

FORMAÇÃO GERAL	Língua Portuguesa	80	80	120	2	2	3	280
	Língua Inglesa	40	40	40	1	1	1	120
	Educação Física	40	40	40	1	1	1	120
	Artes	-	-	80	0	0	2	80
	ÁREA: MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS							
	Matemática	120	80	80	3	2	2	280
	ÁREA: CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS							
	Química	80	80	80	2	2	2	240
	Física	80	80	80	2	2	2	240
	Biologia	80	80	80	2	2	2	240
	CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS							
	História	40	80	80	1	2	2	200
	Geografia	40	80	80	1	2	2	200
	Filosofia	40	40	-	1	1	0	80
	Sociologia	40	40	-	1	1	0	80
CARGA HORÁRIA TOTAL DA FORMAÇÃO GERAL								2.160
PARTE DIVERSIFICADA (Obrigatórias)	Informática básica	40	-	-	1	0	0	40
	Redação	40	40	40	1	1	1	120
CARGA HORÁRIA TOTAL DA PARTE DIVERSIFICADA								160
FORMAÇÃO PROFISSIONAL	Programação para Jogos Digitais	160	-	-	4	0	0	160
	Arte e Animação Gráfica para Jogos 2D	120	-	-	3	0	0	120
	Roteiros e Narrativas para Jogos	40	-	-	1	0	0	40
	Fundamentos de Redes	40	-	-	1	0	0	40
	Projeto de Jogos Digitais	-	160	-	0	4	0	160
	Modelagem e Animação 3D	-	120	-	0	3	0	120
	Banco de Dados	-	80	-	0	2	0	80

	Interface de Usuário em Jogos Digitais	-	40	-	0	1	0	40
	Programação Avançada para Jogos	-	-	80	0	0	2	80
	Programação de Jogos Multiplataforma	-	-	80	0	0	2	80
	Projeto Integrador Multidisciplinar	-	-	80	0	0	2	80
CARGA HORÁRIA DA FORMAÇÃO PROFISSIONAL								1.000
RESUMO GERAL	CARGA HORÁRIA ANUAL	1.120	1.160	1.040	-	-	-	-
	TOTAL DE AULAS POR ANO				28	29	26	-
	CARGA HORÁRIA TOTAL DA FORMAÇÃO GERAL							2.160
	CARGA HORÁRIA TOTAL DA PARTE DIVERSIFICADA							160
	CARGA HORÁRIA TOTAL DA FORMAÇÃO PROFISSIONAL							1.000
	TOTAL DA CARGA HORÁRIA OBRIGATÓRIA							3.320
	CARGA HORÁRIA DO ESTÁGIO (NÃO OBRIGATÓRIO)							100
	CARGA HORÁRIA DA PRÁTICA PROFISSIONAL SUPERVISIONADA*							100
	TOTAL DA CARGA HORÁRIA COM ESTÁGIO							3.380

* Integra parte da carga horária das disciplinas da Formação Profissional.

Fonte: Elaboração própria.

O regime acadêmico dos cursos técnicos integrados ao ensino médio do IFCE, conforme previsto no ROD, é seriado. Neste regime, os estudantes matriculados em um período letivo devem cursar todos os componentes curriculares obrigatórios previamente planejados para aquele período, sem a possibilidade de escolher quais componentes cursar.

Além da apresentação da matriz curricular por núcleos, apresenta-se a matriz curricular especificando os componentes curriculares previstos para cada ano, os respectivos números de créditos, as cargas horárias totais e o detalhamento das cargas horárias em teóricas, práticas e de Prática Profissional Supervisionada (PPS), quando for o caso.

O Quadro 7 apresenta os componentes curriculares obrigatórios para cada ano, os respectivos números de créditos e o detalhamento das cargas horárias.

Quadro 7 – Disciplinas obrigatórias por ano e detalhamento das cargas horárias

SÉRIE	DISCIPLINA	CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA			
			TEÓRICA	PRÁTICA	PPS	TOTAL
	Língua Portuguesa I	4	72	8	-	80

1º ANO	Língua Inglesa I	2	40	0	-	40
	Educação Física I	2	10	30	-	40
	Matemática I	6	120	0	-	120
	Química I	4	76	4	-	80
	Física I	4	76	4	-	80
	Biologia I	4	76	4	-	80
	História I	2	40	0	-	40
	Geografia I	2	36	4	-	40
	Filosofia I	2	40	0	-	40
	Sociologia I	2	36	4	-	40
	Informática básica	2	20	20	-	40
	Redação I	2	10	30	-	40
	Programação de Jogos Digitais	8	80	80	-	160
	Arte e Animação para Jogos 2D	6	40	80	-	120
	Roteiros e Narrativas para Jogos	2	20	20	-	40
	Fundamentos de Redes	2	40	0	-	40
CARGA HORÁRIA TOTAL DO 1º ANO		56	832	288	-	1.120
2º ANO	Língua Portuguesa II	4	72	8	-	80
	Língua Inglesa II	2	40	0	-	40
	Educação Física II	2	10	30	-	40
	Matemática II	4	80	0	-	80
	Química II	4	76	4	-	80
	Física II	4	76	4	-	80
	Biologia II	4	76	4	-	80
	História II	4	80	0	-	80
	Geografia II	4	76	4	-	80
	Filosofia II	2	40	0	-	40
	Sociologia II	2	40	0	-	40

	Redação II	2	10	30	-	40
	Projeto de Jogos Digitais	8	40	80	40	160
	Modelagem e Animação 3D	6	40	80	-	120
	Banco de Dados	4	20	60	-	80
	Interface de Usuário em Jogos Digitais	2	20	20	-	40
CARGA HORÁRIA TOTAL DO 2º ANO		58	796	324	40	1.160
3º ANO	Língua Portuguesa III	6	112	8	-	120
	Língua Inglesa III	2	40	0	-	40
	Educação Física III	2	10	30	-	40
	Artes	4	60	20	-	80
	Matemática III	6	80	0	-	80
	Química III	4	76	4	-	80
	Física III	4	76	4	-	80
	Biologia III	4	76	4	-	80
	História III	4	80	0	-	80
	Geografia III	4	76	4	-	80
	Redação III	2	10	30	-	40
	Programação Avançada para Jogos	4	20	60	-	80
	Programação para jogos Multiplataforma	4	20	60	-	80
	Projeto Integrador Multidisciplinar	4	10	10	60	80
CARGA HORÁRIA TOTAL DO 3º ANO		50	756	224	60	1.040
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO		164	2.384	836	100	3.320

Fonte: Elaboração própria.

Ressalta-se que, nos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do IFCE, não há pré-requisitos formais entre os componentes curriculares, embora a organização pedagógica considere a progressão linear dos conteúdos ao longo dos anos – especialmente relevante para o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, no qual certos conhecimentos fundamentais (como lógica de programação, matemática básica, fundamentos de algoritmos, conceitos de

design e narrativa) são naturalmente pré-requisitos cognitivos para disciplinas mais avançadas (como Programação Avançada para Jogos, Programação Multiplataforma, Modelagem e Animação 3D, e o Projeto Integrador). A ausência de pré-requisitos formais não impede que os docentes orientem os estudantes sobre a importância da sequência ideal de aprendizagem, e a coordenação do curso, em conjunto com o colegiado, pode recomendar percursos formativos que respeitem a progressão lógica dos saberes técnicos.

Conforme o Regulamento da Organização Didática (ROD) do IFCE, o estudante pode avançar com progressão parcial de estudos, quando é aprovado com dependência em até dois componentes curriculares. Nesses casos, a continuidade ocorre por meio de dependência, cursando novamente a disciplina com carga horária prevista na matriz, ou por um Plano de Estudo Individual (PEI), com atividades e avaliações orientadas pelo professor responsável. Essa medida favorece a permanência, evita atrasos no percurso formativo e assegura a continuidade da aprendizagem – aspecto fundamental no curso de Programação de Jogos Digitais, no qual a interrupção de uma disciplina chave (como Programação para Jogos Digitais, Projeto de Jogos Digitais ou Modelagem e Animação 3D) poderia comprometer o desempenho em componentes subsequentes e no desenvolvimento do Projeto Integrador.

No contexto específico do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, o Plano de Estudo Individual (PEI) é uma ferramenta especialmente útil para estudantes que, por diferentes razões, não conseguem acompanhar o ritmo regular de uma disciplina. O PEI pode incluir:

- cronograma personalizado de estudos, com ajustes de prazo para entrega de atividades práticas (como projetos de programação, produção de assets, criação de roteiros, documentação técnica e testes de jogabilidade);
- atividades adaptadas, com foco nos conceitos essenciais para a continuidade do percurso formativo;
- tutoria específica (individual ou em pequenos grupos) oferecida pelo docente ou por monitores do programa de monitoria do IFCE;
- uso de recursos digitais complementares;
- avaliações diferenciadas, mantendo o mesmo nível de exigência quanto às competências previstas, mas ajustando os instrumentos ou os prazos conforme as necessidades do estudante.

O PEI deve ser elaborado de forma colaborativa entre o docente, a coordenação do curso e o estudante, podendo contar com o apoio da equipe pedagógica e do NAPNE (quando aplicável a estudantes com deficiência e/ou necessidades específicas).

Para além dos componentes curriculares obrigatórios, a matriz curricular do Curso

Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio do IFCE Campus Jaguaruana prevê um amplo leque de componentes curriculares optativos. As disciplinas optativas têm como principal objetivo ampliar a flexibilidade curricular e possibilitar o aprofundamento da formação dos estudantes em áreas de interesse específico, permitindo percursos formativos personalizados que dialogam com as múltiplas possibilidades de atuação profissional no campo dos jogos digitais – seja como programador, designer de jogos, artista digital, roteirista, sonoplasta, produtor, empreendedor indie, educador, pesquisador ou gestor de projetos criativos.

Os componentes optativos abrangem desde disciplinas da formação profissional (como Programação Web para Jogos, Marketing e Publicação de Jogos Digitais, Arte e Estética de Jogos, Empreendedorismo, Educação Financeira, Gestão Organizacional), até disciplinas nas áreas artísticas, sociais, científicas, de saúde e inclusão, conforme detalhado a seguir.

São previstas, ao todo, disciplinas optativas que somam 720 horas de carga horária disponível (conforme listagem abaixo), das quais o estudante pode cursar aquelas de seu interesse, respeitadas as condições de oferta e disponibilidade. A carga horária mínima obrigatória do curso é de 3.320 horas, sendo as optativas cursadas como complementação da formação, aprofundamento temático ou enriquecimento curricular, sob orientação da coordenação do curso.

Quadro 8 – Disciplinas Optativas do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio do IFCE Campus Jaguaruana

SÉRIE	DISCIPLINA	CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA			
			TEÓRICA	PRÁTICA	PPS	TOTAL
2º ANO	Arte e Estética de Jogos	2	20	20	-	40
TODAS	Educação Ambiental	2	35	5	-	40
TODAS	Educação Financeira	2	30	10	-	40
TODAS	Educação Inclusiva	2	20	20	-	40
TODAS	Empreendedorismo	2	20	20	-	40
3º ANO	Filosofia, Ciência e Tecnologia	2	40	0	-	40
2º ANO	Gestão Organizacional	2	30	10	-	40
TODAS	História e Cultura Afro-Indígena no Brasil	2	36	4	-	40
TODAS	Libras	2	20	20	-	40
3º ANO	Marketing e Publicação de Jogos Digitais	2	20	20	-	40
1º ANO	Prática Esportiva I	2	0	40	-	40

2º ANO	Prática Esportiva II	2	0	40	-	40
3º ANO	Prática Esportiva III	2	0	40	-	40
2º ANO	Programação Web para Jogos	4	20	60	-	80
TODAS	Projeto de Vida	2	30	10	-	40
TODAS	Qualidade de Vida e Trabalho	2	10	30	-	40
3º ANO	Sociologia do Trabalho	2	40	0	-	40
CARGA HORÁRIA TOTAL		36	371	349	-	720

Fonte: Elaboração própria.

A oferta regular das disciplinas optativas será definida anualmente pelo coordenação de curso, considerando:

- a demanda manifestada pelos estudantes;
- a disponibilidade docente e os recursos didáticos e de infraestrutura;
- as oportunidades de articulação com projetos de pesquisa, extensão, parcerias institucionais e demandas da comunidade local e regional;
- a necessidade de equilíbrio entre a carga horária dos estudantes e a distribuição das disciplinas obrigatórias ao longo do ano letivo.

Novas disciplinas optativas poderão ser criadas e incluídas no PPC mediante aprovação do colegiado do curso e observância dos trâmites institucionais cabíveis, ampliando ainda mais o leque de possibilidades formativas para os estudantes, sempre em diálogo com as tendências do mercado de jogos digitais e as especificidades da região do Baixo Jaguaribe.

11.4 Fluxograma curricular

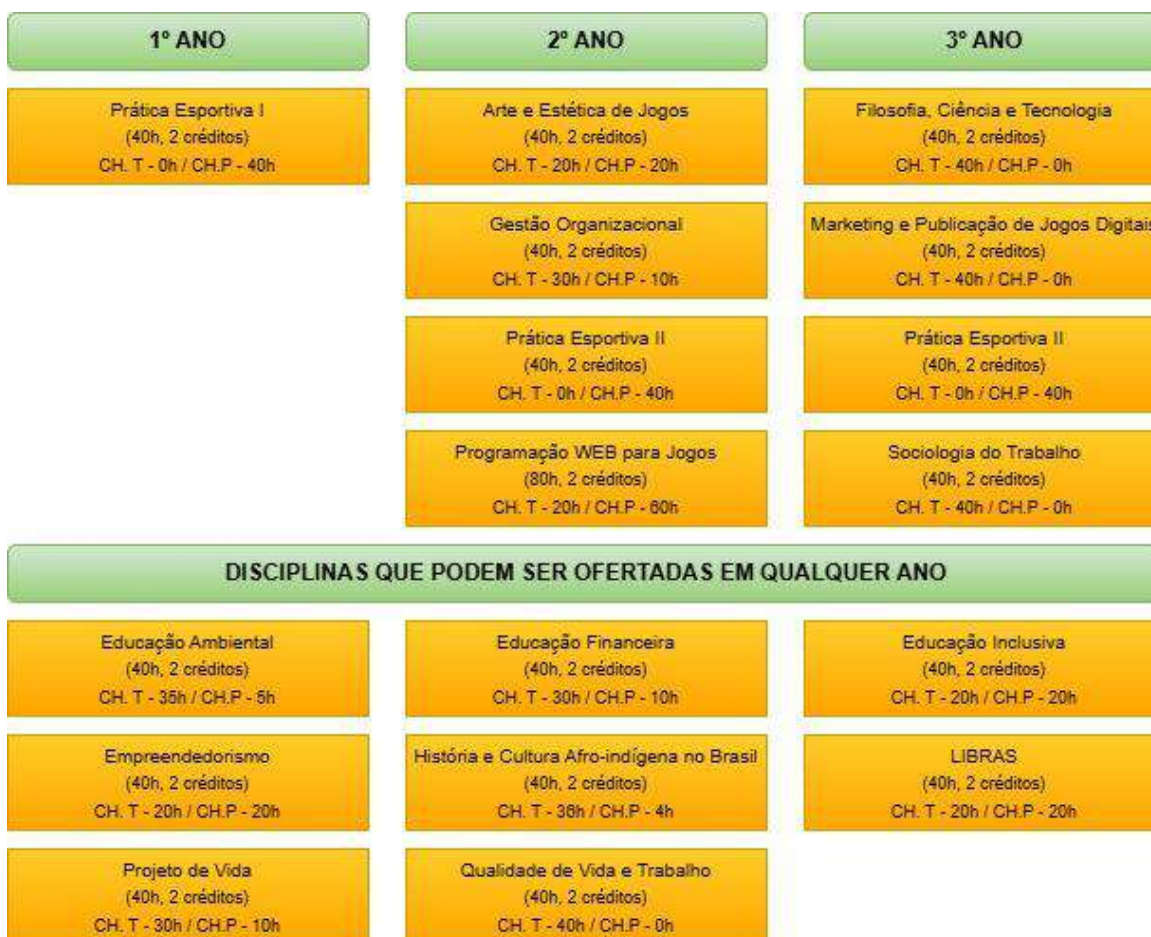
O fluxograma curricular é apresentado nas Figuras 1 e 2. A Figura 1 apresenta os componentes curriculares obrigatórios para cada ano, separados por cor de acordo o núcleo formativo estruturante (amarelo para a Formação Geral, laranja para a Parte diversificada e azul para a Formação Profissionalizante), com os respectivos números de créditos, as cargas horárias totais e o detalhamento das cargas horárias em teóricas (CH.T), práticas (CH.P) e de Prática Profissional Supervisionada (PPS), quando for o caso.

Figura 1 – Fluxograma curricular para as disciplinas obrigatórias

1º ANO	2º ANO	3º ANO
Língua Portuguesa I (80h, 4 créditos) CH. T - 72h / CH.P - 8h	Língua Portuguesa II (80h, 4 créditos) CH. T - 72h / CH.P - 8h	Língua Portuguesa III (120h, 6 créditos) CH. T - 112h / CH.P - 8h
Língua Inglesa I (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h	Língua Inglesa II (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h	Língua Inglesa III (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h
Educação Física I (40h, 2 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 30h	Educação Física II (40h, 2 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 30h	Educação Física III (40h, 2 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 30h
Matemática I (120h, 6 créditos) CH. T - 120h / CH.P - 0h	Matemática II (80h, 4 créditos) CH. T - 80h / CH.P - 0h	Artes (40h, 2 créditos) CH. T - 30h / CH.P - 10h
Química I (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	Química II (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	Matemática III (80h, 4 créditos) CH. T - 80h / CH.P - 0h
Física I (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	Física II (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	Química III (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h
Biologia I (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	Biologia II (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	Física III (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h
História I (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h	História II (80h, 4 créditos) CH. T - 80h / CH.P - 0h	Biologia III (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h
Geografia I (40h, 2 créditos) CH. T - 38h / CH.P - 4h	Geografia II (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h	História III (80h, 4 créditos) CH. T - 80h / CH.P - 0h
Filosofia I (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h	Filosofia II (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h	Geografia III (80h, 4 créditos) CH. T - 78h / CH.P - 4h
Sociologia I (40h, 2 créditos) CH. T - 38h / CH.P - 4h	Sociologia II (40h, 2 créditos) CH. T - 38h / CH.P - 4h	
Informática Básica (40h, 2 créditos) CH. T - 20h / CH.P - 20h	Redação II (40h, 2 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 30h	Redação III (40h, 2 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 30h
Redação I (40h, 2 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 30h		
Programação para Jogos Digitais (160h, 8 créditos) CH. T - 80h / CH.P - 80h	Projetos de Jogos Digitais (160h, 8 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 80h / PSS - 40h	Programação Avançada para Jogos (80h, 4 créditos) CH. T - 20h / CH.P - 60h
Arte e animação para Jogos 2D (120h, 6 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 80h	Modelagem e animação 3D (120h, 6 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 80h	Programação para Jogos Multiplataforma (80h, 4 créditos) CH. T - 20h / CH.P - 60h
Roteiros e Narrativas para Jogos (40h, 2 créditos) CH. T - 20h / CH.P - 20h	Banco de Dados (80h, 4 créditos) CH. T - 20h / CH.P - 60h	Projetos Integrador Multidisciplinar (80h, 4 créditos) CH. T - 10h / CH.P - 10h / PSS - 60h
Fundamentos de Rede (40h, 2 créditos) CH. T - 40h / CH.P - 0h	Interface de Usuários em Jogos Digitais (40h, 2 créditos) CH. T - 20h / CH.P - 20h	

A Figura 2, por sua vez, apresenta o fluxograma curricular para os componentes curriculares optativos, estes todos pertencentes à parte diversificada, com os respectivos números de créditos, as cargas horárias totais e o detalhamento das cargas horárias em teóricas, práticas e de Prática Profissional Supervisionada (PPS), quando for o caso.

Figura 2 – Fluxograma curricular para as disciplinas optativas



11.5 Temas transversais contemporâneos

A organização curricular do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio do IFCE Campus Jaguaruana incorpora, de forma transversal e interdisciplinar, os temas contemporâneos obrigatórios em consonância com as políticas e legislações educacionais vigentes. Tais temas perpassam os três núcleos curriculares (Formação Geral, Parte Diversificada e Formação Profissional), sendo abordados em diferentes componentes curriculares, projetos integradores, atividades de pesquisa e extensão, eventos acadêmicos e práticas pedagógicas diversas.

A abordagem transversal fundamenta-se na concepção de currículo integrado, que articula saberes científicos, técnicos, artísticos e humanísticos, promovendo a formação integral do estudante e o desenvolvimento de competências para o exercício crítico da cidadania, a

atuação ética e responsável no mundo do trabalho e o compromisso com a transformação social. No contexto específico do curso de Programação de Jogos Digitais, esses temas são particularmente relevantes, pois os jogos digitais constituem artefatos culturais e tecnológicos que podem educar, conscientizar, incluir, promover diversidade e provocar reflexões sobre questões sociais, ambientais, éticas e políticas.

Os temas transversais contemporâneos estão sistematizados em sete eixos temáticos, conforme detalhado no Quadro 9 a seguir.

Quadro 9 – Temas Transversais Contemporâneos: Eixos, Normativas e Disciplinas

TEMA TRANSVERSAL CONTEMPORÂNEO	NORMATIVA RELACIONADA	DISCIPLINAS QUE ABORDAM A TEMÁTICA
1. Saúde, Educação para Prevenção de Doenças e Qualidade de Vida		
Saúde e qualidade de vida	Decreto nº 6.286/2007 (Programa Saúde na Escola - PSE)	Educação Física I, II, III; Biologia I, II, III; Qualidade de Vida e Trabalho (optativa); Prática Esportiva I, II, III (optativa); Redação I, II e III
Prevenção da gravidez na adolescência	Lei nº 13.798/2019 (Semana Nacional de Prevenção da Gravidez na Adolescência); altera o ECA (Lei nº 8.069/1990)	Biologia I (Unidade VII – Reprodução e Desenvolvimento Embrionário); Projeto de Vida (optativa); Redação I, II e III
Educação alimentar e nutricional	Lei nº 11.947/2009 e Lei nº 13.666/2018	Biologia I; Educação Física III; Projeto de Vida (optativa); Redação I, II e III
Prevenção da automutilação e do suicídio	Lei nº 13.819/2019 (Política Nacional de Prevenção da Automutilação e do Suicídio)	Filosofia I, II; Projeto de Vida (optativa); Qualidade de Vida e Trabalho (optativa); Redação I, II e III
2. Ética, Cidadania e Educação em Direitos Humanos		
Educação em direitos humanos	Resolução CNE/CP nº 1/2012 (Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos)	Filosofia II; Sociologia I, II; História I, II, III; Projeto de Vida (optativa); Projeto Integrador Multidisciplinar; Redação I, II e III
Prevenção de violências e proteção de grupos vulneráveis	Lei nº 14.164/2021 (prevenção de violências, especialmente contra crianças, adolescentes e mulheres)	Sociologia I, II; História I, II, III; Filosofia I, II; Projeto de Vida (optativa); Redação I, II, III; Redação I, II e III

Prevenção e enfrentamento do assédio e da discriminação	Resolução CONSUP/IFCE nº 328/2025	Sociologia I, II; Filosofia I, II; Projeto de Vida (optativa); Libras (optativa); Educação Inclusiva (optativa); Redação I, II e III
Valorização e promoção dos direitos humanos, igualdade e combate à discriminação (gênero, raça, etnia, religião, orientação sexual, deficiência)	Diretrizes Curriculares Nacionais (2024, art. 37, XIV)	Sociologia I, II; História I, II, III; Filosofia I, II; Artes; História e Cultura Afro-Indígena no Brasil (optativa); Libras (optativa); Educação Inclusiva (optativa); Projeto Integrador Multidisciplinar; Redação I, II e III
Promoção da cultura de paz e combate à violência (incluindo bullying)	Lei nº 13.663/2018	Sociologia I, II; Filosofia I, II; Educação Física I, II, III; Projeto de Vida (optativa); Redação I, II, III; Redação I, II e III
Direitos da criança e do adolescente	Lei nº 8.069/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA)	Sociologia I, II; História I, II, III; Projeto de Vida (optativa); Redação I, II e III
Respeito e valorização da pessoa idosa	Lei nº 10.741/2003 (Estatuto do Idoso)	Sociologia I, II; Biologia III (envelhecimento e saúde); Projeto de Vida (optativa); Qualidade de Vida e Trabalho (optativa); Redação I, II e III
Educação para o trânsito	Lei nº 9.503/1997 (Código de Trânsito Brasileiro)	Física I, II, III (cinemática, movimento); Projeto de Vida (optativa); Redação I, II, III (produção de textos sobre conscientização); Redação I, II e III
Educação bilíngue de surdos (respeito à diversidade linguística e cultural)	Lei nº 14.191/2021	Libras (optativa) Educação Inclusiva (optativa); Língua Portuguesa I, II, III (reflexão sobre diversidade linguística); Redação I, II e III
3. Diversidade, Gênero e Sexualidade		
Abordagens fundamentadas nas experiências femininas	Lei nº 14.986/2024	Sociologia I, II; História I, II, III; Filosofia I, II; Artes; Projeto de Vida (optativa); Redação I, II, III
Combate à discriminação e à violência de gênero e orientação sexual	Lei nº 12.852/2013 (Estatuto da Juventude)	Sociologia I, II; História I, II, III; Filosofia I, II; Projeto de Vida (optativa); Educação Física I, II, III (discussão sobre gênero no esporte); Projeto Integrador Multidisciplinar; Redação I, II e III
4. Educação para as Relações Étnico-Raciais e Enfrentamento do Racismo		
História e cultura	Lei nº 11.645/2008	História I, II, III; Artes; Sociologia I, II;

afro-brasileira e indígena		Língua Portuguesa I, II, III (literatura afro-brasileira e indígena); História e Cultura Afro-Indígena no Brasil (optativa); Projeto Integrador Multidisciplinar; Redação I, II e III
Educação das Relações Étnico-Raciais	Resolução CNE/CP nº 1/2004	História I, II, III; Sociologia I, II; Artes; Filosofia I, II; História e Cultura Afro-Indígena no Brasil (optativa); Redação I, II, III; Projeto Integrador Multidisciplinar; Redação I, II e III
5. Educação Ambiental, Sustentabilidade e Consumo Consciente		
Educação ambiental	Resolução CNE/CP nº 2/2012 (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental)	Biologia I, II, III; Geografia I, II, III; Química I, II, III; Educação Ambiental (optativa); Projeto Integrador Multidisciplinar; Redação I, II e III
Educação para o consumo sustentável	Lei nº 13.186/2015 (Política de Educação para o Consumo Sustentável)	Geografia I, II, III; Química I, II, III; Educação Ambiental (optativa); Projeto de Vida (optativa); Redação I, II, III
6. Educação Fiscal e Financeira		
Educação financeira	Decretos nº 7.397/2010 e nº 10.393/2020 (Estratégia Nacional de Educação Financeira – ENEF)	Matemática I, II, III (juros, porcentagem, matemática financeira); Educação Financeira (optativa); Empreendedorismo (optativa); Gestão Organizacional (optativa); Projeto de Vida (optativa), Redação I, II e III
Educação fiscal	Portaria Conjunta MF/MEC nº 413/2002 (Programa Nacional de Educação Fiscal – PNEF)	Matemática I, II, III; Sociologia II (Estado e tributos); Educação Financeira (optativa); Empreendedorismo (optativa), Redação I, II e III
7. Tecnologia, Mídias Digitais e Cultura Digital		
Educação digital e cultura digital	Lei nº 14.180/2021 (Política de Inovação Educação Conectada)	Informática Básica; Programação para Jogos Digitais; Projeto de Jogos Digitais; Programação Avançada para Jogos; Programação de Jogos Multiplataforma; Programação Web para Jogos (optativa); Fundamentos de Redes; Projeto Integrador Multidisciplinar, Redação I, II e III
Educação digital e	Lei nº 14.533/2023	Informática Básica; Libras (optativa) –

inclusão tecnológica	(Política Nacional de Educação Digital)	acessibilidade digital; Educação Inclusiva (optativa) – tecnologia assistiva; Projeto Integrador Multidisciplinar; Interface de Usuário em Jogos Digitais (usabilidade e acessibilidade), Redação I, II e III
----------------------	---	---

Os temas transversais contemporâneos são trabalhados de forma:

- Interdisciplinar: articulando diferentes componentes curriculares em projetos, pesquisas, seminários e atividades práticas, como o desenvolvimento de jogos digitais que abordem diretamente essas temáticas (ex.: jogo sobre direitos humanos, jogo de conscientização ambiental, jogo sobre diversidade étnico-racial, jogo sobre saúde e qualidade de vida).
- Transversal: perpassando todos os núcleos curriculares (Formação Geral, Parte Diversificada e Formação Profissional) e sendo incorporados nos Programas de Unidades Didáticas (PUDs) das disciplinas afins, conforme análise documental dos PUDs anexos.
- Contextualizada: relacionada à realidade local e regional do Baixo Jaguaribe, valorizando as comunidades quilombolas, indígenas, a cultura nordestina, a preservação da caatinga e do semiárido, e as demandas sociais e produtivas da região.
- Aplicada ao curso de Programação de Jogos Digitais: estimulando a criação de jogos digitais que eduquem, conscientizem, incluam, promovam diversidade e provoquem reflexões críticas, alinhando a formação técnica à responsabilidade social e ética.

A garantia da abordagem desses temas é assegurada por meio dos PUDs (conforme documentação anexa), da disciplina de Projeto Integrador, das atividades de pesquisa e extensão, dos eventos acadêmicos (semanas temáticas, mostras de jogos, feiras tecnológicas, game jams) e da atuação dos núcleos institucionais (NEABI, NAPNE, NUGEDS), em consonância com a legislação educacional vigente e o Projeto Político Institucional do IFCE.

11.6 Prática profissional supervisionada

O curso oferece aos estudantes possibilidades reais de vivência profissional como parte integrante do currículo, por meio da Prática Profissional Supervisionada (PPS). Sua finalidade é consolidar e articular os conhecimentos teóricos, científicos e tecnológicos desenvolvidos ao longo da formação, promovendo a integração entre teoria e prática e fortalecendo a identidade profissional dos futuros Técnicos em Programação de Jogos Digitais.

A PPS, conforme a Resolução CNE/CP nº 01/2021 e a Resolução CONSUP/IFCE nº 11, de 28 de junho de 2022, deve integrar a carga horária mínima da habilitação profissional e estar articulada aos fundamentos técnicos e científicos do curso, ao trabalho como princípio educativo, à pesquisa como princípio pedagógico e à extensão como princípio social.

Em consonância com as possibilidades previstas na Resolução CONSUP/IFCE nº 11/2022, o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio adota a modalidade de PPS como parte integrante da carga horária de componentes curriculares obrigatórios da matriz (Art. 8º, Inciso I), a partir do segundo ano do curso. A PPS possui carga horária obrigatória total de 100 horas, distribuída conforme o Quadro 10.

Quadro 10 – Componentes curriculares com carga horária de PPS

COMPONENTE CURRICULAR	ANO	CARGA HORÁRIA TOTAL DA DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA DE PPS
Projeto de Jogos Digitais	2º Ano	160 horas	40 horas
Projeto Integrador Multidisciplinar	3º Ano	80 horas	60 horas
TOTAL			100 horas

Fonte: Elaboração própria.

O curso não oferece disciplina optativa de Estágio Supervisionado como forma de ampliação da carga horária de PPS. As atividades de estágio não obrigatório, quando realizadas pelos estudantes, podem ser reconhecidas como atividades complementares, mas não compõem a carga horária da PPS do curso.

A Prática Profissional Supervisionada será desenvolvida prioritariamente nas dependências físicas do IFCE Campus Jaguaruana, em laboratórios de informática, laboratórios de desenvolvimento de jogos, espaços de prototipagem e salas de aula, sob supervisão docente. Excepcionalmente, poderão ser utilizados ambientes externos (como empresas, instituições ou eventos da área de jogos digitais) quando as atividades previstas nos PUDs assim o exigirem, desde que devidamente planejadas e acompanhadas pelo professor responsável.

Essas atividades devem contemplar situações reais ou simuladas de trabalho, favorecendo a aplicação dos conhecimentos adquiridos nas disciplinas técnicas, o desenvolvimento de competências profissionais e a integração dos saberes científicos, tecnológicos e sociais, preparando o estudante para os desafios da profissão e para a aprendizagem permanente.

As possibilidades de realização da Prática Profissional Supervisionada abrangem ações práticas, experimentais, investigativas e integradoras, envolvendo atividades articuladas entre as disciplinas com carga de PPS, especialmente por meio de projetos integradores. Entre essas ações, destacam-se:

- o desenvolvimento de projetos, protótipos e experimentos técnicos na área de jogos digitais;
- a elaboração de documentação técnica e relatórios de projeto;
- a participação em projetos integradores, de extensão, inovação ou iniciação científica;

- a realização de testes de jogabilidade, análise crítica e iteração de protótipos;
- a participação em feiras, mostras, game jams e eventos de caráter técnico e tecnológico;
- o uso de ferramentas de controle de versão e gestão de projetos.

Considerando a especificidade do curso e o que está previsto nos Programas de Unidades Didáticas (PUDs) das disciplinas envolvidas, o Quadro 11 detalha as possibilidades de PPS por componente curricular.

Quadro 11 – Possibilidades de PPS por componente curricular

COMPONENTE CURRICULAR	ATIVIDADES DE PPS PREVISTAS NO PUD
Projeto de Jogos Digitais (2º ano) – 40 horas de PPS	• Desenvolvimento de protótipo de jogo digital • Elaboração do Game Design Document (GDD) • Testes de jogabilidade (playtesting) e iteração • Análise de jogos de referência • Uso de motores de jogo (Unity, Godot, etc.)
Projeto Integrador Multidisciplinar (3º ano) – 60 horas de PPS	• Desenvolvimento completo de jogo digital (ou protótipo avançado) • Implementação de mecânicas avançadas (IA, física, animações) • Produção de assets artísticos e sonoros • Versionamento e gestão de projeto (Git/GitHub) • Publicação do jogo em plataforma gratuita (itch.io, GameJolt) • Apresentação em mostra ou evento acadêmico • Elaboração de relatório técnico final

Fonte: Elaboração própria.

As atividades de PPS deverão ser planejadas e orientadas pelos docentes das disciplinas envolvidas (Projeto de Jogos Digitais e Projeto Integrador Multidisciplinar), de acordo com o previsto nesta seção e nos Programas de Unidade Didática (PUDs) de cada componente curricular.

A metodologia da PPS está fundamentada na articulação entre ensino, pesquisa e extensão, utilizando-se de estratégias que envolvem experimentação, resolução de problemas, elaboração de projetos, práticas laboratoriais e aplicação de conhecimentos técnicos em situações reais ou simuladas, conforme detalhado nos PUDs.

A avaliação das atividades de PPS será contínua, processual e formativa, considerando critérios como assiduidade, participação, responsabilidade, desempenho técnico, cooperação e qualidade dos registros e produtos desenvolvidos.

De acordo com o Art. 14 da Resolução CONSUP/IFCE nº 11/2022, quando a PPS estiver inserida em componentes curriculares, sua carga horária deverá constar nos respectivos planos de curso, nos Programas de Unidades Didáticas (PUDs) e de forma discriminada nos registros

acadêmicos. Assim, as horas de PPS deverão ser registradas separadamente das atividades teóricas e práticas no sistema acadêmico.

Nos termos do Art. 29, Inciso I, da Resolução CONSUP/IFCE nº 11/2022, as atividades de PPS realizadas no âmbito dos componentes curriculares devem ser registradas pelo docente no diário de classe, com especificação da carga horária dedicada à PPS, das atividades desenvolvidas e da avaliação do desempenho do estudante. O registro deve permitir a verificação do cumprimento da carga horária total de 100 horas ao longo do curso.

O professor responsável pela disciplina é incumbido de registrar a frequência e o desenvolvimento das atividades de PPS, conforme plano de trabalho, sob a supervisão da Coordenação do Curso e da Gestão de Ensino.

Em consonância com a Resolução CONSUP/IFCE nº 11/2022, a PPS constitui requisito essencial para a integralização do curso técnico, configurando-se como um espaço privilegiado de aprendizagem significativa e de preparação para o mundo do trabalho. Dessa forma, consolida-se como um eixo articulador entre a formação teórica e a prática profissional, reafirmando o compromisso do IFCE com uma educação pública, científica, tecnológica, crítica e socialmente referenciada.

Por fim, a Prática Profissional Supervisionada integra-se de forma articulada ao Projeto Integrador Multidisciplinar e aos demais componentes da Formação Profissional, compondo um conjunto integrado de experiências formativas que fortalecem a relação entre a Formação Geral e a Formação Técnica em Programação de Jogos Digitais. Essa integração concretiza a indissociabilidade entre trabalho, ciência, tecnologia, cultura, arte e prática social, ao promover a vivência de situações reais e desafiadoras que articulam saberes e competências profissionais.

Dessa forma, a PPS contribui de maneira efetiva para a formação integral e integrada dos estudantes, favorecendo a inserção ética e crítica no mundo do trabalho – especialmente nos setores criativo e tecnológico de desenvolvimento de jogos digitais –, a continuidade dos estudos e o desenvolvimento humano em suas múltiplas dimensões.

11.7 Estágio supervisionado não obrigatório

O Estágio Supervisionado não obrigatório constitui uma atividade opcional, de caráter formativo, que visa à integração entre teoria e prática, contribuindo para o aprimoramento das competências profissionais e para o fortalecimento da relação entre o IFCE e o mundo do trabalho, especialmente nos setores criativo, tecnológico e de desenvolvimento de jogos digitais. Possui carga horária total de 100 (cem) horas, com jornada máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, em conformidade com a Lei nº 11.788/2008, com a Resolução CONSUP nº 270, de 06 de fevereiro de 2025, que dispõe sobre o Regulamento de Estágio do IFCE, e com o Manual de Estágio do IFCE (2025).

O estágio poderá ser realizado por estudantes a partir de 16 anos de idade, devidamente matriculados no 3º ano do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio, devendo ser concluído antes do encerramento do período letivo final.

Seu desenvolvimento tem por finalidade consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo da formação e favorecer a vivência prática em ambientes profissionais compatíveis com o perfil do Técnico em Programação de Jogos Digitais e suas áreas correlatas, tais como:

- Estúdios de desenvolvimento de jogos digitais;
- Empresas de tecnologia e desenvolvimento de software;
- Agências de gamificação e experiência do usuário (UX/UI);
- Empresas de produção multimídia e animação digital;
- Incubadoras de empresas e startups de base tecnológica;
- Órgãos públicos ou instituições do terceiro setor que atuem na área de tecnologia, educação e inovação;
- Projetos de extensão e pesquisa na área de jogos digitais desenvolvidos no próprio IFCE.

A realização do estágio deverá ocorrer em empresas, instituições públicas, privadas ou do terceiro setor, mediante a formalização de Termo de Compromisso de Estágio (TCE) e Plano de Atividades de Estágio (PAE), elaborados em conjunto entre o estudante, a parte concedente e o IFCE. Esses documentos deverão estar de acordo com as normas institucionais e ser previamente aprovados pelo Coordenador de Curso, uma vez que o IFCE Jaguaruana não conta com um Setor de Estágio estruturado.

Para cursar o estágio, o estudante deverá formalizar o processo junto à Coordenação de Curso, que será responsável por orientar, registrar e acompanhar todas as etapas, desde a análise e aprovação da documentação até a homologação do Termo de Compromisso.

Durante o período de realização das atividades, o discente contará com:

- Professor-orientador: designado pelo curso, responsável pelo acompanhamento pedagógico e pela articulação entre as atividades de estágio e os conteúdos desenvolvidos no curso;
- Supervisor de campo: indicado pela parte concedente, responsável pelo acompanhamento técnico das atividades no ambiente de estágio.

O estudante deverá participar das reuniões de acompanhamento e apresentar periodicamente uma Ficha de Acompanhamento das Atividades, contendo registros das experiências e das competências desenvolvidas, relacionando-as às disciplinas do curso e ao perfil profissional do Técnico em Programação de Jogos Digitais.

Ao término das atividades, o estagiário deverá entregar, no prazo máximo definido pela Coordenação de Curso, um Relatório Final de Estágio, acompanhado da Ficha de Avaliação do Estagiário, devidamente preenchida e assinada pelo supervisor da parte concedente. O relatório deverá descrever as atividades desenvolvidas, relacionando-as às competências do curso e à formação profissional obtida, conforme modelo e orientações institucionais.

A Direção-Geral do Campus, em articulação com a Coordenadoria de Pesquisa e Extensão (CPE) e a Coordenação de Curso, deverá promover parcerias externas com empresas da indústria criativa e tecnológica, estúdios de jogos, órgãos públicos e entidades do terceiro setor que atuem nas áreas de jogos digitais, tecnologia da informação, comunicação multimídia e inovação, com vistas a ampliar as oportunidades de estágio para os estudantes do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais. Essa articulação visa fortalecer o vínculo entre a formação escolar e o mundo do trabalho, estimulando o desenvolvimento de competências técnicas, científicas, artísticas e sociais em contextos reais de produção, criação e inovação na área de jogos digitais.

O Estágio Supervisionado não obrigatório representa uma oportunidade de aprofundamento prático e de fortalecimento da identidade profissional dos estudantes do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, permitindo a vivência real do ambiente de trabalho na indústria de jogos e no setor criativo e tecnológico.

Ressalta-se que o estágio não compõe a carga horária da Prática Profissional Supervisionada (PPS) do curso, que é integralmente cumprida por meio das disciplinas Projeto de Jogos Digitais (40 horas) e Projeto Integrador Multidisciplinar (60 horas). O estágio constitui uma atividade complementar opcional, que pode ser realizada pelo estudante que desejar ampliar suas experiências formativas.

Portanto, o estágio supervisionado não obrigatório assegura a ampliação da formação técnica, ética e cidadã, em consonância com os princípios institucionais do IFCE e com as diretrizes estabelecidas pela Resolução CONSUP nº 270/2025 e pelo Manual de Estágio do IFCE (2025).

11.8 Projeto Integrador

O Projeto Integrador é uma proposta didático-metodológica a ser desenvolvida e executada no terceiro ano do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio do IFCE Campus Jaguaruana. Com carga horária total de 80 horas, o componente contempla aulas teóricas (10h), práticas (10h) e de Prática Profissional Supervisionada – PPS (60h), assegurando a articulação entre o conhecimento científico, tecnológico, artístico e humanístico e o desenvolvimento de competências éticas, sociais e profissionais.

O Projeto Integrador compreende uma das estratégias para garantir a integração curricular no curso, atuando como eixo central de articulação entre os três núcleos formativos: Formação Geral, Parte Diversificada e Formação Profissional. Seu propósito é articular e aplicar os saberes construídos ao longo do curso, integrando a formação geral, a formação profissional e os temas transversais contemporâneos, na perspectiva de uma formação integral, crítica e cidadã.

O Projeto Integrador deve promover o desenvolvimento de atitudes investigativas, colaborativas e criativas, fortalecendo o compromisso do IFCE com uma educação voltada à autonomia, à sustentabilidade e ao respeito à dignidade humana. No contexto específico do curso de Programação de Jogos Digitais, o projeto materializa-se na criação de um jogo digital (ou protótipo funcional) que dialogue com demandas locais, regionais e globais, integrando conhecimentos de programação, design, arte, narrativa, áudio, matemática, física, língua portuguesa, história, entre outros.

Entre os objetivos do Projeto Integrador, destacam-se:

- I. Compreender os fundamentos conceituais, metodológicos e éticos que orientam a elaboração e execução de projetos integradores na área de jogos digitais;
- II. Articular conhecimentos da formação geral, da formação profissional e dos temas transversais contemporâneos no desenvolvimento de projetos científicos, tecnológicos ou de intervenção social, materializados em jogos digitais;
- III. Planejar, executar e avaliar projetos que promovam a integração entre teoria e prática, interdisciplinaridade, pesquisa e extensão;
- IV. Aplicar fundamentos da pesquisa científica e tecnológica à resolução de problemas reais da comunidade, do mundo do trabalho e do meio ambiente, por meio do desenvolvimento de jogos digitais;
- V. Trabalhar de forma colaborativa, ética e solidária, cultivando empatia, diálogo e respeito à diversidade, simulando o ambiente colaborativo da indústria de jogos digitais;
- VI. Valorizar os temas transversais contemporâneos como eixos estruturantes da formação e da atuação profissional, incorporando-os ao design e à narrativa dos jogos desenvolvidos;
- VII. Comunicar e divulgar os resultados de forma clara, ética e científica, utilizando diferentes mídias e formatos, incluindo publicações em plataformas de jogos (itch.io, GameJolt) e apresentações em eventos acadêmicos;
- VIII. Desenvolver uma postura cidadã e profissional comprometida com o bem-estar coletivo, a dignidade humana e o desenvolvimento sustentável, por meio de jogos que eduquem, conscientizem e incluam.

O Projeto Integrador poderá abranger eixos como os da Educação Ambiental, Sustentabilidade e Consumo Consciente, da Educação Financeira e Fiscal, da Educação para o

Mundo do Trabalho, da Educação Digital, a Tecnologia e Cultura Digital, da Ética, Cidadania e Educação em Direitos Humanos, da Diversidade, Gênero e Sexualidade, da Educação para as Relações Étnico-Raciais e Enfrentamento do Racismo e o da Saúde, Prevenção de Doenças e Qualidade de Vida. Os projetos deverão propor soluções investigativas, tecnológicas ou sociais por meio do desenvolvimento de jogos digitais, contextualizadas às necessidades da comunidade e do mundo do trabalho do Técnico em Programação de Jogos Digitais, incentivando o protagonismo e a autonomia dos estudantes. Especial ênfase será dada a projetos que dialoguem com a realidade local do Baixo Jaguaribe, abordando temas como a cultura quilombola, as tradições indígenas, a preservação da caatinga e do semiárido, e o empreendedorismo criativo na região.

A organização do Projeto Integrador será composta por cinco fases principais, alinhadas ao ciclo de produção de jogos digitais (pré-produção, produção e pós-produção), conforme previsto no PUD da disciplina.

- Fase 1 – Planejamento (Pré-Produção): estudo e delimitação do problema; Identificação do tema, problema ou demanda a ser endereçada pelo jogo digital; Levantamento teórico; Pesquisa de referências, análise de jogos similares (game analysis), estudo de mecânicas e narrativas; Definição clara dos objetivos do projeto e do público-alvo; Planejamento das etapas de execução, definição de sprints e entregas parciais.
- Fase 2 – Elaboração do Projeto: Construção da proposta detalhada - Introdução e justificativa, objetivos, conhecimentos envolvidos (Formação Geral, Formação Profissional e temas transversais), público-alvo, estratégias de execução, recursos e cronograma; Elaboração do Game Design Document (GDD) - Documentação completa do jogo: enredo, mecânicas, personagens, níveis, fluxo, regras,
- Fase 3 – Execução (Produção): Prototipagem funcional - Criação do protótipo jogável utilizando motor de jogo (Unity, Godot, etc.); implementação inicial das principais mecânicas; Desenvolvimento do jogo - Programação dos sistemas centrais (movimentação, colisão, física, UI, eventos, feedbacks); construção e importação de assets visuais e sonoros; Testes de jogabilidade (playtesting) - Testes com usuários, coleta de feedback, correção de bugs, ajustes de balanceamento; Versionamento e gestão - Uso de ferramentas de controle de versão (Git/GitHub) e gestão ágil de projetos.
- Fase 4 – Avaliação: Análise dos resultados - Reflexão crítica sobre o processo de desenvolvimento, verificação do alcance dos objetivos propostos; Avaliação técnica e artística - Análise com base nos critérios de Game Design (MDA: Mecânicas, Dinâmicas, Estética)
- Fase 5 – Socialização dos Resultados (Pós-Produção): Finalização do projeto - Preparação de menus, HUD, fluxo de telas, polimento do jogo; criação de materiais de

apoio (ícones, capa, descrição, instruções); Publicação - Preparação do jogo para publicação em plataforma gratuita; Apresentação e divulgação - Preparação do pitch do jogo; exposição em mostra, feira, evento interno ou externo do IFCE.

A disciplina será conduzida por um(a) professor(a) responsável pelo componente curricular. Este acompanhará o desenvolvimento das atividades e coordenará a formação das equipes da turma, bem como a distribuição dos grupos entre os professores orientadores do curso. Cada equipe contará com dois professores orientadores que atuarão de forma integrada na orientação, estruturação e execução do projeto: um da Formação Geral (Matemática, Física, Língua Portuguesa, Artes, História, Sociologia, Filosofia); e o outro da Formação Profissional (Programação, Design de Jogos, Modelagem 3D, Banco de Dados, Interface de Usuário).

A metodologia adotada na disciplina, não obstante à metodologia para a integração curricular no curso, será pautada em princípios da interdisciplinaridade, contextualização e integração entre teoria e prática, articulando os conhecimentos da formação geral e profissional. Serão utilizadas metodologias participativas, como:

- Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL): os estudantes aprendem por meio do desenvolvimento de um projeto concreto – a criação de um jogo digital;
- Aprendizagem Colaborativa: os trabalhos são desenvolvidos em equipes, simulando o ambiente colaborativo da indústria de jogos digitais;
- Resolução de Problemas: os estudantes enfrentam desafios técnicos, artísticos e de gestão ao longo do desenvolvimento do jogo;
- Simulação do mercado de trabalho: utilização de ferramentas de desenvolvimento, versionamento de código, gestão de projetos ágeis e deploy de aplicações.

Para tanto, a abordagem deverá fomentar a curiosidade científica, o trabalho colaborativo, a criatividade e a reflexão crítica sobre as relações entre ciência, tecnologia e sociedade. Poderá abranger atividades como investigações científicas e análise de jogos de referência, elaboração de projetos de pesquisa e de extensão, visitas técnicas a estúdios de desenvolvimento de jogos ou empresas de tecnologia, participação em feiras, game jams, seminários e oficinas temáticas, e desenvolvimento de jogos educativos para a comunidade externa. Todas as atividades serão desenvolvidas com base nas demandas locais e regionais do Baixo Jaguaribe, valorizando a cultura quilombola e indígena, a preservação ambiental e o empreendedorismo criativo.

A Prática Profissional Supervisionada (PPS) integrará o processo com 60 horas da carga horária total da disciplina, conforme previsto na matriz curricular e no PUD. As atividades de PPS serão desenvolvidas no âmbito do Projeto Integrador e poderão incluir:

- Desenvolvimento completo do jogo (ou protótipo funcional);
- Implementação de mecânicas avançadas (inteligência artificial, física, animações);
- Produção de assets artísticos e sonoros;

- Versionamento e gestão de projeto (Git/GitHub);
- Publicação do jogo em plataforma gratuita (itch.io, GameJolt);
- Apresentação em mostra ou evento acadêmico;
- Elaboração de relatório técnico final.

As atividades de PPS poderão envolver ainda visitas técnicas a estúdios de desenvolvimento de jogos, empresas de tecnologia ou eventos da área, bem como vivências em laboratórios de informática e desenvolvimento do IFCE e participação em projetos de extensão relacionados ao desenvolvimento de jogos para a comunidade. Nos termos do Art. 29, Inciso I, da Resolução CONSUP/IFCE nº 11/2022, as atividades de PPS deverão ser registradas pelo docente responsável pela disciplina no diário de classe, com especificação da carga horária dedicada, das atividades desenvolvidas e da avaliação do desempenho do estudante.

O produto final do Projeto Integrador deverá demonstrar a capacidade técnica, investigativa e reflexiva dos estudantes, assumindo o formato de um jogo digital funcional (ou protótipo avançado). Os resultados poderão assumir outros formatos complementares, como artigos científicos submetidos a eventos da área, tutoriais ou guias de desenvolvimento, e até *E-books* ou produções multimídia.

A socialização dos resultados ocorrerá por meio de Mostras de Projetos Integradores internas ao campus, Feiras de Ciência e Tecnologia, semanas acadêmicas do IFCE, game jams e eventos institucionais, publicação em plataformas gratuitas de jogos, ou mesmo apresentação em eventos científicos externos, quando possível. Todas essas ações fortalecem o vínculo entre ensino, pesquisa e extensão, permitindo que os jogos desenvolvidos alcancem a comunidade e o mundo do trabalho.

A avaliação será contínua, processual e diversificada, conforme o Regulamento de Organização Didática (ROD) do IFCE, considerando os seguintes aspectos como a participação e engajamento (envolvimento nas atividades propostas, assiduidade e pontualidade), a colaboração e trabalho em equipe (capacidade de colaborar, comunicar e resolver conflitos no grupo), a criatividade e inovação (originalidade na concepção do jogo, mecânicas inovadoras, estética diferenciada), a responsabilidade ética e social (incorporação de temas transversais, respeito à diversidade e compromisso com o bem-estar coletivo), a qualidade técnica, científica e comunicativa do produto final (domínio técnico da programação, qualidade do GDD, clareza do relatório, funcionamento do jogo), e, por fim, o cumprimento das etapas (realização das atividades de planejamento, execução e socialização dentro dos prazos estabelecidos).

Embora o trabalho seja desenvolvido coletivamente, a avaliação individual considerará a contribuição efetiva de cada estudante, levando em conta o comprometimento, a coerência e a qualidade das entregas. Para tanto, poderão ser utilizados instrumentos como autoavaliação, avaliação pelos pares, relatórios individuais de contribuição e a observação direta do professor

orientador.

Em síntese, o Projeto Integrador consolida-se como um eixo articulador da formação técnica e cidadã no Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio do IFCE Campus Jaguaruana, ao promover a integração entre conhecimento, prática e valores éticos. Favorece o desenvolvimento de profissionais críticos, criativos e comprometidos com a sustentabilidade e a transformação social, reafirmando o papel do IFCE como instituição pública de educação voltada à construção de uma sociedade mais justa, solidária e humana.

Ao desenvolver um jogo digital que articula saberes da Formação Geral e da Formação Profissional, o estudante não apenas demonstra seu domínio técnico, mas também exerce a cidadania, produzindo um artefato cultural e tecnológico que pode educar, conscientizar, incluir e promover mudanças na realidade local e global.

XII. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação da aprendizagem dá sentido ao trabalho escolar na medida em que verifica o desenvolvimento da aprendizagem do educando em suas diversas dimensões, com a finalidade de assegurar sua progressão acadêmica, estimular a prática da pesquisa, da reflexão, da criatividade e o seu autodesenvolvimento. É também uma ferramenta importante para que o docente avalie o processo ensino-aprendizagem adotado em sala e analise sua prática, superando dificuldades e buscando novas alternativas para a progressão dos estudantes.

A avaliação, nessa perspectiva, assume um papel transformador, onde a relação professor-aluno se dá na expectativa de que a todos é assegurado o direito a aprender, mediados por uma concepção pedagógica reflexiva como fator regulador e indispensável ao processo de ensino e aprendizagem. Portanto, avaliar está relacionado com a busca por uma aprendizagem significativa para o educando, atendendo às necessidades do contexto atual.

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio adotará como prática pedagógica uma avaliação da aprendizagem que integre o processo ensino-aprendizagem numa perspectiva contínua e cumulativa, assumindo as funções diagnóstica, formativa e somativa, de modo a possibilitar uma aprendizagem que considere o predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos.

12.1 Da sistemática de avaliação

Segundo o regulamento da organização didática (ROD) 2017 do IFCE:

Art. 101. A sistemática de avaliação dos conhecimentos construídos, nos cursos com regime seriado, com periodicidade semestral de oferta de disciplinas, obedecerá ao disposto na subseção anterior.