

**Organização Curricular da Educação Básica**
**ENSINO MÉDIO COM ITINERÁRIO DE FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL - Habilitação Técnica em Habilitação Técnica em Programação de Jogos Digitais**

Entradas a partir de 2026

Escola:

Fundamentação Legal: Lei Nº 9.394/96; Lei Nº 14.945/24; ; Resolução CNE/CEB Nº 02/24 (DCNEM); Resolução CEE/ES Nº 3.777/14e Resolução CEE/ES Nº 8.300/2024.

**Nº dias semanais:** 05    **Nº semanas letivas:** 40    **Hora/aula:** 50 minutos

**Horários:** **Matutino:** 07h – 12h20 / **recreio:** 09h30 – 09h50    **Vespertino:** 13h50 – 17h30 / **recreio:** 15h30 – 15h50

**Nº dias letivos:** 200    **CH total de cada série:** 1ª série: 1320h/a = 1100h, 2ª série: 1200h/a = 1000h, 3ª série: 1200h/a = 1000h

FORMAÇÃO GERAL BÁSICA	BNCC	ÁREA DE CONHECIMENTO/UNIDADE CURRICULAR	CARGA HORÁRIA ANUAL			
			1ª SÉRIE 2026	2ª SÉRIE 2027	3ª SÉRIE 2028	
			CARGA HORÁRIA SEMANAL (H/A)	CARGA HORÁRIA SEMANAL (H/A)	CARGA HORÁRIA SEMANAL (H/A)	
PARTE DIVERSIFICADA	MÓDULO DE APRENDIZAGEM PERSONALIZADA	LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	6	4	3	
		MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	6	5	3	
		CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	6	6	3	
		CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	6	5	3	
	MÓDULO DE APRENDIZAGEM PERSONALIZADA	LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	2	0	0	
		MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	2	0	0	
	PROJETO DE VIDA E CARREIRA		2	1	0	
	<b>SUB TOTAL</b>			<b>30</b>	<b>21</b>	<b>12</b>
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL	MÓDULO BÁSICO DA INDÚSTRIA	INTRODUÇÃO À TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	3	0	0
			INTRODUÇÃO A QUALIDADE E PRODUTIVIDADE			
SAÚDE E SEGURANÇA NO TRABALHO						
INTRODUÇÃO A INDÚSTRIA 4.0						
INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS						
SUSTENTABILIDADE NOS PROCESSOS INDUSTRIAIS						
MÓDULO INTRODUTÓRIO		FUNDAMENTOS DE UI / UX DESIGN	0	9	0	
		VERSIONAMENTO E COLABORAÇÃO				
		METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS				
		FUNDAMENTOS DE JOGOS DIGITAIS				
		FUNDAMENTOS DO DESIGN DE ELEMENTOS GRÁFICOS DE JOGOS DIGITAIS				
		FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS				
MÓDULO ESPECÍFICO I		CRIATIVIDADE E IDEAÇÃO EM PROJETOS DE INOVAÇÃO	0	0	9	
		MODELAGEM DE PROJETOS DE INOVAÇÃO				
		PLANEJAMENTO DE ELEMENTOS MULTIMÍDIA DE JOGOS DIGITAIS				
		PRODUÇÃO DE ELEMENTOS MULTIMÍDIA PARA JOGOS DIGITAIS				
		PLANEJAMENTO E PUBLICAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS				
MÓDULO ESPECÍFICO II		CODIFICAÇÃO DE SISTEMAS DE JOGOS DIGITAIS	0	0	9	
		TESTES DE JOGOS DIGITAIS				
		MANUTENÇÃO DE JOGOS DIGITAIS				
		PROTOTIPAGEM DE NEGÓCIOS				
		IMPLEMENTAÇÃO DE NEGÓCIOS INOVADORES				
<b>SUB TOTAL</b>			<b>3</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	
<b>TOTAL DE AULAS SEMANAIS</b>			<b>33</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	

**OBS.: 1** - Nos termos da Lei nº 11.788/2008 e Resolução CEE/ES nº 4.939/2017 - D.O. 22/09/17 os alunos poderão optar pela realização do Estágio Não Obrigatório. **2** - Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros são ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Artes, Literatura e História Brasileira (Lei nº 11.645 de 10/03/2008). **3** - Os conteúdos referentes à Música são ministrados no componente curricular Arte (Lei nº 11.769/2008). **4** - Compõem, o currículo do Ensino Médio, com tratamento transversal e integradamente, permeando todo o currículo, no âmbito dos demais componentes curriculares: Educação alimentar e nutricional (Lei nº 11.947/2009); Processo de envelhecimento; Respeito e valorização do idoso (Lei nº 10.741/2003); Educação ambiental (Lei nº 9.795/99); Educação para o trânsito (Lei nº 9.503/97); Educação em Direitos Humanos (Decreto nº 7.037/2009). **5**. O Módulo de Aprendizagem Personalizada tem como objetivo reconectar o estudante a sua trajetória cognitiva e reduzir a desigualdade educacional por meio da recomposição de aprendizagem nas áreas de Linguagens e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias.