagens desenvolvidas nos outros campos e se apresenta a serviço dos projetos de vida dos estudantes.

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
Curriculum vitae, vídeo currículo, entrevista de emprego, projeto científico, TCC, Normas da ABNT, música, manuais técnicos, regras de jogo, rótulos, post, planner, jogos intelectivos, maquetes, projeto arquitetônico, regras oficiais, meios de expressão (corporal, facial, gestual), gráficos, tabelas, anúncios publicitários, comercial, propaganda de rádio, tv, you tube, panfletos em geral.	APA, Gifs, telenovelas, resumo de novelas, críticas de filmes, vlog, wiki, biodata/perfil, talk show, noticiário, tv, vídeos instrucionais, currículo web, webinar, audiodescrição, gráficos, organograma, fluxograma, tabelas, email, email institucional, MSN, blogs.	Placas de advertência e regulamentação, regulamentos, relatos de experiências vividas, receita médica, atestado, (stand up comedy), redes sociais, editais (de concurso, licitações e programas de ONGs,etc), outdoor, flyers, embalagens, folhetos turísticos, blogs, instagram.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Campo de Atuação da Vida Pública: Pretende-se ampliar a participação dos jovens em diferentes instâncias da vida pública, defendendo direitos e apresentando domínio básico de textos legais, além da discussão e do debate de ideias, de propostas e projetos significativos para as suas vidas.

<p>Constituição Brasileira (Direitos e Garantias Individuais), discurso político, discurso de “palanque”, discurso de acusação e defesa, requerimento, regimento escolar, regulamentações, abaixo assinado, procuração, assembleia, carta de solicitação, seminário, depoimento, e-mail, panfletos, santinho político, certidão, juramentos, documentos oficiais, jurisprudência, Estatuto da Terra.</p>	<p>Leis, (Leis do racismo, 7.716/89), 10.639/2003, 11.645/2008, Ofícios, Declaração Universal dos Direitos Humanos, depoimentos, contrato, boletim de ocorrência, Estatuto da Pessoa com Deficiência, artigo de opinião, ata, contrato, cláusula de contrato, enquetes, pesquisa de opinião, parecer, petição, petição on-line, projeto de lei, carta denúncia, relatório.</p>	<p>Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Estatuto do Idoso, apresentação oral, carta aberta, carta de reclamação, debate regrado, debate, declaração, edital (de concurso, licitação e ONGs), recurso administrativo, manifesto, reuniões, memorando, mesa redonda, palestra, programa de governo, programa político, projeto de intervenção, propostas, projetos culturais, seminários.</p>
--	--	--

Campo das Práticas de Estudos e Pesquisa: A ideia desse campo está relacionada à ampliação do conhecimento e à reflexão do uso da linguagem científica. Contempla o trabalho com a pesquisa, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como acadêmica.

<p>Artigos científicos, projeto de pesquisa, TCC, Normas da ABNT, relatos de experiência, texto de opinião, debate, verbetes de enciclopédia, exposição oral, mapas (cartográficos e em geral, projeções cartográficas, croquis), relato histórico, resumo, texto argumentativo,</p>	<p>Resumo, resenha, diálogo, discussão, cartaz, banner, verbetes, wikipedia, repositórios institucional, dissertação de mestrado, relatório, música, poesia, artigos de opinião, artigo científico, infográfico, projeções cartográficas, iconográfica, textos sociológicos, Estatuto da Terra, texto etnográfico, Declaração</p>	<p>Conferência, discussão argumentativa, palestra, trabalhos acadêmicos, dissertação de mestrado, tese de doutorado, palestra, pesquisas, seminário, documentário, tabelas, resumo, resenha, editorial, edital, ofício, declaração, memorando,</p>
--	---	--

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

<p>ata, cartazes e-mail, citação direta e indireta, sumário, nota de rodapé, índice, post, tabelas, mapa mental.</p>	<p>Universal dos Direitos Humanos, Estatuto do Idoso.</p>	<p>gráficos, carta do leitor, entrevista, croquis, imagem de satélite, fotografias aéreas, textos sociológicos, blogs referenciais, textos audiovisuais.</p>
<p>Campo Jornalístico/Midiático: Está definido pela circulação dos discursos/textos da mídia informativa (impressa, televisiva, radiofônica e digital) e pelo discurso</p>		
<p>Agenda cultural, anúncios (emprego, classificados), artigo de opinião carta ao leitor; caricaturas, tirinhas, charge, entrevista, folheto, fotoblog; esquete, horóscopo, jingle, memes, mesa redonda, sinopses de filmes, spot, telejornal, vlogs (noticiosos, culturais, de opinião, institucional, oficial), texto político, infográficos, mapas de acesso, mapa mental, folder, flyers, slogan, texto político, comercial TV, e-mail, blog, reality show, SMS, twiter, Instagram.</p>	<p>Anúncio (vendas, propaganda em diferentes mídias: rádio, tv), spot, crítica, resenha crítica, cartum, comentários, editorial, notícia, gifs; home page, indoor; infográfico, textos jornalísticos, panfleto, podcasts noticiosos e de opinião, videoconferência, vídeos informativos, folder, fotos entrevista, chat, talk show, redes sociais, trailer, publicidade institucional, publicidade oficial, slogan, telejornal, vídeo clip, vídeo conferência, fake news, jargão.</p>	<p>Anúncio, achados e perdidos, (mídia impressa e digital), sinopse, banner; blog, caricatura, charges, crônica discussões, debate jornalístico, manchete, ensaio, reportagem, fotorreportagem, foto denúncia, political remix, propaganda de multimidiática, resenha, roteiro de perguntas, publicidade comercial, slogan, fotoblog, home page, book trailer, iconografia, notícia, reportagem, documentário, redes sociais, repositório institucional, sinopse, fanfics, fanzines.</p>
<p>Campo Artístico Literário: Neste campo buscam-se a ampliação do contato e a análise mais fundamentada de manifestações culturais e artísticas em geral; a análise contextualizada de produções artísticas e textos literários, os clássicos (cânones); manifestações esteticamente organizadas comuns às culturas juvenis e cultura digital, (remidiações, paródias, estilizações, vídeo minuto, fanfics, gêneros híbridos), destacando nesse campo a literatura africana, afro-brasileira, indígena, literatura contemporânea, obras de tradição literária da língua portuguesa, de um modo mais sistematizado e aprofundado nas relações com os períodos históricos artísticos e culturais entre outros relacionados em gêneros literários como gênero épico narrativo, gênero</p>		

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

lírico e gênero dramático.		
<p>Parlendas, lendas folclóricas, lendas urbanas, manifestações artísticas, cordel, literatura africana, literatura contemporânea, fábula, filme, novela, elegia, repente, poesia, auto, farsa, literatura portuguesa, HQ, anime, produções audiovisuais, folguedos, epígrafe, prólogo, epílogo, monólogo, romance.</p>	<p>Remidiações, paródias, estilizações, literatura afro-brasileira, literatura contemporânea, textos clássicos, filmes, desenhos animados, mito, epopeia, comédia, música, contos (de terror, fantásticos), comédia, HQ, cartoon, aforismos, pantomima, ensaio, jargão, romance.</p>	<p>Vídeo Minuto, fanfics, literatura indígena, literatura contemporânea, literatura portuguesa, literatura paranaense, épico, filmes, crônica, ensaio, romance, écloga, soneto, tragédia, tragicomédia, desenho animado, fanzine, dramaturgia, vídeo arte, vídeo dança, vídeo performance, obras de arte (esculturas, pinturas, partituras etc), site specific, romance.</p>

3ª SÉRIE		
<p>Campo de Atuação da Vida Pessoal: Funciona como articulador e síntese das aprendizagens desenvolvidas nos outros campos e se apresenta a serviço dos projetos de vida dos estudantes.</p>		
1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
<p>Comunicados oficiais, curriculum vitae, entrevista de emprego, chat, projeto científico, TCC, música, playlist, site, manuais técnicos, anamnese, obituário, certidão, textos religiosos, post, planner, regras oficiais e de conduta nos esportes, súmula,</p>	<p>Telenovelas, vlog; wiki, exposição oral, cartão virtual, convite, convite virtual, tradução em LIBRAS, braille (acessibilidade, atendimento preferencial), regras oficiais e de conduta nos esportes, súmula, esquema tático, vestimentas (uniformes, trajes), gestualidade (marcação</p>	<p>Perfis variados, placas de sinalização, símbolos e sinais luminosos e sonoros, telejornal, placas de advertência e regulamentação, regulamentos, relatos de experiências, piadas, atestado, (stand up</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>esquema tático, vestimentas (uniformes, trajes), gestualidade (marcação de jogada, sinais manuais dos árbitros e juizes de linha com a bandeira), sistemas de jogo, meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade), mímica, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes, cartões, jargão, placar, sistema de pontuação nos esportes, códigos de repertório gestual, tabelas.</p>	<p>de jogada, sinais manuais dos árbitros e juizes de linha com a bandeira), sistemas de jogo, meios de expressão (corporal, facial, gestual, postural, vocal, sonoridade, mímica, apito, sinais de ataque/defesa dos esportes), cartões, jargão, placar, sistema de pontuação nos esportes.</p>	<p>comedy), rótulos/embalagens, blog, vídeo-currículo, fotoblog, reality show, site, música, trava-línguas, outdoor, flyers, edital, currículo web, webinar, folhetos turísticos, audiodescrição, teatralidade.</p>
<p>Campo de Atuação da Vida Pública: Pretende-se ampliar a participação dos jovens em diferentes instâncias da vida pública, defendendo direitos e apresentando domínio básico de textos legais, além da discussão e do debate de ideias, de propostas e projetos significativos para as suas vidas.</p>		
<p>Constituição Brasileira (Direitos e Garantias Individuais), discurso político, discurso de “palanque”, discurso de acusação e defesa, requerimento, regimento escolar, regulamentações, abaixo assinado, procuração, assembleia, carta de solicitação, seminário, depoimento, e-mail, panfletos, santinho político, certidão, juramentos.</p>	<p>Leis, (Leis do racismo, 7.716/89), 10.639/2003, 11.645/2008, Ofícios, Declaração Universal dos Direitos Humanos, depoimentos, contrato, boletim de ocorrência, Estatuto da Pessoa com Deficiência, artigo de opinião, ata, carta de emprego, contrato, cláusula de contrato, enquetes, pesquisa de opinião, parecer, petição, petição on-line, projeto de lei, carta denúncia, relatório.</p>	<p>Estatuto da Criança e do Adolescente, Estatuto do Idoso, apresentação oral, carta aberta, carta de reclamação, carta de reclamação, debate regrado, debate, declaração, edital, recurso administrativo, manifesto, reuniões, memorando, mesa redonda, palestra, programa de governo, programa político, projeto de intervenção, propostas e projetos culturais, ações de intervenção (flash mob, intervenção urbana, lambe lambe, stencil, graffiti).</p>
<p>Campo das Práticas de Estudos e Pesquisa: A ideia desse campo está relacionada à ampliação</p>		

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>do conhecimento e à reflexão do uso da linguagem científica. Contempla o trabalho com a pesquisa, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como acadêmica.</p>		
<p>Artigos científicos, relatos de experiência, texto de opinião, debate, verbetes de enciclopédia, exposição oral, mapas, monografia, projeto de pesquisa, relato histórico, resumo, texto argumentativo, ata, citação, sumário, nota de rodapé, índice, certificado, diploma, juramentos, post, tabela, planner.</p>	<p>Resumo, debate, discussão, roda de conversa, nota de rodapé, diálogo, júri simulado dissertação de mestrado, relatório, relatos de experiências resenha, regras oficiais e de conduta nos esportes.</p>	<p>Conferência, debate regrado, discussão argumentativa, palestra, trabalhos acadêmicos, dissertação de mestrado, tese de doutorado, palestra, pesquisas, seminário, apresentação oral, documentário, seminário, palestra.</p>
<p>Campo Jornalístico Midiático: Está definido pela circulação dos discursos/textos da mídia informativa (impressa, televisiva, radiofônica e digital) e pelo discurso publicitário.</p>		
<p>Agenda cultural, anúncios (emprego, classificados), artigo de opinião carta ao leitor, caricaturas, tirinhas, charge, documentário, entrevista, folheto, fotoblog; esquete, manchete, horóscopo, jingle; memes, mesa redonda, sinopses, spot; telejornal, vlogs (noticiosos, culturais e de opinião, institucional, oficial), texto político, infográficos, mapa mental, folder, flyers, slogan, publicidade comercial, músicas paródia, placas, texto político, discurso político, comercial para TV, e-mail, blog, reality show, SMS, twitter, Instagram.</p>	<p>Anúncio (vendas, propaganda em diferentes mídias, rádio, tv), spot, crítica, resenha crítica, cartum, comentários, editorial, notícia, gifs, home page, indoor; infográfico, jornais, radiofônicos e televisivos, notícia, notícias para rádios, panfleto, podcasts noticiosos e de opinião, videoconferência, vídeos informativos, folder, fotos entrevista, chat, talk show, redes sociais, trailer, publicidade institucional, publicidade oficial, slogan, desenho animado, telejornal, telenovela, vídeo clipe, videoconferência, fake news.</p>	<p>Anúncio (achados e perdidos, mídia impressa e digital), sinopse, banner; blog, caricatura, charges, crônica, discussões e debates jornalísticos, ensaio, reportagem, fotorreportagem, foto denúncia, political remix, propaganda de multimidiática, resenha, roteiro de perguntas, publicidade comercial, publicidade comercial, slogan, fotoblog, home page, booktrailer.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Campo Artístico Literário: Neste campo buscam-se a ampliação do contato e a análise mais fundamentada de manifestações culturais e artísticas em geral; a análise contextualizada de produções artísticas e textos literários, os clássicos;(cânones); manifestações esteticamente organizadas comuns às culturas juvenis e cultura digital, (remidiações, paródias, estilizações, vídeo minuto, fanfics, gêneros híbridos), destacando nesse campo a literatura africana, afro-brasileira, indígena, literatura contemporânea, obras de tradição literária da língua portuguesa, de um modo mais sistematizado e aprofundado nas relações com os períodos históricos artísticos e culturais entre outros relacionados em gêneros literários como gênero épico narrativo, gênero lírico e gênero dramático.

<p>Parlendas, lendas folclóricas, lendas urbanas, manifestações artísticas, cordel, literatura africana, literatura contemporânea, fábula, filme, novela, elegia, repente, poesia, auto, farsa, literatura portuguesa, HQ, anime, produções audiovisuais, folguedos, epígrafe, prólogo, epílogo, monólogo, romance.</p>	<p>Remidiações, paródias, estilizações, literatura afro-brasileira, literatura contemporânea, textos clássicos, filmes, desenhos animados, mito, epopeia, comédia, música, contos (terror, fantásticos, fadas, etc), comédia, HQ, cartoon, aforismos, pantomima, ensaio, romance,.</p>	<p>Vídeo Minuto, fanfics, literatura indígena, literatura contemporânea, literatura portuguesa, literatura paranaense, romance épico, filmes, crônica, ensaio, romance, écloga, soneto, tragédia, tragicomédia, desenho animado, fanzine, dramaturgia.</p>
---	--	--

<p>QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS</p>				
<p>1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO</p>				
<p>1º TRIMESTRE</p>				
<p>Competência</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Objetivos de aprendizagem</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Possibilidades de conteúdos</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>3. 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.</p>	<p>(EM13MAT301) Resolver e elaborar problemas do cotidiano, da Matemática e de outras áreas do conhecimento, que envolvam equações lineares simultâneas, usando técnicas algébricas e gráficas, com ou sem apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>Representar por meio de sistemas lineares situações do cotidiano e solucionar sistemas lineares explorando diferentes métodos algébricos e gráficos com ou sem uso de recursos tecnológicos.</p> <p>Utilizar o cálculo matricial na resolução de sistemas lineares por escalonamento.</p>	<p>Sistemas de Equações Lineares.</p> <p>Matrizes.</p>	<p>Operações com matrizes.</p> <p>Classificação de um sistema linear.</p> <p>Matriz associada a um sistema linear.</p> <p>Escalonamento de sistemas lineares. Representação gráfica da resolução de um sistema linear.</p>
	<p>(EM13MAT315) Investigar e registrar, por meio de um fluxograma, quando possível, um algoritmo que resolve um problema.</p>	<p>Conhecer o conceito de fluxograma.</p> <p>Conhecer os símbolos próprios do fluxograma e representar soluções para uma rotina por meio de um fluxograma.</p>	<p>Matemática computacional.</p> <p>Linguagem computacional.</p>	<p>Simbologia e linguagem computacional.</p> <p>Fluxograma.</p>
<p>1. 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</p>	<p>(EM13MAT103) Interpretar e compreender textos científicos ou divulgados pelas mídias, que empregam unidades de medida de diferentes grandezas e as conversões possíveis entre elas, adotadas ou não pelo Sistema Internacional (SI), como as de armazenamento e velocidade de</p>	<p>Utilizar as unidades de medidas possíveis e adequadas a cada situação, efetuar as transformações de unidades de medida (múltiplos e submúltiplos) e conversões entre medidas usando regra de três e/ou outras estratégias de cálculo.</p> <p>Identificar e aplicar as unidades fundamentais de medida adotadas pelo Sistema Internacional em contextos aplicados à área das Ciências da Natureza</p>	<p>Medidas.</p>	<p>Grandezas e respectivas unidades de medidas (as oficiais adotadas pelo SI e as não oficiais).</p> <p>Transformação de medidas.</p> <p>Conversão entre Medidas.</p> <p>Grandezas e respectivas unidades de medidas.</p> <p>Unidades de transferência e de armazenamento de dados.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

uma formação geral.	transferência de dados, ligadas aos avanços tecnológicos.	Compreender, interpretar, resolver e elaborar problemas que envolvam as unidades de armazenamento de dados e transformações possíveis utilizadas em diferentes contextos do cotidiano.		
3. 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.	(EM13MAT313) Utilizar, quando necessário, a notação científica para expressar uma medida, compreendendo as noções de Algarismos significativos e Algarismos duvidosos, e reconhecendo que toda medida é inevitavelmente acompanhada de erro.	Compreender a importância, efetuar cálculos e aplicar a representação de uma grandeza por meio da notação científica em contextos diversos. Compreender o conceito e a aplicação de Algarismos duvidosos e Algarismos significativos no registro de medições e na resolução de problemas em contextos diversos, bem como a análise das possibilidades de erros em medições e suas consequências.	Números Reais. Grandezas.	Notação científica. Algarismos significativos e duvidosos.

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

2º TRIMESTRE

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos
<p>3. 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.</p>	<p>(EM13MAT313) Utilizar, quando necessário, a notação científica para expressar uma medida, compreendendo as noções de Algarismos significativos e Algarismos duvidosos, e reconhecendo que toda medida é inevitavelmente acompanhada de erro.</p>	<p>Compreender a importância, efetuar cálculos e aplicar a representação de uma grandeza por meio da notação científica em contextos diversos.</p> <p>Compreender o conceito e a aplicação de Algarismos significativos e Algarismos duvidosos no registro de medições e na resolução de problemas em contextos diversos, bem como a análise das possibilidades de erros em medições e suas consequências.</p>	<p>Números Reais. Grandezas.</p>	<p>Notação científica. Algarismos significativos e duvidosos.</p>
<p>3. Utilizar estratégias, conceitos, definições e procedimentos matemáticos para interpretar, construir modelos e resolver problemas em</p>	<p>(EM13MAT313) Utilizar, quando necessário, a notação científica para expressar uma medida, compreendendo as noções de Algarismos significativos e Algarismos</p>	<p>Compreender a importância, efetuar cálculos e aplicar a representação de uma grandeza por meio da notação científica em contextos diversos.</p> <p>Compreender o conceito e a aplicação de Algarismos significativos e Algarismos</p>	<p>Números Reais. Grandezas.</p>	<p>Notação científica. Algarismos significativos e duvidosos.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente.	duvidosos, e reconhecendo que toda medida é inevitavelmente acompanhada de erro.	duvidosos no registro de medições e na resolução de problemas em contextos diversos, bem como a análise das possibilidades de erros em medições e suas consequências.		
1. 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.	(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.	Calcular e analisar índices, taxas e coeficientes socioeconômicos em situações diversas. Conhecer o conceito de Custo efetivo Total em financiamentos e calcular montante em aplicações ou empréstimos, taxas de juro e valor futuro de um capital.	Matemática Financeira.	Inflação.
3. Utilizar estratégias,	(EM13MAT315) Investigar e	Conhecer o conceito de algoritmo.	Matemática computacional.	Simbologia e linguagem computacional.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

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.	registrar, por meio de um fluxograma, quando possível, um algoritmo que resolve um problema.	Utilizar algoritmos e sua representação por fluxogramas para descrever rotinas em diversos contextos.	Linguagem computacional.	Fluxograma. Algoritmos.
--	--	---	--------------------------	--------------------------------

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º TRIMESTRE

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos	(EM13MAT102) Analisar tabelas, gráficos e amostras de	Identificar e analisar em tabelas e em diferentes tipos de gráficos as variáveis, suas	Porcentagem. Estatística.	População. Amostra. Variáveis estatísticas.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>pesquisas estatísticas apresentadas em relatórios divulgados por diferentes meios de comunicação, identificando, quando for o caso, inadequações que possam induzir a erros de interpretação, como escalas e amostras não apropriadas.</p>	<p>frequências e os elementos constitutivos (título, eixos, legendas, fontes e datas) em contextos diversos.</p> <p>Construir e interpretar uma tabela de frequência de dados no cotidiano.</p> <p>Interpretar representações estatísticas diversas em contextos variados.</p>		<p>Tabelas de frequência.</p>
<p>4. 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,</p>	<p>(EM13MAT407) Interpretar e comparar conjuntos de dados estatísticos por meio de diferentes diagramas e gráficos (histograma, de caixa (box-plot), de ramos e folhas, entre outros), reconhecendo os mais eficientes para sua análise.</p>	<p>Conhecer e construir os diferentes tipos de diagramas e de gráficos de frequência, reconhecendo suas características para avaliar e aplicar a melhor representação em uma análise.</p> <p>Interpretar os dados de diferentes situações do cotidiano, representados em gráficos ou diagramas.</p>	<p>Estatística.</p>	<p>Diagramas e gráficos estatísticos.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.				
3. 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.	(EM13MAT316) Resolver e elaborar problemas, em diferentes contextos, que envolvem cálculo e interpretação das medidas de tendência central (média, moda e mediana) e das medidas de dispersão (amplitude, variância e desvio-padrão).	Compreender, calcular e interpretar as medidas de dispersão em um conjunto de dados em contextos diversos. Calcular e analisar as medidas de tendência central em um conjunto de dados numéricos em contextos diversos e aplicar conceitos e procedimentos matemáticos na resolução e/ou elaboração de problemas de contextos diversos.	Estatística.	Medidas de tendência central. Medidas de dispersão.
4. Propor ou participar de ações para	(EM13MAT405) Utilizar conceitos iniciais de uma	Analisar, descrever e executar uma estratégia de resolução de uma	Matemática computacional.	Linguagem computacional.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>linguagem de programação na implementação de algoritmos escritos em linguagem corrente e/ou matemática.</p>	<p>situação problema do cotidiano ou própria da Matemática com o auxílio de um software de programação.</p>		
<p>2. 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,</p>	<p>(EM13MAT202) Planejar e executar pesquisa amostral sobre questões relevantes, usando dados coletados diretamente ou em diferentes fontes, e comunicar os resultados por meio de relatório contendo gráficos e interpretação das medidas de tendência central e das medidas de dispersão</p>	<p>Coletar, organizar e analisar dados em tabelas e gráficos relacionados a temas socioeconômicos, culturais ou ambientais e relatar os resultados utilizando recursos tecnológicos ou não.</p>	<p>Estatística.</p>	<p>Pesquisa Amostral.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.</p>	<p>(amplitude e desvio padrão), utilizando ou não recursos digitais.</p>			
<p>4. 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.</p>	<p>(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 inter-relacionam estatística, geometria e álgebra.</p>	<p>Reconhecer as etapas para a elaboração de uma pesquisa estatística, conhecer e aplicar o conceito de variáveis estatísticas, população e amostra, frequência absoluta e frequência relativa e métodos probabilísticos de amostragem para organizar dados na tabela de frequência.</p> <p>Identificar elementos importantes para a validade de uma pesquisa: escalas, técnicas de amostragem e produção de gráficos condizentes às tabelas.</p> <p>Construir, analisar e relatar resultados de pesquisas estatísticas por meio de tabelas e gráficos de frequências, utilizando dados provenientes de problemas socioeconômicos ou ambientais, com recursos tecnológicos ou não.</p>	<p>Estatística.</p>	<p>Pesquisa Estatística. Pesquisa Amostral.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>1. 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.</p>	<p>(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.</p>	<p>Calcular e analisar índices, taxas e coeficientes socioeconômicos em situações diversas.</p>	<p>Matemática Financeira. Estatística.</p>	<p>Indicadores socioeconômicos. Índice de Desenvolvimento Humano (IDH)</p>
---	--	---	---	---

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS				
2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º TRIMESTRE				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

			o	
<p>3. 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.</p>	<p>(EM13MAT310) Resolver e elaborar problemas de contagem envolvendo agrupamentos ordenáveis ou não de elementos, por meio dos princípios multiplicativo e aditivo, recorrendo a estratégias diversas, como diagrama da árvore.</p>	<p>Compreender e desenvolver o conceito de análise combinatória, princípio multiplicativo e aditivo, arranjo, combinação e permutação e empregar a técnica adequada de cálculo para determinar o número total de possibilidades em situações diversas.</p>	<p>Análise Combinatória.</p>	<p>Princípio multiplicativo. Princípio Aditivo. Fatorial. Arranjo. Combinação. Permutação.</p>
<p>5. Investigar e estabelecer conjecturas a respeito de diferentes conceitos e propriedades matemáticas, empregando estratégias e recursos, como observação de</p>	<p>(EM13MAT511) Reconhecer a existência de diferentes tipos de espaços amostrais, discretos ou não, e de eventos, equiprováveis ou não, e investigar implicações no cálculo de</p>	<p>Compreender o conceito de espaço amostral, dos tipos de eventos e explorar a relação deles no cálculo de probabilidades.</p>	<p>Probabilidade.</p>	<p>Espaço Amostral. Tipos de Eventos. Cálculo de probabilidade.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>padrões, experimentações e diferentes tecnologias, identificando a necessidade, ou não, de uma demonstração cada vez mais formal na validação das referidas conjecturas.</p>	<p>probabilidades.</p>			
<p>3. 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.</p>	<p>(EM13MAT311) Identificar e descrever o espaço amostral de eventos aleatórios, realizando contagem das possibilidades, para resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo da probabilidade.</p>	<p>Compreender o conceito de probabilidade, de experimento aleatório, na identificação e descrição do espaço amostral por meio da contagem das possibilidades.</p> <p>Resolver e elaborar problemas que envolvem a probabilidade de um evento ocorrer identificando e descrevendo o espaço amostral para realizar a contagem das possibilidades.</p>	<p>Probabilidade.</p>	<p>Experimento aleatório.</p> <p>Espaço Amostral.</p> <p>Tipos de eventos.</p> <p>Cálculo da probabilidade.</p>
	<p>(EM13MAT312) Resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo de probabilidade de eventos em</p>	<p>Calcular a probabilidade de um evento ocorrer por meio de fórmula ou por experimentos sucessivos.</p>	<p>Probabilidade.</p>	<p>Cálculo de probabilidade.</p> <p>Experimentos sucessivos.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	experimentos aleatórios sucessivos.			
1. 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.	(EM13MAT106) Identificar situações da vida cotidiana nas quais seja necessário fazer escolhas levando-se em conta os riscos probabilísticos (usar este ou aquele método contraceptivo, optar por um tratamento médico em detrimento de outro etc.).	Utilizar conceitos e procedimentos de cálculo de probabilidade na análise e avaliação de possibilidades e tomar decisões baseando-se na previsão de ocorrer um evento.	Probabilidade.	Cálculo da probabilidade de um evento ocorrer.

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

2º TRIMESTRE

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. 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.	(EM13MAT105) Utilizar as noções de transformações isométricas (translação, reflexão, rotação e composição destas) e transformações homotéticas para construir figuras e analisar elementos da natureza e diferentes produções humanas (fractais, construções civis, obras de arte, entre outras).	Compreender, reconhecer e aplicar os conceitos de isomeria e homotetia para explorar e construir composições geométricas com o uso de recursos tecnológicos ou não.	Geometria Plana. Geometria Espacial. Geometria não euclidiana.	Isomeria. Homotetia. Noções de Fractais.
3. Utilizar estratégias, conceitos, definições e procedimentos matemáticos para interpretar, construir modelos e	(EM13MAT308) Aplicar as relações métricas, incluindo as leis do seno e do cosseno ou as noções de congruência e semelhança, para resolver e elaborar	Compreender as noções de congruência, semelhança de triângulos e das relações métricas no triângulo retângulo para aplicá-las na resolução de situações diversas. Compreender e aplicar as	Trigonometria. Geometria plana.	Congruência de triângulos. Semelhança de triângulos. Lei dos senos e dos cossenos.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente.</p>	<p>problemas que envolvem triângulos, em variados contextos.</p>	<p>relações trigonométricas em um triângulo qualquer: lei dos senos e lei dos cossenos para resolver e elaborar problemas em contextos diversos.</p>		
---	--	--	--	--

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º TRIMESTRE

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos
<p>5. Investigar e estabelecer conjecturas a respeito de diferentes conceitos e propriedades matemáticas, empregando estratégias e recursos, como</p>	<p>(EM13MAT501) Investigar relações entre números expressos em tabelas para representá-los no plano cartesiano, identificando padrões e criando conjecturas para generalizar e</p>	<p>Utilizar linguagem algébrica para expressar relação de dependência entre variáveis em situações do cotidiano.</p> <p>Reconhecer uma função do 1º grau a partir da expressão algébrica e associá-la com sua representação gráfica em</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função polinomial do 1º grau.</p> <p>Representação algébrica e gráfica de uma função polinomial de 1º grau.</p> <p>Zero da função.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>observação de padrões, experimentações e diferentes tecnologias, identificando a necessidade, ou não, de uma demonstração cada vez mais formal na validação das referidas conjecturas.</p>	<p>expressar algebricamente essa generalização, reconhecendo quando essa representação é de função polinomial de 1º grau.</p>	<p>contextos diversos.</p>		
	<p>(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.</p>	<p>Compreender, analisar e reconhecer uma função por meio de relações presentes no cotidiano e representá-la graficamente usando <i>softwares</i> de geometria dinâmica ou não.</p> <p>Utilizar linguagem algébrica para expressar a relação de dependência entre duas variáveis, reconhecer o domínio, o contradomínio e a imagem no gráfico de uma função e seu o crescimento ou decrescimento.</p> <p>Compreender e interpretar a taxa média de variação na função afim em situações diversas.</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função polinomial do 1º grau.</p> <p>Gráfico da função.</p> <p>Variação média.</p>
<p>1. Utilizar estratégias, conceitos e</p>	<p>(EM13MAT101) Interpretar criticamente</p>	<p>Compreender, interpretar e analisar gráficos de função do 1º grau a partir</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função polinomial do 1º grau.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>de situações econômicas, sociais e em fatos relativos às Ciências da Natureza.</p> <p>Identificar e interpretar elementos na representação gráfica de uma função do 1º grau de contextos diversos.</p>		<p>Gráfico da função.</p> <p>Coeficientes da função.</p>
<p>5. 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.</p>	<p>(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 $y = ax^2$.</p>	<p>Utilizar linguagem algébrica para expressar relação de dependência entre variáveis em situações diversas.</p> <p>Reconhecer uma função do 2º grau a partir da expressão algébrica e associar a curva do gráfico da função a sua expressão algébrica em situações diversas.</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função polinomial do 2º grau.</p>
<p>4. Propor ou participar de ações para</p>	<p>(EM13MAT402) Converter representações</p>	<p>Construir o gráfico de uma função polinomial do 2º grau, reconhecer e</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função polinomial do 2º grau.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>analisar os elementos fundamentais como os coeficientes, as raízes e o vértice da função, usando <i>software</i> de geometria dinâmica ou não.</p>		<p>Gráfico da função. Coeficientes da função. Raízes da função. Vértice da função.</p>
<p>5. 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</p>	<p>(EM13MAT503) Investigar pontos de máximo ou de mínimo de funções quadráticas, em contextos envolvendo superfícies, Matemática Financeira ou Cinemática, entre outros, com apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>Calcular, interpretar e aplicar o conceito de ponto de máximo ou de mínimo para resolver problemas em situações do cotidiano usando <i>software</i> de geometria dinâmica ou não.</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função polinomial do 2º grau. Ponto de máximo e mínimo.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

referidas conjecturas.				
3. 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.	(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.	Formular e registrar generalizações na resolução de problemas em contextos variados utilizando os conhecimentos de função do 1º grau e de 2º grau. Identificar uma função de 1º ou 2º grau em situações descritas em um texto, representando-a algébrica e/ou graficamente e resolver problemas de contextos diversos que utilizam a modelagem de situações do cotidiano.	Funções.	Função polinomial do 1º grau. Função polinomial do 2º grau.
5. 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	(EM13MAT506) Representar graficamente a variação da área e do perímetro de um polígono regular, quando os comprimentos de seus lados variam, analisando e classificando as funções envolvidas.	Investigar o comportamento da variação do lado de um polígono, obter a lei de formação dessa relação entre as variáveis e representá-la graficamente usando <i>software</i> de geometria dinâmica ou não.	Funções. Área de figuras geométricas planas. Perímetro de um polígono.	Função polinomial do 1º grau. Função polinomial do 2º grau. Área de polígonos. Área do círculo.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

referidas conjecturas.				
------------------------	--	--	--	--

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS				
3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º TRIMESTRE				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos
4. 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,	(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	Identificar a função envolvida em situações definidas por mais de uma sentença em situações do cotidiano por meio de sua representação algébrica e/ou gráfica. Construir o gráfico de uma função definida por mais de uma sentença usando os conhecimentos de funções na resolução de situações problema em contextos variados.	Funções.	Função polinomial do 1º grau Função polinomial do 2º grau Função Exponencial Função Logarítmica

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.</p>	<p>de tecnologias digitais.</p> <p>(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.</p>	<p>Construir e associar a representação de grandezas diretamente proporcionais ao gráfico de uma função do 1º grau usando <i>software</i> de geometria dinâmica ou não.</p> <p>Determinar e representar graficamente a inversa de uma função do 1º grau em situações diversas.</p>	<p>Função.</p>	<p>Função polinomial do 1º grau.</p> <p>Função inversa.</p>
<p>3. Utilizar estratégias, conceitos, definições e procedimentos matemáticos para interpretar, construir modelos e resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade</p>	<p>(EM13MAT304) Resolver e elaborar problemas com funções exponenciais nas quais seja necessário compreender e interpretar a variação das grandezas envolvidas, em contextos como a Matemática</p>	<p>Identificar a função exponencial aplicada em situações do cotidiano bem como empregar conceitos e procedimentos matemáticos na resolução e elaboração de situações problemas diversos.</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função Exponencial.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente.</p>	<p>financeira, entre outros.</p>			
	<p>(EM13MAT305) Resolver e elaborar problemas com funções logarítmicas nos quais seja necessário compreender e interpretar a variação das grandezas envolvidas, em contextos como os de abalos sísmicos, pH, radioatividade, Matemática Financeira, entre outros.</p>	<p>Identificar a função logarítmica aplicada em contextos diversos bem como empregar conceitos e procedimentos matemáticos na resolução e elaboração de situações problemas.</p>	<p>Funções.</p>	<p>Função logarítmica.</p>
<p>4. 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,</p>	<p>(EM13MAT403) Analisar e estabelecer relações, com ou sem apoio de tecnologias digitais, entre as representações de funções exponencial e logarítmica expressas em tabelas e em plano cartesiano, para identificar</p>	<p>Compreender os conceitos das funções exponenciais e logarítmicas por meio da análise das suas leis de formação, tabelas de valores e suas representações gráficas, bem como o domínio, a imagem e o crescimento de cada função.</p> <p>Compreender e identificar o domínio, imagem e crescimento das funções exponenciais e logarítmicas por meio da análise das suas leis de</p>	<p>Funções.</p>	<p>Domínio. Imagem. Crescimento. Gráfico das funções. Logarítmica e Exponencial.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.	características fundamentais (domínio, imagem, crescimento) de cada função.	formação, tabelas e seus gráficos correspondentes com o uso de recursos tecnológicos ou não.		
5. 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.	(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.	Analisar padrões em sequências numéricas, escrever e utilizar a lei de formação dessa sequência na resolução de problemas em contextos diversos e, relacioná-la a função do 1º grau de domínio discreto.	Progressões. Funções.	Progressão Aritmética Função do 1º grau
	(EM13MAT508) Identificar e associar progressões geométricas (PG) a funções exponenciais de domínios discretos, para análise de propriedades, dedução de algumas fórmulas e resolução de	Analisar padrões em sequências numéricas, escrever e utilizar a lei de formação dessa sequência na resolução de problemas em contextos diversos e associá-la a função exponencial de domínio discreto.	Progressões. Funções.	Progressão Geométrica Função Exponencial

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	problemas.			
--	------------	--	--	--

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
2º TRIMESTRE				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. 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	(EM13MAT103) Interpretar e compreender textos científicos ou divulgados pelas mídias, que empregam unidades de medida de diferentes grandezas e as conversões possíveis entre elas, adotadas ou não pelo Sistema Internacional (SI), como as de armazenamento e velocidade de transferência de dados, ligadas aos avanços	Identificar unidades de medida em textos científicos e efetuar as transformações de unidades de medida (múltiplos e submúltiplos) e conversão entre medidas usando regra de três e/ou outras estratégias de cálculo para interpretar e/ou resolver situações problemas diversas.	Medidas.	Grandezas e respectivas unidades de medidas. Transformação de medidas. Conversão de Medidas de arcos.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

uma formação geral.	tecnológicos.			
3. 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.	(EM13MAT306) Resolver e elaborar problemas em contextos que envolvem fenômenos periódicos reais (ondas sonoras, fases da lua, movimentos cíclicos, entre outros) e comparar suas representações com as funções seno e cosseno, no plano cartesiano, com ou sem apoio de aplicativos de álgebra e geometria.	Compreender e utilizar a trigonometria no triângulo retângulo e no ciclo trigonométrico para resolver problemas em situações diversas. Conhecer e relacionar as representações das funções seno e cosseno em situações de periodicidade e identificar seus principais elementos e características (período, amplitude e comprimento de onda) para resolver e elaborar problemas em contextos diversos.	Trigonometria.	Trigonometria no triângulo retângulo. Trigonometria no ciclo trigonométrico.

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º TRIMESTRE

Competência	Habilidades	Objetivos de	Objetos do conheciment	Possibilidades de
--------------------	--------------------	---------------------	-----------------------------------	--------------------------

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		aprendizagem	o	conteúdos
<p>2. 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.</p>	<p>(EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.</p>	<p>Aprofundar o conceito e os procedimentos de cálculo de volume, perímetro e área das figuras geométricas, inclusive a área do círculo, coroa circular e setor circular na resolução de problemas em contextos diversos.</p> <p>Efetuar conversões entre unidades de medida de comprimento, volume, capacidade e massa para resolver situações problemas de contextos diversos.</p> <p>Compreender o conceito de arco, ângulo central e ângulos inscritos na circunferência para resolver e elaborar problemas em situações diversas.</p>	<p>Medidas. Geometria.</p>	<p>Área. Volume. Perímetro. Medidas de comprimento, volume, capacidade, massa, arcos e ângulos.</p>
<p>3. Utilizar estratégias, conceitos, definições e</p>	<p>(EM13MAT307) Empregar diferentes métodos para a obtenção</p>	<p>Construir modelos matemáticos utilizando o conceito e as medidas de área para resolução de</p>	<p>Medidas Geometria Plana</p>	<p>Medidas de áreas Área de polígonos e círculos.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>da medida da área de uma superfície (reconfigurações, aproximação por cortes etc.) e deduzir expressões de cálculo e aplicá-las em situações reais (como o remanejamento e a distribuição de plantações, entre outros), com ou sem o apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>problemas de cálculo de uma superfície em diferentes situações aplicadas ao cotidiano, usando recursos tecnológicos ou não.</p>		
<p>5. 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.</p>	<p>(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).</p>	<p>Reconhecer e aplicar as características, as propriedades e a área dos polígonos regulares para analisar e resolver problemas em contextos diversos, usando recursos tecnológicos ou não.</p>	<p>Geometrias.</p>	<p>Polígonos Regulares.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>3. 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.</p>	<p>(EM13MAT309) Resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo e áreas totais e volumes de prismas, pirâmides e corpos redondos em situações reais (como o cálculo do gasto de material para revestimento ou pinturas de objetos cujos formatos sejam composições dos sólidos estudados), com ou sem apoio de tecnologias digitais.</p>	<p>Identificar, analisar e utilizar os elementos e as propriedades geométricas dos poliedros e dos corpos redondos para associar as suas representações geométricas a situações do cotidiano.</p> <p>Construir modelos para situações da realidade que envolvem o cálculo de área e de volume dos sólidos geométricos.</p>	<p>Geometria Espacial.</p>	<p>Poliedros e Corpos redondos: Área total e Volume</p>
<p>5. 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</p>	<p>(EM13MAT504) Investigar processos de obtenção de medida de volume de prismas, pirâmides, cilindros e cones, incluindo o princípio de Cavalieri, para a obtenção das fórmulas de cálculo da medida do volume dessas</p>	<p>Relacionar os elementos e propriedades geométricas dos prismas, pirâmides, cilindros e cones para analisar processos de cálculo de volume desses sólidos geométricos, generalizando o processo para obter as fórmulas do cálculo do volume de cada poliedro.</p>	<p>Geometria Espacial.</p>	<p>Volume de Prismas, Pirâmides, Cilindros e Cones</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

demonstração cada vez mais formal na validação das referidas conjecturas.	figuras.			
	(EM13MAT509) Investigar a deformação de ângulos e áreas, provocada pelas diferentes projeções usadas em cartografia (como a cilíndrica e a cônica), com ou sem suporte de tecnologia digital.	Ampliar o conceito e identificar a semelhança entre figuras planas, ampliando e reduzindo figuras segundo uma razão e identificando os elementos que não se alteram (medidas de ângulos) e os que se modificam (medidas dos lados, perímetro e área) usando ou não <i>software</i> de geometria dinâmica. Compreender noções básicas de cartografia (projeção cilíndrica e cônica) em contextos variados. Compreender e aplicar o conceito de homotetia em diferentes contextos.	Geometria.	Ângulos e suas variações (deformação). Transformações homotéticas.

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

1º Trimestre

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</p>	<p>(EM13CNT101) Analisar e representar, com ou sem o uso de dispositivos e de aplicativos digitais específicos, as 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>BIOLOGIA</p> <p>Analisar as fontes de energia utilizadas pelos diferentes organismos vivos, compreendendo os processos energéticos celulares.</p> <p>Compreender os fenômenos de transformação e conservação de energia em diferentes organismos vivos.</p>	<p>Metabolismo energético.</p> <p>Transformação e conservação de energia.</p>	<p>Metabolismo Energético: Fotossíntese, Respiração Celular, Quimiossíntese e Fermentação.</p>
<p>2. 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</p>	<p>(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.</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Identificar, distinguir e comparar os experimentos propostos ao longo da história, para explicar a constituição dos átomos, bem como as diferentes interpretações e propostas para a organização de uma tabela dos elementos.</p> <p>Conhecer os conceitos associados a semelhanças atômicas, bem como as partículas subatômicas.</p>	<p>Constituição da matéria.</p> <p>Tabela Periódica.</p>	<p>Principais famílias da tabela periódica.</p> <p>Modelos atômicos.</p> <p>Estrutura atômica (número de massa, número atômico, número de nêutrons).</p> <p>Semelhanças atômicas (Isótopos, isóbaros, isótonos e isoeletrônicos).</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>responsáveis.</p>	<p>(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).</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Descrever o fenômeno vida e distinguir os diversos níveis em que ela se manifesta considerando as características gerais dos seres vivos: tipo celular, ciclo de vida, respostas a estímulos externos e internos, metabolismo e entre outros.</p> <p>Relacionar os conhecimentos sobre os compostos inorgânicos e orgânicos da célula, com a química dos alimentos, priorizando o entendimento sobre hábitos de vida mais saudáveis.</p> <p>Entender o mecanismo de duplicação do DNA, a síntese proteica e a regulação da expressão gênica para compreender o metabolismo celular e posicionar-se nos avanços do conhecimento biológico.</p>	<p>Composição e organização dos seres vivos.</p> <p>Metabolismo Celular.</p> <p>Educação Alimentar e Nutricional.</p>	<p>Níveis hierárquicos de organização biológica: características gerais dos seres vivos e tipos celulares.</p> <p>Bioquímica Celular: Compostos inorgânicos e orgânicos da célula com ênfase na educação alimentar e nutricional.</p> <p>Balço Energético na Educação Alimentar (Taxa Metabólica Basal)</p> <p>Genética Molecular: Duplicação do DNA e Síntese Proteica.</p> <p>Divisões celulares: Mitose e Meiose.</p>
<p>2. 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.</p>	<p>(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 interações gravitacionais, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Aplicar as leis de Kepler e a Lei da Gravitação Universal aos movimentos dos corpos celestes, incluindo satélites artificiais.</p> <p>Relacionar os fenômenos: climas regionais, contagem do tempo, magnetismo terrestre, marés, aos movimentos e às posições relativas entre Sol, Terra e Lua e à Lei da Gravitação Universal, com ênfase na influência desses fenômenos na vida humana.</p> <p>Compreender o conceito de movimento</p>	<p>Movimentos dos corpos celestes.</p> <p>Cinemática.</p>	<p>Sistema solar.</p> <p>Leis de Kepler e Lei da Gravitação Universal.</p> <p>Movimentos da Terra e interações gravitacionais com o Sol e a Lua e suas consequências para a vida na Terra.</p> <p>Cinemática dos movimentos (referenciais, MU, MUV, MCU, queda livre).</p> <p>Movimentos orbitais de astros e satélites artificiais.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		(translações lineares e circulares e rotações) e expressar as características das translações, diferenciando os movimentos progressivo e retrógrado, acelerado e retardado, uniforme e variado, com ou sem o uso de recursos digitais.		
	(EM13CNT209) Analisar a evolução estelar associando-a aos modelos de origem e distribuição dos elementos químicos no Universo, compreendendo suas relações com 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).	BIOLOGIA Reconhecer a importância dos microrganismos extremófilos na astrobiologia, que fornecem condições para evidências sobre a origem da vida.	Astrobiologia.	Microrganismos extremófilos.
2. 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	(EM13CNT209) Analisar a evolução estelar associando-a aos modelos de origem e distribuição dos elementos químicos no Universo, compreendendo suas relações com as condições necessárias ao surgimento de	FÍSICA Relacionar o ciclo evolutivo do Sol, baseado nas etapas de evolução de estrelas de diferentes dimensões, aos efeitos desse processo para o nosso planeta. Interpretar, no processo de evolução estelar, os	Origem e evolução das estrelas e dos corpos celestes. Formas de vida em outros sistemas	Evolução estelar. Origem dos elementos químicos e a constituição e composição dos astros. Condições para a existência de vida como a conhecemos.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>defender decisões éticas e responsáveis.</p>	<p>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>	<p>modelos de origem e distribuição dos elementos químicos, investigando a composição dos astros no Universo, especialmente dos planetas, e as condições necessárias para existência de vida em outros planetas e a viabilidade da sobrevivência humana fora da Terra.</p>	<p>planetários e galáxias.</p>	
<p>3. 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</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</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Analisar os equipamentos de proteção individual e as atitudes preventivas, evidenciando o conhecimento científico aplicado à segurança no trânsito e elaborar meios de comunicação desses conhecimentos a fim de sensibilizar a comunidade escolar dos riscos e dos cuidados necessários para evitar acidentes.</p>	<p>Ligações Químicas.</p> <p>Mecânica.</p>	<p>Ligações iônicas, covalentes e metálicas.</p> <p>Propriedades de compostos iônicos e moleculares.</p> <p>Forças intermoleculares e Polaridade de moléculas.</p> <p>Radares de velocidade média e instantânea.</p> <p>Estimativa de distâncias de frenagem.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

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).	de dispositivos e aplicativos digitais que viabilizem a estruturação de simulações de tais riscos.			
---	--	--	--	--

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
2º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. 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.	(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	FÍSICA Perceber que a quantidade de movimento linear pode se conservar e pode sofrer variações causadas por forças externas aos sistemas, associando-as a situações cotidianas em que se possa diferenciar tais situações das condições de equilíbrio. Associar o trabalho à potência, ao rendimento de máquinas e à utilização de máquinas simples pela humanidade, compreendendo o trabalho mecânico como uma forma de liberação de energia por uma força. Identificar a energia cinética	Quantidade de movimento linear. Trabalho mecânico, potência e rendimento. Energia cinética e potencial e a conservação da energia mecânica.	Quantidade de movimento linear. Princípios da dinâmica: Vetores, Força, Leis de Newton e condições de equilíbrio, tipos de força (peso, atrito, centrípeta, resistência do ar, tração, elástica, empuxo hidrostático, etc.). Energia cinética e potencial gravitacional e elástica. Conservação da energia mecânica. Trabalho, potência e rendimento. Máquinas simples.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	desenvolvimento sustentável, o uso consciente dos recursos naturais e a preservação da vida em todas as suas formas.	e a energia potencial e associá-las aos contextos em que estão envolvidas, analisando os sistemas e a conservação da energia mecânica e reconhecendo as perdas energéticas dos sistemas.		
		<p>QUÍMICA</p> <p>Utilizar os conhecimentos relativos à lei de Proust e Lavoisier em resoluções de exercícios teóricos e/ou práticos com reações químicas que envolvam a produção de substâncias potencialmente danosas ao meio ambiente.</p> <p>Empregar o conhecimento de Mol (quantidade de matéria) para estimar valores de substâncias produzidas a partir de uma reação química, compreendendo a importância do balanceamento, das proporções fixas (coeficientes estequiométricos) e noções de rendimento.</p>	Cálculos Químicos.	<p>Balanceamento de reações.</p> <p>Lei de Proust.</p> <p>Lei de Lavoisier.</p> <p>Cálculos estequiométricos envolvendo massa molar.</p>
1. 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	(EM13CNT103) Utilizar o conhecimento sobre as radiações e suas origens para avaliar as potencialidades e os riscos de sua aplicação em equipamentos de uso cotidiano, na saúde, no ambiente, na indústria, na agricultura e na geração de energia elétrica.	<p>BIOLOGIA</p> <p>Analisar os riscos das aplicações de radiações a partir do uso de equipamentos do cotidiano, na saúde, no ambiente, na indústria, na agricultura e na geração de energia elétrica, bem como compreender as mutações geradas pela exposição a essas radiações como fonte de variabilidade genética e matéria-prima para a evolução.</p> <p>Analisar as aplicações práticas das mutações que levam os organismos a desenvolverem novas características, como por</p>	<p>Alterações fisiológicas/genéticas.</p> <p>Implicações do uso das radiações ionizantes.</p> <p>Epigenética.</p>	<p>Mutações Gênicas: Mutação. Pontual, Inserção e Deleção.</p> <p>Fundamentos da Epigenética.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>vida em âmbito local, regional e global.</p>		<p>exemplo, pessoas com anemia falciforme que possuem imunidade à Malária.</p> <p>Compreender os meios de transmissão das características hereditárias, bem como as implicações da ação ambiental sobre a determinação do fenótipo de um organismo.</p>		
	<p>(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.</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Conhecer e diferenciar fórmulas de substâncias pertencentes às funções inorgânicas.</p> <p>Interpretar e classificar equações que representam reações químicas, reconhecendo os estados de agregação da matéria de reagentes e produtos.</p> <p>Relacionar possíveis impactos ambientais em decorrência da produção e descarte de substâncias em escalas elevadas.</p>	<p>Funções inorgânicas.</p> <p>Reações Químicas.</p>	<p>Ácido, Base, Sal e Óxido.</p> <p>Tipos de reações químicas.</p>
<p>2. 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.</p>	<p>(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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Compreender o conceito de hereditariedade como fator importante para a constituição da variabilidade genética e diversidade dos seres vivos.</p> <p>Identificar os organismos diversos presentes em seu contexto em que foram empregadas técnicas de manipulação genética celular e discutir sobre as implicações desse melhoramento genético na variabilidade dos organismos, sob a óptica da Bioética.</p>	<p>Hereditariedade.</p> <p>Organismos Geneticamente Modificados e a Bioética.</p>	<p>Conceitos básicos em genética: alelos, dominância e recessividade, genótipo, fenótipo entre outros.</p> <p>Alterações cromossômicas numéricas e estruturais.</p> <p>Cariótipos.</p> <p>Engenharia Genética: Organismos Geneticamente Modificados.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

		Reconhecer e analisar as contribuições de grandes cientistas e pesquisadores da área da genética dando ênfase aos feitos de mulheres que escreveram seu nome na ciência.		
3. 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).	(EM13CNT304) Analisar e debater situações controversas sobre a aplicação de conhecimentos da área de Ciências da Natureza (tais como tecnologias do DNA, tratamentos com células-tronco, neurotecnologias, produção de tecnologias de defesa, estratégias de controle de pragas, entre outros), com base em argumentos consistentes, legais, éticos e responsáveis, distinguindo diferentes pontos de vista.	BIOLOGIA Relacionar os conhecimentos biomoleculares e celulares com as tecnologias desenvolvidas que se utilizam de organismos vivos ou matéria-prima deles para criar ou modificar produtos e resolver problemas na sociedade. Reconhecer e elaborar argumentos científicos sobre os avanços da biotecnologia no diagnóstico e tratamento de doenças, na produção farmacológica, nas ciências forenses e na limpeza do meio ambiente. Reconhecer e analisar os avanços da ciência comparando os benefícios tecnológicos, sociais e econômicos com o conhecimento empírico da humanidade, percebendo desigualdades, preconceitos e a discriminação em diferentes pontos de vista.	Biotecnologia e Bioética.	Tecnologia do DNA recombinante. Uso de células-tronco. Biorremediação. Produção de vacinas.
	(EM13CNT306) Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e recursos, bem	FÍSICA Analisar os equipamentos de proteção individual e as atitudes preventivas, evidenciando o conhecimento científico aplicado à segurança no trânsito e elaborar meios de comunicação desses conhecimentos a fim de sensibilizar a comunidade escolar dos riscos e dos	Mecânica.	Colisões. Cinto de segurança, <i>air bags</i> e a mecânica newtoniana.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	<p>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>	<p>cuidados necessários para evitar acidentes.</p>		
<p>3. 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).</p>	<p>(EM13CNT310) Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Avaliar os sistemas de abastecimento de água e saneamento em geral, pensando e propondo soluções de conscientização sobre o uso desse recurso bem como para os processos de captação, tratamento, distribuição da água e esgoto.</p>	<p>Mecânica.</p>	<p>Conservação da energia mecânica na distribuição de água.</p> <p>Trabalho mecânico e eficiência de máquinas de bombeamento hidráulico.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
3º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. 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.	(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.	BIOLOGIA Correlacionar a obtenção energética dos diferentes organismos vivos, com as transferências de energia e matéria que ocorrem nas cadeias e teias alimentares na natureza, considerando a análise das pirâmides de biomassa, de energia e de números.	Fluxo de energia e matéria nos ecossistemas.	Fluxo de energia e matéria nos ecossistemas. Cadeia e Teia Alimentar. Pirâmides Ecológicas. Modelo do Fluxo Energético.
	(EM13CNT102) Realizar previsões, avaliar intervenções e/ou construir protótipos de sistemas térmicos que visem à sustentabilidade, considerando sua composição e os	FÍSICA Compreender calor como energia térmica, diferenciando-o do conceito de temperatura, identificando os fenômenos decorrentes do aquecimento/resfriamento e mudanças de estado	Termodinâmica.	Termometria. Calorimetria. Transformações gasosas e Leis termodinâmicas. Máquinas térmicas.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	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.	físico dos materiais e aplicando-os à medida e ao controle da temperatura, relacionando-os com aplicações cotidianas, industriais, etc.		
1. 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.	(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.	FÍSICA Compreender os processos de troca de calor, identificando as características dos materiais envolvidos nesses processos, presença em aplicações cotidianas bem como a importância desses processos para o equilíbrio termodinâmico e a vida na Terra. Avaliar, fundamentado nas Leis da Termodinâmica, a presença das máquinas térmicas no cotidiano e a sua evolução ao longo do desenvolvimento da sociedade e suas implicações nas relações sociais do trabalho, nas questões econômicas e no papel do equilíbrio termodinâmico para a manutenção da vida na Terra, e como este é afetado pelas máquinas térmicas e por outras situações cotidianas.	Termodinâmica.	Termometria. Calorimetria. Transformações gasosas e Leis termodinâmicas. Máquinas térmicas.
1. Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas interações e relações entre	(EM13CNT104) Avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a	QUÍMICA Utilizar operações matemáticas para converter unidades de medidas e/ou concentração, bem como	Grandezas químicas.	Concentração de soluções (unidades). Fórmulas químicas.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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.</p>	<p>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>realizar cálculos de proporcionalidade a partir de dados de concentração de soluções.</p> <p>Discutir os diferentes níveis de toxicidade dos metais pesados para o corpo humano, reconhecendo as principais formas de contaminação e os cuidados necessários para minimizar o impacto ambiental causado pela exploração mineral.</p> <p>Reconhecer e avaliar diferentes representações de concentrações em rótulos de alimentos.</p>		
	<p>(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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Compreender os ciclos biogeoquímicos: ciclo da água, ciclo do carbono, ciclo do nitrogênio e ciclo do oxigênio com ênfase na ação antropogênica e suas consequências nocivas à saúde e ao meio ambiente.</p> <p>Interpretar os fenômenos naturais sob a perspectiva da observação e da investigação, relacionando com os efeitos da interferência humana na comunidade local.</p> <p>Elaborar ações individuais e/ou coletivas que minimizem as ações antropogênicas nos ciclos biogeoquímicos e/ou nos fenômenos: efeito estufa, aquecimento global e chuva ácida.</p>	<p>Ciclos biogeoquímicos.</p> <p>Fenômenos Naturais.</p> <p>Poluição.</p>	<p>Ciclos biogeoquímicos, efeito estufa, camada de ozônio e chuva ácida.</p> <p>Poluição do solo, do ar e da água.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>2. 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.</p>	<p>(EM13CNT203) Avaliar e prever efeitos de intervenções nos ecossistemas, e seus impactos nos seres vivos e no corpo humano, com base nos mecanismos de manutenção da vida, nos ciclos da matéria e nas transformações e transferências de energia, utilizando representações e simulações sobre tais fatores, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Reconhecer as relações ecológicas na dinâmica de cadeias e teias alimentares, considerando os fatores necessários à sobrevivência (água, alimento, abrigo, luz, temperatura, condições para acasalamento entre outros).</p> <p>Conhecer e debater sobre a Agenda 2030 da ONU, relacionando com as dimensões sociais, políticas, econômicas e culturais, com ênfase nas relações com o meio ambiente.</p> <p>Conhecer e valorizar a cultura dos Povos Indígenas presentes no Estado (Etnias Kaingang, Guarani e Xetá) e sua relação com a natureza, identificando como as ações antrópicas interferem na conservação e preservação da biodiversidade em escala local, regional e global.</p>	<p>Ecologia.</p> <p>Tipos de Ecossistemas.</p> <p>Etnoecologia.</p>	<p>Conceitos ecológicos e níveis de organização: espécie, população, comunidade, ecossistema e biosfera.</p> <p>Relações ecológicas.</p> <p>Ecossistemas terrestres e aquáticos.</p> <p>Plano de Ação Global: Objetivos do Milênio (ODM).</p>
	<p>(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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Conhecer e calcular a Biocapacidade do planeta visando a elucidação da habilidade da Terra em continuar a produzir os recursos naturais que são consumidos pela humanidade.</p> <p>Avaliar as atitudes do consumidor jovem considerando os seus hábitos de consumo na perspectiva da obsolescência de produtos e sua relação direta com a sustentabilidade.</p>	<p>Conservação e Preservação Ambiental.</p> <p>Educação Ambiental.</p> <p>Sustentabilidade.</p>	<p>Pegada Ecológica e Biocapacidade.</p> <p>Consumismo X Recursos Naturais: Obsolescência perceptiva e planejada.</p> <p>Descarte de resíduos.</p> <p>Reciclagem: 7 R's.</p> <p>Problemas ambientais locais, mundiais e globais.</p> <p>Políticas ambientais para a sustentabilidade.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>3. 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).</p>	<p>(EM13CNT304) Analisar e debater situações controversas sobre a aplicação de conhecimentos da área de Ciências da Natureza (tais como tecnologias do DNA, tratamentos com células-tronco, neurotecnologias, produção de tecnologias de defesa, estratégias de controle de pragas, entre outros), com base em argumentos consistentes, legais, éticos e responsáveis, distinguindo diferentes pontos de vista.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Relacionar os diferentes climas regionais aos padrões de circulação atmosférica e oceânica e ao aquecimento desigual causado pela forma e pelos movimentos da Terra.</p> <p>Propor intervenções socioambientais legais e éticas a fim de minimizar os impactos para o ambiente e a vida humana, promovidos por ações antropogênicas que contribuem para as alterações climáticas.</p>	<p>Termodinâmica.</p> <p>Clima.</p>	<p>Correntes marítimas e ventos.</p> <p>Efeito estufa e aquecimento global.</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>	<p>FÍSICA</p> <p>Aplicar às situações reais de medidas e controle de temperaturas entre outras, conhecimentos relacionados ao fenômeno da dilatação térmica.</p> <p>Analisar os equipamentos de proteção individual e coletiva e as atitudes preventivas e evidenciar o conhecimento científico que embasa a prevenção e combate a incêndios, a fim de elaborar meios de comunicação que informem a comunidade local dos riscos e cuidados necessários à segurança.</p>	<p>Termodinâmica</p>	<p>Aplicações da dilatação térmica (termômetros, termostatos, outras situações).</p> <p>Aplicações dos isolantes e dos condutores térmicos.</p> <p>Aplicações das formas de propagação do calor (condução, convecção e radiação térmica).</p> <p>Temperatura de autoignição (ponto de fulgor).</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>3. 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).</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>FÍSICA</p> <p>Investigar a aplicação de materiais de acordo com as suas propriedades térmicas em variados contextos, como na arquitetura e construção civil, equipamentos elétricos e eletrônicos, indústrias, no cotidiano doméstico entre outros.</p>	<p>Termodinâmica.</p>	<p>Capacidade térmica.</p> <p>Condutividade térmica.</p> <p>Dilatação térmica</p>
	<p>(EM13CNT310) Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Estimar valores de pH e pOH e distinguir as características de acidez e basicidade de produtos variados a partir de informações de concentrações e soluções indicadoras.</p> <p>Compreender o conceito de equilíbrio químico aplicado às reações em fase aquosa e fase gasosa, reconhecendo condições e variáveis que favorecem reagentes ou produtos.</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Equilíbrio Químico.</p>	<p>Acidez e basicidade de soluções.</p> <p>Princípio de Le Chatelier.</p>
		<p>FÍSICA</p> <p>Associar o processo de decomposição da matéria orgânica às soluções existentes para o aproveitamento dos gases e chorume liberados, integrando essas soluções com o tratamento do esgoto e a possibilidade de geração de energia por meio dessa</p>	<p>Termodinâmica.</p> <p>Ciclo da matéria.</p> <p>Sustentabilidade.</p>	<p>Biogás e biocombustíveis.</p> <p>Reciclagem.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população.	decomposição. Construir argumentos favoráveis ao processo completo de reciclagem e propor intervenções tecnológicas, sociais e ambientais para o seu aprimoramento, podendo fazê-lo em nível local (comunidade escolar) e/ou regional.		
3. 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).	(EM13CNT310) Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população.	QUÍMICA Identificar os principais parâmetros físico-químicos utilizados para determinar a qualidade da água, reconhecendo impactos relacionados ao uso de substâncias anfífilas, bem como associar dados de solubilidade de diferentes compostos a partir da interpretação de gráficos e/ou tabelas. Refletir sobre o consumo consciente de materiais poliméricos, considerando as propriedades dos polímeros para a reciclagem e o impacto ambiental causado por microplásticos gerados a partir de sua decomposição.	Soluções.	Diluição e mistura de soluções. Polímeros (reciclagem).

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. 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.	(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.	QUÍMICA Reconhecer e relatar situações do cotidiano nas quais a cinética química pode ser visualizada com exemplos, identificando fatores que afetam a velocidade de reações. Conhecer a matriz energética brasileira e a matriz elétrica, comparando informações sobre energias renováveis no Brasil e no mundo, avaliando seus impactos socioambientais.	Cinética Química.	Energia de ativação, catalisadores, fatores que afetam a velocidade de reações.
	(EM13CNT107) Realizar previsões qualitativas e quantitativas sobre o funcionamento de geradores, motores elétricos e seus componentes, bobinas, transformadores,	QUÍMICA Listar os diferentes tipos de pilhas considerando desde sua origem até os modelos atuais e compreender o processo de conversão de energia	Eletroquímica.	Tipos de pilhas e baterias. Condutividade elétrica de soluções. Cálculo de diferença de

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	<p>pilhas, baterias e dispositivos eletrônicos, com base na análise dos processos de transformação e condução de energia envolvidos – com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais -, para propor ações que visem a sustentabilidade.</p>	<p>química em energia elétrica.</p> <p>Analisar exercícios, simulações e/ou experimentos que envolvam transferência de elétrons utilizando valores de potencial de redução/oxidação para calcular a diferença de potencial em volts de pilhas formadas por diversos metais.</p>		<p>potencial em pilhas.</p>
<p>2. 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.</p>	<p>(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).</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Compreender a importância da classificação biológica dos seres vivos em categorias de acordo com as características comuns, bem como por suas relações de parentescos evolutivos.</p> <p>Diferenciar cladogramas filogenéticos, entendendo que a diversidade dos seres vivos é resultante de processos evolutivos: cladogênese e anagênese, e compreender que a Sistemática é uma área em constante modificação.</p> <p>Compreender um microbioma (vírus, bactérias, protozoários e fungos), relacionando seu papel na alimentação e na ecologia de diferentes organismos, discutindo a diversidade microbiana e suas implicações na imunidade e no metabolismo.</p>	<p>Taxonomia e Filogenia.</p> <p>Domínios: <i>Archaea</i>, <i>Bacteria</i> e <i>Eukarya</i>.</p>	<p>Classificação biológica dos seres vivos.</p> <p>Nomenclatura Binomial das Espécies.</p> <p>Noções básicas de filogenia: Leitura de Cladogramas.</p> <p>Vírus.</p> <p>Bactérias.</p> <p>Protozoários.</p> <p>Fungos.</p>
	<p>(EM13CNT205) Interpretar resultados e realizar previsões</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Investigar as doenças epidemiológicas que</p>	<p>Saúde Pública: epidemiologia e vacinação.</p>	<p>Doenças emergentes e reemergentes do contexto local, regional e/ou global.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	<p>sobre atividades experimentais, fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas noções de probabilidade e incerteza, reconhecendo os limites explicativos das ciências.</p>	<p>assolaram o mundo, considerando o contexto histórico da época, fazendo um contraponto com as doenças atuais.</p> <p>Distinguir os diferentes tipos de mecanismos de produção de vacinas, relacionando-os com a resposta do sistema imune do organismo (imunidade ativa e passiva).</p>		<p>Mecanismos de defesa imunitária.</p> <p>Vacinas: produção e taxa de eficácia.</p> <p>Propriedades do sistema imune: especificidade, diversidade, sensibilidade e aquisição de memória.</p> <p>Animais invertebrados e vertebrados.</p>
<p>2. 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.</p>	<p>(EM13CNT207) Identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas às vivências e aos desafios contemporâneos aos quais as juventudes estão expostas, considerando os aspectos físico, psicoemocional e social, a fim de desenvolver e divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Compreender o conceito de saúde e a trajetória da saúde pública do Brasil.</p> <p>Estimar e avaliar índices de uma ou mais vulnerabilidades da juventude: violência, discriminação, suicídios, transtornos alimentares e emocionais, infecções sexualmente transmissíveis, gravidez na adolescência, uso de drogas lícitas e ilícitas em diferentes contextos sociais, propondo ações de promoção à saúde e que sejam relevantes para a comunidade local.</p> <p>Compreender e sistematizar os efeitos negativos das diversas vulnerabilidades da juventude com o sistema nervoso, endócrino e reprodutivo.</p>	<p>Vulnerabilidades da juventude.</p> <p>Puberdade.</p>	<p>Drogas lícitas e ilícitas.</p> <p>Gravidez na adolescência.</p> <p>Infecções sexualmente transmissíveis (IST).</p> <p>Métodos Contraceptivos.</p> <p>Sistemas endócrino, nervoso e reprodutivo (desenvolvimento do corpo).</p>
<p>3. Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento</p>	<p>(EM13CNT308) Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Relatar os equipamentos</p>	<p>Tempo de uso de equipamentos eletrônicos e as possíveis consequências à</p>	<p>Uso e descarte consciente de equipamentos eletrônicos.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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).</p>	<p>elétricos e/ou eletrônicos e sistemas de automação para compreender as tecnologias contemporâneas e avaliar seus impactos sociais, culturais e ambientais.</p>	<p>eletrônicos mais utilizados no cotidiano e levantar dados sobre o tempo de uso desses equipamentos.</p> <p>Investigar as possíveis consequências à saúde e/ou ao meio ambiente, quanto à exposição exagerada e/ou descarte aos equipamentos eletrônicos.</p>	<p>saúde e ao meio ambiente.</p>	
		<p>QUÍMICA</p> <p>Representar quimicamente processos de oxidação e redução que envolvam a movimentação de elétrons.</p> <p>Elencar os materiais e componentes utilizados em equipamentos elétricos e/ou eletrônicos populares, diferenciando as principais características de cada um, como por exemplo, a reatividade de metais.</p> <p>Avaliar como o aumento da demanda energética relacionada ao avanço tecnológico impacta na extração de minerais e na utilização de metais, em especial os terras-raras.</p>	<p>Eletroquímica.</p>	<p>Reatividade de metais.</p> <p>Reações de oxidação e redução.</p>

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

2º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</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>QUÍMICA</p> <p>Interpretar gráficos que representam reações químicas endotérmicas e exotérmicas identificando valores de energia de ativação e catalisadores.</p>	<p>Termoquímica</p>	<p>Reações endotérmicas e exotérmicas.</p>
<p>2. 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.</p>	<p>(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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Explicar a adaptação dos seres vivos por meio da Teoria da Seleção Natural, com exemplos como o mimetismo, camuflagem e coloração de aviso.</p>	<p>Teoria da seleção natural.</p>	<p>Adaptação evolutiva.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>2. 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.</p>	<p>(EM13CNT203) Avaliar e prever efeitos de intervenções nos ecossistemas, e seus impactos nos seres vivos e no corpo humano, com base nos mecanismos de manutenção da vida, nos ciclos da matéria e nas transformações e transferências de energia, utilizando representações e simulações sobre tais fatores, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Relacionar informações de energia, associada ao consumo de nutrientes, com o gasto energético de práticas desportivas e o balanço energético nutricional.</p> <p>Identificar e avaliar efeitos em ecossistemas a partir dos ciclos da matéria, reconhecendo processos que envolvam a transferência de energia.</p>	<p>Termoquímica.</p>	<p>Noções sobre unidades de medida de calor e tipos de nutrientes.</p> <p>Ciclo da água.</p> <p>Ciclo do oxigênio.</p> <p>Ciclo do carbono.</p>
	<p>(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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Realizar cálculos de probabilidade, a partir de estudo de caso aplicados à genética mendeliana em diferentes organismos, e a herança de grupos sanguíneos na espécie humana.</p> <p>Resolver problemas genéticos com cruzamentos propositalmente dirigidos, a partir de representações como heredogramas, árvores genealógicas e/ou diagramas, enfatizando a visualização do comportamento das características hereditárias.</p>	<p>Hereditariedade – regras de probabilidade e herança mendeliana.</p> <p>Herança de Grupos Sanguíneos.</p>	<p>Regras de Probabilidade.</p> <p>1ª e 2ª Leis de Mendel.</p> <p>Variações da 1ª Lei de Mendel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Co-dominância; - Ausência de Dominância; - Alelo letal. <p>Sistema ABO e Fator Rh.</p>
<p>2. Analisar e utilizar interpretações</p>	<p>(EM13CNT208) Aplicar os princípios da</p>	<p>BIOLOGIA</p>		<p>Teorias evolutivas.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>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.</p>	<p>evolução biológica para analisar a história humana, considerando sua origem, diversificação, dispersão pelo planeta e diferentes formas de interação com a natureza, valorizando e respeitando a diversidade étnica e cultural e humana.</p>	<p>Conhecer as concepções evolucionistas sobre a origem das espécies.</p> <p>Compreender o significado das principais evidências da evolução biológica: fósseis, semelhanças anatômicas, fisiológicas, bioquímicas e genéticas entre os organismos.</p> <p>Compreender a relação intrínseca entre a evolução biológica do ser humano e o seu desenvolvimento sociocultural, respeitando a diversidade étnica.</p>	<p>Origem e evolução dos seres vivos.</p> <p>Evolução Humana.</p> <p>Respeito à diversidade.</p>	<p>Evidências evolutivas.</p> <p>Linhagem da espécie humana.</p>
<p>3. 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</p>	<p>(EM13CNT304) Analisar e debater situações controversas sobre a aplicação de conhecimentos da área de Ciências da Natureza (tais como tecnologias do DNA, tratamentos com células-tronco, neurotecnologias, produção de tecnologias de defesa, estratégias de controle de pragas, entre outros), com base em argumentos consistentes, legais, éticos e responsáveis, distinguindo diferentes pontos de vista.</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Identificar e diferenciar funções orgânicas oxigenadas presentes na composição de defensivos agrícolas utilizados na comunidade (cidade/estado/país) para a produção alimentar bem como suas propriedades e características.</p>	<p>Funções Orgânicas.</p>	<p>Funções orgânicas oxigenadas.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

(TDIC).				
3. 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).	(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.	QUÍMICA Relacionar os efeitos dos gases produzidos a partir da combustão de combustíveis fósseis com chuva ácida e aquecimento global, considerando eficiência energética ao analisar valores de variação de entalpia. Identificar e classificar compostos orgânicos a partir de suas fórmulas estruturais e moleculares reconhecendo as implicações de sua utilização em processos industriais, comparando com diferentes formas de geração de energia como: eólica, nuclear entre outras.	Termoquímica. Hidrocarbonetos.	Noções de variação de entalpia para reações químicas, em especial de combustíveis fósseis. Nomenclatura e propriedades de compostos orgânicos (hidrocarbonetos). Fórmulas químicas.

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º Trimestre

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
--------------------	--------------------	----------------------------------	--------------------------------	------------------------------------

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>2. 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.</p>	<p>(EM13CNT207) Identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas às vivências e aos desafios contemporâneos aos quais as juventudes estão expostas, considerando os aspectos físico, psicoemocional e social, a fim de desenvolver e divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Diferenciar estruturalmente moléculas de medicamentos/drogas analisando grupos funcionais, geometria e possibilidades de interações intermoleculares.</p> <p>Reconhecer semelhanças estruturais entre hormônios sintéticos e naturais, analisar as implicações de uso de anabolizantes.</p>	<p>Isomeria.</p> <p>Compostos orgânicos aromáticos.</p>	<p>Isomeria espacial.</p> <p>Compostos orgânicos aromáticos.</p>
<p>3. 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).</p>	<p>(EM13CNT305) Investigar e discutir o uso indevido de conhecimentos das Ciências da Natureza na justificativa de processos de discriminação, segregação e privação de direitos individuais e coletivos, em diferentes contextos sociais e históricos, para promover a equidade e o respeito à diversidade.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Analisar e discutir o uso indevido do darwinismo nas sociedades humanas, o Darwinismo Social e a Eugenia, como justificativa para o racismo “científico”, levantando bons argumentos para refutação desse tipo de controle social.</p> <p>Investigar em diversos contextos: situações do cotidiano, mídias antigas e atuais e na história da humanidade, como se manifesta o racismo “científico”, e propor ações individuais e/ou coletivas visando a equidade e o respeito à diversidade.</p> <p>Compreender a relevância do mapeamento do genoma humano, avaliando os aspectos positivos e negativos que podem surgir na realização de testes genéticos, nos aconselhamentos genéticos e na reprodução assistida.</p>	<p>Darwinismo social e discriminação étnico-racial.</p> <p>Eugenia.</p> <p>Mapeamento Genético.</p>	<p>Preconceito estimulado pelas ideias do Darwinismo social e da eugenia.</p> <p>Declaração universal sobre o Genoma Humano e os direitos humanos.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>3. 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).</p>	<p>(EM13CNT305) Investigar e discutir o uso indevido de conhecimentos das Ciências da Natureza na justificativa de processos de discriminação, segregação e privação de direitos individuais e coletivos, em diferentes contextos sociais e históricos, para promover a equidade e o respeito à diversidade.</p>	<p>QUÍMICA</p> <p>Relacionar fatos históricos que contribuíram para o desenvolvimento de armas químicas e para a evolução na criação de novas drogas utilizadas na medicina reunindo erros e acertos da ciência, comparando ou não com os saberes populares sobre remédios.</p> <p>Identificar e compreender como algumas drogas lícitas e ilícitas podem afetar o funcionamento do corpo humano, discutindo sua presença e utilização em diferentes contextos.</p>	<p>Funções orgânicas nitrogenadas.</p> <p>Isomeria plana.</p> <p>Geometria Molecular.</p> <p>Funções orgânicas.</p> <p>Isomeria.</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>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Discutir os diferentes termos e aplicações de pesticidas, defensivos agrícolas e agrotóxicos, levantando dados sobre os riscos ambientais e de saúde, e de forma interdisciplinar, abordar as questões legais sobre o uso dessas substâncias no Brasil.</p> <p>Investigar como se dá o monitoramento da utilização dos compostos usados na agricultura até o descarte das embalagens, visando uma atitude consciente ao meio ambiente e à integridade física, individual e coletiva.</p> <p>Reconhecer que alguns agrotóxicos e/ou outras toxinas em excesso, podem levar à intoxicação do organismo acometendo o sistema respiratório, digestório e/ou cardiovascular.</p>	<p>Poluição e contaminação do solo.</p> <p>Sistemas respiratório, cardiovascular e digestório.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>3. 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).</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>	<p>QUÍMICA</p> <p>Compreender a importância do saneamento básico, cuidados em tratamento de água, coleta seletiva de resíduos, vacinação, responsabilidade no trânsito entre outros.</p> <p>Relacionar atividades humanas potencialmente danosas ao ambiente e sociedade e elaborar um plano de conduta ideal considerando os comportamentos identificados.</p>	<p>Macromoléculas.</p> <p>Reações orgânicas.</p>	<p>Glicídios, lipídios e proteínas.</p> <p>Transesterificação.</p> <p>Saponificação.</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>BIOLOGIA</p> <p>Compreender o ciclo de vida de produtos inovadores e sustentáveis e seus conceitos, a partir do reaproveitamento de matéria orgânica provenientes do manejo sustentável e da ação dos microrganismos.</p> <p>Distinguir os diferentes organismos utilizados como bioindicadores e no processo de biorremediação, destacando suas características gerais e funções no controle biológico de diversos contextos.</p>	<p>Sustentabilidade, ação de microrganismos, uso de plantas medicinais, uso de bioindicadores de controle biológico.</p>	<p>Uso de Bioindicadores.</p> <p>Biorremediação.</p> <p>Organologia e Fisiologia de Plantas Medicinais e Venenosas.</p>

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
3. 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).	(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.	FÍSICA Identificar situações reais em que os riscos envolvendo a eletricidade possam ocorrer e propor soluções para essas situações. Evidenciar o conhecimento científico aplicado a equipamentos de proteção individual e coletiva e a atitudes preventivas e comunicar a comunidade escolar dos riscos e dos cuidados necessários para evitar acidentes com a eletricidade.	Eletrostática. Eletrodinâmica.	Carga elétrica. Processos de eletrização. Força elétrica e Lei de Coulomb. Campo elétrico. Potencial e energia potencial elétrica. Diferença de potencial elétrico. Descargas elétricas/eletrostáticas (para-raios). Blindagem eletrostática. Corrente elétrica (conceito). Curto circuitos e dispositivos de proteção (disjuntores, fusíveis e aterramento).
3. Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento	(EM13CNT307) Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu	FÍSICA Compreender as características dos materiais em relação à		Condutividade elétrica. Rigidez dielétrica. Resistividade elétrica.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

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).	uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas ou tecnológicas) e/ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.	condutividade, resistividade elétrica, resistência elétrica e rigidez dielétrica. Identificar em equipamentos ou objetos a finalidade dos materiais utilizados e perceber o planejamento de engenharia envolvido em sua utilização, bem como investigar a sua utilização em variados contextos, como na construção civil, equipamentos elétricos e eletrônicos, indústrias e no cotidiano doméstico, entre outros, e aplicações seguras e sustentáveis no contexto local, regional e/ou global.	Eletrostática. Eletrodinâmica.	Resistência elétrica.
	(EM13CNT308) Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e/ou eletrônicos e sistemas de automação para compreender as tecnologias contemporâneas e avaliar seus impactos sociais, culturais e ambientais.	FÍSICA Compreender o funcionamento dos circuitos elétricos residenciais e eletrônicos e seus componentes e funções nos circuitos. Discutir sobre o uso de novas tecnologias, principalmente eletrônicas, de uso frequente, propondo alternativas para o uso consciente dos recursos naturais e o descarte dos equipamentos em desuso e do lixo eletrônico.	Eletrodinâmica.	Corrente elétrica (cálculo). Efeitos da passagem da corrente. Ligações em série, paralelo e mistas e dimensionamento adequado dos fios. Circuitos elétricos residenciais e eletrônicos e seus componentes. Equipamentos elétricos e eletrônicos (funcionamento).

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

2º Trimestre

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
<p>1. 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.</p>	<p>(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.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Diferenciar geradores, receptores elétricos, aparelhos resistivos e aparelhos de comunicação, armazenamento e processamento de informações, de acordo com as transformações de energia que ocorrem em cada um (função), sendo capaz de identificar/mensurar os valores de potência elétrica associados a diferentes equipamentos elétricos e estimar o consumo de energia elétrica destes dispositivos.</p> <p>Reconhecer a composição da matriz energética brasileira (local e regional) e mundial, sendo capaz de apontar o princípio de funcionamento de cada tipo de usina, suas vantagens e desvantagens (impactos socioambientais e culturais), se são fontes renováveis ou não renováveis, bem como os requisitos físicos e geográficos para alocação e exploração de cada fonte de energia associada.</p> <p>Propor ações coletivas para otimizar o uso da energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamentos segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.</p>	<p>Eletrodinâmica.</p> <p>Fontes de energia elétrica.</p> <p>Sustentabilidade.</p>	<p>Transformações de energia em geradores, receptores, aparelhos resistivos e de comunicação, armazenamento e processamento de informações.</p> <p>Potência elétrica de equipamentos.</p> <p>Consumo de energia de equipamentos e residencial mensal (cálculo).</p> <p>Fontes de energia elétrica (usinas): hidrelétrica, termelétrica (combustíveis fósseis e biocombustíveis), geotérmica, termonuclear, eólica, maremotriz, solar (painéis fotovoltaicos).</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>1. 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.</p>	<p>(EM13CNT107) Realizar previsões qualitativas e quantitativas sobre o funcionamento de geradores, motores elétricos e seus componentes, bobinas, transformadores, pilhas, baterias e dispositivos eletrônicos, com base na análise dos processos de transformação e condução de energia envolvidos – com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais –, para propor ações que visem a sustentabilidade.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Compreender o funcionamento dos geradores e motores elétricos e seus componentes a partir dos princípios do eletromagnetismo.</p> <p>Avaliar os aspectos históricos e culturais e os impactos sociais e econômicos decorrentes da utilização da corrente alternada no contexto em que ela começou a ser utilizada.</p> <p>Compreender o funcionamento de pilhas e baterias, como ocorre a transformação da energia química para elétrica, e analisar os impactos ambientais decorrentes do descarte inadequado destes dispositivos, com vistas à sustentabilidade.</p>	<p>Magnetismo.</p> <p>Eletromagnetismo.</p> <p>Pilhas e baterias.</p>	<p>Campo magnético produzido por: ímãs naturais e artificiais, campo magnético terrestre e passagem de corrente.</p> <p>Relação da força magnética com a orientação dos elétrons.</p> <p>Leis de Ampère e de Faraday-Lenz.</p> <p>Motores e geradores elétricos e seus componentes - bobinas, transformadores, etc.</p> <p>Impactos sociais, históricos e culturais decorrentes da utilização da corrente alternada.</p> <p>Pilhas e baterias e a transformação da energia química em elétrica e os impactos ambientais decorrentes do seu uso e descarte.</p>
<p>3. 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</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>FÍSICA</p> <p>Avaliar a necessidade da energia para o desenvolvimento econômico e industrial do país, relacionando com questões políticas e socioambientais, percebendo a necessidade de produção e uso de fontes de energia renováveis.</p> <p>Pesquisar e associar o rendimento nos processos diversos de transformações de energia, especialmente comparando o rendimento de motores elétricos e à combustão.</p> <p>Analisar qual matriz energética é ecologicamente mais viável para a alimentação</p>	<p>Eletromagnetismo.</p> <p>Termodinâmica.</p> <p>Sustentabilidade.</p>	<p>Dependência da energia para a vida.</p> <p>Rendimento de usinas e de motores elétricos e à combustão.</p> <p>Impactos ambientais do uso de baterias.</p> <p>Matriz energética.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).		de motores elétricos, tendo em vista os seus impactos socioambientais.		
	(EM13CNT310) Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população.	FÍSICA Propor soluções e ações de intervenção social e tecnológica em contextos locais, regionais e/ou globais em que nem todos têm acesso à eletricidade contribuindo para a melhoria das condições de vida.	Eletromagnetismo.	Transformações de outros tipos de energia em energia elétrica.

3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º Trimestre

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Possibilidades de conteúdos
1. Analisar fenômenos naturais e	(EM13CNT103) Utilizar o conhecimento	FÍSICA Compreender o que são		Ondas mecânicas e suas características (frequência, comprimento de onda,

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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.</p>	<p>sobre as radiações e suas origens para avaliar as potencialidades e os riscos de sua aplicação em equipamentos de uso cotidiano, na saúde, no ambiente, na indústria, na agricultura e na geração de energia elétrica.</p>	<p>ondas eletromagnéticas, suas origens, características e o espectro eletromagnético.</p> <p>Identificar as radiações do espectro eletromagnético em situações do dia a dia, na saúde, ambiente, indústria, agricultura, geração de energia elétrica, comunicações, etc.</p> <p>Avaliar, de maneira fundamentada, se a utilização das radiações nos contextos estudados são benéficas ou oferecem riscos à vida, à saúde, à segurança das pessoas e do ambiente.</p>	<p>Ondulatória.</p> <p>Eletromagnetismo.</p> <p>Radiações.</p>	<p>energia).</p> <p>Ondas eletromagnéticas.</p> <p>Espectro eletromagnético.</p> <p>Interação da radiação com a matéria, radiações ionizantes e não ionizantes.</p> <p>Fontes de radiação.</p> <p>Aplicações das radiações em diversos contextos.</p> <p>Potencialidade e riscos das radiações.</p>
<p>2. 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.</p>	<p>(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.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Compreender as limitações da física clássica para explicar fenômenos relacionados à dualidade onda-partícula e a necessidade de se construir uma nova teoria para dar conta desses fenômenos.</p> <p>Reconhecer a probabilidade na física quântica e o papel da observação em medidas experimentais quânticas.</p>	<p>Física Quântica.</p>	<p>Radiação de corpo negro.</p> <p>Efeito fotoelétrico por Einstein.</p> <p>Dualidade onda-partícula - comportamento corpuscular da luz e comportamento ondulatório das partículas.</p> <p>Papel da observação em medidas experimentais quânticas.</p> <p>Modelos atômicos ao longo da história.</p>
<p>3. 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</p>	<p>(EM13CNT304) Analisar e debater situações controversas sobre a aplicação de conhecimentos da área de Ciências da Natureza (tais como tecnologias do DNA, tratamentos com células-tronco, neurotecnologias, produção de tecnologias de</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Selecionar informações, identificar e avaliar os usos indevidos e irresponsáveis de tecnologias e do conhecimento científico sobre as radiações eletromagnéticas, relacionando os impactos socioculturais, ambientais e para a vida humana.</p> <p>Debater os usos</p>	<p>Radiações.</p>	<p>Radiações e suas aplicações controversas - fins armamentistas, exposição em excesso às radiações, acidentes radioativos, etc.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>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).</p>	<p>defesa, estratégias de controle de pragas, entre outros), com base em argumentos consistentes, legais, éticos e responsáveis, distinguindo diferentes pontos de vista.</p>	<p>controversos das radiações elaborando argumentos consistentes, legais e éticos a respeito da sua utilização em cada contexto de uso identificado.</p> <p>Levantar propostas de intervenção pessoal e na comunidade a fim de sensibilizar a respeito dos usos cotidianos da radiação, seus benefícios e possíveis malefícios.</p>		
<p>3. 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).</p>	<p>(EM13CNT304) Analisar e debater situações controversas sobre a aplicação de conhecimentos da área de Ciências da Natureza (tais como tecnologias do DNA, tratamentos com células-tronco, neurotecnologias, produção de tecnologias de defesa, estratégias de controle de pragas, entre outros), com base em argumentos consistentes, legais, éticos e responsáveis, distinguindo diferentes pontos de vista.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Discutir a apropriação do termo “quântico” em diversos contextos (medicina quântica, <i>coaching</i> quântico, etc.) com base no significado científico deste termo na Física, como estratégia adotada por pseudociências para ganhar credibilidade socialmente.</p>	<p>Física Quântica.</p>	<p>O que significa o termo “quântico” e seus contextos científicos de aplicação.</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</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Evidenciar o conhecimento científico envolvido nos equipamentos de proteção radiológica individual, coletiva e atitudes preventivas e elaborar meios de comunicação desses conhecimentos a fim de sensibilizar a comunidade escolar dos</p>	<p>Radiações.</p>	<p>Equipamentos de proteção radiológica.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>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>	<p>riscos e dos cuidados necessários para evitar acidentes radioativos ou outros malefícios.</p>		
<p>3. 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).</p>	<p>(EM13CNT308) Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e/ou eletrônicos e sistemas de automação para compreender as tecnologias contemporâneas e avaliar seus impactos sociais, culturais e ambientais.</p>	<p>FÍSICA</p> <p>Compreender os princípios de funcionamento de alguns sistemas de automação (uso de sensores) e avaliar os impactos socioculturais desses sistemas.</p> <p>Entender o que é a nanotecnologia, a supercondutividade e os semicondutores, a fim de avaliar a demanda de utilização dessas tecnologias contemporâneas e seus impactos sociais, culturais e ambientais.</p>	<p>Eletromagnetismo. Radiações. Física Moderna.</p>	<p>Princípios de sistemas de automação e sensores. Nanotecnologia. Supercondutores e os semicondutores.</p>

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1ª Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdo
<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>	<p>(EM13CHS101) Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.</p>	<p>FILOSOFIA</p> <p>Identificar as características gerais e funções do mito, refletindo sobre as relações de aproximação e conflito entre as concepções míticas e as concepções filosóficas</p>	<p>Mito e Filosofia</p>	<p>Características e funções do mito.</p> <p>O pensamento mítico ao longo da história, em diferentes culturas e povos.</p> <p>A relação entre o Mito e a Filosofia.</p> <p>Contexto histórico do desenvolvimento do pensamento filosófico na Grécia.</p> <p>Características do pensamento filosófico.</p>
		<p>GEOGRAFIA</p> <p>Compreender como os saberes da Geografia contribuem para as relações entre espaço, tempo, sociedade, natureza e trabalho.</p> <p>Compreender os processos que levaram à origem e formação da Terra, relacionando a influência dos seus movimentos para a vida.</p>	<p>Raciocínio geográfico.</p> <p>Métodos e técnicas da Geografia.</p>	<p>Origem, expansão do universo e o tempo geológico.</p> <p>Representações cartográficas do espaço geográfico.</p> <p>Movimentos da Terra.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles</p>	<p>(EM13CHS101) Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar e comparar diferentes cosmovisões sobre a origem da vida e do mundo, para a percepção dos conceitos antropológicos e as práticas culturais nas sociedades.</p>	<p>Os modos de viver e pensar entre povos com escrita e tradições orais, em diferentes tempos e lugares.</p>	<p>Cosmovisões sobre a origem do mundo e da vida.</p> <p>Conceitos antropológicos e as práticas culturais das sociedades.</p>
	<p>(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.</p>	<p>FILOSOFIA</p> <p>Compreender o que é teoria do conhecimento.</p> <p>Distinguir as diversas concepções filosóficas da antiguidade.</p> <p>Conhecer elementos da lógica clássica aristotélica como: proposições, silogismos, juízos e falácias.</p>	<p>FILOSOFIA</p> <p>Compreender o que é teoria do conhecimento.</p> <p>Distinguir as diversas concepções filosóficas da antiguidade.</p> <p>Conhecer elementos da lógica clássica aristotélica como: proposições, silogismos, juízos e falácias.</p>	<p>Teoria do Conhecimento.</p>
<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos,</p>	<p>(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Comparar os processos de ocupação do espaço geográfico e territorialização no contexto brasileiro.</p> <p>Refletir e analisar sobre as consequências e impactos da transformação da paisagem e do território.</p>	<p>As relações entre espaço, tempo, sociedade, natureza e trabalho.</p> <p>Diversidade étnica, cultural e social.</p>	<p>A formação da sociedade brasileira</p> <p>As transformações da paisagem e do território a partir da ocupação do espaço brasileiro.</p>
	<p>(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos,</p>	<p>FILOSOFIA</p> <p>Distinguir concepções filosóficas da antiguidade e da Idade Média.</p>	<p>FILOSOFIA</p> <p>Distinguir concepções filosóficas da antiguidade e da Idade Média.</p>	

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>	<p>com base na sistematização de dados e informações de natureza qualitativa e quantitativa (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos, gráficos, mapas, tabelas etc.).</p>	<p>Aplicar os conceitos fundamentais da epistemologia.</p>	<p>Teoria do Conhecimento.</p>	
<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>	<p>(EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar as tipologias evolutivas (como populações nômades e sedentárias, entre outras) e as oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/natureza, civilizados/bárbaros, razão/sensibilidade, material/virtual etc.), explicitando as ambiguidades e a complexidade dos conceitos e dos sujeitos envolvidos em diferentes circunstâncias e processos</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Identificar os sistemas agrários como modelos de produção resultantes das necessidades humanas e refletir sobre os conflitos existentes no espaço rural e o papel das intuições sociais.</p> <p>Compreender o surgimento dos modos de produção, seu impacto na vida humana, na organização das sociedades e na transformação da natureza.</p> <p>Analisar o processo de urbanização, a partir dos contextos dos países desenvolvidos e subdesenvolvidos.</p>	<p>O espaço rural, conflitos fundiários e movimentos sociais no campo.</p> <p>O espaço urbano, urbanização e movimentos sociais urbanos.</p>	<p>O espaço rural e as atividades agropecuárias no mundo, no Brasil e no Paraná.</p> <p>Sistemas agrários.</p> <p>Movimentos sociais ligados ao campo.</p> <p>Reforma agrária.</p> <p>Cidades: conceito, origem e função.</p> <p>A urbanização nos países desenvolvidos e subdesenvolvidos.</p> <p>A urbanização no Brasil e no Paraná.</p> <p>Rede urbana e hierarquia urbana.</p> <p>Principais problemas urbanos.</p> <p>Movimentos sociais urbanos.</p>
		<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar os conceitos de pré-história e de evolucionismo linear, em seus questionamentos</p>	<p><i>Homo sapiens</i> e a Arqueologia.</p> <p>Modo de viver e pensar entre povos agrários.</p>	<p>Surgimento do ser humano a partir das diversas teorias científicas.</p> <p>Povos e culturas</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		práticos e teóricos. Refletir sobre os processos de ocupação e deslocamentos humanos, e de desenvolvimento da atividade agropastoril.		nômades e seminômades.
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.	(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e de diferentes gêneros textuais e as 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.	GEOGRAFIA Compreender a geomática como o conjunto de tecnologias de geoprocessamento das informações que atuam no monitoramento do espaço geográfico em diferentes escalas e tempos. Utilizar a geomática para propor intervenções na realidade social e/ou ambiental.	Sistemas de informações geográficas, geoprocessamento e geomática.	Linguagens cartográficas e novas tecnologias. Sistemas de informações geográficas, geoprocessamento e cartografia digital aplicados ao planejamento e monitoramento do espaço urbano e rural.
	(EM13CHS104) Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.	GEOGRAFIA Compreender as sociedades do mundo contemporâneo, refletindo sobre a diversidade étnico-cultural. Compreender a importância da instauração e preservação dos patrimônios naturais e culturais para a preservação da cultura material e imaterial dos diversos povos.	As sociedades contemporâneas, suas heranças e patrimônios.	As grandes sociedades do mundo contemporâneo e suas relações culturais. Patrimônio natural e a preservação da cultura. Patrimônios materiais e imateriais.
2. Analisar a formação de territórios e	(EM13CHS206) Compreender e aplicar os princípios	HISTÓRIA Entender e comparar a ocupação humana em	Povos e culturas em diferentes tempos e	Sociedades do Oriente Próximo.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.	de localização, distribuição, ordem, extensão, conexão, entre outros, relacionados com o raciocínio geográfico, na análise da ocupação humana e da produção do espaço em diferentes tempos.	regiões de vales férteis.	espaços.	Sociedades africanas.
---	---	---------------------------	----------	-----------------------

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
2º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdo
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses	(EM13CHS101) Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.	HISTÓRIA Identificar e compreender as premissas do pensamento filosófico e científico europeu, e sua relação com o racionalismo, bem como sua presença no pensamento científico atual.	O pensamento científico e filosófico europeu na modernidade.	Teorias Científicas dos séculos XVI e XVII. Conceito de colonialismo.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>processos e às possíveis relações entre eles</p>	<p>(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Compreender e comparar os modos de vida das culturas originárias americanas.</p> <p>Compreender e problematizar o etnocentrismo europeu, frente às culturas ameríndias e africanas.</p> <p>Compreender e analisar o Darwinismo Social enquanto ideologia dos países hegemônicos, comparando com as atuais ideologias de dominação.</p>	<p>Povos e culturas em diferentes tempos e espaços.</p> <p>Os processos colonialistas e a diversidade cultural nas Américas e na África.</p>	<p>A ocupação humana do continente americano.</p> <p>Sociedades originárias</p> <p>Encontros e (des)encontros culturais entre europeus, ameríndios e africanos.</p> <p>O etnocentrismo europeu</p> <p>Contato entre os povos europeus e ameríndios</p> <p>Contato entre os povos europeus e africanos</p>
<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles</p>	<p>(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de natureza qualitativa e quantitativa (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos, gráficos, mapas, tabelas etc.).</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Compreender e analisar as ideias iluministas e sua circulação, a partir dos processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, elaborando argumento e hipóteses acerca dos pressupostos utilizados.</p>	<p>Circulação de ideias e pressupostos teóricos na modernidade.</p>	<p>O conceito de Antigo Regime.</p> <p>Circulação das ideias iluministas na Europa e na América colonial.</p>
<p>5. Reconhecer e combater as diversas formas</p>	<p>(EM13CHS501) Compreender e analisar os fundamentos da</p>	<p>FILOSOFIA</p>	<p>Ética e moral.</p>	<p>Conceito de ética, moral, valores e virtudes.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>ética em diferentes culturas, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a autonomia e o poder de decisão (vontade).</p>	<p>Conhecer e compreender os conceitos da ética e da filosofia moral, correlacionando-as com o cotidiano.</p> <p>Conhecer as principais reflexões sobre a ética realizadas ao longo da história da Filosofia.</p>		<p>Lei Moral e o direito.</p> <p>Liberdade.</p> <p>Ética Clássica.</p> <p>Ética Medieval.</p> <p>Ética Moderna.</p> <p>Ética Contemporânea</p> <p>Ética e moral no mundo contemporâneo.</p>
<p>2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.</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 e culturais.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Identificar e compreender os conceitos de Demografia para analisar as teorias e suas influências sobre a mobilidade populacional.</p> <p>Compreender e analisar as pirâmides etárias como uma representação gráfica das características da estrutura populacional.</p> <p>Compreender os processos históricos, econômicos e demográficos que influenciam nos movimentos migratórios.</p>	<p>Demografia, população e movimentos migratórios.</p>	<p>Crescimento demográfico ou populacional.</p> <p>Estrutura da população mundial.</p> <p>Distribuição da população mundial.</p> <p>Dinâmica demográfica e a qualidade de vida da população brasileira</p> <p>Políticas e processos migratórios em diferentes regiões do mundo.</p>
	<p>(EM13CHS202) Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas das sociedades contemporâneas (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Compreender as transformações socioeconômicas a partir do mundo globalizado.</p> <p>Associar a globalização como resultado dos avanços tecnológicos nos meios de transporte e comunicação, refletindo sobre seu contexto econômico, político, social e cultural.</p>	<p>A dinâmica dos espaços da globalização.</p>	<p>A sociedade contemporânea no mundo globalizado.</p> <p>Redes Geográficas e Fluxos de informações.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.	Considerar os fluxos globais como decorrentes da internacionalização do capital.		
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.	(EM13CHS203) Contrapor os diversos significados de território, fronteiras e vazio (espacial, temporal e cultural) em diferentes sociedades, contextualizando e relativizando visões dualistas como civilização/barbárie, nomadismo/sedentarismo e cidade/campo, entre outras.	GEOGRAFIA Reconhecer os conceitos de Estado-Nação, território, territorialidade, soberania e fronteiras políticas, para compreender as divisões culturais e as relações entre os países. Conhecer e compreender as formas de segregação e suas consequências para a sociedade contemporânea.	Estado-Nação. Territorialidade.	Nação, Estado, País e Estado-Nação. Fronteiras, território e territorialidade: conceito político e a noção social de ocupação do espaço. Segregação espacial e cultural.
	(EM13CHS204) Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, territorialidades e fronteiras, identificando o papel de diferentes agentes (como grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais) e considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas.	FILOSOFIA Conhecer as teorias políticas sobre o Estado, diferenciando sociedade civil de Estado. Analisar as consequências das Políticas Públicas e seus impactos nos meios social e natural.	O Estado.	O Estado e suas origens. Contratualismo. Funções do Estado: os três poderes. Interesses públicos e Interesses privados.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder</p>	<p>(EM13CHS205) Analisar a produção de diferentes territorialidades em suas dimensões culturais, econômicas, ambientais, políticas e sociais, no Brasil e no mundo contemporâneo, com destaque para as culturas juvenis.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Identificar a origem e a expansão das empresas transnacionais, para compreender sua influência econômica, ambiental, política e cultural nas escalas local, regional, nacional e global.</p> <p>Compreender a importância da atuação das ONGs enquanto criadoras de ações para a defesa de interesses sociais, e interpretar as parcerias público-privadas como modelo de concessão utilizado nas escalas local, regional, nacional e global.</p>	<p>As corporações transnacionais e organizações não governamentais.</p>	<p>As empresas transnacionais e mudanças no mercado de trabalho no mundo globalizado.</p> <p>A atuação das ONGs nas ações de interesses sociais</p> <p>As parcerias público-privadas e seu impacto na sociedade.</p>
	<p>(EM13CHS206) Compreender e aplicar os princípios de localização, distribuição, ordem, extensão, conexão, entre outros, relacionados com o raciocínio geográfico, na análise da ocupação humana e da produção do espaço em diferentes tempos.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Identificar a localização e a posição do Paraná e do Brasil, a partir das principais linhas imaginárias, pontos extremos, fronteiras, hemisférios e zonas térmicas</p> <p>Compreender e analisar o processo de delineamento de fronteiras do Brasil e do Paraná como resultado de processos históricos, econômicos e políticos de ocupação.</p>	<p>Organização do espaço geográfico brasileiro e paranaense.</p>	<p>Localização e posição geográfica do Brasil e do Paraná.</p> <p>Formação e ocupação do território brasileiro e paranaense.</p> <p>Territorialidade e fronteiras do Brasil e do Paraná.</p> <p>Divisão administrativa e territorial do Brasil.</p> <p>Produção e ocupação do espaço geográfico brasileiro por meio da análise de mapas temáticos.</p>
<p>5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Comparar e contextualizar o colonialismo na América e na África, do ponto de vista histórico.</p> <p>Compreender a estrutura socioeconômica durante o processo de desenvolvimento industrial, e suas</p>	<p>Os processos colonialistas na América e na África.</p> <p>Formação e consolidação da nova ordem burguesa.</p>	<p>Impactos dos colonialismos nas sociedades africanas e americanas na Idade Moderna.</p> <p>A Revolução Industrial e seus impactos sociais.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.	consequências sociais.		
6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	(EM13CHS601) Relacionar as demandas políticas, sociais e culturais de indígenas e afrodescendentes no Brasil contemporâneo aos processos históricos das Américas e ao contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual	FILOSOFIA Identificar os processos históricos de exclusão e desigualdades e refletir sobre direitos humanos e cidadania. Conhecer a filosofia desenvolvida pelos povos originários das Américas, países africanos e latino-americanos. Refletir sobre o pensamento decolonial.	Formas de poder. Direitos Humanos. O pensamento decolonial.	Cultura e valores dos povos indígenas e afrodescendentes no Brasil. A Filosofia e o pensamento decolonial.
	(EM13CHS603) Compreender e aplicar conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.) na análise da formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas.	FILOSOFIA Compreender o conceito de democracia a partir de sua origem, correlacionando-o com as formas atuais de democracia.	Formas de poder	Pólis grega e a democracia. Democracia direta e democracia representativa. A democracia contemporânea

1ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º Trimestre

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdo
<p>1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>	<p>(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar e compreender o processo de formação e configuração territorial ao longo da história do Brasil</p> <p>Compreender e discutir as ideologias raciais no século XIX e seus efeitos culturais, sociais e políticos, relacionando-as com as práticas discriminatórias na atualidade.</p>	<p>A formação territorial, política e sociocultural do Brasil.</p>	<p>Os agentes da expansão territorial.</p> <p>Formação do Estado Nacional Brasileiro.</p> <p>As ideologias raciais colonialistas.</p>
	<p>(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de natureza qualitativa e quantitativa (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos, gráficos, mapas, tabelas etc.).</p>	<p>FILOSOFIA</p> <p>Compreender o método nas teorias filosóficas modernas e contemporâneas.</p> <p>Aplicar os conceitos fundamentais da epistemologia.</p>	<p>O método científico.</p>	<p>O método nas teorias filosóficas modernas: Racionalismo e Empirismo.</p> <p>O método nas teorias filosóficas contemporâneas.</p> <p>Criticismo.</p> <p>Teoria da Verificabilidade.</p> <p>Teoria da Falseabilidade.</p> <p>Teoria dos Paradigmas.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.</p>	<p>FILOSOFIA Examinar as relações entre inovações científico-tecnológicas e os interesses econômicos e políticos. Refletir sobre a existência de relação entre desenvolvimento tecnológico e desenvolvimento humano.</p>	<p>Ciência e sociedade.</p>	<p>Características fundamentais do conhecimento científico. O mito da neutralidade da Ciência. A Ciência e seus impactos na sociedade e na natureza.</p>
<p>2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder</p>	<p>(EM13CHS203) Contrapor os diversos significados de território, fronteiras e vazio (espacial, temporal e cultural) em diferentes sociedades, contextualizando e relativizando visões dualistas como civilização/barbárie, nomadismo/sedentarismo e cidade/campo, entre outras.</p>	<p>HISTÓRIA Localizar e explicar o processo de formação territorial paranaense a partir dos fluxos populacionais no Paraná do século XIX.</p>	<p>A formação territorial, étnica e social do Paraná do século XIX.</p>	<p>A formação do território paranaense. As atividades econômicas no Paraná. Política imigratória no Paraná.</p>
	<p>(EM13CHS204) Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, e territorialidades e fronteiras, identificando o papel de diferentes agentes (como grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais) e</p>	<p>HISTÓRIA Compreender, reconhecer e comparar as diferentes formas e relações de trabalho escravizado e livre no Brasil.</p>	<p>Formas de trabalho no Brasil.</p>	<p>Formas diversas de trabalho livre e escravo. Transição do trabalho escravo para o livre.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas.			
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.	(EM13CHS206) Compreender e aplicar os princípios de localização, distribuição, ordem, extensão, conexão, entre outros, relacionados com o raciocínio geográfico, na análise da ocupação humana e da produção do espaço em diferentes tempos.	GEOGRAFIA Analisar o processo de formação e ocupação do território considerando os ciclos econômicos. Comparar o processo de ocupação do território brasileiro com a atual produção do espaço.	Organização do espaço geográfico brasileiro e paranaense.	Os ciclos econômicos no Brasil-Colônia e no Paraná. Regiões geoeconômicas brasileiras. Economia paranaense.
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a	(EM13CHS104) Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.	FILOSOFIA Refletir sobre a natureza e a função da Arte. Relacionar os padrões estéticos às ideologias dominantes.	Natureza da arte. Estética e sociedade.	A importância e a função da arte. Arte como expressão criativa da sensibilidade. Categorias estéticas. Padrão de gosto.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.				
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	(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 a uma percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo.	FILOSOFIA Conhecer os conceitos de massificação de produtos e de indústria cultural, compreendendo as relações entre propaganda, consumo e impactos ambientais. Refletir sobre ideologia, alienação e padrão de beleza a partir da influência dos meios de comunicação da atualidade.	Estética e sociedade.	Cultura de massa. Indústria Cultural.
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global	(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 a uma percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo.	GEOGRAFIA Identificar e compreender as causas e efeitos dos principais problemas ambientais, analisando suas consequências nas escalas local, regional, nacional e global.	Meio ambiente, problemas.	Os principais problemas ambientais da atualidade a partir dos processos de ocupação e produção no espaço.
	(EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivas de produção e descarte (reuso e reciclagem) de resíduos na	GEOGRAFIA Identificar os problemas ambientais provenientes da produção e descarte de resíduos. Problematizar e propor ações que promovam a	ambientais Impactos ambientais e desenvolvimento sustentável	A sociedade de consumo e a produção de lixo em diferentes escalas. A sociedade de consumo e os impactos ambientais. Desenvolvimento sustentável.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	contemporaneidad e e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável.	sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável.		
	(EM13CHS304) Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, e selecionar aquelas que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.	GEOGRAFIA Conhecer e identificar as principais convenções e tratados que buscam o desenvolvimento sustentável, reconhecendo sua importância para a discussão, elaboração e incentivo de práticas de proteção ambiental.	As convenções e tratados ambientais. A importância da atuação das organizações não governamentais e da sociedade civil.	As conferências ambientais. A Convenção das Mudanças Climáticas e o Protocolo de Kyoto. Convenções sobre biodiversidade e desertificação. A atuação das organizações não governamentais e da sociedade civil na defesa do meio ambiente.
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	(EM13CHS305) Analisar e discutir o papel dos organismos nacionais de regulação, controle e fiscalização ambiental e dos acordos internacionais para a promoção e a garantia de práticas ambientais sustentáveis.	GEOGRAFIA Compreender as políticas e leis de proteção ambiental brasileiras, refletindo sobre sua efetividade na preservação do meio ambiente.	Política e proteção ambiental no Brasil.	A política e a legislação ambiental no Brasil. O Ibama e sua atuação.
	(EM13CHS306) Contextualizar, comparar e avaliar os impactos de diferentes modelos econômicos no uso dos recursos naturais e na promoção da	GEOGRAFIA Identificar as características físicas e ambientais brasileiras contextualizando os impactos ambientais.	As paisagens naturais do Brasil. Modelos de proteção ambiental no Brasil.	Natureza e a diversidade das paisagens brasileiras. As Unidades de Conservação. Turismo sustentável.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	sustentabilidade econômica e socioambiental do planeta.	Analisar a importância e os tipos de unidades de conservação existentes no Brasil, propondo novos modelos de implementação que visem o desenvolvimento sustentável.		
4. 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.	(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos e classes sociais diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços e contextos.	HISTÓRIA Localizar e contextualizar os movimentos de resistência à escravização africana e indígena. Identificar as formas de trabalho nas comunidades quilombolas e indígenas no Paraná atual e suas demandas sociais.	Relações de trabalho e movimentos de resistência no Brasil do século XIX.	Escravidão e os movimentos de resistência. Quilombos e povos indígenas no Paraná.
6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade	(EM13CHS603) Compreender e aplicar conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.) na análise da formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas.	HISTÓRIA Compreender a formação do Estado Brasileiro no século XIX, comparando-o à formação dos demais Estados republicanos latino-americanos. Identificar e compreender os atores políticos e sociais, do processo de expansão e unificação territorial brasileira.	Formação dos Estados Nacionais latino-americanos.	Processos de independências na América Latina: semelhanças e diferenças. Atores políticos e sociais do contexto.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

QUADRO ORGANIZADOR - ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS				
2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO				
1º Trimestre				
Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdo
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.	(EM13CHS101) Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.	SOCIOLOGIA Identificar os princípios teórico-metodológicos que fundamentam as Ciências Sociais, bem como seu objeto de estudo. Interpretar fenômenos sociais como resultantes da relação entre indivíduo e sociedade, observando o caráter social, político e cultural das relações humanas.	As Ciências Sociais. Sociologia como Ciência.	As Ciências Sociais: epistemologia, métodos e técnicas. Definição de Sociologia. A imaginação sociológica em Charles Wright-Mills.
	(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que	SOCIOLOGIA Conhecer processos históricos da Modernidade relacionados ao desenvolvimento das forças produtivas capitalistas, bem como assinalar os principais impactos sociais deste modelo no contexto da Revolução Industrial e na contemporaneidade. Relacionar as transformações sociais ocorridas no advento da Modernidade ao	Capitalismo e Modernidade. Surgimento da Sociologia.	Relações entre Modernidade e desenvolvimento capitalista. O contexto do surgimento da Sociologia: Revolução Francesa. O contexto do surgimento da Sociologia: Revolução Industrial.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	contemplem outros agentes e discursos.	desenvolvimento de teorias, conceitos e práticas científicas de interpretação da sociedade.		
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.	(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.	HISTÓRIA Conhecer o conceito de revolução a partir do século XVIII e associar o seu legado para a sociedade contemporânea.	Processos revolucionários	O processo revolucionário francês. O impacto da Revolução Francesa sobre o mundo contemporâneo.
		GEOGRAFIA Compreender e refletir sobre a origem e o desenvolvimento do modelo de produção capitalista, compreendendo suas principais características. Associar os processos de desenvolvimento e subdesenvolvimento a partir da compreensão do sistema capitalista e da comparação de dados socioeconômicos.	O sistema capitalista. Países desenvolvidos e subdesenvolvidos. Desigualdade social e econômica.	O capitalismo e a desigualdade social e econômica. As bases históricas do desenvolvimento e do subdesenvolvimento. O capitalismo e o mercado de trabalho.
	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de natureza qualitativa e quantitativa (expressões artísticas, textos filosóficos e	SOCIOLOGIA Compreender as relações sociais da contemporaneidade a partir da contribuição das teorias sociológicas clássicas, levando em consideração os conceitos de Fato Social, Classes Sociais e Ação Social. Formular questões passíveis de investigação social a partir de abordagens clássicas da Sociologia, analisando fontes de dados, teorias, conceitos e métodos de pesquisas.	Teoria sociológica clássica.	Teoria Sociológica Clássica: Émile Durkheim. Teoria Sociológica Clássica: Karl Marx. Teoria Sociológica Clássica: Max Weber.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	sociológicos, documentos históricos, gráficos, mapas, tabelas etc.).			
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de natureza qualitativa e quantitativa (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos, gráficos, mapas, tabelas etc.).	HISTÓRIA Identificar e refletir sobre os pressupostos da origem da luta de classes no período contemporâneo. Entender as múltiplas dimensões das tensões históricas entre Capital e Trabalho, entre os séculos XIX e XX.	A classe operária. A luta dos trabalhadores.	A origem da luta de classes. Construções sócio-históricas dos direitos trabalhistas.
	(EM13CHS104) Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.	SOCIOLOGIA Entender a construção do conceito de cultura observando a contribuição das teorias antropológicas clássicas e contemporâneas para a análise de diferentes sociedades.	Desenvolvimento antropológico do conceito de Cultura.	Evolucionismo Cultural. Relativismo Cultural.
	(EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar as tipologias evolutivas (como populações nômades e	SOCIOLOGIA Compreender o conceito de identidade articulado ao exercício da alteridade, pautando suas ações no respeito e valorização da diferença.	Cultura e diversidade cultural.	Identidade. Identidade Brasileira. Etnocentrismo e alteridade.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	sedentárias, entre outras) e as oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/natureza, civilizados/bárbaros, razão/sensibilidade, material/virtual etc.), explicitando as ambiguidades e a complexidade dos conceitos e dos sujeitos envolvidos em diferentes circunstâncias e processos.	Identificar e analisar a diversidade cultural, étnica e religiosa da sociedade brasileira, ressaltando a ideia de pertencimento.		
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	(EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivas de produção e descarte (reuso e reciclagem) de resíduos na contemporaneidade e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável.	GEOGRAFIA Identificar a dinâmica atmosférica da Terra para compreender as causas das mudanças climáticas globais. Descrever as atividades humanas causadoras da poluição atmosférica para explicar a importância de ações que promovam a sustentabilidade.	Dinâmica atmosférica. Poluição atmosférica; Mudanças climáticas.	A poluição atmosférica. A destruição da camada de ozônio como consequência da poluição atmosférica. As mudanças climáticas.
		GEOGRAFIA Identificar a dinâmica climática da Terra e a distribuição dos tipos climáticos para compreender as causas das mudanças climáticas globais. Apontar os principais tipos climáticos do mundo, do Brasil e do Paraná, descrevendo-os através de mapas temáticos e climogramas. Conhecer a atuação dos fenômenos El Niño e La Niña para compreender as consequências desses fenômenos em diferentes espaços.	Dinâmica climática da Terra. Mudanças climáticas.	Dinâmica climática. Elementos e fatores climáticos. Tipos de clima do mundo, do Brasil e do Paraná. As mudanças climáticas e a relação com a ocupação e produção no espaço geográfico. As causas e consequências de fenômenos climáticos naturais como <i>El Niño</i> e <i>La Niña</i> .

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		Relacionar as mudanças climáticas com a ocupação e produção nos espaços urbanos e rurais refletindo sobre as responsabilidades do ser humano quanto às suas causas e efeitos.		
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	(EM13CHS302) Analisar e avaliar os impactos econômicos e socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais e o compromisso com a sustentabilidade.	GEOGRAFIA Compreender os domínios morfoclimáticos brasileiros como resultantes da interação entre os diferentes sistemas naturais da Terra (clima, solo, relevo, vegetação). Relacionar as consequências da ação humana que levam às transformações das paisagens e impactos ambientais.	Domínios morfoclimáticos e impactos ambientais.	Domínios morfoclimáticos do Brasil. A Fitogeografia do estado do Paraná. Impactos ambientais e transformações na paisagem decorrentes da ação humana.
		GEOGRAFIA Compreender como as atividades econômicas promovem alterações na disponibilidade natural dos recursos hídricos Conhecer os fatores que levam ao desperdício e contaminação dos recursos hídricos, avaliando ações nas diferentes escalas.	Recursos hídricos e impactos ambientais.	A distribuição dos recursos hídricos nas diferentes escalas. Poluição, contaminação e desperdício dos recursos hídricos.
		GEOGRAFIA Compreender a formação e a disponibilidade dos principais recursos minerais, analisando seus usos e importância econômica. Conhecer as principais fontes de energia, compreendendo os impactos socioambientais e econômicos decorrentes do seu uso.	Extrativismo mineral e fontes de energia.	Os recursos minerais. As fontes de energia. A importância do petróleo para a economia mundial. Energia nuclear no Brasil e no mundo. A matriz energética brasileira.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>4. 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.</p>	<p>(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos e classes sociais diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços e contextos.</p>	<p>HISTÓRIA Identificar e compreender as relações entre os sujeitos e grupos sociais durante o século XIX. Analisar o processo de modernização no Segundo Reinado e refletir sobre o impacto das transformações técnicas na sociedade.</p>	<p>As relações socioeconômicas e políticas no Segundo Reinado.</p>	<p>Circulação de ideias no Segundo Reinado. Modernização no Segundo Reinado.</p>
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p>	<p>(EM13CHS603) Compreender e aplicar conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.) na análise da formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas.</p>	<p>HISTÓRIA Identificar e compreender as relações entre os principais países imperialistas nos séculos XIX e XX e suas consequências. Compreender e comparar os impactos gerados pelas grandes guerras mundiais na história contemporânea.</p>	<p>Imperialismo, totalitarismo e autoritarismo. Conflitos mundiais.</p>	<p>Rivalidades imperialistas e a Primeira Guerra Mundial Revolução Bolchevique. Ascensão dos regimes totalitários e a Segunda Guerra Mundial.</p>
	<p>(EM13CHS604) Conhecer e discutir o papel dos organismos internacionais no contexto mundial, com vistas à elaboração de uma visão crítica sobre seus limites e suas formas de atuação.</p>	<p>HISTÓRIA Compreender o surgimento da ONU e da Declaração Universal Direitos Humanos e sua atuação no contexto político internacional.</p>	<p>Democracia e Direitos Humanos.</p>	<p>O surgimento e a atuação da ONU.</p>
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a</p>	<p>(EM13CHS605) Analisar os princípios da declaração dos Direitos Humanos, recorrendo às noções de justiça, igualdade e fraternidade, para fundamentar a crítica à</p>	<p>HISTÓRIA Entender a origem e pressupostos da Declaração Universal dos Direitos Humanos como reação às consequências da Segunda Guerra Mundial.</p>	<p>Holocausto Democracia e Direitos Humanos.</p>	<p>As memórias sobre o Holocausto. Os princípios básicos da Declaração Universal dos Direitos Humanos e sua aplicação na sociedade.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade	desigualdade entre indivíduos, grupos e sociedades e propor ações concretas diante da desigualdade e das violações desses direitos em diferentes espaços de vivência dos jovens.	Interpretar e investigar a questão dos direitos humanos e suas práticas sociais nas mais diversas temáticas, bem como promover ações comunitárias de enfrentamento e superação às violações identificadas.		
5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	(EM13CHS501) Compreender e analisar os fundamentos da ética em diferentes culturas, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a autonomia e o poder de decisão (vontade).	GEOGRAFIA Conhecer a Declaração Universal dos Direitos Humanos, como uma medida internacional de garantia dos direitos básicos para a sociedade. Identificar os principais conflitos étnico-culturais no mundo relacionando-os com a violação dos direitos humanos.	Ética e Direitos Humanos.	A Declaração Universal dos Direitos Humanos. A violação dos direitos humanos como motivador das tensões e conflitos atuais.

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

2º Trimestre

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdo
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em	(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e de diferentes gêneros textuais e as tecnologias digitais de informação e comunicação de	SOCIOLOGIA Identificar os papéis de indivíduos e grupos, articulando espaços de atuação frente às demandas da realidade local, regional, nacional e/ou global.	Processo de socialização. Instituições Sociais.	Socialização primária e secundária. Instituições sociais.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p>	<p>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.</p>	<p>Analisar o funcionamento da sociedade a partir do olhar sobre as Instituições Sociais, observando suas características e funções.</p>		
	<p>(EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar as tipologias evolutivas (como populações nômades e sedentárias, entre outras) e as oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/natureza, civilizados/bárbaros, razão/sensibilidade, material/virtual etc.), explicitando as ambiguidades e a complexidade dos conceitos e dos sujeitos envolvidos em diferentes circunstâncias e processos.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar e comparar as relações de trabalho entre os sujeitos em diferentes circunstâncias e estabelecer contrapontos.</p> <p>Compreender e analisar as relações de dominação e resistência no Brasil republicano.</p>	<p>Mundo do trabalho.</p> <p>Movimentos sociais, rurais e urbanos.</p> <p>relações de dominação e resistência no Brasil republicano.</p>	<p>A questão da alteridade nas relações de trabalho escravistas para o trabalho assalariado.</p> <p>Movimentos sociais urbanos e rurais na Primeira República.</p>
<p>2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e</p>	<p>(EM13CHS204) Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, territorialidades e fronteiras, identificando o papel de diferentes agentes (como</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Analisar fatos e situações que permitam compreender as principais motivações socioeconômicas, políticas e tecnológicas dos conflitos mundiais da atualidade</p>	<p>Tensões e conflitos mundiais.</p>	<p>Conflitos territoriais.</p> <p>A atuação dos organismos internacionais.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.</p>	<p>grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais) e considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas.</p>	<p>Compreender a atuação dos organismos internacionais na mediação de acordos geopolíticos mundiais.</p>		
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade</p>	<p>(EM13CHS602) Identificar, caracterizar e relacionar a presença do paternalismo, do autoritarismo e do populismo na política, na sociedade e nas culturas brasileira e latino-americana, em períodos ditatoriais e democráticos, com as formas de organização e de articulação das sociedades em defesa da autonomia, da liberdade, do diálogo e da promoção da cidadania.</p>	<p>SOCIOLOGIA</p> <p>Discutir os conceitos de poder e política, bem como suas formas de exercício vinculados à cidadania e à luta por direitos.</p>	<p>O poder e suas formas de exercício.</p>	<p>Conceito de poder. Democracia e autoritarismo. Cidadania e Direitos. Cidadania no Brasil. Movimentos sociais.</p>
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao</p>	<p>(EM13CHS603) Compreender e aplicar conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.) na análise da formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas.</p>	<p>SOCIOLOGIA</p> <p>Compreender as noções de governo e Estado, entendendo-o enquanto instituição social que cumpre a função de organizar as sociedades no aspecto político.</p> <p>Identificar os desafios do poder e da política no contexto brasileiro.</p>	<p>Governo, Estado e Política.</p>	<p>Formas, sistemas e regimes de governo. Formas de Estado. Política brasileira.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade				
4. 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.	(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos e classes sociais diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços e contextos.	HISTÓRIA Identificar e analisar as questões trabalhistas como um meio de compreensão sobre as relações entre os sujeitos.	O Trabalhismo.	A questão trabalhista na Era Vargas. Legislações trabalhistas. Movimentos Sindicais.
		SOCIOLOGIA Desnaturalizar visões sobre as relações de produção, considerando o trabalho como resultante de ações coletivas de sujeitos em relação constante com o meio social. Conhecer as mudanças sociais e culturais que impulsionaram o desenvolvimento de forças produtivas ao longo da história, a fim de refletir criticamente sobre aspectos contemporâneos do mundo do trabalho.	Transformações no mundo do trabalho.	O trabalho nas diferentes sociedades. Trabalho para os clássicos da Sociologia.
4. Analisar as relações de produção, capital e trabalho em	(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos e	GEOGRAFIA Conhecer os tipos de indústria de acordo com o bem produzido e a tecnologia empregada,	O espaço	Industrialização no espaço geográfico mundial. O desenvolvimento industrial no mundo e no Brasil a partir da Primeira

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.	classes sociais diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços e contextos.	compreendendo seu papel na dinâmica da economia global. Distinguir os processos de industrialização dos países desenvolvidos e subdesenvolvidos, relacionando com a realidade industrial do Brasil num contexto de industrialização tardia.	geoeconômico industrial.	Revolução Industrial. Modelos de organização industrial: Taylorismo, Fordismo e Toyotismo. Tipos de indústria.
	(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.	SOCIOLOGIA Conhecer o conceito de estratificação social aplicado à realidade cotidiana. Coletar, interpretar e analisar dados a respeito das desigualdades no mundo do trabalho no contexto brasileiro, apropriando-se de indicadores, fontes de dados e práticas de pesquisa.	Estratificação social. O trabalho e as desigualdades sociais.	Conceito de estratificação social. Indicadores sociais.
4. 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.	(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.	GEOGRAFIA Compreender os principais fatores que originam os padrões de localização industrial, considerando as consequências socioeconômicas da concentração e da dispersão das indústrias. Reconhecer as características e o impacto da Revolução Técnico-Científico-Informacional nos processos industriais e na economia global. Reconhecer os tecnopolos como um novo tipo de concentração industrial e tecnológica, localizando os principais tecnopolos do Brasil e do mundo.	A produção do espaço industrial.	Distribuição das indústrias no mundo e no Brasil. Concentração e dispersão industrial no contexto atual. Revolução Técnico-Científico Informacional e a Indústria 4.0. Os tecnopolos.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	(EM13CHS403) Caracterizar e analisar processos próprios da contemporaneidade e, com ênfase nas transformações tecnológicas e das relações sociais e de trabalho, para propor ações que visem à superação de situações de opressão e violação dos Direitos Humanos.	SOCIOLOGIA Reconhecer e comparar características de diferentes modelos produtivos, avaliando criticamente os impactos sociais, culturais, econômicos e políticos destes sobre as relações humanas, a produtividade e as condições de trabalho no Brasil e no mundo.	Transformações no mundo do trabalho contemporâneo.	Modelos produtivos no capitalismo. Trabalho no Brasil.
4. 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.	(EM13CHS404) Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens e as gerações futuras, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.	GEOGRAFIA Identificar as práticas neoliberais no cenário político e econômico em países desenvolvidos e subdesenvolvidos; Compreender as condições socioeconômicas dos países emergentes para analisar as causas e consequências do desemprego estrutural e conjuntural.	O mundo do trabalho na globalização.	O Neoliberalismo e seus impactos sobre o mundo do trabalho. Relações de trabalho nos países emergentes. Desemprego estrutural e conjuntural.
		SOCIOLOGIA Compreender os aspectos sociais da reestruturação produtiva, suas características e impactos na estrutura social e na vida de trabalhadores, articulando possibilidades de atuação frente às demandas sociais contemporâneas.	Reestruturação produtiva.	Neoliberalismo e desregulação do trabalho. Novos arranjos do mercado de trabalho.
5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência,	(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana (estilos de vida, valores, condutas	GEOGRAFIA Compreender como as territorialidades podem (des)organizar o espaço	Cultura, territorialidades e desigualdades.	Segregação socioespacial como resultante da estruturação socioeconômica

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>etc.), desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade e preconceito, e propor ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às escolhas individuais.</p>	<p>geográfico, gerando desigualdades socioespaciais, segregações e conflitos.</p> <p>Conhecer os direitos das minorias como fundamental de forma a propor microdecisões para o combate às desigualdades.</p>		<p>O processo de gentrificação no espaço urbano.</p>
<p>5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>(EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas causas, significados e usos políticos, sociais e culturais, avaliando e propondo mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Identificar as causas das diversas formas de violência relacionando as desigualdades sociais como fator preponderante que agrava os quadros de violência no Brasil e no mundo.</p> <p>Discutir sobre os diversos tipos de violência, suas causas e consequências para a sociedade, propondo medidas possíveis para a diminuição da violência no Brasil, partindo da realidade local e regional.</p>	<p>A Geografia Social e a violência no Brasil.</p>	<p>As diversas formas de violência no mundo.</p> <p>As desigualdades sociais no meio urbano e o tráfico de drogas.</p> <p>O controle das fronteiras como estratégia de combate à violência no mundo atual.</p>
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade,</p>	<p>(EM13CHS603) Compreender e aplicar conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.) na análise da formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Compreender e analisar a nova ordem política e econômica mundial após a Segunda Guerra, e suas implicações ao contexto e reconfigurações atuais.</p>	<p>O mundo bipolar entre 1945-1991.</p>	<p>Origens da Guerra Fria.</p> <p>Tensões políticas e conflitos no interior da Guerra Fria.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

autonomia, consciência crítica e responsabilidade				
6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade	(EM13CHS602) Identificar, caracterizar e relacionar a presença do paternalismo, do autoritarismo e do populismo na política, na sociedade e nas culturas brasileira e latino-americana, em períodos ditatoriais e democráticos, com as formas de organização e de articulação das sociedades em defesa da autonomia, da liberdade, do diálogo e da promoção da cidadania.	HISTÓRIA Identificar e compreender os tensionamentos entre os projetos políticos e econômicos no Brasil republicano entre os anos 1930 e 1960. Compreender e diferenciar os regimes militares latino-americanos.	Projetos políticos e econômicos em disputa no Brasil. Experiências políticas autoritárias no Brasil e América Latina	Populismo. Nacional-desenvolvimentismo. Liberal-conservadorismo. Regime Militar Brasileiro e Ditaduras latino-americanas.

2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

3º Trimestre

Competência	Habilidades	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento	Possibilidades de conteúdo
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos	(EM13CHS303) Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus	SOCIOLOGIA Compreender aspectos sociais, políticos e culturais relacionados ao contexto de	Indústria Cultural e Ideologia	A Indústria Cultural e a Escola de Frankfurt. Consumo e Sociedade. A Indústria Cultural no

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

<p>econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.</p>	<p>impactos econômicos e socioambientais, com vistas a uma percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo.</p>	<p>desenvolvimento da Teoria Crítica, associando elementos histórico-sociais da propaganda de massas à reprodução de hábitos e práticas de consumo da contemporaneidade.</p> <p>Analisar noções e práticas de consumo e produção da informação no contexto brasileiro, com vistas à atuação ativa nas formas de comunicação.</p>		<p>Brasil.</p> <p>Conceitos de Ideologia e Dominação.</p>
<p>5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>(EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas causas, significados e usos políticos, sociais e culturais, avaliando e propondo mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar e comparar as violações dos direitos humanos e a busca por direito, memória e justiça no Brasil.</p> <p>Compreender e refletir as formas de exclusão social no mundo contemporâneo, avaliando e propondo mecanismos para combatê-las.</p>	<p>A repressão e as formas de resistência nos regimes militares latino-americanos e o processo de redemocratização.</p>	<p>Campanha pela Anistia.</p> <p>O papel das artes nos movimentos de resistência.</p> <p>Comissões da Verdade no Brasil e na América Latina.</p> <p>Os movimentos sociais e a Constituição de 1988.</p>
	<p>(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana (estilos de vida, valores, condutas etc.), desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade e preconceito, e propor ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às escolhas individuais.</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar e compreender historicamente o patriarcalismo, autoritário e heteronormativo, tendo em vista as diversas formas de violências e violações estruturais e relacionais, no passado e no presente da sociedade brasileira.</p> <p>Localizar e compreender as razões históricas e econômicas das desigualdades sociais e regionais no Brasil, e seus efeitos na sociedade brasileira.</p>	<p>A condição da mulher ao longo da história brasileira.</p> <p>Origens históricas da desigualdade social brasileira.</p>	<p>O racismo estrutural na sociedade brasileira e as lutas antirracistas.</p> <p>Identidade e desigualdade de gênero, a luta por direitos e o respeito às diferenças.</p> <p>A questão indígena e a luta pelo território originário.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	<p>(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana (estilos de vida, valores, condutas etc.), desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade e preconceito, e propor ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às escolhas individuais.</p>	<p>SOCIOLOGIA</p> <p>Compreender o debate antropológico sobre diversidade, identificando a noção de gênero como construto sociocultural e político que combate os preconceitos socioculturais.</p>	<p>Diversidade e Direitos Humanos.</p>	<p>Preconceitos socioculturais.</p> <p>Questões de Gênero.</p>
	<p>(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Refletir sobre a participação do Paraná e do Brasil no mercado agroexportador, percebendo as diferentes formas de organização do trabalho e do processo produtivo.</p> <p>Compreender as políticas públicas de geração e distribuição de renda implementadas no Paraná e no Brasil, avaliando sua efetividade e resultados.</p> <p>Identificar as características do agronegócio brasileiro para analisar as consequências socioambientais.</p>	<p>Organização do espaço rural.</p>	<p>O agronegócio no Paraná e no Brasil.</p> <p>Expansão das fronteiras agrícolas.</p> <p>Agroindústrias.</p> <p>Políticas públicas de incentivo à produção agrícola familiar para a geração e distribuição de renda no meio rural.</p> <p>O desenvolvimento sustentável no espaço rural.</p>
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com</p>	<p>(EM13CHS601) Relacionar as demandas políticas, sociais e culturais de indígenas e afrodescendentes no Brasil contemporâneo aos processos</p>	<p>HISTÓRIA</p> <p>Identificar e compreender histórica e sociologicamente como ocorrem as relações étnico-raciais no Brasil, e marcadamente no Paraná, em relação à efetividade dos direitos das</p>	<p>Cidadania e diversidade étnico-racial no Brasil.</p>	<p>Luta pelos direitos da população negra.</p> <p>Direitos e demandas atuais dos povos originários.</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade</p>	<p>históricos das Américas e ao contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual.</p>	<p>populações afrodescendentes e indígenas nos tempos presentes.</p>		
<p>6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade</p>	<p>(EM13CHS601) Relacionar as demandas políticas, sociais e culturais de indígenas e afrodescendentes no Brasil contemporâneo aos processos históricos das Américas e ao contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Analisar os territórios indígenas e comunidades quilombolas brasileiras, avaliando sua importância para a cultura dos povos e enriquecimento do patrimônio cultural brasileiro.</p>	<p>Diversidade sociocultural.</p>	<p>Direitos e territórios dos povos indígenas no Brasil.</p> <p>Comunidades remanescentes de quilombolas no Brasil.</p>
	<p>(EM13CHS602) Identificar, caracterizar e relacionar a presença do paternalismo, do autoritarismo e do populismo na</p>	<p>SOCIOLOGIA</p> <p>Identificar e analisar a diversidade cultural, étnica e religiosa da sociedade brasileira, a partir do levantamento, tratamento e interpretação de dados a respeito das relações raciais, observando a composição etnocultural do Paraná, do Brasil e das Américas.</p> <p>Ampliar a noção relativa à diversidade dos povos indígenas, refletindo sobre as limitações dos estereótipos étnico-raciais.</p>	<p>Relações étnico-raciais no Brasil.</p>	<p>Sociologia brasileira.</p> <p>Racismo no Brasil.</p> <p>A questão indígena.</p>
		<p>GEOGRAFIA</p> <p>Analisar os fatores que causam as desigualdades no espaço rural brasileiro reconhecendo as características da</p>	<p>Estrutura fundiária</p>	<p>A estrutura fundiária brasileira.</p> <p>As relações de trabalho no campo.</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	política, na sociedade e nas culturas brasileira e latino-americana, em períodos ditatoriais e democráticos, com as formas de organização e de articulação das sociedades em defesa da autonomia, da liberdade, do diálogo e da promoção da cidadania.	estrutura fundiária. Classificar os fatores que motivam as lutas pela reforma agrária e debater sobre as políticas públicas de distribuição de terras.		Os conflitos no campo. O Estatuto da Terra.
6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade	(EM13CHS603) Compreender e aplicar conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.) na análise da formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas	HISTÓRIA Identificar e compreender os impactos das medidas políticas e econômicas tomadas pelos governos democráticos no Brasil na nova república: 1989 aos dias atuais.	Brasil contemporâneo.	Os governos na nova república. Os planos econômicos. Os impactos das políticas neoliberais. As políticas sociais.
		GEOGRAFIA Analisar como o processo de formação dos Estados-Nacionais latino-americanos resultou nas atuais características sociais, políticas e econômicas. Comparar o Brasil no cenário geopolítico da América Latina para avaliar suas relações diplomáticas.	Espaço, territorialidades e violência.	As ditaduras na América Latina. Golpes de Estado e os regimes autoritários na América Latina como (des)organização do espaço geográfico. Os regimes políticos da América Latina e as relações diplomáticas com o Brasil. Os focos de tensão atuais na América Latina.
6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes	(EM13CHS604) Conhecer e discutir o papel dos organismos internacionais no contexto mundial, com vistas à elaboração de uma visão crítica	GEOGRAFIA Compreender a criação da OMC como órgão que regulamenta o comércio internacional de bens e serviços, percebendo seus princípios e formas de atuação.	O comércio multilateral e os blocos econômicos.	A criação e a atuação da OMC. As formas de integração entre países A União Europeia.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade</p>	<p>sobre seus limites e suas formas de atuação.</p>	<p>Identificar os principais blocos econômicos do mundo, reconhecendo seus diferentes tipos, comparando suas características e avaliando sua atuação no contexto da globalização.</p> <p>Compreender outras formas de integração econômica entre os países e as relações de poder que se estabelecem em nível mundial.</p> <p>Compreender a atuação do Brasil no Mercosul, como forma de fortalecimento da economia.</p>		<p>Os blocos econômicos do continente americano.</p> <p>Mercosul.</p> <p>Blocos econômicos da África, da Ásia e da Oceania.</p> <p>Outras formas de integração econômica entre países.</p> <p>O Brasil e o comércio mundial.</p>
	<p>(EM13CHS605) Analisar os princípios da declaração dos Direitos Humanos, recorrendo às noções de justiça, igualdade e fraternidade, para fundamentar a crítica à desigualdade entre indivíduos, grupos e sociedades e propor ações concretas diante da desigualdade e das violações desses direitos em diferentes espaços de vivência dos jovens.</p>	<p>SOCIOLOGIA</p> <p>Conhecer aspectos fundamentais das teorias sociológicas contemporâneas, levando em conta a noção de processo civilizador e o conceito de violência simbólica.</p> <p>Formular explicações críticas sobre as desigualdades sociais no Brasil e no mundo, cotejando dados de fontes diversas e fundamentando-se em teorias sociológicas clássicas e contemporâneas.</p>	<p>Teorias sociológicas contemporâneas.</p> <p>Desigualdades de gênero e étnico-raciais.</p>	<p>Processo civilizador.</p> <p>Violência simbólica.</p> <p>Desigualdades de gênero.</p> <p>Desigualdades étnico-raciais.</p>

Ementa disponível em:

https://professor.escoladigital.pr.gov.br/sites/professores/arquivos_restritos/files/documento/2021-12/ensino_medio_curriculo_geral.pdf

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

2 - EMENTAS DOS COMPONENTES CURRICULARES DA PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA – PFO, PARA CADA UMA DAS MODALIDADES DE ENSINO:

2.1 PROJETO DE VIDA

1ª SÉRIE			
1. PROJETANDO MEUS IDEAIS			
<p>HABILIDADES DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL</p> <p>(EMIFCG07) Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo, que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.</p> <p>(EMIFCG08) Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Reconhecer as questões sociais, culturais e ambientais do contexto em que vive e analisar como essas questões interferem na construção da sua subjetividade e de seus objetivos pessoais e profissionais.</p> <p>Compreender a importância da empatia nas relações sociais, considerando a opinião e sentimentos do outro, combatendo o preconceito e valorizando a diversidade.</p>	<p>A importância do Projeto de Vida para concretizar meus ideais.</p> <p>Eu, o outro e nós.</p>	<p>Ideais, objetivos e metas.</p> <p>Onde eu vivo e quais as minhas relações de convívio.</p> <p>De que maneira as relações de convívio interferem na construção de quem eu sou e de meus objetivos pessoais e profissionais.</p> <p>A importância da empatia em minhas relações sociais.</p>	02

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

2. HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRI A
Reconhecer suas qualidades e fragilidades nos aspectos físico, cognitivo e socioemocional e utilizar esse (re)conhecimento para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais.	A resiliência nas relações sociais	Autoconhecimento (físico, mental e emocional). Autocontrole emocional: paciência. Expectativas para a formação pessoal e o futuro profissional. Autoconfiança. Autoeficácia. Metacognição. Autoavaliação e <i>feedback</i> . Gestão do processo de desenvolvimento pessoal e profissional. Expectativas e frustrações: superar desafios.	25

3. HABILIDADES PARA A VIDA PESSOAL E PROFISSIONAL

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

HABILIDADE DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Compreender os conceitos de ética e cidadania e elaborar projetos pessoais produtivos com base nestes princípios, utilizando estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo.</p> <p>Avaliar situações que demandem um trabalho de liderança colaborativo, para traçar propostas originais que levem em conta os riscos e as incertezas das escolhas individuais e coletivas na prática.</p>	<p>Valores profissionais (ética, compromisso, responsabilidade, adaptabilidade). Oratória Trabalho colaborativo. Liderando minha trajetória rumo ao sucesso profissional. Introdução ao empreendedorismo.</p>	<p>Liderança e cidadania.</p> <p>A arte para desenvolver a criatividade.</p> <p>A arte de negociar.</p> <p>Mapear aptidões: pontos fortes e pontos de atenção.</p> <p>Intercâmbio cultural e profissional com as Universidades.</p>	25

4. PROFISSÕES - EIXO TECNOLÓGICO

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
----------------------------------	--------------------------------	------------------	----------------------

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Conhecer as diversas carreiras ligadas à formação tecnológica, refletindo sobre seu desenvolvimento, aspirações e objetivos presentes e futuros.</p> <p>Identificar a média salarial, rotina do trabalho, vantagens e desvantagens das profissões e formação na área do eixo tecnológico.</p> <p>Relacionar as possibilidades profissionais à sua realidade, interesse e adesão, contribuindo para a construção do seu projeto de vida.</p>	<p>As profissões e a formação tecnológica (média salarial, rotina do trabalho, vantagens e desvantagens da área)</p>	<p>Engenharia de <i>software</i>.</p> <p>Ciência da computação. <i>Marketing</i> digital.</p> <p>Professor(a) do eixo. (Área tecnológica)</p>	<p>05</p>
--	--	---	------------------

5. PROFISSÕES - EIXO EXATAS

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Ponderar continuamente sobre seus objetivos e aspirações e refletir sobre como suas escolhas e decisões impactam seu próprio desenvolvimento e seus propósitos. Conhecer as diversas carreiras ligadas à formação na área das ciências exatas, refletindo sobre seu desenvolvimento, aspirações e objetivos presentes e futuros. Identificar a média salarial, rotina do trabalho, vantagens e desvantagens das profissões e formação na área das ciências exatas</p>	<p>As profissões e a formação na Área das Ciências Exatas (média salarial, rotina do trabalho, vantagens e desvantagens da Área).</p>	<p>Engenharias. Arquitetura. Economia. Professor(a) do eixo (Área de exatas)</p>	<p>05</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

6. EIXO LINGUAGENS, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRI A
<p>Identificar aspirações e oportunidades que orientem suas escolhas e ações nas dimensões pessoal, profissional e cidadã.</p> <p>Conhecer as diversas carreiras ligadas à formação na Área de Linguagens e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, refletindo sobre seu desenvolvimento, aspirações e objetivos presentes e futuros.</p> <p>Identificar a média salarial, rotina do trabalho, vantagens e desvantagens das profissões e formação na Área de Linguagens, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.</p>	<p>As profissões e a formação na Área de Linguagens, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (média salarial, a rotina do trabalho, as vantagens e desvantagens da área).</p>	<p>Direito.</p> <p>Administração de empresas.</p> <p>Comércio exterior.</p> <p>Jornalismo.</p> <p>Publicidade e propaganda.</p> <p>Relações públicas.</p> <p>Professor (a) do eixo. (Área de Linguagens e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas).</p> <p>Psicologia.</p>	<p>05</p>

7. PROFISSÕES - EIXO CIÊNCIAS DA NATUREZA

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Conhecer as diversas carreiras ligadas à formação na Área de Ciências da Natureza, refletindo sobre seu desenvolvimento, aspirações e objetivos presentes e futuros. Identificar a média salarial, rotina do trabalho, vantagens e desvantagens das profissões e formação na Área de Ciências da Natureza. Esboçar planos que contemplem os objetivos pessoais e/ou profissionais, considerando valores éticos e cidadãos.</p>	<p>As profissões e a formação na Área de Ciências da Natureza (média salarial, a rotina do trabalho, as vantagens e desvantagens da área).</p>	<p>Medicina. Enfermagem. Biomedicina. Odontologia. Estética. Professor (a) do eixo. (Área de Ciências da Natureza). Fisioterapia. Nutrição.</p>	<p>05</p>
8. PROJETANDO O FUTURO PROFISSIONAL - ESCOLHA DO ITINERÁRIO FORMATIVO DE APROFUNDAMENTO			
<p>HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO</p> <p>(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à vida pessoal, profissional e cidadã.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Analisar as possibilidades da carreira profissional e relacioná-las ao itinerário formativo com base nas metas e propósitos pessoais. Registrar síntese do percurso de formação realizado, com base em</p>	<p>Avaliação de possibilidades. Carreira e o mundo do trabalho. Relação entre a escolha profissional e o Itinerário Formativo.</p>	<p>Carreiras e profissionais híbridos. Planejamento estratégico. Metas e propósitos pessoais: definições e planejamento. Planejamento para a construção da trajetória profissional e escolha de</p>	<p>05</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

diário de bordo e/ou portfólio, para justificar a escolha de um itinerário formativo.		Itinerário Formativo.	
TOTAL: 80 AULAS			

2ª SÉRIE
1. JUVENTUDE NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: INCERTEZAS E DECISÕES
<p>HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p>(EMIFCG02) Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.</p> <p>HABILIDADES DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL</p> <p>(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p> <p>(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	SUGESTÃO DE CARGA HORÁRIA

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

<p>Compreender as dinâmicas de atuação social, refletindo sobre os impactos das ações individuais e coletivas na sociedade.</p> <p>Identificar aspirações para sua vida pessoal, cidadã e profissional, a curto e médio prazo e definir estratégias éticas de ação que mobilizem tais aspirações.</p>	<p>Sociedade global e local: conceito e contextos. Instituições e sistemas (sociais, políticos, econômicos e culturais). estrutura e organização. O sujeito em seu contexto: planejamento, estratégias e possibilidades de ações.</p>	<p>Dinâmica da atuação social, ações participativas e colaborativas.</p> <p>Ações individuais e/ou coletivas: estratégias para mediar e intervir sobre o cotidiano a partir dos saberes escolares.</p>	<p>06</p>
---	---	--	------------------

2. O QUE COMPÕE O PROJETO DE VIDA

HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Estabelecer metas para atingir aspirações referentes à vida pessoal, social e profissional.</p> <p>Desenvolver estratégias de planejamento, organização ou empreendedorismo, pessoais e coletivas.</p>	<p>Concepções e práticas de projeto de vida.</p>	<p>Possibilidades de atuação no mercado de trabalho.</p> <p>Metas pessoais e profissionais.</p> <p>Estratégias pessoais e coletivas.</p>	<p>04</p>

3. JUVENTUDE E TECNOLOGIA

HABILIDADES DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
----------------------------------	--------------------------------	------------------	----------------------

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

<p>Compreender as relações entre as inovações tecnológicas e o mundo do trabalho.</p> <p>Desenvolver propostas de empreendedorismo utilizando diferentes linguagens e tecnologias digitais.</p>	<p>O mundo em transformação.</p> <p>Empreendedorismo digital.</p>	<p>A revolução digital e o trabalho.</p> <p>Significado e possibilidades para o mundo do trabalho.</p>	<p>04</p>
<p>4. O FUTURO DO TRABALHO, MUDANÇAS SOCIAIS E MUDANÇAS NO MUNDO DO TRABALHO</p>			
<p>HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p>(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p> <p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>			
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>OBJETOS DE CONHECIMENTO</p>	<p>CONTEÚDOS</p>	<p>SUGESTÃO DE CARGA HORÁRIA</p>
<p>Identificar as principais mudanças ocorridas no mundo do trabalho na última década e seus reflexos nas sociedades.</p> <p>Conhecer as ações de comunicação que as empresas utilizam por meio da internet como forma de divulgar e comercializar seus produtos e serviços</p>	<p>Trabalho flexível.</p> <p>Noções sobre marketing digital.</p>	<p>Prestação de serviços.</p> <p>O Teletrabalho /Home office.</p>	<p>04</p>
<p>5. LIDERANÇA, MEDIAÇÕES DE CONFLITOS E TRABALHO COLABORATIVO</p>			
<p>HABILIDADES DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL</p> <p>(EMIFCG08) Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.</p>			

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Conhecer os tipos de liderança e reconhecer características de grandes líderes, levando em consideração valores éticos e cidadãos.</p> <p>Desenvolver a empatia, refletindo sobre sua importância nas relações de liderança.</p> <p>Reconhecer a diferença entre trabalho cooperativo e colaborativo para propor estratégias de ação voltadas à colaboração.</p>	<p>As habilidades necessárias para tornar-se um líder.</p> <p>Mediação de conflitos na esfera pessoal e profissional.</p>	<p>Tipos de liderança.</p> <p>A trajetória de grandes líderes.</p> <p>Trabalho colaborativo.</p>	10

6. A IMPORTÂNCIA DA COMUNICAÇÃO AFETIVA E RESILIÊNCIA

HABILIDADE DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

(EMIFCG08) Compreender e considerar a situação, a opinião e o sentimento do outro, agindo com empatia, flexibilidade e resiliência para promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, o combate ao preconceito e a valorização da diversidade.

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Conhecer e utilizar diferentes linguagens para argumentar de forma ética com base em conhecimentos e fontes confiáveis, respeitando pontos</p>	<p>Os tipos de comunicação.</p> <p>Capacidade de adaptação para</p>	<p>A importância do <i>feedback</i> para o crescimento pessoal e profissional.</p>	04

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

de vista divergentes.			
<p>Desenvolver a resiliência e persistência frente às adversidades e imprevistos que podem ocorrer ao longo da vida.</p> <p>Reconhecer a importância do <i>feedback</i> como ferramenta de aprendizado e crescimento pessoal e profissional.</p>	<p>Absorver as mudanças.</p> <p>Começar de novo: desafios, determinação e autoconfiança.</p> <p>Tolerância, persistência e assertividade.</p>		
7. PROFISSÕES DO SÉCULO XXI			
<p>HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p> <p>HABILIDADE DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL</p> <p>(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Propor soluções de problemas socioculturais e/ou ambientais referentes ao âmbito escolar, utilizando conhecimentos resultantes de investigações científicas.</p> <p>Elaborar estratégias coletivas a partir de um objetivo comum, desenvolvendo a confiança mútua e a boa comunicação entre a equipe.</p> <p>Desenvolver o exercício do</p>	<p>Profissões de destaque na contemporaneidade: oportunidades e desafios.</p> <p>Conhecimento técnico científico para a concretização de projetos pessoais</p>	<p>Trabalho em equipe.</p> <p>As cooperativas e a prática profissional.</p>	08

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

diálogo entre os colegas, adotando uma postura ativa no planejamento e tomada de decisões pessoais e cooperativas.	ou profissionais. Redes de cooperação e o mundo do trabalho.		
--	---	--	--

TOTAL: 40 AULAS

3ª SÉRIE

1. ETAPAS DO PROJETO DE VIDA

HABILIDADE DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
Compreender que o plano de ação pode se modificar à medida que ocorre o aprimoramento das dimensões pessoal, social e profissional.	O projeto de vida como um plano pessoal e coletivo. Planejamento estratégico	Plano de ação para gestão da carreira.	06

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Elaborar um plano de ação que contemple a reflexão sobre a história de vida pessoal, repensando o presente e projetando o futuro.</p> <p>Definir ações concretas com foco e efetividade incluindo os estudos de viabilidade para colocar em prática o projeto de vida.</p>	<p>profissional para consolidar o Projeto de Vida.</p>		
---	--	--	--

2. QUALIFICAÇÃO DO PROJETO DE VIDA

HABILIDADE DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

HABILIDADE DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Aprimorar o projeto de vida elaborado, considerando as exigências do mundo do trabalho e o impacto social das ações definidas.</p> <p>Compartilhar o Projeto de Vida por meio de apresentação, como estratégia de comunicação e reflexão sobre sua construção pessoal e objetivos profissionais</p>	<p>Relações entre projeto de vida, responsabilidade e impacto social.</p> <p>Conexões entre projeto de vida, com as dimensões pessoais, sociais e profissionais.</p> <p>Projeto de vida:</p>	<p>Projeto de vida e as exigências do mundo do trabalho.</p> <p>Apresentação da prévia do projeto de vida.</p>	<p>06</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

pretendidos.	quais decisões já tomadas, precisam ser mudadas?		
--------------	--	--	--

3. O PREPARO PARA OS EXAMES SELETIVOS

HABILIDADE DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRI A
----------------------------------	--------------------------------	------------------	---------------------------

<p>Estruturar um currículo que transmita de forma clara, honesta e objetiva o percurso profissional e a formação escolar existente.</p> <p>Desenvolver boas práticas para a realização de entrevistas profissionais.</p> <p>Conhecer os principais exames que acontecem no território brasileiro e aperfeiçoar hábitos de estudo para o ENEM e/ou vestibular(es).</p>	<p>Seleções para o mundo do trabalho.</p> <p>Seleções para o mundo acadêmico.</p>	<p>Como elaborar um currículo.</p> <p>Técnicas para a realização de uma boa entrevista.</p> <p>Os principais exames que acontecem no território brasileiro.</p> <p>ENEM em foco: determinação e organização.</p> <p>Vestibular em foco: determinação e organização.</p>	06
---	---	---	-----------

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

4. NETWORKING, REDES SOCIAIS E EMPREGABILIDADE

HABILIDADE DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

(EMIFCG07) Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Avaliar de forma consciente a utilidade das redes sociais, discernindo o tempo de uso e reconhecendo-as como instrumento que facilita a comunicação entre seus usuários.</p> <p>Utilizar e/ou criar uma rede de contatos, trocando informações de forma relevante com base na colaboração e ajuda mútua.</p>	<p>A importância do <i>networking</i> para a consolidação da trajetória profissional.</p>	<p>Empreendedorismo digital.</p> <p>O uso consciente das redes sociais.</p>	04

5. ESCRITÓRIO DE IDEIAS

HABILIDADE DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
----------------------------------	--------------------------------	------------------	----------------------

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

<p>Conhecer a legislação que rege os direitos autorais, com base no compartilhamento de informações, arquivos, imagens e outros, considerando os contextos em que isso ocorre.</p> <p>Compreender o conceito de propriedade intelectual e diferenciar os tipos existentes visando o respeito à criação humana e ao empreendedorismo.</p> <p>Reconhecer a importância de projetos inovadores para a geração de ideias e criatividade na esfera profissional.</p>	<p>A criatividade na geração de ideias.</p> <p>Direitos autorais.</p>	<p>A importância das ideias na concretização de projetos futuros.</p> <p>Gestão e inovação na esfera profissional.</p> <p>Direitos autorais na produção de pesquisas e projetos.</p>	<p>04</p>
---	---	--	------------------

6. FORMAÇÃO DE LÍDERES

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Desenvolver a capacidade de se engajar, em formação contínua durante a vida, para alcançar objetivos pessoais e profissionais de maneira persistente e resiliente.</p> <p>Refletir sobre a importância da adoção de uma linguagem corporal adequada, considerando os diversos contextos.</p>	<p>Técnicas comportamentais de liderança.</p> <p>Técnicas de <i>mentoring</i> e <i>coaching</i> para a dimensão pessoal e profissional.</p>	<p>A importância da postura e comunicação para a construção da trajetória educacional e profissional.</p>	<p>04</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

7. TRAJETÓRIA PROFISSIONAL E PROJETO DE VIDA

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
Estabelecer relações entre a trajetória pessoal e profissional com o projeto de vida elaborado, aprofundando discussões e chegando a conclusões que permitam a consolidação do percurso realizado.	Relação entre a trajetória pessoal e profissional com seu projeto de vida.	Trajetórias exitosas na esfera social e profissional	04

8. CONSOLIDAÇÃO: ETAPA FINAL DO PROJETO DE VIDA

HABILIDADES DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
Apresentar à comunidade escolar o portfólio construído ao longo das etapas das três séries do Ensino Médio.	Consolidação do projeto de vida.	Socialização do portfólio do projeto de vida.	06

TOTAL: 40 aulas

2.2 EDUCAÇÃO FINANCEIRA

1ª SÉRIE			
HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO			
(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
Conhecer o objetivo da Educação Financeira e suas implicações nas decisões de consumo.	A Educação Financeira	A importância da Educação Financeira e para que ela serve.	02
HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA			
(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções de problemas diversos.			

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Conhecer as diferentes fontes de renda (fixas e variáveis).</p> <p>Compreender o processo de gestão financeira e organização de orçamento individual e familiar.</p> <p>Elaborar orçamento financeiro para realizar análise de receitas e despesas..</p>	<p>Organização Financeira</p> <p>Origem e destino do dinheiro</p>	<p>Diferentes fontes de renda.</p> <p>Receitas (fixas).</p> <p>Aumentando a minha renda (receitas variáveis).</p> <p>Despesas.</p> <p>Despesas fixas e variáveis.</p> <p>Análise de gastos (para onde está indo meu dinheiro).</p> <p>Relação receitas e despesas.</p> <p>Gestão Financeira (planilhas e listas).</p> <p>Orçamento individual.</p> <p>Orçamento familiar.</p> <p>“Enxugando” as despesas.</p> <p>Provisões – preparado para imprevistos.</p> <p>Pagar à vista ou a prazo.</p>	14
<p>HABILIDADES DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS</p> <p>(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Compreender ativos e passivos para aplicar na gestão de recursos financeiros.</p> <p>Conhecer e compreender os tipos de investimentos (poupança, bolsa de valores, Tesouro Direto, etc.).</p> <p>Conhecer o programa Nota Paraná e analisar</p>	<p>Aumento da renda</p>	<p>Ativos e passivos.</p> <p>Investimentos.</p> <p>Tipos de investimentos.</p> <p>Risco e retorno.</p> <p>Como reverter impostos (Nota Paraná).</p> <p>Poupança.</p> <p>Taxas de captação.</p>	14

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>seus benefícios individuais e coletivos.</p>			
<p align="center">HABILIDADES DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS</p> <p>(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.</p>			
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO</p>	<p>CONTEÚDOS</p>	<p>CARGA HORÁRIA</p>
<p>Analisar situações de contratação e implicações futuras na realização de empréstimos e financiamentos.</p> <p>Conhecer e analisar os produtos e serviços bancários disponíveis.</p> <p>Conhecer a função do Sistema de Proteção de Crédito (SPC) para compreender a importância do planejamento financeiro.</p>	<p>Endividamento</p>	<p>O endividamento.</p> <p>Como sair do endividamento.</p> <p>Empréstimo.</p> <p>Negociando as dívidas.</p> <p>Diferentes formas de empréstimos (pessoal, banco, empresas).</p> <p>Taxas de juros.</p> <p>Uso do crédito.</p> <p>Produtos bancários – muito cuidado.</p> <p>Serviço de Proteção ao Crédito.</p>	<p align="center">16</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

HABILIDADES DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Identificar os padrões comportamentais relacionados ao consumo para adotar atitudes positivas como consumidor.</p> <p>Diferenciar consumo e consumismo.</p> <p>Identificar e compreender as formas de crédito disponíveis ao consumidor.</p> <p>Compreender e analisar juros simples e juros compostos para tomada de decisão em situações diversas.</p> <p>Conhecer os direitos do Consumidor e sua aplicação em situações cotidianas.</p>	<p>Planejamento de gastos e endividamento</p>	<p>O que me faz gastar? (análise e relação com o planejamento).</p> <p>Necessidade x desejo.</p> <p>Eu quero, mas eu preciso?</p> <p>Comprar por impulso.</p> <p>Ir ao mercado com fome: comportamentos positivos e negativos na hora das compras.</p> <p>Cuidado com as promoções.</p> <p>Armadilhas de consumo.</p> <p>Cartão de crédito: mocinho ou vilão?</p> <p>Taxas de juros - simples e compostos</p> <p>Melhor comprar à vista ou parcelar?</p> <p>A importância de comparar os preços.</p> <p>É meu direito: Código de Defesa do Consumidor e PROCON.</p>	<p>18</p>

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
----------------------------------	--------------------------------	------------------	----------------------

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Conhecer as características que constituem o perfil de um empreendedor.</p> <p>Compreender os processos relacionados ao ato de empreender e a necessidade de planejamento.</p> <p>Reconhecer como o plano de negócios organiza o início ou a ampliação de um empreendimento.</p>	<p>Empreendedorismo</p>	<p>Perfil empreendedor.</p> <p>Valor agregado a um produto.</p> <p>Plano de negócio.</p>	<p>08</p>
---	--------------------------------	--	-----------

HABILIDADES DO EIXO MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Reconhecer como o planejamento financeiro ajuda a realizar projetos pessoais ou coletivos.</p>	<p>Concretização de metas de consumo</p>	<p>Aquisição de um bem (celular, computador).</p> <p>Financiamento: quando fazer.</p> <p>Viagem em família.</p>	<p>08</p>

2ª SÉRIE

HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
---------------------------	-------------------------	-----------	---------------

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Utilizar a Educação Financeira como uma ferramenta de planejamento para um consumo consciente.</p>	<p>A Educação Financeira</p>	<p>Educação Financeira na escola. (retomada)</p>	<p>02</p>
<p align="center">HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p>(EMFIGG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>			
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO</p>	<p>CONTEÚDOS</p>	<p>CARGA HORÁRIA</p>
<p>Conhecer a história da moeda brasileira (Real), analisando os fatores que interferem na valorização e desvalorização de uma moeda. Compreender a relação das moedas entre os países. Compreender como é formada a taxa de câmbio. Efetuar conversões entre moedas estrangeiras. Conhecer as diferenças entre importação e exportação e sua influência na economia nacional. Analisar os fatores de risco envolvidos em compras no exterior.</p>	<p>O dinheiro Real Dólar Euro</p>	<p>A história do dinheiro no Brasil. O Real. Inflação. O poder de compra com o Real. As principais moedas dos outros países (Dólar, Euro). Câmbio e conversão. Taxas de câmbio. Exportação e importação: o que influencia na vida pessoal e financeira. Compras no exterior.</p>	<p>16</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA

(EMFIG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Conhecer aptidões individuais, inclinações profissionais e aplicá-las no desenvolvimento do seu projeto de vida.</p> <p>Elaborar um currículo e compreender como se preparar para um processo seletivo profissional.</p> <p>Entender os lançamentos na folha de pagamento.</p> <p>Entender e diferenciar os sistemas de previdência existentes para planejar a aposentadoria.</p> <p>Conhecer estratégias para superar o desemprego e se realocar no mercado de trabalho.</p>	<p>O mundo do Trabalho (primeiro emprego e desemprego)</p>	<p>Profissões do futuro.</p> <p>Projeto de vida: escolhas pessoais.</p> <p>Um emprego x meu sonho.</p> <p>Estilo de vida x emprego.</p> <p>Estágio.</p> <p>Currículo.</p> <p>Entrevista de emprego.</p> <p>Carteira de trabalho.</p> <p>Salário: descontos e benefícios.</p> <p>Aposentadoria: Previdência Social e Previdência Privada.</p> <p>Desemprego.</p> <p>Habilidades para superar o desemprego.</p>	<p>16</p>
<p>HABILIDADES DO EIXO EMPREENDEDORISMO (EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.</p>			

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Identificar seu perfil de empreendedor.</p> <p>Conhecer perfis empreendedores de sucesso: exemplos</p> <p>Identificar e diferenciar empreendedorismo de intraempreendedorismo.</p> <p>Conhecer o SEBRAE e sua forma de atuação.</p>	<p>Empreendedorismo</p> <p>Planejamento</p>	<p>Negócio próprio</p> <p>Perfil empreendedor</p> <p>Jogos empresariais.</p> <p>Competências no contexto do empreendedorismo.</p> <p>Empreendedorismo e intraempreendedorismo.</p> <p>Aperfeiçoamento de competências e habilidades do empreendedorismo (SEBRAE).</p>	11
<p>HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p>(EMFIG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Identificar demandas da comunidade que possam gerar novos negócios.</p> <p>Reconhecer o público-alvo de um negócio.</p> <p>Conhecer os passos para elaborar um plano de negócios.</p> <p>Identificar os tipos de recursos necessários para a implantação de um empreendimento.</p>	<p>Abertura de um negócio: Estrutura e Funcionamento</p>	<p>Pesquisa de Mercado: produto ou serviço.</p> <p>Análise de demanda: oferta e procura.</p> <p>Público-alvo.</p> <p>Plano de negócios.</p> <p>Recursos necessários para o empreendimento (humanos, materiais e de capital).</p> <p>Projeções de vendas e lucros.</p> <p>Estimativas.</p> <p>Tributação</p> <p>Provisão.</p> <p>A importância do seguro.</p> <p>Ética e responsabilidade</p> <p>Financiamento.</p> <p>Crédito.</p> <p>Consórcio.</p>	20

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Demonstrar a viabilidade de um plano de negócios.</p> <p>Conhecer os tributos que todo empreendedor deve pagar e como utilizar as opções de investimentos, financiamentos, seguros e créditos para empreendedores.</p> <p>Analisar taxas de juros para tomada de decisão em situações cotidianas do empreendimento.</p>		<p>Endividamento Empresarial Taxas de Juros e equilíbrio financeiro empresarial</p>	
<p align="center">HABILIDADES DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p align="center">(EMFIG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p>			
<p align="center">OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p align="center">OBJETOS DO CONHECIMENTO</p>	<p align="center">CONTEÚDOS</p>	<p align="center">CARGA HORÁRIA</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Diferenciar receita e despesa e elaborar uma planilha de gestão dos recursos com ou sem o uso tecnologias.</p> <p>Planejar o uso do saldo positivo do seu orçamento, considerando as diversas possibilidades de investimento e aplicações.</p> <p>Conhecer e avaliar os diferentes meios de realizar grandes sonhos (aquisição de bens, investimento em formação profissional, viagens, etc.).</p>	<p>Gestão Financeira (vida profissional x vida financeira)</p> <p>Receitas x despesas</p> <p>Saldo positivo</p>	<p>Ganhos (receitas) – empregado ou empreendedor. Gastos (despesas). Relação receitas x despesas – o uso de planilhas. Orçamento superavitário. A importância de poupar. Tipos de investimentos. A importância do tempo nos investimentos Ativos e Passivos. Comprando um bem: carro e casa. Financiamento: quando fazer. Aperfeiçoamento profissional. O sonho da universidade.</p>	<p>15</p>
---	--	--	-----------

3ª SÉRIE

HABILIDADE DO EIXO EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
---------------------------	-------------------------	-----------	---------------

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Relatar como a Educação Financeira impacta a vida das pessoas individualmente e coletivamente.	A Educação Financeira	Retomada da importância da educação financeira (nivelamento).	02
HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (EMFIG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Compreender e diferenciar os princípios de análise técnica e análise fundamentalista.</p> <p>Comparar a rentabilidade de investimentos por meio da análise técnica.</p> <p>Calcular a taxa mínima de atratividade de um negócio</p> <p>Analisar a taxa interna de retorno (TIR), utilizando a taxa de desconto e o valor presente líquido (VPL)</p> <p>Identificar, diferenciar e analisar os diferentes tipos de gráficos relacionados ao mercado financeiro.</p> <p>Compreender a gestão econômica e seus eixos.</p>	<p>Engenharia econômica</p>	<p>Microeconomia e decisões pragmáticas -Princípios de análise fundamentalista Projetos de investimento - análise de prós e contras. Liquidez, risco e rentabilidade. Horizonte de investimento. Diversificação. Tributos. Impactos da variação dos juros, inflação e câmbio. Cálculo da taxa mínima de atratividade - Custo de capital e custo de oportunidade. Valor presente do dinheiro ou valor presente líquido (VPL): cálculo. Valor presente e valor futuro. Taxa de desconto. Anuidades e perpetuidades Comparação de diferentes valores no tempo. Gestão econômica: Gestão de custos, Gestão de investimentos, Gestão de riscos Fluxo de caixa: entrada, saída e projetados. Taxa interna de Retorno (TIR) - Cálculo TIR e diferentes investimentos:utilização da TIR para a escolha de projetos</p>	<p>26</p>
<p>HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas diversos.</p>			
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO</p>	<p>CONTEÚDOS</p>	<p>CARGA HORÁRIA</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Compreender para que serve e como funcionam as cooperativas de crédito.</p>	<p>O Cooperativismo</p> <p>Empreendimento</p> <p>Cooperativa de crédito</p>	<p>Retomada do empreendedorismo com foco no cooperativismo.</p> <p>Cultura e trabalho cooperativo: uma possibilidade para empreender.</p> <p>Cooperativa de crédito: definição.</p> <p>Cooperativa crédito x instituições bancárias.</p> <p>A credibilidade das cooperativas de crédito.</p> <p>Cooperativas: Estrutura e organização</p> <p>Possibilidade para investimento e crescimento em comunidade.</p>	<p>08</p>
<p style="text-align: center;">HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA</p> <p>(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADE DO EIXO PROCESSOS CRIATIVOS</p> <p>(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.</p>			
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO</p>	<p>CONTEÚDOS</p>	<p>CARGA HORÁRIA</p>
<p>Compreender os conceitos básicos do mercado financeiro para diferenciar investimentos de renda fixa e renda variável.</p> <p>Compreender os diferentes tipos de aplicações financeiras por meio de sites e aplicativos</p>	<p>Mercado Financeiro e investimentos</p>	<p>Ativos e Passivos.</p> <p>Possibilidades de rendimentos.</p> <p>Mercado Financeiro.</p> <p>Tipos de investimentos.</p> <p>Poupança.</p> <p>Características de um Fundo de Investimento.</p> <p>Riscos.</p> <p>Simulador de investimentos.</p> <p>CDB – Certificado de Depósito Bancário.</p> <p>Simulador de rendimentos do CDB.</p> <p>Características do Tesouro Direto.</p> <p>Simulador de Tesouro Direto.</p>	<p>20</p>

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

<p>de corretoras de investimentos.</p> <p>Reconhecer e analisar os riscos envolvidos em diferentes tipos de investimentos e gerenciá-los conforme o perfil do investidor.</p>		<p>O Mercado de Ações. O que é uma Ação Onde e como investir no mercado de ações. Ações de investimento como renda variável - a oscilação do Mercado de ações. Ações ordinárias vs preferenciais Dividendos Bolsas e Índices Os tributos no Mercado de Ações. Simuladores de Investimento. Carteira de Investimento Criptomoedas Investimento em Imóveis</p>	
<p align="center">HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (EMIFCG02) Posicionar-se com base base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Compreender como a inflação é calculada e como o consumidor é afetado por essa taxa.</p> <p>Compreender o que pode gerar uma crise econômica e seus impactos na vida do consumidor.</p> <p>Conhecer o Mercado Financeiro Nacional e como ele funciona.</p> <p>Compreender a balança comercial: importação e exportação.</p>	<p>Economia Nacional e Internacional</p>	<p>Moeda. Inflação: como ela afeta a vida pessoal. Como atenuar os efeitos da inflação. Balança Comercial. Mercado Financeiro Nacional - principais características. PIB e IDH. Exportação. O reflexo da economia na vida cotidiana. Crise Financeira: impacto na vida do cidadão Valorização dos produtos nacionais. Importação e impacto na economia. Relações internacionais -</p>	<p align="center">16</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		Impacto no Brasil	
<p>HABILIDADE DO EIXO INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (EMIFCG02) Posicionar-se com base base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.</p>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	OBJETOS DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	CARGA HORÁRIA
<p>Conhecer a destinação dos tributos e o impacto da sonegação fiscal para a sociedade.</p> <p>Conhecer o que são contas públicas e como acompanhar a sua fiscalização.</p>	<p>Economia Pública</p>	<p>Destinação dos tributos</p> <p>A nota fiscal x serviços públicos.</p> <p>Bens e serviços públicos: para quem?</p> <p>Contas públicas.</p> <p>Acompanhamento das contas públicas.</p> <p>Corrupção e o impacto social</p> <p>Canais de denúncia.</p>	<p>08</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

3 -EMENTA DE CADA COMPONENTE CURRICULAR DO ITINERÁRIO FORMATIVO
OBRIGATÓRIO:

Componente Curricular: Ciência da Computação		
Carga horária: 66 horas - 2h/a 1h/a de teoria e 1h/a de prática 33h em AP e 33h em ANP		
Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Apropriar-se de capacidades técnicas e teóricas da tecnologia da informação.</p> <p>Apropriar-se dos fundamentos técnicos e científicos relacionados à infraestrutura e tecnologias de redes de computadores do ambiente de usuário.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar e conhecer a funcionalidade dos principais componentes de Hardware. ● Entender os cuidados de segurança na manipulação de sistemas computacionais. ● Apreender as características e funcionalidades dos diferentes sistemas operacionais. ● Entender os pré-requisitos mínimos definidos pelos fabricantes de software. ● Executar procedimentos de gerenciamento de pastas e arquivos. ● Executar procedimentos para gerenciamento de aplicativos. ● Reconhecer mensagens de erro em sistemas computacionais. ● Definir configurações dos sistemas operacionais de acordo com suas necessidades ● Identificar os tipos, características e funcionalidades dos softwares de escritório ● Empregar as ferramentas de escritório e suas funcionalidades para elaboração de documentos, planilhas, gráfico e apresentações multimídia ● Identificar recursos para integração de documentos de diferentes aplicativos ● Identificar os tipos e 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos de Sistemas Numéricos (binário, octal e hexadecimal) - ● Notação Científica ● Fundamentos de hardware <ul style="list-style-type: none"> ○ Definição ○ Evolução ○ Arquitetura (componentes e periféricos) <ul style="list-style-type: none"> ○ Funcionamento ● Fundamentos do software <ul style="list-style-type: none"> ○ Definição ○ Evolução ○ Tipos e características ● Definição e características <ul style="list-style-type: none"> ○ Definição ○ Evolução ○ Tipos e características ○ Fundamentos de sistemas operacionais <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicativos de Escritório ■ Editor de texto ■ Planilha eletrônica ■ Software de apresentação multimídia ○ Internet ■ Navegadores

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>características das ferramentas de produtividade, colaboração e recursos da web</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Empregar ferramentas de produtividade, colaboração, recursos da web e suas funcionalidades. ● Utilizar as ferramentas de gerenciamento de e-mail, produtividade em nuvem e ferramentas de navegação e suas funcionalidades ● Empregar técnicas de pesquisa em ferramentas de busca. ● Reconhecer unidades de medida empregadas na transmissão e armazenamento de dados. ● Distinguir as simbologias básicas de rede ● Reconhecer componentes e ativos de redes ● Identificar tipos e tecnologias de conexão a redes de computadores ● Reconhecer tipos e características (classificação, estrutura e modelos) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ferramenta de Busca ■ Correio eletrônico ■ Segurança na navegação ■ Armazenamento em Nuvem <ul style="list-style-type: none"> ○ Pesquisa ■ Tipos ■ Características ■ Métodos ■ Fontes ■ Estruturação ○ Tecnologia da Informação ■ Evolução e avanços <ul style="list-style-type: none"> ○ Subárea (identificação e função) ○ Aplicativos de Escritório ■ Editor de texto ■ Planilha eletrônica ■ Software de apresentação multimídia <ul style="list-style-type: none"> ○ Internet ■ Navegadores ■ Ferramenta de Busca ■ Correio eletrônico ■ Segurança na navegação ■ Armazenamento em Nuvem <ul style="list-style-type: none"> ○ Pesquisa ■ Tipos ■ Características ■ Métodos ■ Fontes ■ Estruturação ○ Tecnologia da Informação ■ Evolução e avanços <ul style="list-style-type: none"> ■ Subárea (identificação e função)
--	---	---

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos e conceitos básicos de redes de computadores <ul style="list-style-type: none"> ○ Unidades de medida de transferência de dados (B/S e bps); ○ Tipos comuns de interfaces de rede; ○ Tipos comuns de serviços de Internet; ○ Tipos de armazenamento em redes; ○ Segurança da informação
<p>Bibliografia básica: Marçula, Marcelo. Informática: conceitos e aplicações / Marcelo Marçula, Pio Armando Benini Filho. – 5 ed. – São Paulo: Érica, 2019. 408 p. ISBN 9788536531977" (FILHO, 2019, p.1)</p> <p>GONÇALVES, Marcio da Silva. Fundamentos da Computação. São Paulo: Erica, 2014.</p> <p>VELLOSO, Fernando de Castro. Informática: conceitos básicos. 8. Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2011.</p>		

<p>Componente Curricular: Fundamentos em Programação de Jogos Digitais</p>		
<p>Carga horária: 66 horas - 2h/a 1h/a de teoria e 1h/a de prática</p>		
Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Preparar o desenvolvimento de fundamentos técnicos e teóricos relativos à lógica computacional, que promoverão desenvolvimento das capacidades técnicas para programação de jogos digitais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconhecer e Interpretar situações problemas computacionais ● Aplicar Técnicas de Abstração e de Lógica de programação para resolução de problemas. ● Interpretar a simbologia gráfica representativa do fluxo do algoritmo. ● Aplicar expressões 	<ul style="list-style-type: none"> ● Abstração lógica; ● Raciocínio lógico utilizando ferramentas lúdicas; ● Fundamentos; ● Programa; ● Variáveis; ● Constantes; ● Operadores;

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>aritméticas, relacionais e lógicas para sistemas computacionais.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os processos da codificação, compilação, interpretação e execução de sistemas. • Aplicar as estruturas básicas da programação: controle e repetição adequados à lógica dos algoritmos 	<ul style="list-style-type: none"> • Funções e Procedimentos; • Padrões de nomenclatura e convenções de linguagem; • Ferramentas para elaboração de algoritmos; • Ferramentas para elaboração de jogos digitais com blocos lógicos; • Instruções de entrada e saída de dados; • Estrutura de controle • Estrutura de repetição
--	--	---

Bibliografia básica:

Algoritmos e Programação em linguagem C / Renato Soffner. – 1. ed. – São Paulo: Saraiva, 2013. 200 p.; 27 cm ISBN 9788502207523 (SOFFNER, 2013, p.5)

Comunidade Scratch Recife [recurso eletrônico] : uma comunidade de prática / organizadores : Gleize Cristina França de Barros... [et al.]. – Recife : Ed. UFPE : Educat UFPE Publicações, 2021. Vários autores. Inclui referências bibliográficas. ISBN 978-65-5962-014-2 (online)

Componente Curricular: Análise e Projetos de Jogos Digitais I

Carga horária: 67 horas

1h/a de teoria e 1h/a de prática

Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Desenvolver as capacidades básicas para resolução de problemas por meio da elaboração de projetos de jogos digitais.</p> <p>Desenvolver</p>	<p>Reconhecer as diferentes fases pertinentes à elaboração de um projeto.</p> <p>Reconhecer diferentes métodos aplicados ao desenvolvimento do projeto.</p> <p>Reconhecer os padrões de estrutura estabelecidos para a</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autogestão. • Gestão do tempo. • Princípios de design. • Direito autoral. • Metodologias de desenvolvimento de software:

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>capacidades básicas referente a princípios de web design, de forma a embasar o posterior desenvolvimento das capacidades técnicas típicas da área de tecnologia da informação.</p>	<p>elaboração de projetos Identificar princípios básicos e contexto histórico de Design Identificar conceito de direito autoral no processo de criação de produtos gráficos Reconhecer e Aplicar formas geométricas para produção de interfaces Empregar técnicas de processos de criação na concepção de interfaces e experiência do usuário Aplicar conceitos de identidade visual e entendimento do usuário na criação e desenvolvimento de interfaces</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ciclo de vida do software ● Metodologia design thinking ○ Empatia: ■ Resolução de problemas. ■ Trabalho em equipe. ○ Definição ■ Estratégias de levantamento de requisitos. ■ Requisitos de Jogos. ○ Ideação ■ Storyboard ■ Projeto Conceitual ■ Documentação de validação. ○ Prototipação: ■ User Experience (UX). ● Usabilidade. ● Amigável. ● Intuitividade. ■ User Interface (UI). ● Layout dos elementos da interface. ● Eventos. ● Navegação. ● Tipos. ■ Prototipagem de baixa fidelidade (paper prototypes) ■ Prototipagem de alta fidelidade (mock-ups digitais)
<p>Bibliografia básica: Algoritmos e Programação em linguagem C / Renato Soffner. – 1. ed. – São Paulo: Saraiva, 2013. 200 p.; 27 cm ISBN 9788502207523 (SOFFNER, 2013, p.5)</p> <p>Comunidade Scratch Recife [recurso eletrônico] : uma comunidade de prática / organizadores : Gleize Cristina França de Barros... [et al.]. – Recife : Ed. UFPE : Educat UFPE Publicações, 2021. Vários autores. Inclui referências bibliográficas. ISBN 978-65-</p>		

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

5962-014-2 (online)

Componente Curricular: Lógica Computacional

Carga horária: **67 horas - 2h/a**
2h/a de teoria

Competências	Habilidades	Conhecimentos
Utilizar os fundamentos técnicos e científicos relativos à lógica computacional e suas aplicações.	<p>Compreender situações problemas computacionais</p> <p>Aplicar técnicas de abstração para resolução de problemas</p> <p>Entender a definição do fluxo do algoritmo e simbologia das representações gráficas.</p> <p>Aplicar expressões aritméticas, relacionais e lógicas para sistemas computacionais.</p> <p>Aplicar lógica de programação para resolução dos problemas</p> <p>Compreender os processos de programação: codificação, compilação, interpretação e execução.</p> <p>Empregar as estruturas básicas da programação: controle e repetição.</p> <p>Desenvolver técnicas de programação na elaboração de algoritmos inerentes aos sistemas de TI</p> <p>Aplicar linguagens de programação para elaborar programas e sistemas de TI</p> <p>Reconhecer os paradigmas de programação de computadores</p> <p>Reconhecer e Aplicar os paradigmas de programação de computadores</p> <p>Desenvolver visão sistêmica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Abstração lógica ○ Introdução ao Raciocínio Lógico ○ Tabela Verdade ○ Operadores aritméticos, relacionais e lógicos ○ Resolução de Problemas ○ Paradigmas de programação <ul style="list-style-type: none"> ■ Ferramentas para elaboração de algoritmos ■ Script de programação Variáveis ■ Constantes ■ Instruções de entrada e saída de dados ■ Estrutura de condição e repetição. ■ Funções e Procedimentos ○ Metodologias de Versionamento ■ Ferramenta de Versionamento de Software. ■ Implementação de projeto com versionamento. ○ Testes de software ■ Testes de mesa

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>de compartilhamento e evolução de códigos. Entender o sequencial de versões de códigos Aplicar ferramentas de versionamento em projeto de TI Desenvolver visão sistêmica de compartilhamento e evolução de códigos.</p>	<p>■ Testes de versão ; ; ;</p>
--	--	---

Bibliografia básica:

FORBELLONE, Andre Luiz Villar; EBERSPACHER, Nenri Frederico. **Lógica de programação: A construção de algoritmos e estrutura de dados.** 2.ed. São Paulo, SP: Mackron Books, 2000.

WIRTH, Niklaus. **Algoritmos e estruturas de dados.** Rio de Janeiro: LTC, 1999.

PUGA, Sandra. RISSETTI, Gerson. **Lógica de programação e estrutura de dados: com aplicações em JAVA.** 2 ed. São Paulo: Pearson, 2009.

GUEDES, S. **Lógica de Programação Algorítmica.** São Paulo: Pearson, 2014.

Componente Curricular: **Game Design**

Carga horária: **100 horas - 3h/a**
1h/a de teoria e 2h/a de prática

Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Desenvolver elementos gráficos fundamentais aplicados em jogos digitais.</p> <p>Planejar a implementação de elementos multimídia para jogos digitais utilizando capacidades técnicas e socioemocionais.</p>	<p>Reconhecer o documento de design do jogo (GDD), assim como os estilos e tipos de elementos gráficos do jogo, e procedimentos e as características e recursos para elaboração de projeto de arte conceitual;</p> <p>Utilizar as ferramentas para a concepção de elementos de multimídia;</p> <p>Aplicar métodos, ferramentas e técnicas de desenho de elementos gráficos de jogos digitais;</p> <p>Validar elementos multimídia em conformidade com as especificações técnicas do projeto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ○ Conceção conceitual dos elementos ○ Ferramentas ○ Estilo Arte ○ Modelos ● Técnicas de Desenho ○ Técnicas de Multimídia ○ Esboço dos Elementos. ● Elementos

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

	<p>Avaliar elementos multimídia em conformidade com as especificações técnicas do projeto Documentar resultados de avaliações e validações de elementos multimídia Criar esboços de artes conceituais de elementos multimídia para jogos Aplicar procedimentos e recursos para elaboração de projeto conceitual Definir os requisitos funcionais e não funcionais do sistema de jogos demandados pela aplicação; Reconhecer as necessidades de hardware e software demandadas pela aplicação e os elementos necessários para avaliação e validação do projeto; Reconhecer procedimentos para coleta de informações do cliente Elaborar documentação para avaliação e validação do projeto; Validar elementos multimídia em conformidade com as especificações técnicas do projeto; Avaliar elementos multimídia em conformidade com as especificações técnicas do projeto; Documentar resultados de avaliações e validações de elementos multimídia Criar esboços de artes conceituais de elementos multimídia para jogos; Aplicar procedimentos e recursos para elaboração de projeto conceitual; Definir os requisitos funcionais e não funcionais do sistema de jogos demandados pela aplicação; Reconhecer as ferramentas e as características para modelagem de elementos 3D; Aplicar métodos e técnicas para modelagem de elementos 3D e métodos e técnicas para criação de elementos 2D; Reconhecer as características de elementos 2D.</p>	<p>visuais:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Roteiro ○ Tipos ○ Criação de imagens ○ Validação dos elementos do projeto ○ Elementos multimídia ■ Elementos multimídia em 2D: <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos ● Ferramentas de criação 2D ● Sprites ■ Elementos multimídia em 3D: <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos ● Arte Conceitual ● Modelagem 3D ● Rigging 3D ● Animação 3D ● Exportação para motores de jogos
<p>Bibliografia básica</p>		

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

SCHUYTEMA, P. Design de games - uma abordagem prática. - série profissional. Cengage Learning.
NOVAK, J. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
GOSCIOLA, V. Roteiro para as novas mídias. Senac, 2003.
PERUCIA, Alexandre Souza; BERTHÊM, Antônio Córdova de; BERTSCHINGER, Guilherme Lage; MENEZES, Roberto Ribeiro Castro; PERUCIA, Alexandre Souza. Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2007

Componente Curricular: **Programação de Jogos Digitais I**

Carga horária: **100 horas - 3h/a**
1h/a de teoria e 2h/a de prática

Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Compreender os elementos fundamentais de programação aplicados em jogos digitais.</p>	<p>Reconhecer os procedimentos de preparação de ambiente de programação Implementar as diferentes linguagens de programação utilizadas conforme a plataforma do jogo a ser produzido Reconhecer técnicas e algoritmos utilizados na programação de elementos em jogos Utilizar linguagem de programação para desenvolvimento de jogos digitais 2D Sincronizar os processos de integração de elementos de multimídia Reconhecer métodos de versionamento aplicados na produção de jogos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Engine para desenvolvimento de jogos digitais: <ul style="list-style-type: none"> ○ Instalação ○ Ferramentas ○ Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) <ul style="list-style-type: none"> ■ Editor de código ■ Compilador. ● Linguagens de programação para jogos digitais: <ul style="list-style-type: none"> ○ Linguagem para programação de jogos <ul style="list-style-type: none"> ○ Bibliotecas ○ Frameworks ○ Estrutura de dados <ul style="list-style-type: none"> ■ Inserir, alterar, buscar e excluir elementos ■ ● Técnicas e

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<p>algoritmos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sistema de coordenadas 2D ○ Cenário do jogo com base na matriz de coordenadas 2D ○ Sistema de cores ○ Eventos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Elementos de física ■ Movimentação com teclas ■ Movimentação com mouse. ○ Inserção de Sprites e Assets.
<p>Bibliografia básica: Zabot, Diego. Jogos digitais: programação multiplataforma com a biblioteca. Phaser / Diego Zabot, Ecivaldo Matos. São Paulo: Érica, 2018. 240 p.: il. (ZABOT, 2018, p.1) Alves, William Pereira. HTML e CSS: aprenda como construir páginas web [recurso eletrônico] / William Pereira Alves. – São Paulo: Expressa, 2021. ePUB ISBN: 978-65-5811-018-7 (e-book)" (ALVES, 2021, p.1) Oliveira, Cláudio Luís Vieira. JavaScript descomplicado: programação para a Web, IOT e dispositivos móveis / Cláudio Luís Vieira Oliveira, Humberto Augusto Piovesana Zanetti. – São Paulo: Érica, 2020. 216 p." (OLIVEIRA, 2020, p.0) CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. Rio de Janeiro: LTC, 2011. HOGAN, Brian P. Web Design para Desenvolvedores. Editora Ciência Moderna, 2011. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Elen. Design de Interação – além da Interação Humano-Computador. São Paulo: Bookman, 2013. ESTEVARENGO, Luiz Fernando. Desenvolvendo Jogos Mobile com HTML5</p>		

<p>Componente Curricular: Análise e Projetos de Jogos Digitais II</p>		
<p>Carga horária: 100h - 3h/a 1h/a de teoria e 2h/a de prática</p>		
<p>Competências</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Conhecimentos</p>
<p>Utilizar metodologias ágeis no desenvolvimento de</p>	<p>Reconhecer metodologias ágeis tendo em vista seu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Resolução de Problemas.

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>projetos de TI empregando as capacidades básicas e as socioemocionais requeridas.</p>	<p>contexto de aplicação Aplicar metodologia ágil no desenvolvimento de projetos de TI Reconhecer o processo de engenharia de software</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Padrões de projeto (Design Patterns) em Jogos Digitais. ● Segurança da informação.
<p>Planejar a integração, implantação e publicação de jogos digitais.</p>	<p>Utilizar os procedimentos de desenvolvimento definidos pela metodologia Scrum Reconhecer procedimentos para coleta de informações do cliente Avaliar o GDD para garantir conformidade com as especificações técnicas do projeto Relacionar o padrão de usabilidade com os requisitos do sistema de jogos Relacionar o padrão de interatividade com os requisitos do sistema de jogos Definir os requisitos funcionais e não funcionais do sistema de jogos demandados pela aplicação Reconhecer as necessidades de hardware e software demandadas pela aplicação Reconhecer o conteúdo dos documentos de publicação de jogos digitais Elaborar o documento de publicação de jogos digitais Reconhecer os procedimentos de publicação de jogos digitais Aplicar os procedimentos de publicação de jogos digitais</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelos de desenvolvimento de projetos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Manifesto Agile. ○ Scrum: <ul style="list-style-type: none"> ■ Definição ■ Características ■ Aplicações ■ Valores ■ Time Scrum ■ Eventos Scrum ■ Artefatos Scrum ■ Backlog do produto ● Game design document (GDD) <ul style="list-style-type: none"> ○ Estrutura, ○ Motivação e ○ Público-alvo. ○ Tipos: <ul style="list-style-type: none"> ■ GDD de 10 Páginas, ■ GDD de Página única, ■ GDD Bíblia, ■ Short Game Design Document (SGDD). ● Testes em jogos Digitais. <ul style="list-style-type: none"> ○ Processo fundamental de teste. ○ Planejamento de testes em jogos digitais. ○ Conceitos fundamentais. ○ Tipos de testes: <ul style="list-style-type: none"> ■ Testes de

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

<p>Planejar a execução e análise de testes em jogos digitais.</p>	<p>Reconhecer os elementos de um plano de testes Desenvolver plano de testes Definir roteiro de teste para execução, conforme recomendações técnicas Reconhecer normas, métodos e técnicas de testes para correção de falhas de sistema Identificar problemas de sistemas por meio de aplicação de teste; Organizar o ambiente para o desenvolvimento das rotinas de testes Empregar ferramenta de documentação de teste para registro do resultado obtido Analisar documentação de teste para planejamento da rotina Identificar tipos, função, ferramentas de teste de acordo com o sistema de jogos digitais</p>	<p>Funcionalidade</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Testes de Usabilidade ■ Testes de Confiabilidade ■ Testes de Desempenho ■ Testes de Manutenibilidade ■ Testes de plataforma ■ Testes de publicação <ul style="list-style-type: none"> ○ Técnicas de testes ○ Níveis de testes ○ Frameworks de teste em jogos digitais. ○ Práticas de testes. ● Publicação do game ● Manutenção em jogos Digitais <ul style="list-style-type: none"> ○ Processo fundamental de manutenção e evolução ○ Refatoração de código: ■ Motivação ■ Técnicas de refatoramento.
<p>Realizar a manutenção corretiva e evolutiva de jogos digitais.</p>	<p>Reconhecer os procedimentos de aprimoramento de jogos digitais Aplicar procedimentos de aprimoramento de jogos digitais Reconhecer os procedimentos de manutenção corretiva de jogos digitais Aplicar procedimentos de manutenção corretiva de jogos digitais Reconhecer os</p>	

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	procedimentos de manutenção corretiva de jogos digitais Aplicar procedimentos de manutenção corretiva de jogos digitais	
<p>Bibliografia básica:</p> <p>Algoritmos e Programação em linguagem C / Renato Soffner. – 1. ed. – São Paulo: Saraiva, 2013. 200 p.; 27 cm ISBN 9788502207523 (SOFFNER, 2013, p.5)</p> <p>Comunidade Scratch Recife [recurso eletrônico] : uma comunidade de prática / organizadores : Gleize Cristina França de Barros... [et al.]. – Recife : Ed. UFPE : Educat UFPE Publicações, 2021. Vários autores. Inclui referências bibliográficas. ISBN 978-65-5962-014-2 (online)</p>		

Componente Curricular: Banco de Dados		
Carga horária: 100h - 3h/a 1h/a de teoria e 2h/a de prática		
Competências	Habilidades	Conhecimentos
Implementar ferramentas de manipulação de banco de dados	Utilizar os conceitos, tipos, características e armazenamento do banco de dados dos sistemas computacionais Entender a arquitetura de banco de dados de acordo com o sistema computacional. Entender características de modelagem de dados para organização e estrutura de armazenamento de dados Entender métodos de normalização de banco de dados. Utilizar sistemas de gerenciamento de banco de dados Entender a linguagem de banco dados relacionais e não-relacionais para consulta,	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelagem de Dados ○ Dados ○ Informação ○ Ciclo de vida do dado ○ Regras de negócio ○ Atributos ○ Entidades ○ Relacionament os ○ Cardinalidade ○ Chave primária ○ Chaves estrangeira ○ Chave composto ○ Normalizaçã o ■ 1ª forma

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>manipulação, controle e definição. Apropriar-se dos fundamentos técnicos e científicos relativos às características e funcionalidades de banco de dados. Empregar comentários para documentação do código fonte.</p>	<p>normal</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 2ª forma normal ■ 3ª forma normal ● Sistema Gerenciador de Banco de Dados Relacionais - SGBDR Linguagem SQLDDL - Data Definition Language DML - Data Manipulation Language DQL - Data Query Language Banco de dados NOSQL
--	---	---

Bibliografia básica:

Machado, Felipe Nery Rodrigues. Banco de dados: projeto e implementação / Felipe Nery Rodrigues Machado. – 4. ed. – São Paulo: Érica, 2020. 376 p. ISBN 9788536532691" (author 2020, p.1)

C. J. Date. Projeto de Banco de Dados e Teoria Relacional. 2015 - ISBN impresso: 978-85-7522-455.

Alves, William Pereira. Banco de dados: teoria e desenvolvimento / William Pereira Alves. – 2. ed. – São Paulo: Erica, 2021. 368 p.

Bibliografia ISBN 9788536533759" (ALVES, 2021, p.1)

Componente Curricular: **Produção Audiovisual**

Carga horária: **66h - 2h/a**

1h/a de teoria e 1h/a de prática

Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Utilizar linguagem de programação para codificar sistemas de jogos digitais.</p>	<p>Aplicar métodos e técnicas para criação de elementos audiovisuais. Reconhecer as características de elementos audiovisuais. Reconhecer as ferramentas para criação de elementos audiovisuais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Arte conceitual ● Exportação para motores de jogos ● Elementos audiovisuais: ● Vídeos e som: Validação dos elementos do projeto. Elementos multimídia ● Elementos audiovisuais: ○ Roteiro

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Tipos ● Criação e edição de imagens, vídeos e som ● Padrões de aplicabilidade ● Plataformas de jogos ● Requisitos e especificações
<p>Bibliografia básica: Zabot, Diego. Jogos digitais: programação multiplataforma com a biblioteca. Phaser / Diego Zabot, Ecivaldo Matos. São Paulo: Érica, 2018. 240 p.: il. (ZABOT, 2018, p.1) Alves, William Pereira. HTML e CSS: aprenda como construir páginas web [recurso eletrônico] / William Pereira Alves. – São Paulo: Expressa, 2021. ePUB ISBN: 978-65-5811-018-7 (e-book)" (ALVES, 2021, p.1) Oliveira, Cláudio Luís Vieira. JavaScript descomplicado: programação para a Web, IOT e dispositivos móveis / Cláudio Luís Vieira Oliveira, Humberto Augusto Piovesana Zanetti. – São Paulo: Érica, 2020. 216 p." (OLIVEIRA, 2020, p.0) CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. Rio de Janeiro: LTC, 2011. HOGAN, Brian P. Web Design para Desenvolvedores. Editora Ciência Moderna, 2011. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Elen. Design de Interação – além da Interação Humano-Computador. São Paulo: Bookman, 2013. ESTEVAZENGO, Luiz Fernando. Desenvolvendo Jogos Mobile com HTML5</p>		

<p>Componente Curricular: Programação de Jogos Digitais II</p>		
<p>Carga horária: 134 horas - 4h/a 2h/a de teoria e 2h/a de prática</p>		
Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Utilizar linguagem de programação para codificar sistemas de jogos digitais.</p>	<p>Reconhecer as renderizações de elementos multimídia de jogos digitais Aplicar técnicas de integração de elementos multimídia em jogos digitais Reconhecer os níveis hierárquicos de segurança da informação</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Produção de jogos digitais: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pré-produção ○ Produção ○ Testes ○ Finalização ○ Metodologia <p>ágil de desenvolvimento de</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>Aplicar boas práticas de segurança da informação Reconhecer os pilares da segurança da informação Aplicar técnicas de conversão e manipulação de dados e arquivos Reconhecer os diferentes tipos e formatos de dados e arquivo Reconhecer os procedimentos de instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento (IDE) Executar instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento (IDE) Reconhecer processos de depuração e tratamento de erros Aplicar técnicas e métodos de desenvolvimento, conforme a linguagem de programação empregada. Aplicar as boas práticas para documentação de projetos, conforme as exigências de rastreabilidade Gerenciar o versionamento dos sistemas Reconhecer as especificações técnicas definidas no projeto Aplicar linguagem de programação no desenvolvimento de jogos digitais Reconhecer as linguagens de programação utilizadas para o desenvolvimento de jogos digitais</p>	<p>jogos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ■ Linguagem de programação para desenvolvimento de jogos: Programação Orientada a Objetos. <ul style="list-style-type: none"> ● Classes ● Atributos ● Métodos ● Encapsulament ○ ● Tipos de associações <ul style="list-style-type: none"> ● Herança ● Polimorfismo ■ Conexão com banco de dados <ul style="list-style-type: none"> ■ Programação Orientada a Componentes. <ul style="list-style-type: none"> ■ Estruturas de dados avançadas: <ul style="list-style-type: none"> ● Grafos em jogos digitais ● Árvores de decisão em jogos digitais
--	---	--

Bibliografia básica:

Zabot, Diego. Jogos digitais: programação multiplataforma com a biblioteca. Phaser / Diego Zabot, Ecivaldo Matos. São Paulo: Érica, 2018. 240 p.: il. (ZABOT, 2018, p.1)
Alves, William Pereira. HTML e CSS: aprenda como construir páginas web [recurso eletrônico] / William Pereira Alves. – São Paulo: Expressa, 2021. ePUB ISBN: 978-65-

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

5811-018-7 (e-book)" (ALVES, 2021, p.1)
Oliveira, Cláudio Luís Vieira. JavaScript descomplicado: programação para a Web, IOT e dispositivos móveis / Cláudio Luís Vieira Oliveira, Humberto Augusto Piovesana Zanetti. – São Paulo: Érica, 2020. 216 p." (OLIVEIRA, 2020, p.0)
CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. Rio de Janeiro: LTC, 2011.
HOGAN, Brian P. Web Design para Desenvolvedores. Editora Ciência Moderna, 2011.
PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Elen. Design de Interação – além da Interação Humano-Computador. São Paulo: Bookman, 2013.
ESTEVARENGO, Luiz Fernando. Desenvolvendo Jogos Mobile com HTML5

Componente Curricular: **Programação Web aplicada a Jogos Digitais**

Carga horária: **67h - 2h/a**
1h/a de teoria e 1h/a de prática

Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Compreender a criação de jogos digitais usando linguagem de marcação de texto e hipermídia, aplicando folhas de estilo em jogos.</p> <p>Criar e montar interfaces para websites.</p>	<p>Aplicar ferramentas gráficas para a otimização das interfaces do projeto web.</p> <p>Entender as configurações cabíveis de resolução de tela para cada tipo de projeto web.</p> <p>Conhecer a linguagem de marcação para inserir as animações no projeto web.</p> <p>Utilizar Linguagens Script para jogos.</p> <p>Aplicar ferramentas de marcação para realizar as integrações das animações.</p> <p>Aplicar ferramentas de marcação para realizar as formatações necessárias.</p> <p>Conhecer os padrões definidos pelo W3C (World Wide Web Consortium) : marcadores - TAGs , seletores.</p> <p>Utilizar os serviços de transferência de arquivos adequados para o projeto web.</p>	<p>Linguagem de marcação HTML</p> <p>Folhas de estilo (seletores) - CSS</p> <p>Linguagens Script para jogos.</p> <p>Formas de comentário de código fonte</p> <p>Ferramentas - editores para desenvolvimento da linguagem de marcação e folha de estilo</p> <p>Ferramenta para gerenciamento projeto web</p> <p>Padrões da W3C</p> <p>Validação de código fonte</p> <p>Tipos e versões de navegadores web</p> <p>Importação da animação</p>

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

	<p>Utilizar o serviço adequado para as necessidades do projeto web. Classificar os diferentes navegadores para desenvolver o projeto web. Utilizar os serviços de transferência de arquivos adequados para o projeto web. Utilizar ferramentas tecnológicas para controle de versões.</p>	<p>Ferramenta para transferência dos arquivos para web Domínio e Hospedagem DNS Linguagem de programação para desenvolvimento de scripts para validação de formulários Protótipo do sistema Adequação da interface às resoluções Tipos de Ajuda e forma de aplicação Protocolos: HTTP, HTTPS, FTP Tipos de dispositivos de internet Cópia de segurança do projeto web</p>
<p>Bibliografia básica: Zabot, Diego. Jogos digitais: programação multiplataforma com a biblioteca. Phaser / Diego Zabot, Ecivaldo Matos. São Paulo: Érica, 2018. 240 p.: il. (ZABOT, 2018, p.1) Alves, William Pereira. HTML e CSS: aprenda como construir páginas web [recurso eletrônico] / William Pereira Alves. – São Paulo: Expressa, 2021. ePUB ISBN: 978-65-5811-018-7 (e-book)" (ALVES, 2021, p.1) Oliveira, Cláudio Luís Vieira. JavaScript descomplicado: programação para a Web, IOT e dispositivos móveis / Cláudio Luís Vieira Oliveira, Humberto Augusto Piovesana Zanetti. – São Paulo: Érica, 2020. 216 p." (OLIVEIRA, 2020, p.0) CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. Rio de Janeiro: LTC, 2011. HOGAN, Brian P. Web Design para Desenvolvedores. Editora Ciência Moderna, 2011. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Elen. Design de Interação – além da Interação Humano-Computador. São Paulo: Bookman, 2013. ESTEVARENGO, Luiz Fernando. Desenvolvendo Jogos Mobile com HTML5</p>		

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Componente Curricular: Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais		
Carga horária: 67h - 2h/a 1h/a de teoria e 1h/a de prática		
Competências	Habilidades	Conhecimentos
<p>Projetar e implementar jogo digital para ser disponibilizado por intermédio de uma plataforma de dispositivo móvel.</p>	<p>Implementar o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis multiplataforma. Conhecer a estrutura de um programa para dispositivos móveis. Desenvolver os componentes utilizados no desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Visão geral multiplataforma para aplicativos mobile <ul style="list-style-type: none"> ○ Especificidades de desenvolvimento multiplataforma ○ Estrutura geral de um aplicativo móvel ● Visão geral do mercado para aplicativos mobile ● Projeto e programação de sistemas para dispositivos móveis. ● Conceitos de programação orientada a objetos voltados para dispositivos móveis. ● Ferramentas de desenvolvimento mobile <ul style="list-style-type: none"> ○ IDE de desenvolvimento ○ Bibliotecas ○ Frameworks ● Design de interfaces <ul style="list-style-type: none"> ○ Principais componentes ○ Padrões de design ○ Interface do usuário (UI) ○ Experiência do usuário (UX) ● Desenvolvimento mobile:

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Projeto ○ Implementação ○ Comercialização de software para dispositivo mobile
<p>Bibliografia básica: Estevarengom, Luiz Fernando. Desenvolvendo Jogos Mobile com HTML5. Ed. Novatec, 2016.</p>		

Softwares
<p>Ferramentas de desenvolvimento colaborativo Ferramentas de testes IDEs e frameworks Virtualização Cloud Computing Ferramentas de Som Audacity Ferramentas Gráficas Blender Gimp Linguagens/Tecnologias de programação XNA</p>

Laboratório Específico		
EQUIPAMENTOS	DESCRIÇÃO	
Computadores		
	Processador	Intel Core I5 10400F - 10ª Geração (Similar ou Superior)
	Memória	8 GB 3200MHz, DDR4 (ou Superior)
	Placa de Vídeo	NVIDIA GeForce GTX 1650 4GB, GDDR5 (Similar Superior)
	Armazenamento	SSD: 256GB (ou Superior)
		HDD: 2TB, 3.5" (ou Superior)

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Monitores	Monitor 20 Full HD, HDMI/VGA (1920 x 1080)
Ferramentas e equipamentos	
Computadores, software,	
Instalações físicas	
Biblioteca física e/ou coleção de livros virtuais Laboratório de informática com programas específicos Laboratório de jogos digitais com programas e equipamentos específicos	

b. Plano de Estágio NÃO OBRIGATÓRIO com Ato de Aprovação do NRE

1. Identificação da Instituição de Ensino:

Nome do estabelecimento:

Entidade mantenedora:

Endereço (rua, n.º., bairro):

Município:

NRE:

2. Identificação do curso:

Habilitação:

Eixo Tecnológico:

Carga horária total:

Do curso: _____ horas

Do estágio: _____ horas

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

3. Coordenação de Estágio:

Nome do professor (es):

Ano letivo:

4. Justificativa

Concepções (educação profissional, curso, currículo, estágio)

Inserção do aluno no mundo do trabalho

Importância do estágio como um dos elementos constituintes de sua formação

O que distingue o estágio das demais unidades curriculares e outros elementos que justifiquem a realização do estágio

5. Objetivos do Estágio

6. Local (ais) de realização do Estágio

7. Distribuição da Carga Horária (por semestre, período)

8. Atividades do Estágio

9. Atribuições do Estabelecimento de Ensino

10. Atribuições do Coordenador

11. Atribuições do Órgão/Instituição que concede o Estágio

12. Atribuições do Estagiário

13. Forma de acompanhamento do Estágio

14. Avaliação do Estágio

15. Anexos, se houver

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

*O Plano de Estágio das instituições de ensino que ofertam Cursos Técnicos deve ser analisado pelo Núcleo Regional de Educação que emitirá parecer como orienta a Instrução Normativa 01/2021 SEED/DPGE/DLE, de acordo com a Lei 11.788/2008.

c. Descrição das Práticas Profissionais Previstas

Descrever as práticas que a escola desenvolve em relação ao curso, tais como: palestras, visitas, seminários, análises de projetos, projetos e outros.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

d) Matriz Curricular

MATRIZ CURRICULAR OPERACIONAL – ENSINO MÉDIO PROFISSIONAL
ITINERÁRIO DA FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS¹

NRE: <i>inserir código e nome</i>			MUNICÍPIO: <i>inserir código e nome</i>					
INSTITUIÇÃO DE ENSINO: <i>inserir código e nome</i>								
ENDEREÇO: <i>inserir endereço completo, com bairro, município, CEP</i>								
TELEFONE: <i>inserir DDD e n.º de telefone</i>								
ENTIDADE MANTENEDORA: <i>Governo do Estado do Paraná</i>								
CURSO: Técnico em Programação de Jogos Digitais		CÓDIGO: <i>inserir código</i>	TURNO: <i>inserir turno(s)</i>		C. H. TOTAL: 3.032 horas			
DIAS LETIVOS ANUAIS: 200		ANO DE IMPLANTAÇÃO: 2023		FORMA: Gradativo				
CÓDIGO	FORMAÇÃO GERAL BÁSICA - FGB	ÁREAS DO CONHECIMENTO	COMPONENTE CURRICULAR	1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE		
		LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	Arte	2	0	0		
			Educação Física	2	0	2		
			Língua Inglesa	2	2	0		
			Língua Portuguesa	3	3	4		
		CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	Filosofia	2	0	0		
			Geografia	2	2	0		
			História	2	2	0		
			Sociologia	0	2	0		
		MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	Matemática	3	3	4		
		CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	Física	2	0	2		
			Química	2	2	0		
			Biologia	2	2	0		
		SUBTOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA				24	18	12
		SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA				800	600	400
		PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA - PFO	Projeto de Vida		2	1	1	
			Educação Financeira		1	1	1	
SUBTOTAL DE HORAS-AULA SEMANAIS - PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA				3	2	2		
SUBTOTAL DE HORAS-AULA SEMANAIS - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA E PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA				27	20	14		
CÓDIGO	ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	COMPONENTE CURRICULAR	T	P	T	P		
		Análise e Projetos de Jogos Digitais I			1	1		
		Análise e Projetos de Jogos Digitais II				1	2	
		Banco de Dados				1	2	
		Ciência da Computação	1	1				
		Fundamentos em Programação de Jogos Digitais	1	1				
		Game Design			1	2		
		Lógica Computacional			2			
		Produção Audiovisual				1	1	
		Programação de Jogos Digitais I			1	2		
		Programação de Jogos Digitais II				2	2	
		Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais				1	1	
		Programação Web aplicada a Jogos Digitais				1	1	
SUBTOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO			4	10	16			
TOTAL DE HORAS-AULAS ANUAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO			133	334	534			
TOTAL GERAL DE HORAS-AULA SEMANAIS ^{2,3,4}			31	30	30			
TOTAL GERAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL			1.032	1.000	1.000			

1 Matriz Curricular de acordo com a LDB 9394/96.

2 Para a 1ª série, serão ofertadas 06 aulas de 50 minutos por dia, 2ª a 6ª feira, acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 01 aula semanal de 50 minutos, totalizando 31 aulas semanais, como prevê a Deliberação nº 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC/DEP na forma de complementação de carga horária.

3 No turno da noite serão ofertadas 05 aulas presenciais diárias de 50 minutos de 2ª a 6ª feira. Para a 1ª série, serão acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 06 aulas de 50 minutos, totalizando 31 aulas, conforme prevê a Deliberação n. 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

4 No turno da noite, para as 2ª e 3ª séries, serão acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 05 aulas de 50 minutos, totalizando 30 aulas, conforme prevê a Deliberação n. 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO

MATRIZ CURRICULAR PADRÃO – ENSINO MÉDIO PROFISSIONAL

ITINERÁRIO DA FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS¹

NRE: <i>inserir código e nome</i>		MUNICÍPIO: <i>inserir código e nome</i>							
INSTITUIÇÃO DE ENSINO: <i>inserir código e nome</i>									
ENDEREÇO: <i>inserir endereço completo, com bairro, município, CEP</i>									
TELEFONE: <i>inserir DDD e n.º de telefone</i>									
ENTIDADE MANTENEDORA: <i>Governo do Estado do Paraná</i>									
CURSO: Técnico em Programação de Jogos Digitais			Código: <i>inserir código do curso</i>		Turno: <i>inserir turno</i>	C. H. TOTAL: 3.032 horas			
DIAS LETIVOS ANUAIS: 200			ANO DE IMPLANTAÇÃO: 2023		FORMA: Gradativo				
CÓDIGO	FORMAÇÃO GERAL BÁSICA - FGB	ÁREAS DO CONHECIMENTO	COMPONENTE CURRICULAR	1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE			
		LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	Arte	67	0	0			
			Educação Física	67	0	67			
			Língua Inglesa	67	67	0			
			Língua Portuguesa	100	100	133			
		CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	Filosofia	67	0	0			
			Geografia	67	67	0			
			História	67	66	0			
			Sociologia	0	66	0			
		MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	Matemática	100	100	133			
		CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	Física	66	0	67			
			Química	66	67	0			
			Biologia	66	67	0			
		SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA				800	600	400	
		PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA - PFO	Projeto de Vida	67	33	33			
Educação Financeira	33		33	33					
SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA				100	66	66			
TOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA E PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA				900	666	466			
CÓDIGO	ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO – TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	COMPONENTE CURRICULAR		T	P	T	P		
		Análise e Projetos de Jogos Digitais I				33	34		
		Análise e Projetos de Jogos Digitais II						33	67
		Banco de Dados						33	67
		Ciência da Computação		33	33				
		Fundamentos em Programação de Jogos Digitais		33	33				
		Game Design				33	67		
		Lógica Computacional				67			
		Produção Audiovisual						33	33
		Programação de Jogos Digitais I				34	66		
		Programação de Jogos Digitais II						67	67
		Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais						33	34
		Programação Web aplicada a Jogos Digitais						33	34
		SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO				132	334	534	
TOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO				4	10	16			
TOTAL GERAL DE HORAS-AULA SEMANAIS ^{2, 3, 4}				31	30	30			
TOTAL GERAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL				1.032	1.000	1.000			

1 Matriz Curricular de acordo com a LDB 9394/96.

2 Para a 1ª série, serão ofertadas 06 aulas de 50 minutos por dia, 2ª a 6ª feira, acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 01 aula semanal de 50 minutos, totalizando 31 aulas semanais, como prevê a Deliberação nº 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC/DEP na forma de complementação de carga horária.

3 No turno da noite serão ofertadas 05 aulas presenciais diárias de 50 minutos de 2ª a 6ª feira. Para a 1ª série, serão acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 06 aulas de 50 minutos, totalizando 31 aulas, conforme prevê a Deliberação n. 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

4 No turno da noite, para as 2ª e 3ª séries, serão acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 05 aulas de 50 minutos, totalizando 30 aulas, conforme prevê a Deliberação n. 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.



**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE - SEED
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

e) **ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS**

A metodologia adotada no curso parte da prerrogativa de que a educação deve ser transformadora, contribuindo para o desenvolvimento dos sujeitos, tanto do ponto de vista profissional quanto em sua condição de cidadãos, de maneira que impacte positivamente em suas vidas, na comunidade em que vivem e no mercado de trabalho no qual atuam, sendo o estudante protagonista da sua formação, como princípio educativo.

Sua concepção tem como pressuposto a indissociabilidade entre teoria e prática e privilegia o desenvolvimento de competências por meio de práticas pedagógicas ativas, inovadoras, integradoras e colaborativas com foco no protagonismo do aluno. Estas metodologias permitem que o aluno se engaje em seu processo de aprendizagem a partir de questões mobilizadoras que partam de seus interesses e os instiguem ao processo de construção de conhecimento, exercitando sua autonomia e tomada de decisão ao longo do processo

Tais práticas consideram, nesse sentido, uma abordagem didático-pedagógica que incita à resolução de situações desafiadoras e contextualizadas à profissão, por meio de problematizações, pesquisas, formulação de hipóteses e tomada de decisões que integrem o processo formativo e o mundo do trabalho.

Dessa forma, a escolha de um referencial explicita um modo de compreender a sociedade e o papel que os sujeitos possuem nela. A prática educacional, no enfoque pedagógico crítico, reflexivo e interacionista, que se utiliza de metodologias ativas de ensino e aprendizagem, se configura numa opção coerente com a intencionalidade desse Projeto Pedagógico em consonância com as DCNs para a educação profissional, como sendo um caminho que permite ao sujeito sua própria transformação e de seu contexto social, por meio de práticas interdisciplinares/interprofissionais.

Sob essa perspectiva adotam-se metodologias ativas tais como a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABPj). Ainda, serão utilizadas as estratégias: Aprendizagem Baseada em Equipe (Team Based

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

Learning – TBL), Aprendizagem Baseada na Prática, Oficinas de Trabalho e Portfolio Reflexivo, que se colocam como opções para o atingimento dos objetivos de aprendizagem de cada unidade curricular, estabelecendo diferentes combinações dessas estratégias no processo educativo.

Aprendizagem Baseada em Problemas

Para favorecer a construção do conhecimento a partir de vivências e situações reais, o processo de ensino e aprendizagem terá por base a utilização de problemas, com integração de diversas unidades curriculares e inicia a partir de situações e de objetivos elaborados antecipadamente para desencadear o processo de construção dos saberes, pela utilização de conhecimentos prévios dos estudantes.

Os problemas são suscitados por disparadores que simulam ou representam problemas da realidade. Dito de outro modo, os disparadores são situações-problema simuladas da prática profissional, segundo os objetivos de aprendizagem das unidades curriculares, estruturadas para propiciar a reflexão e de teorização dos alunos reunidos em pequenos grupos e o desenvolvimento das competências, descritas no perfil profissional de conclusão.

A identificação de problemas, formulação de explicações e elaboração de questões de aprendizagem são denominadas “síntese provisória”. A busca por novas informações, a construção de novos significados e a avaliação constituiriam uma “nova síntese”.

Aprendizagem Baseada em Projetos

Essa metodologia favorece a construção da capacidade criativa, potencializando a reflexão sobre um dado contexto/realidade, fomentando indagações, diálogos, proposição e análise crítica, e a interdisciplinaridade. Também, incentiva a relação teoria e prática e intervenção sobre os problemas identificados. Sendo uma metodologia ativa, problematizadora, valoriza o processo e produto, trabalha a antecipação e mobiliza a ação e a transformação.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

Essa metodologia promove a construção do aprendizado pelo estudante, baseado em projetos reais e na resolução de problemas, vivenciando desafios atribuídos à sua profissão. Podemos dizer que ela também é promotora do modo de produzir conhecimento teórico-prático, de favorecer a reflexão da prática dos profissionais e promotora de interprofissionalidade.

Nesse sentido, no processo educativo, os problemas são identificados a partir de uma apreciação de contexto do cenário/território de prática, em que o estudante exerce sua prática profissional. O objeto/problema a ser selecionado precisa ser negociado junto à comunidade ou serviço no qual o projeto será desenvolvido. Assim, componentes como os de Prática Profissional e os Projetos se conectam à medida em que se desenvolvem no mesmo cenário de aprendizagem.

O professor, no papel de orientador, desenvolve meios para monitorar a trajetória do projeto e, também, coletar as informações para a avaliação da aprendizagem dos estudantes. Nesse sentido, a metodologia converte-se um propulsor de conhecimentos, cuja atribuição do orientador, juntamente com o grupo de estudantes, é a de identificar e estabelecer as mais adequadas formas de explorar as possibilidades de aprendizagem.

Aprendizagem Baseada em Equipe ou Team Based Learning

O TBL corresponde a uma ação educacional que oportuniza a construção de saberes, com enfoque na aplicação. Permite o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa, uma vez que utiliza o diálogo e a organização em equipes. Inclui os distintos conhecimentos e experiências dos estudantes. Além disso, há a exploração da comunicação verbal e não verbal nas equipes e dos valores e sentimentos expressados na interação. Também, pauta-se na elaboração pelo docente de material didático, na formação do trabalho em equipe, na responsabilização e implicação dos estudantes no processo, na aplicação do conhecimento e devolutiva de especialista.

O desenvolvimento do TBL consiste em planejamento da ação educacional e preparo do material a ser usado.

Aprendizagem Baseada na Prática em cenários reais da profissão

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

A prática, neste Projeto Pedagógico, não se limita a um espaço isolado, que simplifique ou mesmo reduza a atuação profissional. Portanto, no cenário mundo real do trabalho pode-se construir um espaço de reflexão, de crítica e problematização da realidade em razão das atividades vivenciadas pelos estudantes.

Considerando que nesse currículo a atividade prática é de primordial importância, todas as unidades curriculares potencialmente focalizam o cenário de prática para construção das competências do perfil do egresso, ou seja, caracterizam-se por possibilitar a integração de métodos ensino-aprendizagem para construir conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias para desempenhar os processos de trabalho.

A aprendizagem baseada na prática em cenários reais utilizará disparadores de aprendizagem, entre eles a narrativa. Essas narrativas podem explorar a vivência da prática em situações da profissão; de trabalho em equipe, de organização do trabalho.

Oficina de Trabalho

A Oficina direciona-se ao desenvolvimento de capacidades de natureza instrumental e de saberes operacionais, usando distintos enfoques metodológicos, aplicada em pequenos ou grandes grupos de estudantes. Ainda, caracteriza-se como uma ação de intervenção num coletivo organizado para o trabalho, considerando os sujeitos de forma integral nos seus distintos modos de pensar e agir.

O professor assume o papel de moderador e promotor da autogestão do grupo na realização da atividade proposta para a oficina. Nesse contexto, essa estratégia representa um espaço de construção coletiva do conhecimento, de análise da realidade, de confronto e troca de experiências. Favorece a produção e a expressão de produtos, construídos na interação e troca de saberes a partir da relação horizontal, democrática, participativa e reflexiva.

Nesse Projeto Pedagógico, poderá ser utilizada em quaisquer unidades curriculares, adotando-se para sua operacionalização algumas fases como: aquecimento, uso de estratégias facilitadoras de expressão, problematização das questões, processo de troca, análise individual e grupal, articulação e síntese.

Portfólio

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

Esse curso adotará a construção de portfólio, compreendendo que ele consiste em uma estratégia de aprendizagem e de avaliação, que prioriza a construção do pensamento crítico-reflexivo, incluindo a autonomia e o desenvolvimento das capacidades criadoras. Essa estratégia permite ao estudante ampliar e diversificar seu conhecimento, o que estimula a tomada de decisões.

O portfólio possui concomitantemente uma função estruturante e organizadora da coerência e uma função reveladora e instigante nos processos de construção pessoal, profissional e de continuidade da formação. Assim, ao término de um período, o portfólio caracteriza-se como instrumento que apresenta as evidências dos resultados e dos processos que os estabeleceram.

Nesse curso, a construção do portfólio, em sua dupla perspectiva – reflexiva e avaliativa e, sua organização se farão a partir das vivências durante o processo ensino e aprendizagem. O acompanhamento do portfólio será realizado pelo docente, em encontros com estudantes, objetivando analisar a trajetória de aprendizagem. O estudante é incentivado a realizar a auto avaliação, por meio de relação dialógica, a partir do reconhecimento e reflexão sobre as potências e desafios na aprendizagem e na construção do perfil de competência.

Ensino híbrido

O curso adota também o ensino híbrido, compreendido como uma estratégia positiva, centrada no aluno e sensível às suas reais necessidades e do contexto na qual a aprendizagem tem lugar. Desta forma, é visto como uma alternativa ao ensino a distância de um lado e à sala de aula no outro, reunindo o melhor dos dois mundos.

A conjugação de variados métodos de ensino e de recursos tecnológicos ajuda, ainda, a acelerar o aprendizado, garantem a colaboração entre os participantes e permitem gerar e compartilhar conhecimentos.

Por meio da estratégia b-learning, os professores e estudantes podem dispor de 03 formatos – síncrono físico, síncrono on-line e assíncrono, que se cruzaram e complementam durante o desenvolvimento das atividades propostas em cada unidade curricular, com o uso de variadas estratégias.

Quadro 01 – Formatos e possibilidades de estratégias de ensino-aprendizagem

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

FORMATOS	ESTRATÉGIAS
Síncrono físico	<ul style="list-style-type: none"> . Aulas face-a-face . Conferência em grande grupo . Aprendizagem Baseada em Problemas -ABP . Aprendizagem baseada em projetos - ABPj . TBL . Oficinas de Trabalho . Visitas e trabalhos exteriores . Seminários, Workshops ou Talk Show com especialistas
Síncrono on-line	<ul style="list-style-type: none"> . Conferência e plenárias em grande grupo . Aprendizagem Baseada em Problemas . Aprendizagem Baseada em Projetos . TBL . Oficinas de Trabalho . Seminários, Workshops ou Talk Show com especialistas . Encontros virtuais: chat, videoconferência e acessos remotos
Assíncrono	<ul style="list-style-type: none"> . Sínteses reflexivas . Questionários e inquéritos . Webinares . Cine viagem . AAD para buscas de melhores evidências científicas (biblioteca e páginas na Web)

Os estudantes e professores precisam familiarizar-se com as tecnologias existentes e desenvolver a capacidade de manipular, interagir e produzir conteúdo dentro do ambiente virtual para que as atividades interativas on-line tenham sucesso.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, U. F. Temas transversais e a estratégia de projetos. São Paulo: Moderna, 2008.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

BARROWS, H.S. TAMBLYN, R. M. Problem-basic learning. New York: Springer Press, 1980.

BENDER, W. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

CAMPOS, A. *et al.* Aprendizagem Baseada em Projetos: uma experiência em sala de aula para compartilhamento e criação do conhecimento no processo de desenvolvimento de projetos de software. Revista Competência, Porto Alegre v. 9, n.2, 17-35, 2016.

CORDIOLLI, S., Enfoque participativo no trabalho com grupos, 2005. Disponível em: http://www.campinas.sp.gov.br/arquivos/recursos-humanos/txt_apoio_sergio_cordioli.pdf. Acesso em: 05 de fevereiro de 2021

FUENTES-ROJAS, M.; CARVALHAL, M. S. C. Uma contribuição para a conceituação de “Oficina” como uma modalidade de Trabalho em pequenos Grupos. [S.l.:s.n], 2003.

HELLER, P. *et al.* Teaching problem solving through cooperative grouping. *American Journal of Physics*. Vol. 60, n. 7, 1992.

LEITE, E.; SANTOS, M. Nos trilhos da área de projecto. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional, 2004.

LIBÂNEO, J. C. Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos. São Paulo: Loyola; 2009.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 1998.

LIMA, V. V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. Interface (Botucatu), Botucatu, v. 21, n. 61, p. 421-434, jun. 2017. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832017000200421&lng=pt&nrm=iso. acesso em 20 jan. 2021. Epub 27-Out-2016. <http://dx.doi.org/10.1590/1807-57622016.0316>.

MACHADO, Lucília Regina de Souza. Diferenciais inovadores na formação de professores para a educação especial. In: **Revista brasileira de educação profissional e tecnológica**. Brasília: MEC, SETEC, 2008.

MICHAELSEN, L. K. Getting Started with Team Based Learning. In: MICHAELSEN, L. K.; KNIGHT, A. B. FINK, L.D. (org.) Team-Based Learning: A Transformative Use of Small Groups. Westport: Praeger Publishers, 2002. p. 27-52.

MOURTHÉ JUNIOR, C. A, LIMA, V. V., PADILHA, R. Q. Integrando emoções e racionalidades para o desenvolvimento de competência nas metodologias de aprendizagem. Interface (Botucatu) [Internet]. 2018 [citado em 2018 nov.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

07];22(65):577-88. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1807-57622016.0846>. Acesso em 16/02/2021.

OLIVEIRA, T. E. Aprendizagem Baseada em Equipes (Team-Based Learning): um método ativo para o Ensino de Física. Caderno Brasileiro de Ensino de Física. Vol. 33, n. 3. 2016.

PADILHA, R. Q. *et al.* Aperfeiçoamento e especialização em metodologias ativas: caderno do curso. São Paulo: Hospital Sírio Libanês Ensino e Pesquisa, 2016.

PADILHA, R. Q. *et al.* Aperfeiçoamento e especialização em metodologias ativas: caderno do curso. São Paulo: Hospital Sírio Libanês Ensino e Pesquisa, 2016.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes da educação profissional: fundamentos políticos e pedagógicos.** Curitiba: SEED/PR, 2006.

PAULA, V. R. Aprendizagem baseada em projetos: estudo de caso em um curso de engenharia de produção. Repositório UniFei. Disponível em: https://repositorio.unifei.edu.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/679/dissertacao_paula_2017.pdf?sequence=1. Itajubá: s.n., 2017.

RAMOS, Marise Nogueira. O projeto de ensino médio sob os princípios do trabalho, da ciência e da cultura. In: FRIGOTTO, G. e CIAVATTA, M. **Ensino Médio: ciência, cultura e trabalho.** Brasília: MEC/SEMTEC, 2004.

SÁ-CHAVES, I. (Org.). Os “portfólios” reflexivos (também) trazem gente dentro: reflexões em torno do seu uso na humanização dos processos formativos. Porto: Porto Editora, 2005.

SÁ-CHAVES, I. Portfólios reflexivos: estratégia de formação e de supervisão. Aveiro: Universidade, 2000. (Cadernos Didáticos. Serie Supervisão 1)

SANTOS, D. M. B. *et al.* Aplicando Project-Based Learning no estudo integrado de engenharia de software, análise e projeto de sistemas e banco de dados. [<http://www.abenge.org.br/CobengeAnteriores/2007/artigos/441Hugo%20Saba%20Pereira%20Cardoso.pdf>]. 15 de junho de 2007.

X – SISTEMA DE AVALIAÇÃO E CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS, COMPETÊNCIAS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

DA CONCEPÇÃO

Os pressupostos apontados pela legislação indicam uma concepção de avaliação ancorada nos princípios da educação politécnica e omnilateral, que considera o

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

sujeito da aprendizagem um ser histórico e social, capaz de intervir na realidade por meio dos conhecimentos apropriados no seu percurso formativo.

Sendo assim, se a Educação Profissional se pauta no princípio da integração, não se pode e não se deve avaliar os estudantes de forma compartimentalizada. Formação integral significa pensar o sujeito da aprendizagem “por inteiro”, portanto avaliação contextualizada na perspectiva da unidade entre o planejamento e a realização do planejado. Nesse sentido, a avaliação da aprendizagem é parte integrante da prática educativa social.

Além do princípio da integração, a avaliação da aprendizagem nessa concepção, ancora-se também nos princípios do TRABALHO, numa perspectiva criadora ao possibilitar o homem trabalhar como o novo, construir, reconstruir, reinventar, combinar, assumir riscos, após avaliar, e, da CULTURA, pois adquire um significado cultural na mediação entre educação e cultura, quando se refere aos valores culturais e à maneira como são aceitos pela sociedade.

A sociedade não se faz por leis. Faz-se com homens e com ciência. A sociedade nova cria-se por intencionalidade e não pelo somatório de improvisos individuais. E nessa intencionalidade acentua-se a questão: A escola está em crise porque a sociedade está em crise. Para entender a crise da escola, temos que entender a crise da sociedade. E para se entender a crise da sociedade tem-se que entender da sociedade não apenas de rendimento do aluno em sala de aula. Expandem-se, assim, as fronteiras de exigência para os homens, para os professores; caso os mesmos queiram dar objetivos sociais, transformadores à educação, ao ensino, à escola, à avaliação. (NAGEL, 1985, p. 30)

Nessa perspectiva, a avaliação revela o seu sentido pedagógico, ou seja, revela os resultados das ações presentes, as possibilidades das ações do futuro e as práticas que precisam ser transformadas.

DAS DIMENSÕES

A partir da concepção de avaliação anteriormente apresentada, decorrem as práticas pedagógicas, em uma perspectiva de transformação, onde as ações dos professores não podem ser inconscientes e irrefletidas, mas transparentes e intencionais. Nesse sentido, apresentam-se as três dimensões da avaliação que atendem esses pressupostos:

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

1. Diagnóstica

Nessa concepção de avaliação, os aspectos qualitativos da aprendizagem predominam sobre os aspectos quantitativos, ou seja, o importante é o diagnóstico voltado para as dificuldades que os estudantes apresentam no percurso da sua aprendizagem. Nesse sentido, é importante lembrar que o diagnóstico deve desconsiderar os objetivos propostos, metodologias e procedimentos didáticos.

A avaliação deverá ser assumida como um instrumento de compreensão do estágio de aprendizagem em que se encontra o aluno, tendo em vista a tomar decisões suficientes e satisfatórias para que possa avançar no seu processo de aprendizagem. (LUCKESI, 1995, p. 81)

Nesse sentido, considerando a principal função da escola que é ensinar e, os estudantes aprenderem o que se ensina, a principal função da avaliação é, nesse contexto, apontar/indicar para o professor as condições de apropriação dos conteúdos em que os estudantes se encontram – diagnóstico. De acordo com a Deliberação nº 07/99 – CEE/PR:

Art. 1º. - a avaliação deve ser entendida como um dos aspectos do ensino pelo qual o professor estuda e interpreta os dados da aprendizagem e de seu próprio trabalho, com as finalidades de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, bem como diagnosticar seus resultados e atribuir-lhes valor. § 1º. - a avaliação deve dar condições para que seja possível ao professor tomar decisões quanto ao aperfeiçoamento das situações de aprendizagem. § 2º. - a avaliação deve proporcionar dados que permitam ao estabelecimento de ensino promover a reformulação do currículo com adequação dos conteúdos e métodos de ensino. § 3º. - a avaliação deve possibilitar novas alternativas para o planejamento do estabelecimento de ensino e do sistema de ensino como um todo. (PARANÁ, 1999, p. 01)

Dessa forma, o professor, diante do diagnóstico apresentado, terá condições de reorganizar os conteúdos e as suas ações metodológicas, caso os estudantes não estejam aprendendo.

2. Formativa

A dimensão formativa da avaliação se articula com as outras dimensões. Nesse sentido, ela é formativa na medida em que, na perspectiva da concepção integradora de educação, da formação politécnica também integra os processos de formação

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

omnilateral, pois aponta para um aperfeiçoamento desses processos formativos seja para a vida, seja para o mundo do trabalho. Essa é a essência da avaliação formativa. Os pressupostos colocados pela Resolução nº 06/2012 – CNE/CEB, já referenciada, indica uma concepção de educação ancorada no materialismo histórico. Isso significa que a avaliação também agrega essa concepção na medida em que objetiva que a formação dos estudantes incorpore as dimensões éticas e de cidadania. Assim, “o professor da Educação Profissional deve ser capaz de permitir que seus alunos compreendam, de forma reflexiva e crítica, os mundos do trabalho, dos objetos e dos sistemas tecnológicos dentro dos quais estes evoluem”. (MACHADO, 2008, p. 18). Nesse caso, a avaliação de caráter formativo permite aos professores a reflexão sobre as suas ações pedagógicas e, nesse processo formativo, replanejá-las e reorganizá-las na perspectiva da inclusão, quando acolhe os estudantes com as suas dificuldades e limitações e aponta os caminhos de superação, em um “ato amoroso” (LUCKESI, 1999, p.168).

3. Somativa

O significado e a proposta da avaliação somativa é o de fazer um balanço do percurso da formação dos estudantes, diferentemente do modelo tradicional de caráter classificatório. O objetivo não é o de mensurar os conhecimentos apropriados, mas avaliar os itinerários formativos, na perspectiva de intervenções pedagógicas para a superação de dificuldades e avanços no processo.

Apesar de a terminologia somativa dar a ideia de “soma das partes”, na concepção de avaliação aqui apresentada, significa que, no processo avaliativo o professor deverá considerar as produções dos estudantes realizadas diariamente por meio de instrumentos e estratégias diversificadas e, o mais importante, manter a integração com os conteúdos trabalhados – critérios de avaliação.

É importante ressaltar que a legislação vigente – Deliberação 07/99-CEE/PR, traz no seu artigo 6º, parágrafos 1º e 2º, o seguinte:

Art. 6º - Para que a avaliação cumpra sua finalidade educativa, deverá ser contínua, permanente e cumulativa. § 1º – A avaliação deverá obedecer à ordenação e à sequência do ensino aprendizagem, bem como a orientação do currículo. § 2º – Na avaliação deverão ser considerados os resultados obtidos durante o período letivo, num processo contínuo cujo resultado final venha incorporá-los, expressando a totalidade do aproveitamento escolar, tomando a sua melhor forma.

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

O envolvimento dos estudantes no processo de avaliação da sua aprendizagem é fundamental. Nesse sentido, a autoavaliação é um processo muito bem aceito no percurso da avaliação diagnóstica, formativa e somativa. Nele, os estudantes refletem sobre suas aprendizagens e têm condições de nelas interferirem.

DOS CRITÉRIOS

Critério no sentido restrito da palavra que dizer aquilo que serve de base para a comparação, julgamento ou apreciação. No entanto, no processo de avaliação da aprendizagem significa os princípios que servem de base para avaliar a qualidade do ensino. Assim, os critérios estão estritamente integrados aos conteúdos.

Para cada conteúdo elencado, o professor deve ter a clareza do que efetivamente deve ser trabalhado. Isso exige um planejamento cuja organização contemple todas as atividades, todas as etapas do trabalho docente e dos estudantes, ou seja, em uma decisão conjunta todos os envolvidos com o ato de educar apontem, nesse processo, o que ensinar, para que ensinar e como ensinar.

Portanto, estabelecer critérios articulados aos conteúdos pertinentes às unidades curriculares é essencial para a definição dos instrumentos avaliativos a serem utilizados no processo ensino e aprendizagem. Logo, estão critérios e instrumentos intimamente ligados e deve expressar no Plano de Trabalho Docente a concepção de avaliação na perspectiva formativa e transformadora.

DOS INSTRUMENTOS

Os instrumentos avaliativos são as formas que os professores utilizam no sentido de proporcionar a manifestação dos estudantes quanto a sua aprendizagem. Segundo LUCKESI (1995, p.177, 178,179), devem-se ter alguns cuidados na operacionalização desses instrumentos, quais sejam:

1. ter ciência de que, por meio dos instrumentos de avaliação da aprendizagem, estamos solicitando ao educando que manifeste a sua intimidade (seu modo de aprender, sua aprendizagem, sua capacidade de raciocinar, de poetizar, de criar histórias, seu modo de entender e de viver, etc.);

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

2. construir os instrumentos de coleta de dados para a avaliação (sejam eles quais forem), com atenção aos seguintes pontos:
 - articular o instrumento com os conteúdos planejados, ensinados e aprendidos pelos educandos, no decorrer do período escolar que se toma para avaliar;
 - cobrir uma amostra significativa de todos os conteúdos ensinados e aprendidos de fato “- conteúdos essenciais;
 - compatibilizar as habilidades (motoras, mentais, imaginativas...) do instrumento de avaliação com as habilidades trabalhadas e desenvolvidas na prática do ensino aprendizagem;
 - compatibilizar os níveis de dificuldade do que está sendo avaliado com os níveis de dificuldade do que foi ensinado e aprendido;
 - usar uma linguagem clara e compreensível, para salientar o que se deseja pedir. Sem confundir a compreensão do educando no instrumento de avaliação;
 - construir instrumentos que auxiliem a aprendizagem dos educandos, seja pela demonstração da essencialidade dos conteúdos, seja pelos exercícios inteligentes, ou pelos aprofundamentos cognitivos propostos.
3. [...] estarmos atentos ao processo de correção e devolução dos instrumentos de avaliação da aprendizagem escolar aos educandos:
 - a) quanto à correção: não fazer espalhafato com cores berrantes;
 - b) quanto à devolução dos resultados: o professor deve, pessoalmente, devolver os instrumentos de avaliação de aprendizagem aos educandos, comentando-os, auxiliando-os a se autocompreender em seu processo pessoal de estudo, aprendizagem e desenvolvimento.

DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO

Em atendimento às Diretrizes para Educação Profissional, definidas pela Resolução nº 06/2012 – CNE/CEB, no seu artigo 34:

Art. 34 – A avaliação da aprendizagem dos estudantes visa à sua progressão para o alcance do perfil profissional de conclusão, sendo contínua e cumulativa, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos, bem como dos resultados ao longo do processo sobre os de eventuais provas finais. (MEC, 2012.)

Diante do exposto, a avaliação será entendida como um dos aspectos de ensino pelo qual o professor estuda e interpreta os dados da aprendizagem dos estudantes e das suas ações pedagógicas, com as finalidades de acompanhar, diagnosticar e aperfeiçoar o processo de ensino e aprendizagem em diferentes situações metodológicas.

A avaliação será expressa por notas, sendo a mínima para aprovação – 6,0 (seis vírgula zero), conforme a legislação vigente.

1. Recuperação de Estudos

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

De acordo com a legislação vigente, o aluno cujo aproveitamento escolar for insuficiente será submetido à recuperação de estudos de forma concomitante ao período letivo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 06/2012**. Brasília: MEC, 2012.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **A avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

NAGEL, Lizia Helena. **Avaliação, sociedade e escola: fundamentos para reflexão**. Curitiba, Secretaria de Estado da Educação-SEED/PR, 1985.

PARANÁ. Conselho Estadual de Educação. **Deliberação 07/1999**. Curitiba: CEE-PR, 1999.

_____. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes da educação profissional: fundamentos políticos e pedagógicos**. Curitiba: SEED/ PR, 2006.

XI – ARTICULAÇÃO COM O SETOR PRODUTIVO

A articulação com o setor produtivo estabelecerá uma relação entre o estabelecimento de ensino e instituições que tenham relação com o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, nas formas de entrevistas, visitas, palestras, reuniões com temas específicos com profissionais das Instituições conveniadas.

Anexar os termos de convênio firmados com empresas e outras instituições vinculadas ao curso.

XII – PLANO DE AVALIAÇÃO DO CURSO

O Curso será avaliado com instrumentos específicos, construídos pelo apoio pedagógico do estabelecimento de ensino para serem respondidos (amostragem de

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

metade mais um) por alunos, professores, pais de alunos, representante(s) da comunidade, conselho escolar, APMF.

Os resultados tabulados serão divulgados, com alternativas para solução.

XIII – INDICAÇÃO DO COORDENADOR DE CURSO

Deverá ser graduado com habilitação específica e experiência comprovada.

XIV – RECURSOS MATERIAIS

a. Biblioteca: (em espaço físico adequado e relacionar os itens da bibliografia específica do curso, conter quantidade)

b. Laboratório: indicar o(s) laboratório(s) de Informática e o(s) específico(s) do curso

c. Instalações Físicas: indicar as outras instalações da instituição e ensino, observando os espaços (iluminação, aeração, acessibilidade) e os mobiliários adequados a cada ambiente e ao desenvolvimento do curso

d. Equipamentos: relacionar os equipamentos e materiais essenciais ao curso, incluindo softwares.

XV – INDICAÇÃO DE PROFISSIONAL RESPONSÁVEL PELA MANUTENÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO LABORATÓRIO

Deverá ser graduado com habilitação específica.

XVI – INDICAÇÃO DO COORDENADOR DE ESTÁGIO NÃO OBRIGATÓRIO

Deverá ser graduado com habilitação específica e experiência comprovada.

XVII – RELAÇÃO DE DOCENTES

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Deverão ser graduados com habilitação e qualificação específica nas unidades curriculares, conforme descrito abaixo:

COMPONENTE CURRICULAR	HABILITAÇÃO
Arte	Profissional Licenciado e habilitado conforme Resolução de Distribuição de Aulas vigente pela Secretaria Estadual de Educação e do Esporte
Educação Física	
Língua Inglesa	
Língua Portuguesa	
Matemática	
Biologia	
Física	
Química	
Filosofia	
Geografia	
História	
Sociologia	
Projeto de Vida	
Educação Financeira	

**PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS –
INTEGRADO**

Ciências da Computação	<p>Licenciatura/Bacharelado/Tecnologia/Pós-Graduação em:</p> <p>Análise e Desenvolvimento de Sistemas / Análise e Desenvolvimento de Banco de Dados / Ciência da Computação / Engenharia da Computação / Gestão da Informação / Gestão da Tecnologia da Informação / Informática / Informática de Gestão / Informática Empresarial / Internet / Processamento de Dados / Rede de Computadores / Sistemas de Informação / Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais / Curso Superior de Tecnologia em Segurança da Informação / Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet / Bacharelado em Engenharia de Software. E demais habilitações, caso haja, conforme Resolução de Distribuição de Aulas vigente pela Secretaria Estadual de Educação e do Esporte.</p>
Fundamentos em Programação de Jogos Digitais	
Análise e Projetos de Jogos Digitais I	
Lógica Computacional	
Game Design	
Programação de Jogos Digitais I	
Análise e Projetos de Jogos Digitais II	
Banco de Dados	
Produção Audiovisual	
Programação de Jogos Digitais II	
Programação Web aplicada a Jogos Digitais	
Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais	
Modelagem e Animação	
Roteirização de Jogos Digitais	
Monetização de Jogos Digitais	

PLANO DE CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS – INTEGRADO

Certificados: O Curso Técnico possui uma certificação intermediária sendo ela: Programador de Aplicativos para Mídias Digitais (2º ano).

Diploma: Ao concluir com sucesso o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais conforme organização curricular aprovada, o aluno receberá o Diploma de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

XIX – CÓPIA DO REGIMENTO ESCOLAR E/OU ADENDO COM O RESPECTIVO ATO DE APROVAÇÃO DO NRE

A finalidade é constatar as normas do curso indicado no plano.

XX – ANUÊNCIA DO CONSELHO ESCOLAR DO ESTABELECIMENTO MANTIDO PELO PODER PÚBLICO

Ata ou declaração com assinaturas dos membros.

XXI - PLANO DE FORMAÇÃO CONTINUADA (DOCENTES)

A instituição de ensino deverá descrever o plano de formação continuada.