SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

RESOLUÇÃO CONSUP/IFSUL Nº 801, DE 28 DE OUTUBRO DE 2026.

Aprova o Projeto Pedagógico do Curso Técnico de Programação em Jogos Digitais do Câmpus São Leopoldo do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.

O Presidente do Conselho Superior do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, no uso das suas atribuições legais que lhe confere a Lei nº 11.892 de 29/12/2008 e conforme deliberação do Conselho Superior, em reunião ordinária realizada em 26 e 27 de outubro de 2026, resolve:
Art. 1º Esta Resolução aprova, conforme o anexo, o Projeto Pedagógico do Curso Técnico de Programação em Jogos Digitais – forma integrada - do Câmpus São Leopoldo do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.

2º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Carlos Jesus Anghinoni Correa
Presidente do CONSUP

Documentos Anexados:

- **Anexo #1.** PPC (anexado em 28/10/2026 11:28:09)

Documento assinado eletronicamente por:

- **Carlos Jesus Anghinoni Correa**, **REITOR(A) - CD0001 - IFSRIOGRAN**, em 28/10/2026 12:04:49.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/10/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifsul.edu.br/autenticar-documento/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 440240
Código de Autenticação: beab1f328e

INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense
Câmpus
São Leopoldo

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais

Câmpus São Leopoldo

2027/1



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
CAMPUS SÃO LEOPOLDO

CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Forma Integrada

Início: 2027/1

INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Sul-rio-grandense

CAPED
COORDENADORIA DE APOIO PEDAGÓGICO

REITORIA

Carlos Jesus Anghinoni Correa
Reitor

Lia Joan Nelson Pachalski
Vice-reitora

Fabiola Mattos Pereira
Pró-reitora de Ensino

Jair Jonko Araujo
Diretor de Políticas de Ensino e Inclusão

Lydia Tessmann Mulling da Motta
Chefe de Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias

Elisane Ortiz de Tunes
Coordenadora da Coordenadoria de Apoio Pedagógico

Maria Isabel Giusti Moreira
Coordenadora da Coordenadoria de Produção de Tecnologias Educacionais

EQUIPE PEDAGÓGICA - CAPED

Elisane Ortiz de Tunes
Pedagoga/Coordenadora

Cátia Simone Cardozo Xavier
Pedagoga

Isabel Cristina de Carvalho Fonseca
Técnica em Assuntos Educacionais

Margarete Hirdes Antunes
Técnica em Assuntos Educacionais

CÂMPUS SÃO LEOPOLDO

Richard Silva Martins
Diretor Geral

Ricardo Radaelli Meira
Chefe do Departamento de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão

Dados Gerais do Curso	
Nome completo do curso	Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais
Título do estudante formado	Técnico em Programação de Jogos Digitais
Modalidade	Presencial
Forma (integrado/subsequente/concomitante)	Integrado
Carga horária total	3000 h
CH disciplinas obrigatórias	2820 h
CH disciplinas eletivas	0 h
CH Trabalho de conclusão de curso	0 h
CH Estágio curricular	0 h
CH Atividades Complementares	180 h
Número de vagas	36 por turno
Turno de oferta	Integral (Manhã e Tarde)
Regime (anual/semestral)	Anual
Duração	3 anos
Etapas avaliativas por período letivo	2 etapas

Sumário

1 DENOMINAÇÃO 7
2 VIGÊNCIA 7
3 JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS 7
3.1 Apresentação 7
3.2 Justificativa 9
3.3 Objetivos 11
4 PÚBLICO ALVO E REQUISITOS DE ACESSO 12
5 REGIME DE MATRÍCULA 12
6 DURAÇÃO 12
6.1 Carga horária do intervalo pedagógico 12
7 TÍTULO 15
8 PERFIL PROFISSIONAL E CAMPO DE ATUAÇÃO 16
8.1 Perfil profissional 16
8.1.1 Competências profissionais 16
8.2 Campo de atuação 17
9 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR 17
9.1 Princípios metodológicos 17
9.1.1 Acessibilidade curricular e adaptações razoáveis para estudantes com necessidades específicas 21
9.2 Prática profissional 22
9.2.1 Estágio profissional supervisionado 23
9.2.2 Estágio não obrigatório 23
9.3 Atividades Complementares 24
9.4 Trabalho de Conclusão de Curso 25
9.5 Matriz curricular 25
9.6 Matriz de disciplinas eletivas 26
9.7 Matriz de disciplinas optativas 26
9.8 Matriz de pré-requisitos 26
9.10 Matriz de componentes curriculares a distância 27
9.11 Disciplinas, ementas, conteúdos e bibliografia 27
9.12 - Flexibilidade curricular 27
9.13 - Política de formação integral da/do estudante 28
9.14 - Políticas de apoio à/ao estudante 29
9.15 - Formas de implementação das políticas de ensino, pesquisa e extensão 30
10 CRITÉRIOS PARA VALIDAÇÃO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS ANTERIORES 33

11 PRINCÍPIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO 34
11.1 Avaliação da aprendizagem das/dos estudantes 34
11.2 Procedimentos de avaliação do Projeto Pedagógico de Curso 35
12 FUNCIONAMENTO DAS INSTÂNCIAS DE DELIBERAÇÃO E DISCUSSÃO 36
13 PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO 37
13.1 Pessoal docente e supervisão pedagógica 37
13.2 Pessoal técnico-administrativo 39
14 INFRAESTRUTURA 39
14.1 Instalações e Equipamentos oferecidos aos Professores e Estudantes 39
14.2 Infraestrutura de Acessibilidade 40
14.3 Infraestrutura de laboratórios específicos à Área do Curso 40
Anexo I – Regulamento das Atividades Complementares 43

1 DENOMINAÇÃO

Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, forma integrada, do eixo tecnológico Informação e Comunicação.

2 VIGÊNCIA

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, forma integrada, passará a viger a partir de 2027/1.

Durante a sua vigência, este projeto será avaliado com periodicidade trienal pela instância colegiada, sob a mediação da/o Coordenadora/or de Curso, com vistas à ratificação e/ou à remodelação deste.

3 JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

3.1 Apresentação

A Rede Federal se configura hoje como importante estrutura de amplo acesso às conquistas científicas e tecnológicas. No ano de 2019, a Rede Federal celebrou 110 anos de uma trajetória marcada pela evolução e pelo atendimento das necessidades contemporâneas, contando com mais de 8000 escolas, em quase 600 municípios e mais de um milhão de estudantes matriculados em seus cursos.

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, IFSul, é uma instituição pública e gratuita vinculada ao MEC, com sede e foro na cidade de Pelotas no Rio Grande do Sul, que integra a Rede Federal, conjuntamente a outros 37 Institutos Federais e 02 Centros Federais de Educação Profissional e Tecnológica (CEFETs), e também a escolas técnicas vinculadas a Universidades Federais, ao Colégio Pedro II e à Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Criado a partir da transformação do CEFET RS, nos termos da Lei nº. 11.892, de 29 de dezembro de 2008, o IFSul possui natureza jurídica de autarquia, detentora de autonomia administrativa, patrimonial, financeira, didático pedagógica e disciplinar. Os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia prestam um

serviço à nação, ao realizar sua missão de qualificar profissionais para os diversos setores da economia brasileira, realizar pesquisa e desenvolver novos processos, produtos e serviços em colaboração com o setor produtivo

Os 17 câmpus do IFSul estão presentes em 10 regiões do Rio Grande do Sul, sendo eles: Bagé, Camaquã, Charqueadas, Gravataí, Jaguarão, Lajeado, Novo Hamburgo, Passo Fundo, Pelotas, Pelotas – Visconde da Graça, Rosário do Sul, Santana do Livramento, São Leopoldo, Sapiranga, Sapucaia do Sul, Triunfo e Venâncio Aires. A partir da expansão da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, em 2025, iniciou-se o processo de implantação do Campus São Leopoldo.

O Câmpus São Leopoldo, amparado nos princípios da educação pública e gratuita, que reúne ensino, pesquisa e extensão, firma compromisso com o processo educativo e com o desenvolvimento do indivíduo em todas as suas dimensões, por meio de uma educação humanística, científica e tecnológica, em consonância com o Projeto Pedagógico Institucional do IFSul.

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, forma integrada, no eixo tecnológico Informação e Comunicação, tem como objetivo a formação integral de uma/um profissional preparada/o para o mundo do trabalho, buscando uma interação entre os conhecimentos humanísticos, científicos e tecnológicos. Há um empenho para formar profissionais capacitadas/os e comprometidas/os com o desenvolvimento local e regional. Elas/es devem ser capazes de exercer atividades de forma responsável, proativa, crítica e atualizada na resolução de problemas na sua área de conhecimento.

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, na forma integrada, possui carga horária de 3000 horas, sendo no mínimo 1000 horas de disciplinas técnicas, atendendo ao Catálogo Nacional de Cursos Técnicos e às Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Profissional Técnica de Nível Médio. A matriz curricular do curso abrange temas de formação geral e técnica.

O currículo do curso é um importante elemento que orienta os processos de ensino e aprendizagem, estruturado numa formação dinâmica dentro da organização acadêmica e fundamentado nas diretrizes contidas no Projeto Pedagógico Institucional do IFSul.

O curso Técnico em Programação de Jogos Digitais está organizado em três anos, na forma integrada ao ensino médio, modalidade presencial, regime

anual e com duas etapas avaliativas por ano. Visando à formação humana e profissional integral da/do estudante, conectando a fundamentação científica e tecnológica à prática social. Além do domínio técnico em ferramentas e estratégias da área de Programação de Jogos Digitais, a proposta pedagógica promove a empatia, o pensamento crítico, a inovação e o trabalho colaborativo. O objetivo é formar cidadãs e cidadãos éticos, autônomos e conscientes de seu papel na construção de uma sociedade mais justa, inclusiva e sustentável por meio da tecnologia.

Para o alcance do perfil profissional proposto neste projeto, o curso prevê a utilização de diferentes estratégias de ensino, integrando os saberes e conhecimentos prévios e das diferentes disciplinas, entre áreas propedêuticas e técnicas, a fim de vincular os diferentes saberes às dimensões do mundo do trabalho e da vida em sociedade. Os procedimentos didático-pedagógicos e administrativos que consubstanciam este projeto de curso são regidos pela Organização Didática do IFSul.

3.2 Justificativa

De acordo com a Lei n. 11.892, publicada em 2008, os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia têm como finalidade precípua, conforme declarado no Artigo 6º, “ofertar educação profissional e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, formando e qualificando cidadãos com vistas à atuação profissional nos diversos setores da economia.” Nesse sentido, a nossa instituição tem por missão “implementar processos educativos, públicos e gratuitos de ensino, pesquisa e extensão que possibilitem a formação integral mediante o conhecimento humanístico, científico e tecnológico, ampliando as possibilidades de inclusão e desenvolvimento social.” O Plano Nacional de Educação (PNE) reforça essa missão ao descrever, entre seus objetivos, a ampliação do acesso, da permanência e da conclusão na educação profissional e tecnológica, com inclusão e redução de desigualdades. No âmbito da educação profissional técnica de nível médio, o PNE estabelece a necessidade de expansão das matrículas nas formas integrada ou concomitante e determina, especificamente para a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, que pelo menos metade da expansão seja ofertada na forma integrada. O Plano também orienta que essa expansão considere

a vinculação da Rede Federal aos arranjos produtivos, sociais e culturais locais e regionais, bem como a interiorização da educação profissional. Dessa forma, a ampliação da oferta de cursos técnicos integrados ao ensino médio pelos Institutos Federais encontra respaldo nas próprias diretrizes nacionais para a educação profissional e tecnológica, articulando formação integral, inclusão, desenvolvimento e atendimento às especificidades dos diferentes territórios.

O Rio Grande do Sul se consolidou como um dos principais polos nacionais da chamada economia criativa e digital. Conforme o Observatório da Economia Criativa (2023), o Estado ocupa a 3ª posição no país em número de estúdios de jogos digitais, contando com aproximadamente 70 empresas e coletivos de desenvolvimento de games, muitas delas localizadas na Região Metropolitana. Ainda de acordo com a Abragames (2024), o mercado de jogos no Brasil movimentou cerca de US$ 2,6 bilhões, posicionando o país como a maior indústria de games da América Latina e a 10ª do mundo, com crescimento anual de 14% e expansão significativa nas áreas de programação, modelagem 3D, design de jogos, realidade aumentada e realidade virtual.

Além disso, os jogos digitais vão além do campo do entretenimento, sendo aplicados também em educação (jogos educacionais), saúde (jogos sérios e terapêuticos), treinamentos corporativos, simulações industriais e marketing interativo. Por isso, a demanda por profissionais com competências em programação, modelagem, design de interfaces, lógica de jogos e motores gráficos é crescente e ainda pouco atendida na rede pública de ensino técnico.

Porém, a justificativa pela criação do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais vai além das necessidades econômicas. Para a definição dos cursos ofertados pelo Câmpus São Leopoldo, foram visitadas todas as escolas municipais da cidade, onde realizou-se uma pesquisa com as/os alunos do nono ano do ensino fundamental. Essa pesquisa visava identificar, dentre os possíveis cursos a serem ofertados, qual era o mais desejado pelos futuros estudantes do câmpus. O resultado, para o eixo de Informação e Comunicação, foi de 52% para as alternativas criativas, Computação Gráfica e Programação de Jogos Digitais. O grande vencedor, com 26,50% das escolhas foi o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais.

Dessa forma, aliando-se ao contexto laboral e ao desejo dos estudantes, justifica-se e define-se o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais como

uma oferta válida e viável para o desenvolvimento tecnológico e produtivo da cidade e da região.

3.3 Objetivos

Promover uma formação humana integral, articulando conhecimentos científicos, tecnológicos e culturais aos conhecimentos específicos da Programação de Jogos Digitais, de modo a desenvolver sujeitos autônomos, críticos, cooperativos e socialmente responsáveis, capazes de compreender e intervir nos processos produtivos e na realidade em que estão inseridos.

Objetivos específicos

Desenvolver conhecimentos necessários à inserção e à atuação profissional no mundo do trabalho, bem como estimular a continuidade dos estudos e após a integralização do curso;

Integrar os conhecimentos da formação geral e da formação técnica, possibilitando a compreensão dos fenômenos naturais, tecnológicos, sociais, econômicos e culturais relacionados ao mundo do trabalho;

Desenvolver habilidades de iniciativa, criatividade, persistência, comprometimento, responsabilidade, capacidade de estabelecer metas, buscar informações, planejar e acompanhar sistematicamente projetos relacionados ao desenvolvimento de jogos digitais;

Promover o planejamento, a elaboração, a execução e o gerenciamento de projetos de jogos digitais, considerando aspectos técnicos de planejamento e gestão;

Contextualizar as principais questões contemporâneas da área técnica no que se refere ao conhecimento, inventividade e aprendizagem contínua;

Incentivar proposições e soluções criativas para situações críticas, enfatizadas entre os aspectos tecnológicos, humanísticos e ambientais em um processo de constante evolução da tecnologia;

Formar para a atuação no mundo de trabalho globalizado e em constante transformação, desenvolvendo o pensamento sistêmico, a criatividade e a adaptabilidade tecnológica, sem perder de vista o contexto social e humano.

4 PÚBLICO ALVO E REQUISITOS DE ACESSO

Para ingressar no Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, as/os candidatas/os deverão ter concluído o Ensino Fundamental ou equivalente.

O processo seletivo para ingresso no Curso será regulamentado em edital específico.

5 REGIME DE MATRÍCULA

Regime do Curso	Anual
Regime de Matrícula	Anual
Regime de Ingresso	Anual
Turno de Oferta	Integral (Manhã e Tarde)
Número de vagas	36

6 DURAÇÃO

Duração do Curso	3 anos
Prazo máximo de integralização	6 anos
Carga horária em disciplinas obrigatórias	2820 h
Carga horária em disciplinas eletivas	0 h
Estágio Profissional Supervisionado	0 h
Atividades Complementares	180 h
Trabalho de Conclusão de Curso	0 h
Carga horária total mínima do Curso	3000 h
Carga horária total do Curso	3000 h
Optativas	0 h

6.1 Carga horária do intervalo pedagógico

A/O estudante do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais terá uma carga horária total de 3000 horas a cumprir ao longo dos três anos, sendo 2820 horas destinadas aos componentes curriculares em suas estruturas formais de ensino e 180h em atividades complementares desenvolvidas no tempo pedagógico do intervalo escolar e em atividades extracurriculares, como projetos

de ensino, pesquisa e extensão. Isto é, anualmente, serão computadas 50h de atividades complementares, a partir dos 15 minutos diários de intervalo. As horas complementares, incluindo as 30 horas restantes, também poderão ser realizadas através das diversas atividades elencadas no Regulamento de Atividades Complementares (Anexo I).

Para isso, esta organização curricular considerou que as atividades complementares realizadas dentro da rede federal de ensino são, por excelência, ações de ensino, pesquisa e extensão. Essas atividades se caracterizam como um complemento formativo por meio de aprendizagens adquiridas fora dos espaços formais de salas de aula e da carga horária estabelecida para as disciplinas.

Além disso, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) – Câmpus São Leopoldo, desde a sua criação, defende o tripé ensino, pesquisa e extensão; consequentemente, qualificar o intervalo como tempo pedagógico não só agrega valor ao trabalho docente, que se reinventa e se desafia a cada novo curso estruturado para a comunidade estudantil, como também ressignifica o olhar institucional para um tempo que pode ser utilizado para atividades orientadas, estruturadas e dirigidas por docentes e/ou equipe pedagógica em parceria com o Grêmio Estudantil, projetos de ensino, pesquisa e extensão, núcleos e outros. Nesses termos, as atividades complementares realizadas pelas/os estudantes do Curso em questão serão computadas pela frequência, considerando a permanência das/dos discentes nas dependências do Instituto no período do intervalo escolar.

Quanto aos atos normativos expostos no portal de transparência do Ministério da Educação, especificamente aqueles destinados à carga horária, observa-se que a maioria corresponde à Educação Superior; todavia, nos pareceres correspondentes ao Ensino Fundamental e Médio, pode-se identificar o Parecer CNE/CEB no 2/2003, aprovado em 19 de fevereiro de 2003, que orienta sobre a utilização do recreio como atividade escolar.

> Estando os alunos sob a responsabilidade da Instituição, também durante os intervalos ou recreios, esses momentos podem se transformar em excelentes oportunidades para os educadores conhecerem melhor os educandos, assim como para exercerem a sua função educativa (Brasil, 2003, p.1).[1]

[1] BRASIL, Parecer CNE/CEB Nº 2/203 – Orientações sobre a utilização do recreio como atividade escolar.

Assim sendo, destinar a carga horária do intervalo pedagógico para atividades complementares têm como objetivo integralizar ao currículo do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais do IFSUL – Câmpus São Leopoldo atividades educacionais que promovam o aprofundamento de temas atuais, reflexões práticas e ações integradoras. Essas práticas visam fortalecer as relações e trocas de conhecimento entre as/os estudantes, contribuindo com aspectos essenciais para uma formação técnica profissionalizante, humanista e ética, consolidada no perfil profissional da/do egressa/o.

Para tanto, a programação das atividades pedagógicas organizadas para este tempo permitirá que as/os estudantes desenvolvam aspectos comportamentais e atitudinais, essenciais para o bem viver individual, social e, especificamente, no mundo do trabalho em tempos atuais, através da integração, interatividade, sensibilidade, responsabilidade, empatia, respeito, resolutividade, curiosidade científica e autoconhecimento. Outro aspecto importante e estruturante das atividades pedagógicas, enquanto complemento formativo, é o trabalho com temas transversais, o qual deve ser realizado como uma construção permanentemente, também atrelado à vida social e cidadã das/dos estudantes.

Como exemplo de atividades educacionais e metodologias aplicáveis ao público jovem do Ensino Médio, têm-se a possibilidade de implementar:

- Quiz interativo sobre dinâmicas do mundo do trabalho, resolução de situações-problema, acessibilidade, questões de gênero e sexualidade;

- Mapas mentais, a partir de temas geradores;

- Dinâmicas inclusivas, com apoio dos núcleos do Câmpus;

- Atividades de meditação, alongamento e relaxamento;

- Jogos diversos, para o exercício de regras, tolerância, inteligência emocional, estratégia, atenção etc.;

- Rodas de conversa mediadas, sobre temas diversos: adolescência, identidade, incertezas e futuro profissional;

- Círculos restaurativos, para trabalhar a relação entre estudantes e estudantes e professores;

- Técnicas de oratória, para aprimorar a comunicação;

Brasília: MEC, 2003

- Circuito de poesia, dedicado à leitura, conhecimento e difusão de poemas e poesias;

- Dobradura de origamis, para subsidiar as aprendizagens geométricas, auxiliando na concentração, atenção e criatividade;

- Tempo para reflexão, gestão e organização pessoal.

Desse modo, o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais atende às prerrogativas da Base Nacional Comum Curricular e às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional e Tecnológica. Amparada na autonomia pedagógica, a instituição integra os Temas Contemporâneos Transversais de forma articulada ao currículo. Portanto, ao longo dos três anos de formação, as/os estudantes participam de ações educativas que debatem ética, cidadania, diversidade cultural, saúde, meio ambiente, ciência, tecnologia, e as relações entre educação e trabalho, conectando a formação técnica aos desafios da sociedade contemporânea. Assim, ao longo de três anos de curso, os estudantes têm a oportunidade de participar de ações educativas que abordam ética, saúde, pluralidade cultural, orientação sexual, meio ambiente, educação e trabalho, entre outros.

Essas ações não apenas enriquecem o tempo pedagógico do intervalo, mas também promovem a aproximação entre as/os estudantes, valorizando e respeitando as suas diferenças. Contribuindo para a superação de antigos dilemas que marcam os intervalos e/ou recreios como tempos vazios de possibilidade formativas.

Por fim, a participação da/do estudante nas atividades pedagógicas propostas nos quinze minutos de intervalo, a cada turno de aula, corresponde à 150h de atividades complementares, ficando a cargo de outras ações e regulamentadas e descritas no respectivo Regulamento de Atividades Complementares (Anexo I), a complementação das 180h exigidas como requisito parcial para conclusão do Curso, conforme descrito no Item 6.

7 TÍTULO

Após a integralização da carga horária total do Curso, incluindo atividades complementares, a/o estudante receberá o diploma de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

8 PERFIL PROFISSIONAL E CAMPO DE ATUAÇÃO

8.1 Perfil profissional

A/O Técnica/o em Programação de Jogos Digitais é uma/um profissional de visão sistêmica, criativa/o e inovadora/or, capacitada/o para atuar em todas as etapas do ciclo de vida de desenvolvimento de jogos.

A/O egressa/o possui domínio prático e teórico para atuar no planejamento, na codificação, nos testes e na manutenção de jogos digitais, integrando com fluência elementos de programação, roteirização e modelagem. Diferencia-se por sua capacidade de atuar em equipes multidisciplinares e de utilizar o pensamento computacional e o design de interação não apenas para o entretenimento, mas também para o desenvolvimento de soluções interativas aplicadas a diferentes áreas, como educação, saúde e ambiente corporativo.

Além do rigor técnico, a/o profissional egressa/o destaca-se pela sua formação humana integral, compreendendo seu papel como cidadã/cidadão inserido em um mercado globalizado e em constante transformação, demonstrando autonomia intelectual, adaptabilidade às novas tecnologias e responsabilidade social quanto à acessibilidade, usabilidade e impactos culturais dos produtos que desenvolve.

8.1.1 Competências profissionais

A/O Técnico em Programação de Jogos Digitais é uma/um profissional com competência para:

- Projetar e conceber: Elaborar documentações técnicas de jogos (como o Game Design Document - GDD), estruturando escopo, narrativa, mecânicas, regras e objetivos.
- Desenvolver e codificar: Aplicar linguagens de programação, algoritmos e estruturas de dados no desenvolvimento de jogos utilizando os principais motores gráficos (Game Engines) do mercado
- Integrar mídias: Incorporar e manipular adequadamente elementos de artes visuais (2D e 3D), interfaces gráficas (UI/UX) e recursos de áudio (trilhas e efeitos sonoros) ao ambiente de programação do jogo

- Testar e validar: Planejar e executar rotinas de testes de software e controle de qualidade (QA), corrigindo falhas (bugs) e otimizando a jogabilidade (gameplay) e a performance do produto.
- Publicar e manter: Realizar o processo de exportação, implantação e manutenção de jogos em diferentes plataformas e lojas virtuais
- Trabalhar em equipe: Atuar de forma colaborativa e articulada em equipes multidisciplinares, utilizando metodologias ágeis de desenvolvimento.
- Resolver problemas: Demonstrar capacidade de análise crítica, raciocínio lógico e criatividade para propor soluções inovadoras diante de desafios técnicos ou limitações de escopo.
- Atualizar-se continuamente: Reconhecer a velocidade das inovações no setor de tecnologia, engajando-se na pesquisa contínua e no aprendizado ao longo da vida.
- Atuar com ética e responsabilidade: Aplicar princípios de acessibilidade, respeito à diversidade e legislações de direitos autorais e propriedade intelectual durante o desenvolvimento de soluções digitais.

8.2 Campo de atuação

A/O egressa/o do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais estará apta/o a atuar em estúdios de desenvolvimento de jogos digitais, empresas de tecnologia, agências de comunicação e produtoras de conteúdo digital, bem como em organizações que desenvolvem aplicações interativas, simuladores, sistemas multimídia ou soluções computacionais relacionadas ao entretenimento, educação e treinamento digital.

9 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

9.1 Princípios metodológicos

Em conformidade com os parâmetros pedagógicos e legais para a oferta da Educação Profissional Técnica de Nível Médio, o processo de ensino e

aprendizagem privilegiado pelo Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais contempla estratégias problematizadoras, tratando os conceitos da área técnica específica e demais saberes atrelados à formação geral da/o estudante, de forma integrada, contextualizada e interdisciplinar, vinculando-os permanentemente às suas dimensões do trabalho em seus cenários profissionais.

As metodologias adotadas conjugam-se, portanto, à formação de habilidades e competências, atendendo à vocação do Instituto Federal Sul-rio-grandense, no que tange ao seu compromisso com a formação de sujeitos aptos a exercerem sua cidadania, bem como à identidade desejável aos Cursos Técnicos, profundamente comprometidos com a inclusão social, através da inserção qualificada dos egressos no mundo do trabalho.

Visando uma formação ampla e integral do indivíduo, experiências extracurriculares devem ser fomentadas e incentivadas. Essas atividades estimulam as/os estudantes a buscar conhecimentos e vivências que enriqueçam sua formação, permitindo-lhes explorar e se aprofundar nas áreas de maior interesse. Dessa forma, o curso promove uma formação mais integral e personalizada, conectando teoria e prática e preparando a/o estudante para os desafios do mundo do trabalho e da vida acadêmica.

Para tanto, ganham destaque estratégias educacionais que privilegiem:

- A interdisciplinaridade, com constante busca de momentos de reflexão sobre os conhecimentos a serem trabalhados em cada disciplina e a possibilidade de inter-relação com as demais disciplinas, visando que a/o estudante consiga compreender o todo e não fragmentos atrelados a disciplinas individuais, uma vez que o currículo não opera como uma soma de disciplinas isoladas, mas como uma rede de saberes. Conceitos de Matemática e Física são instrumentalizados e integrados aos conteúdos técnicos de programação de jogos digitais no ensino das lógicas de colisão e gravidade nos motores de jogos; a Arte, a Literatura e a História fornecem o repertório para a construção de Game Design, roteirização e estética visual; enquanto a Sociologia e a Filosofia ancoram os debates sobre acessibilidade, ética e impactos socioculturais do entretenimento digital. A contextualização aproxima o conteúdo da realidade da/do aluna/o e das demandas do mundo do trabalho. Além disso, o currículo busca abordar e fomentar, de forma transversal e em consonância a lei 14.986/24, a participação nas tecnologias,

demonstrando o pioneirismo, principalmente feminino na história das ciências e tecnologias.

- Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e Resolução de Problemas: O eixo central da dinâmica de sala de aula é a aplicação de metodologias ativas, com destaque para a Aprendizagem Baseada em Projetos (*Project-Based Learning*). Em vez de um ensino puramente expositivo, as/os estudantes são desafiados constantemente a criar soluções (protótipos, *assets* gráficos, trechos de código e jogos completos) que respondam a problemas reais. Essa abordagem simula as etapas de produção e os desafios de um estúdio de desenvolvimento (*pipeline* da indústria).

- Integração por meio da Prática Profissional e Projetos Integradores: A consolidação da aprendizagem ocorre através de Práticas Profissionais Integradas e Projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão desenvolvidos ao longo do curso. Estes espaços convidam as/os estudantes a mobilizar simultaneamente competências de diferentes disciplinas para a entrega de um produto final. Essas atividades extrapolam o laboratório, conectando as/os alunos com a comunidade externa e com o arranjo produtivo local, fomentando o empreendedorismo e a inovação tecnológica.

- Diversificação dos Espaços de Aprendizagem: O fazer pedagógico utiliza as salas de aula, mas amplia seu olhar para as demais práticas formativas, como participação em oficinas criativas, visitas técnicas e participação em eventos científicos, visando ampliar o olhar do estudante sobre questões tecnológicas e sociais.

- Formações complementares, com o apoio de instituições locais ou regionais, ligadas à área de informática, com os núcleos do Campus NUGAI, NAPNE, NUGEDS e NEABI, que viabilizem cursos, seminários, palestras, em diversas áreas do saber. Tais atividades com o propósito de ampliar os conhecimentos da/o discente em relação ao universo da informática e o seu contexto sociocultural, de forma que sejam compreendidas e refletidas as questões sociais e do mundo do trabalho.

- Utilização de Tecnologias Digitais, como Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) para o aprofundamento de conteúdos, compartilhamento de materiais de ensino e desenvolvimento de aulas e espaços pedagógicos não presenciais.

O primeiro ano do curso introduz e apresenta ao estudante as duas necessidades da área, de um lado colocam-se os fundamentos do universo da programação, passando pela lógica de programação e resolução de problemas computacionais através de algoritmos, e de outro os aspectos criativos do desenho, da ilustração e da criação de histórias, narrativas e personagens.

O segundo ano contempla os fundamentos e técnicas de desenho multidimensional e aprofunda os conhecimentos em programação, introduzindo os conceitos de orientação a objetos.

O terceiro ano aborda as plataformas de entrega dos jogos digitais, como a Web e os Dispositivos Móveis, bem como, suas linguagens de programação e banco de dados. Como integração de conteúdos, neste ano os alunos desenvolvem seus projetos de finalização de curso por meio de um Projeto avançado e integrador em programação de jogos digitais, finalizando assim o curso com a produção de um jogo digital completo, incluindo roteiro e personagens, gamificação e programação.

Para a materialização do perfil profissional proposto, o curso adota a integração metodológica direta nas disciplinas, superando a simples justaposição de conteúdos. A interdisciplinaridade atua como princípio estruturante, promovendo a articulação intencional entre o núcleo comum e o núcleo técnico. Dessa forma, saberes de áreas como Matemática e Física são aplicados à programação da física e movimentação dos jogos; conceitos de Literatura, História, Geografia e Artes convergem para a construção de narrativas, design de personagens e roteirização; enquanto a Sociologia e a Filosofia fomentam o pensamento crítico sobre a representatividade e a ética no consumo e criação de mídias digitais.

Na dimensão das Ciências da Natureza e Exatas, a integração de conhecimentos ganha vida ao materializar conceitos de Matemática e Física através do desenvolvimento de mecânicas fundamentais, como a aceleração do salto de um personagem, a trajetória de um projétil ou o cálculo de colisão entre objetos, ações que exigem o uso prático de vetores, trigonometria, funções, matrizes, cinemática e outros conhecimentos correlatos.

Simultaneamente, o universo do curso técnico em programação de jogos digitais atua como um campo fértil para a área de Linguagens e Ciências Humanas. A elaboração da narrativa, a construção de mundo e a escrita dos diálogos aprofundam a redação, a interpretação textual e o estudo do Português e do Inglês,

idioma indispensável na leitura de documentações técnicas e na comunicação global. A ambientação dos cenários exige pesquisas e conhecimentos trabalhados em História e Geografia para garantir contexto sociocultural e coerência espacial. Já a Filosofia e a Sociologia atuam na estruturação dos dilemas éticos enfrentados pelo jogador, na análise do comportamento social em ambientes multijogador e no debate crítico sobre acessibilidade, viés algorítmico e inclusão.

Por fim, a integração com a Arte conecta a teoria das cores, a composição visual, a computação gráfica e o design sonoro à psicologia da experiência do usuário. Ao adotar a Aprendizagem Baseada em Projetos, a/o estudante deixa de ser uma/um mera/o consumidora/or de tecnologia e passa a atuar como uma/um criadora consciente. Essa sinergia entre o saber técnico e o conhecimento humanístico desenvolve a autonomia, a empatia e o pensamento crítico, preparando uma/um profissional capaz de compreender o impacto cultural, econômico e social das ferramentas digitais que constrói.

Além da transversalidade em sala de aula, a indissociabilidade entre teoria e prática se consolida por meio da integração como prática profissional. Ao longo de todo o percurso formativo, os estudantes são imersos em atividades complementares, por meio de práticas integradoras que simulam o ambiente real de produção da indústria criativa e de software.

O currículo prevê a utilização contínua de projetos de ensino, pesquisa e extensão como espaços de articulação. Esses projetos demandam que as/os alunos trabalhem de forma colaborativa no desenvolvimento de soluções tecnológicas e/ou sociais que respondam às demandas reais da comunidade. Através dessas metodologias ativas, a instituição se conecta à comunidade e ao arranjo produtivo local, garantindo que a educação profissional técnica de nível médio integrada seja, de fato, um processo formativo voltado tanto para o exercício pleno da cidadania quanto para a atuação inovadora no mundo do trabalho.

9.1.1 Acessibilidade curricular e adaptações razoáveis para estudantes com necessidades específicas

- Abordagem inclusiva que considere o conceito ampliado de acessibilidade alinhada à legislação e aos documentos institucionais vigentes;

- Utilização da Resolução CONSUP/IFSUL nº 366 de 11 de dezembro de

2023 que aprova o Regulamento dos Processos Inclusivos para Estudantes com Necessidades Educacionais Específicas no âmbito do IFSul, tendo em vista os princípios estabelecidos na Política de Inclusão e Acessibilidade do IFSul.

- Necessidade de acompanhamento e realização de Plano Educacional Individualizado (PEI) para estudantes com necessidades específicas, garantindo adequações no planejamento, acompanhamento e avaliação proporcionando o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem, conforme prevê a Lei Brasileira de Inclusão.

9.2 Prática profissional

Com a finalidade de garantir o princípio da indissociabilidade entre teoria e prática no processo de ensino e aprendizagem, o curso privilegia metodologias problematizadoras, que tomam como objetos de estudo os fatos e fenômenos do contexto educacional da área de atuação técnica, procurando situá-los, ainda, nos espaços profissionais específicos em que os estudantes atuam.

Nesse sentido, a prática profissional figura tanto como propósito formativo, quanto como princípio metodológico, reforçando, ao longo das vivências curriculares, a articulação entre os fundamentos teórico-conceituais e as vivências profissionais.

Esta concepção curricular é objetivada na opção por metodologias que colocam os variados saberes específicos a serviços da reflexão e ressignificação das rotinas e contextos profissionais, atribuindo ao trabalho o status de principal princípio educativo, figurando, portanto, como eixo articulador de todas as experiências formativas.

Ao privilegiar o trabalho como princípio educativo, a proposta formativa do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais assume o compromisso com a dimensão da prática profissional intrínseca às abordagens conceituais, atribuindo-lhe o caráter de transversalidade. Assim sendo, articula-se de forma indissociável à teoria, integrando as cargas horárias mínimas da habilitação profissional, conforme definem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio.

Em consonância com esses princípios, a prática profissional no Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais traduz-se curricularmente por meio de:

- Visitas técnicas;
- Oficinas;
- Seminários;
- Palestras;
- Aulas práticas;
- Participação em projetos de ensino, pesquisa e extensão.

Dessa forma, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional, o currículo garante o acúmulo de horas de experiência prática diretamente nos laboratórios, oficinas, mostras tecnológicas, visitas técnicas e, primordialmente, no desenvolvimento de produtos digitais ao longo dos três anos de curso.

9.2.1 Estágio profissional supervisionado

Considerando a natureza tecnológica e o perfil profissional projetado, o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais não oferece Estágio Profissional Supervisionado, assegurando, no entanto, a prática profissional intrínseca ao currículo desenvolvida nos ambientes de aprendizagem.

9.2.2 Estágio não obrigatório

No Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais prevê-se a oferta de estágio não-obrigatório, em caráter opcional, sendo componente da trajetória formativa da/o estudante, possibilitando vivências profissionais ao longo da formação, compondo um importante espaço pedagógico considerado um currículo em ação, que assegura a/o estudante a possibilidade de trilhar itinerários formativos particularizados, conforme seus interesses e possibilidades.

A modalidade de realização de estágios não obrigatórios encontra-se normatizada no regulamento de estágio do IFSul.

O estágio será validado mediante entrega de relatório final.

9.3 Atividades Complementares

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais prevê o aproveitamento de experiências extracurriculares como Atividades Complementares, com o objetivo de expandir a formação dos estudantes para além do ambiente da sala de aula. Nesse viés, ações de ensino, pesquisa e extensão são oportunizadas aos estudantes no intervalo pedagógico de quinze minutos para cada turno de aula. Nesses contextos, são priorizadas atividades de integração e de socialização entre estudantes, servidoras/es técnico-administrativos e docentes, com tempo para alimentação e higiene pessoal. Tais atividades incentivam a busca autônoma por conhecimentos e vivências práticas que enriquecem o currículo, permitindo a/o aluna/o explorar e aprofundar-se nas suas áreas de maior interesse dentro do vasto ecossistema da tecnologia.

Ao estimular a participação em eventos da área — tais como Game Jams, hackathons, mostras tecnológicas, palestras, oficinas e projetos de extensão —, o curso promove uma formação mais completa, atualizada e personalizada. Essa dinâmica conecta de forma contínua a teoria à prática, inserindo o aluno no mundo do trabalho e preparando-o para as rápidas inovações.

As Atividades Complementares atuam, portanto, como modalidades de enriquecimento da qualificação acadêmica e profissional. Elas objetivam garantir a flexibilização curricular e fomentar a cultura da educação continuada (lifelong learning), em estrita consonância com os princípios estabelecidos na Organização Didática do IFSul.

Cumprindo com sua função de diversificar o processo de ensino-aprendizagem, as Atividades Complementares devem ser desenvolvidas pelo estudante desde o seu ingresso no curso, integralizando a carga horária estabelecida na matriz curricular, de modo a refletir o perfil de formação previsto neste Projeto Pedagógico. A modalidade operacional e os critérios de validação para a oferta e o cômputo dessas atividades encontram-se descritos no Regulamento de Atividades Complementares do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais (Anexo I).

9.4 Trabalho de Conclusão de Curso

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais não prevê a realização de Trabalho de Conclusão de Curso.

9.5 Matriz curricular

MEC/SETEC **INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE**					A PARTIR DE 2027/1
INSTITUTO FEDERAL Sul-rio-grandense Câmpus São Leopoldo	Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais				
	MATRIZ CURRICULAR Nº				
	CÓDIGO	DISCIPLINAS	HORA AULA SEMANAL	HORA AULA ANUAL	HORA RELÓGIO ANUAL
1º ANO		Língua Portuguesa e Literatura I	3	120	90
		Educação Física I	2	80	60
		Geografia I	2	80	60
		História I	2	80	60
		Matemática I	3	120	90
		Física I	3	120	90
		Química I	2	80	60
		Arte	4	160	120
		Fundamentos de Game Design e Multimídia	3	120	90
		Construção de Personagens e Narrativas	3	120	90
		Ilustração e Modelagem I	3	120	90
		Introdução a Lógica e Programação de Jogos	4	160	120
		SUBTOTAL	34	1360	1020
2º ANO		Língua Portuguesa e Literatura II	3	120	90
		Língua Inglesa I	2	80	60
		Educação Física II	2	80	60
		Geografia II	2	80	60
		História II	2	80	60
		Filosofia I	2	80	60
		Sociologia I	2	80	60
		Matemática II	3	120	90
		Física II	3	120	90

		Química II	2	80	60
		Biologia II	2	80	60
		Ilustração e Modelagem II	3	120	90
		Programação de Jogos I	4	160	120
		Estudos complementares em Informática I	2	80	60
		SUBTOTAL	34	1360	1020
3º ANO		Língua Portuguesa e Literatura III	2	80	60
		Língua Inglesa II	2	80	60
		Educação Física III	2	80	60
		Filosofia II	2	80	60
		Sociologia II	2	80	60
		Matemática III	2	80	60
		Biologia II	2	80	60
		Projeto Integrador de Jogos Digitais	4	160	120
		Programação de Jogos II	4	160	120
		Estudos complementares em Informática II	2	80	60
		Fundamentos de Inteligência Artificial	2	80	60
		SUBTOTAL	26	1040	780
		SUBTOTAL GERAL	**94**	**3760**	**2820**
		CARGA HORÁRIA DAS DISCIPLINAS	-	3760	2820
		CARGA HORÁRIA DE DISCIPLINAS ELETIVAS	-	-	-
		TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	-	-	-
		ATIVIDADES COMPLEMENTARES	-	-	180
		ESTÁGIO CURRICULAR	-	-	-
		CARGA HORÁRIA TOTAL	-	3760	3000
		CARGA HORÁRIA DE DISCIPLINAS OPTATIVAS	-	-	-

HORA AULA = 45 MINUTOS.
DESENVOLVIMENTO DE CADA SEMESTRE EM 20 SEMANAS.

9.6 Matriz de disciplinas eletivas

Não se aplica

9.7 Matriz de disciplinas optativas

Não se aplica

9.8 Matriz de pré-requisitos

Não se aplica

9.9 Matriz de disciplinas equivalentes

Não se aplica

9.10 Matriz de componentes curriculares a distância

Não se aplica

9.11 Disciplinas, ementas, conteúdos e bibliografia

Disponível no Catálogo de Cursos do IFSul em

9.12 - Flexibilidade curricular

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais implementa o princípio da flexibilização preconizado na legislação regulatória da Educação Profissional Técnica de Nível Médio, concebendo o currículo como uma trama de experiências formativas intra e extra-institucionais que compõem itinerários diversificados e particularizados de formação.

Nesta perspectiva, são previstas experiências de aprendizagem que transcendem os trajetos curriculares previstos na matriz curricular. A exemplo disso, estimula-se o envolvimento da/o estudante em atividades de extensão, participação em eventos direcionados à área de formação, como feiras, seminários, viagens técnicas, estágios não obrigatórios, projeto de monitorias acadêmicas, projetos de ensino e atividades de iniciação à pesquisa, dentre outras atividades especificamente promovidas ou articuladas ao Curso, dentre outras experiências potencializadoras das habilidades científicas e da sensibilidade às questões sociais.

Por meio destas atividades, promove-se o permanente envolvimento dos discentes com as questões contemporâneas que anseiam pela problematização escolar, com vistas à qualificação da formação cultural e técnico-científica da/o estudante.

Para além dessas diversas estratégias de flexibilização, também a articulação permanente entre teoria e prática e entre diferentes campos do saber no âmbito das metodologias educacionais, constitui importante modalidade de flexibilização curricular, uma vez que incorpora ao programa curricular previamente

delimitado a dimensão do inusitado, típica dos contextos científicos, culturais e profissionais em permanente mudança.

9.13 - Política de formação integral da/do estudante

No sentido de construir um percurso no qual a/o estudante possa vivenciar uma formação integrada, sem a dualidade entre o conhecimento técnico e o geral, está na base da organização curricular do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais o entendimento de que o compromisso em problematizar e trabalhar questões éticas, e ambientais perpassam os diversos componentes curriculares da matriz curricular. Essa concepção de ensino deve-se à indissociabilidade entre o trabalho, a ciência, a cultura e a tecnologia, dimensões em que tanto a ética quanto o meio ambiente são questões fundamentais para uma educação transformadora.

Dessa forma, toda a trajetória educacional do curso prevê a interface do debate ético e ambiental com os conhecimentos problematizados nas aulas. A redação de documentos técnicos será trabalhada nas disciplinas de linguagens, mas também nas técnicas, visto que ler e escrever é um compromisso de todas as áreas, assim como as normas técnicas e boas práticas de segurança serão tema constante em todos os componentes curriculares.

O trabalho articulado entre as áreas será buscado de modo a promover a aproximação entre a teoria e a prática, proporcionando aos estudantes problematizações pertinentes ao curso. Uma educação comprometida com a integração entre a escola e a sociedade deve trabalhar visando à inclusão social, ao reconhecimento da diversidade étnico-cultural, à afirmação das etnias socialmente subjugadas, à valorização das experiências e perspectivas femininas e ao fortalecimento da educação política e dos direitos de cidadania. Tais dimensões devem estar presentes nos diferentes componentes curriculares, uma vez que a pluralidade e a formação cidadã não devem ser objetivos isolados de uma ou outra área, mas finalidade comum de todo o projeto escolar.

Por isso, ainda que algumas disciplinas dediquem um tempo maior a essas temáticas, todas as áreas, ao seu tempo e modo, poderão tratar desses assuntos, e não apenas aquelas previstas na legislação, como a lei 10.639/03, a qual instituiu que as áreas de Artes, Literatura e História devem incluir no currículo a temática da história e cultura afro-brasileira e indígena. Além das considerações descritas

anteriormente, receberá tratamento transversal e integradamente em todo o currículo, no âmbito dos componentes curriculares, as seguintes temáticas: Educação Alimentar e Nutricional (Lei nº 11.947/2009); processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso, (Lei nº10.741/2003-Estatuto do Idoso); Educação Ambiental (Lei nº 9.795/99-Política Nacional de Educação Ambiental); Educação para o Trânsito (Lei nº 9.503/97, que institui o Código de Trânsito Brasileiro); Educação em Direitos Humanos (Decreto nº 7.037/2009-Programa Nacional de Direitos Humanos- PNDH 3).

Tendo em vista que preparar a/o estudante para o trabalho é diferente de prepará-lo para o emprego, o currículo do curso tratará como central o desenvolvimento do raciocínio lógico, da autonomia e do empreendedorismo, já que a pesquisa como princípio pedagógico e o trabalho como princípio educativo orientarão as práticas pedagógicas nas diferentes áreas. O trabalho em equipe, a sociabilidade e a criatividade serão habilidades desenvolvidas nas/nos estudantes porque subjaz à organização curricular e à prática pedagógica do curso com o objetivo de educar para o exercício da profissão e da cidadania, ou seja, para as relações sociais, políticas, culturais e éticas. Trata-se de uma concepção de formação multilateral e integral da personalidade em busca de tornar o ser humano capaz de produzir e fruir ciência, arte e técnica.

9.14 - Políticas de apoio à/ao estudante

O IFSul possui diferentes políticas que contribuem para a formação das/dos estudantes, proporcionando-lhes condições favoráveis à integração na vida universitária.

Estas políticas são implementadas através de diferentes programas e projetos, quais sejam:

- Programa Nacional de Assistência Estudantil (PNAES);
- Programa de Intercâmbio e Mobilidade Estudantil;
- Projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Programa de Monitoria;

- Projetos de apoio à participação em eventos;
- Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE);
- Programa Nacional do Livro Didático (PNLD);
- Programa de Tutoria Acadêmica.

No âmbito do Curso são adotadas as seguintes iniciativas:

- Apoio pedagógico;
- Oficinas especiais para complementação de estudos;
- Atendimento extraclasse;
- Visitas técnicas e saídas de campo.

9.15 - Formas de implementação das políticas de ensino, pesquisa e extensão

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais visa promover uma educação integral, articulando os componentes curriculares da área técnica e da formação geral para proporcionar um processo de ensino e aprendizagem que considere a totalidade do educando. Em consonância com os objetivos do projeto pedagógico institucional do IFSul, a/o estudante será preparado tanto para sua dimensão cidadã quanto para adquirir os conhecimentos técnicos necessários à sua empregabilidade, com uma abordagem transformadora da educação.

As disciplinas do curso levarão em consideração a complexidade dos saberes necessários para a vida no século XXI, enquanto os projetos de ensino serão desenvolvidas em colaboração com os conteúdos curriculares, fortalecendo a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, um princípio fundamental na educação do IFSul. O fazer pedagógico do curso integrará a pesquisa como princípio educativo e o trabalho como meio de intervenção social, orientando a prática pedagógica para o estudo aplicado do meio. Nesse contexto, ensinar, pesquisar e socializar conhecimentos são práticas interligadas e complementares, que conectam as/os alunos à comunidade e ao setor produtivo.

Além disso, o curso adota mecanismos para validar projetos de ensino, pesquisa e extensão como atividades complementares, e estimula a realização de

projetos por meio de editais, com e sem fomento, ao longo da formação dos alunos. Aulas práticas em laboratórios são fundamentais para articular e aprofundar os conhecimentos teóricos estudados, proporcionando experiências reais de aprendizagem.

Os projetos de ensino buscam conscientizar sobre temas como sustentabilidade ambiental e respeito à diversidade, ao mesmo tempo que desenvolvem habilidades técnicas e práticas. Esses projetos envolvem alunas/os, orientadoras/es, técnicos administrativos e docentes, tanto de forma voluntária quanto com o incentivo de bolsas.

Os projetos de extensão e pesquisa também contam com a participação de alunas/os, técnicas/os administrativos e docentes, e podem ser financiados por recursos internos ou externos ao campus. As propostas de projeto, elaboradas por docentes ou discentes, concorrem em editais que oferecem subsídios financeiros, como materiais e bolsas, incentivando o desenvolvimento de soluções inovadoras e aplicadas à realidade local. Dessa forma, o curso estimula uma formação dinâmica e conectada às necessidades da sociedade e do mercado de trabalho.

9.16 Política de inclusão e acessibilidade da/o estudante

Entende-se como educação inclusiva a garantia de acesso, permanência, participação e aprendizagem da/o estudante na instituição de ensino, implicando, desta forma, no respeito às diferenças individuais, especificamente, das pessoas com deficiência, diferenças étnicas, de gênero, culturais, socioeconômicas, entre outras.

A Política de Inclusão e Acessibilidade do IFSul, amparada na Resolução nº 51/2016, contempla ações inclusivas voltadas às especificidades dos seguintes grupos sociais:

I - Necessidades Específicas - entendidas como necessidades que se originam em função de deficiências, de altas habilidades/superdotação, transtornos globais de desenvolvimento e/ou transtorno do espectro autista, transtornos neurológicos e outros transtornos de aprendizagem, sendo o Núcleo de Apoio às Necessidades Específicas – NAPNE, o articulador dessas ações, juntamente com Equipe pedagógica (pedagoga/o área, Supervisão e orientação, professora/or de Atendimento Educacional Especializado (educadora/or especial), coordenadoria do

Curso e equipe multidisciplinar (psicóloga/o, assistente social, enfermagem, médica/o ou área da saúde e outros profissionais que estejam envolvidos no acompanhamento da/o estudante).

II – Gênero e diversidade sexual: promoção dos direitos da mulher e de todo um elenco que compõe o universo da diversidade sexual para a eliminação das discriminações que as atingem, bem como à sua plena integração social, política, econômica e cultural, contemplando em ações transversais, tendo como articulador destas ações o Núcleo de Gênero e Diversidade Sexual – NUGEDS.

III – Diversidade étnico-racial: voltada aos estudos e ações sobre as questões étnico-raciais em apoio ao ensino, pesquisa e extensão, em especial para a área do ensino sobre África, Cultura Negra e História, Literatura e Artes do Negro no Brasil, pautado na Lei nº 10.639/2003, e das questões Indígenas, na Lei nº 11.645/2008, que normatiza a inclusão das temáticas nas diferentes áreas de conhecimento e nas ações pedagógicas. Tendo como articulador dessas ações o Núcleo de Educação Afro-brasileira e Indígena – NEABI.

Para a efetivação da Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva, o Curso considera todo o regramento jurídico acerca dos direitos das pessoas com deficiência, instituído na Lei de Diretrizes e Bases – LDB 9394/1996; na Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva/2008; no Decreto nº 5.296/2004, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com Deficiência ou com mobilidade reduzida; na Resolução CNE/CEB nº 2/2001 que Institui as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica; no Decreto nº 5.626/2005, dispondo sobre a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS; no Decreto nº 7.611/2011 que versa sobre a Educação Especial e o Atendimento Educacional Especializado; na Resolução nº 4/2010 que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica; na Lei nº 12.764/2012 que Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; no parecer 02/2013 que trata da Terminalidade Específica, no parecer CNE/CEB nº 5 de 2019, que trata da Certificação Diferenciada e na Lei nº 13.146/2015 que Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência.

A partir das referidas referências legais apresentadas, o Curso assegura currículos, métodos e técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender as necessidades individuais dos estudantes. Prevê a garantia de

acesso, permanência, participação e aprendizagem, por meio de oferta de serviços e de recursos de acessibilidade curricular que eliminem as barreiras e promovam a inclusão plena, considerando o significado prático e instrumental dos conteúdos básicos, dos objetivos, das metodologias de ensino e recursos didáticos diferenciados, dos processos de avaliação compreensiva, da Certificação Diferenciada e /ou Terminalidade Específica, adequados ao desenvolvimento dos alunos e em consonância com este projeto pedagógico de curso (PPC), respeitada a frequência obrigatória.

Garantindo o pleno acesso ao currículo em condições de igualdade, favorecendo ampliação e diversificação dos tempos e dos espaços curriculares por meio da criatividade e inovação dos profissionais de educação e uma matriz curricular compreendida como propulsora de movimento, dinamismo curricular e educacional.

10 CRITÉRIOS PARA VALIDAÇÃO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS ANTERIORES

Atendendo ao que dispõe o Art. 41 da LDB 9.394/96 e os Art. 46 e 47 da Resolução CNE/CP nº 1/2021, poderão ser aproveitados os conhecimentos e as experiências anteriores, desde que diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva qualificação ou habilitação profissional, que tenham sido desenvolvidos:

- em qualificações profissionais técnicas e unidades curriculares, etapas ou módulos de cursos técnicos ou de Educação Profissional e Tecnológica de Graduação regularmente concluídos em outros cursos;

- em Cursos destinados à qualificação profissional, incluída a formação inicial, mediante avaliação, reconhecimento e certificação da/o estudante, para fins de prosseguimento ou conclusão de estudos;

- em outros e programas de Educação Profissional e Tecnológica, inclusive no trabalho, por meios formais, não formais ou informais, ou até mesmo em outros cursos superiores de graduação, sempre mediante avaliação da/o estudante; e

- por reconhecimento, em processos formais de certificação profissional, realizado em instituição devidamente credenciada pelo órgão normativo do respectivo sistema de ensino ou no âmbito de sistemas nacionais de certificação profissional de pessoas.

Os conhecimentos adquiridos em Cursos de Educação Profissional inicial e continuada, ou cursos em geral, no trabalho ou por outros meios informais, serão avaliados mediante processo próprio regrado operacionalmente na Organização Didática da Instituição, visando reconhecer o domínio de saberes e competências compatíveis com os enfoques curriculares previstos para a habilitação almejada e coerentes com o perfil de egresso definido no Projeto de Curso.

Este processo de avaliação deverá prever instrumentos de aferição teórico-práticos, os quais serão elaborados por banca examinadora, especialmente constituída para este fim.

A referida banca deverá ser constituída pela Coordenação do Curso e será composta por docentes habilitados e/ou especialistas da área pretendida e profissionais indicados pela Diretoria/Chefia de Ensino do Campus.

Na construção destes instrumentos, a banca deverá ter o cuidado de aferir os conhecimentos, habilidades e competências de natureza similar e com igual profundidade daqueles promovidos pelas atividades formalmente desenvolvidas ao longo do itinerário curricular do Curso.

O registro do resultado deste trabalho deverá conter todos os dados necessários para que se possa expedir com clareza e exatidão o parecer da banca. Para tanto, deverá ser montado processo individual que fará parte da pasta do estudante.

Os procedimentos necessários à abertura e desenvolvimento do processo de validação de conhecimentos e experiências adquiridas no trabalho encontram-se detalhados na Organização Didática do IFSul.

11 PRINCÍPIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

11.1 Avaliação da aprendizagem das/dos estudantes

A avaliação no IFSul é compreendida como processo, numa perspectiva libertadora, tendo como finalidade promover o desenvolvimento pleno da/o educanda/o e favorecer a aprendizagem. Em sua função formativa, a avaliação transforma-se em exercício crítico de reflexão e de pesquisa em sala de aula, propiciando a análise e compreensão das estratégias de aprendizagem das/os

estudantes, na busca de tomada de decisões pedagógicas favoráveis à continuidade do processo.

A avaliação, sendo dinâmica e continuada, não deve limitar-se à etapa final de uma determinada prática. Deve, sim, pautar-se pela observação, desenvolvimento e valorização de todas as etapas de aprendizagem, estimulando o progresso da/o educanda/o em sua trajetória educativa.

A intenção da avaliação é de intervir no processo de ensino e de aprendizagem, com o fim de localizar necessidades das/os educandas/os e comprometer-se com a sua superação, visando ao diagnóstico de potencialidades e limites educativos e a ampliação dos conhecimentos e habilidades das/dos estudantes.

No âmbito do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, a avaliação combina aspectos qualitativos e quantitativos, valorizando o progresso do estudante ao longo de todas as etapas de aprendizagem, e não apenas os resultados finais. Dessa forma, a avaliação contínua é um elemento-chave, baseada na observação e acompanhamento do desenvolvimento individual e coletivo. Esse processo estimula a superação de desafios e o fortalecimento das potencialidades das/dos alunos, com foco na ampliação de seus conhecimentos e habilidades técnicas.

A prática avaliativa no curso é formalizada por meio de uma diversidade de instrumentos, como trabalhos, desenvolvimento de projetos, participação em fóruns de discussão, provas e seminários, permitindo uma visão ampla do desempenho da/os alunas/os. Além disso, sempre que possível, é promovida a interdisciplinaridade tanto no ensino quanto na avaliação, possibilitando abordagens conjuntas entre diferentes áreas do conhecimento, o que favorece uma compreensão mais integrada e aplicada dos conteúdos.

A sistematização do processo avaliativo consta na Organização Didática do IFSul, e fundamenta-se nos princípios anunciados do Projeto Pedagógico Institucional e está dividida em duas etapas, compostas por notas numéricas, em escala de 0 a 10 com duas casas decimais, organizado em arredondamento de 0,5 pontos.

11.2 Procedimentos de avaliação do Projeto Pedagógico de Curso

A avaliação do Projeto Pedagógico de Curso é realizada de forma processual, promovida e concretizada no decorrer das decisões e ações curriculares. É caracterizada pelo acompanhamento continuado e permanente do processo curricular, identificando aspectos significativos, impulsionadores e restritivos que merecem aperfeiçoamento, no processo educativo do Curso.

O processo de avaliação do Curso é sistematicamente desenvolvido pelo colegiado ou pela coordenadoria de Curso, sob a coordenação geral da/o Coordenadora/or de Curso, conforme demanda avaliativa emergente.

Para fins de subsidiar a prática autoavaliativa capitaneada pelo Colegiado ou pela Coordenadoria, o Curso Técnico em Programa de Jogos Digitais levanta dados sobre a realidade curricular por meio de processos de discussão e reflexão acerca do curso, promovidas pelas equipes formativas e pedagógicas.

Soma-se a essa avaliação formativa e processual, a avaliação interna conduzida pela Comissão Própria de Avaliação, conforme orientações do Ministério da Educação.

12 FUNCIONAMENTO DAS INSTÂNCIAS DE DELIBERAÇÃO E DISCUSSÃO

De acordo com o Estatuto, o Regimento Geral e a Organização Didática do IFSul as discussões e deliberações referentes à consolidação e/ou redimensionamento dos princípios e ações curriculares previstas no Projeto Pedagógico de Curso, em conformidade com o Projeto Pedagógico Institucional, são desencadeadas nos diferentes fóruns institucionalmente constituídos para essa finalidade:

- Núcleo Docente Estruturante (NDE): núcleo obrigatório para os Cursos Superiores e opcional para os demais, responsável pela concepção, condução da elaboração, implementação e consolidação da proposta de Projeto Pedagógico de Curso;
- Colegiado/Coordenadoria de Curso: responsável pela elaboração e aprovação da proposta de Projeto Pedagógico no âmbito do Curso;
- Pró-reitoria de Ensino: responsável pela análise e elaboração de parecer legal e pedagógico para a proposta apresentada;

- Colégio de Dirigentes: responsável pela apreciação inicial da proposta encaminhada pela Pró-reitoria de Ensino;
- Conselho Superior: responsável pela aprovação da proposta de Projeto Pedagógico de Curso encaminhada pela Pró-reitoria de Ensino (itens estruturais do Projeto);
- Câmara de Ensino: responsável pela aprovação da proposta de Projeto Pedagógico de Curso encaminhada pela Pró-reitoria de Ensino (complementação do Projeto aprovado no Conselho Superior).

A Coordenação do Curso constitui a instância responsável pela gestão e pelo acompanhamento didático-pedagógico do curso, promovendo a articulação das ações de ensino e o acompanhamento do desenvolvimento das atividades acadêmicas. Suas competências e atribuições são estabelecidas pela Organização Didática do IFSul e demais normativas institucionais aplicáveis.

A escolha do coordenador do curso é feita por meio de candidatura. Todo o professor integrante do quadro permanente do curso pode se candidatar à função de coordenador do curso. Quando houver mais de uma candidatura, será feita a escolha por meio de votação entre o grupo de docentes do curso, sendo o candidato mais votado eleito. Havendo empate na votação, o critério de mais tempo na função de docente no curso será utilizado para desempate. Persistindo o empate, adotar-se-á processo de sorteio para promover o desempate.

O Colegiado do Curso constitui-se como instância permanente de caráter consultivo e deliberativo, responsável pelo planejamento, acompanhamento e avaliação das ações didático-pedagógicas e acadêmicas relacionadas ao curso, abrangendo as dimensões do ensino, da pesquisa e da extensão. Sua composição, competências, atribuições e funcionamento observarão o disposto na Organização Didática do IFSul e nas demais normativas institucionais pertinentes.

13 PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO

13.1 Pessoal docente e supervisão pedagógica

Nome	Disciplinas que leciona	Titulação/Universidade	Regime de trabalho
Ricardo Radaelli Meira		Graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Cruz Alta. Mestrado em Tecnologias Educacionais pela Universidade Federal de Santa Maria. Doutorado em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.	DE
Richard Silva Martins		Graduação em Tecnologia em Fabricação Mecânica pela Universidade de Passo Fundo. Mestrado em Sistemas e Processos Industriais pela Universidade de Santa Cruz do Sul. Doutorado em Engenharia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.	DE
		Graduação em Tecnologia em Sistemas para Internet pelo Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL). Licenciatura em Educação Profissional e Tecnológica pelo Programa de Formação	DE

Vanessa Lago Machado		Pedagógica para Graduados não Licenciados do IFSul Mestrado em Computação Aplicada pela Universidade de Passo Fundo Doutorado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina.	

13.2 Pessoal técnico-administrativo

Nome	Titulação/Universidade
Adelaide Marli Neis	Graduação em Ciências Contábeis pela Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC) Licenciatura em Educação Profissional e Tecnológica pelo Programa de Formação Pedagógica para Graduados não Licenciados do IFSul. Especialização em Contabilidade Pública pela Universidade Gama Filho (UGF) Mestrado em Educação com especialização em Administração de Organizações Educativas pelo Instituto Politécnico do Porto (Portugal)

Observação: Devido a recente implementação do Câmpus, o pessoal docente, supervisão pedagógica e técnico-administrativo está em processo de contratação. As informações referentes às/aos servidoras/es, suas titulações e regimes de trabalho serão inseridas neste Projeto Pedagógico após a conclusão do processo de contratação e lotação da equipe.

14 INFRAESTRUTURA

14.1 Instalações e Equipamentos oferecidos aos Professores e Estudantes

Identificação	Área (m²)

Sala de aula 1	60,54
Sala de aula 2	34,98
Sala de aula 3	69,98
Sala de aula 4	64,07
Sala de aula 5	64,07
Sala de aula 6	64,07
Laboratório de informática 1	77,97
Laboratório de informática 2	78,45
Laboratório de informática 3	78,21
Sala de registros acadêmicos	50,00
Quadra Poliesportiva	648,00
Biblioteca	38,51
Sala administrativa	30,00
Sala pedagógica	40,00
Sala das/os professores	62,80
Sanitários/Vestiários Total	170,22
TOTAL	1631,87

14.2 Infraestrutura de Acessibilidade

Todas as edificações possuem acessibilidade e sanitários adaptados para pessoas com necessidades específicas.

14.3 Infraestrutura de laboratórios específicos à Área do Curso

Laboratórios de Informática

Equipamentos: Quarenta computadores de mesa com capacidade de atender todas as disciplinas técnicas trabalhadas no curso, com softwares de apoio ao desenvolvimento de sistemas, projetor para utilização de conteúdo digital nas atividades de ensino, quadro branco e ar condicionado. Capacidade: 40 alunos.

Salas de aula

Equipamentos: Um projetor para utilização de conteúdo digital nas atividades de ensino, quadro branco e ar condicionado. Capacidade: 40 alunos.

Referências

BRASIL. Decreto nº 5.154, de 23 de julho de 2004. Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 26 jul. 2004.
BRASIL. Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis nº 10.048/2000 e nº 10.098/2000. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 3 dez. 2004.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436/2002 e o art. 18 da Lei nº 10.098/2000. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 23 dez. 2005.

BRASIL. Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 18 nov. 2011.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394/1996 para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira". **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 10 jan. 2003.

BRASIL. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei nº 9.394/1996, modificada pela Lei nº 10.639/2003, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 11 mar. 2008.

BRASIL. Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 30 dez. 2008.

BRASIL. Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 28 dez. 2012.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 7 jul. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2008.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CNE/CEB nº 3, de 21 de janeiro de 2013. Define Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 22 jan. 2013.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. Resolução CNE/CP nº 1, de 27 de outubro de 2021. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Continuada de Professores. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 28 out. 2021.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 2, de 11 de setembro de 2001. Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 14 set. 2001.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2010. Define Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 5 out. 2010.

BRASIL. Resolução nº 366, de 9 de novembro de 2023. Institui normas complementares relativas à Educação Profissional e Tecnológica. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 10 nov. 2023.

BRASIL. Lei nº 15.468, de 13 de julho de 2026. Altera o art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir educação política e direitos da cidadania como componente curricular obrigatório da educação básica.

BRASIL. Lei nº 14.986, de 25 de setembro de 2024. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir a obrigatoriedade de abordagens fundamentadas nas experiências e nas perspectivas femininas nos conteúdos curriculares do ensino fundamental e médio; e institui a Semana de Valorização de Mulheres que Fizeram História no âmbito das escolas de educação básica do País.

Anexo I – Regulamento das Atividades Complementares

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE
Câmpus São Leopoldo

Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais

REGULAMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Dispõe sobre o regramento operacional das atividades complementares do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais do Instituto Federal Sul-rio-grandense do Câmpus São Leopoldo.

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O presente regulamento tem por finalidade normatizar a inserção e validação das atividades complementares como componentes curriculares integrantes do itinerário formativo das/os alunas/os do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, em conformidade com o disposto na Organização Didática do IFSul.

Art. 2º As atividades complementares são componentes curriculares obrigatórios para obtenção da certificação final e emissão de diploma, conforme previsão do Projeto Pedagógico de Curso.

CAPÍTULO II

DA CARACTERIZAÇÃO E DOS OBJETIVOS

Art. 3º As atividades complementares constituem-se componentes curriculares destinados a estimular práticas de estudo independente e a vivência de experiências formativas particularizadas, visando uma progressiva autonomia profissional e intelectual do aluno.

Art. 4º As atividades complementares compreendem o conjunto opcional de atividades didático-pedagógicas previstas no Projeto Pedagógico de Curso, cuja natureza vincula-se ao perfil de egresso do curso.

§ 1º A integralização da carga horária destinada às atividades complementares é resultante do desenvolvimento de variadas atividades selecionadas e desenvolvidas pelo aluno ao longo de todo seu percurso formativo, em conformidade com a tipologia e os respectivos cômputos de cargas horárias parciais previstos neste Regulamento.

§ 2º As Atividades Complementares podem ser desenvolvidas no próprio Instituto Federal Sul-rio-grandense, em outras Instituições de Ensino, ou em programações oficiais promovidas por outras entidades, desde que reconhecidas pela coordenação de curso e dispostas neste Regulamento.

Art. 5º As atividades complementares têm como finalidades:

I Possibilitar o aperfeiçoamento humano e profissional, favorecendo a construção de conhecimentos, competências e habilidades que capacitem as/os estudantes a agirem com lucidez e autonomia, a conjugarem ciência, ética, sociabilidade e alteridade ao longo de sua escolaridade e no exercício da cidadania e da vida profissional;

II Favorecer a vivência dos princípios formativos basilares do IFSul, possibilitando a articulação entre o Projeto Pedagógico Institucional e o Projeto Pedagógico de Curso;

III Oportunizar experiências alternativas de aprendizagem, capacitando as/os egressos para que possam vir a superar os desafios de renovadas condições de exercício profissional e de construção do conhecimento;

IV Fortalecer a articulação da teoria com a prática, valorizando a pesquisa individual e coletiva e a participação em atividades de extensão.

CAPÍTULO III

DA NATUREZA E CÔMPUTO

Art. 6º. São consideradas atividades complementares para fins de consolidação do itinerário formativo do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais:

I. Participação em projetos e programas de ensino, pesquisa e extensão;
II. Participação em eventos técnicos científicos (seminários, palestras, congressos, jornadas, visitas técnicas e outros da

mesma natureza), esportivos ou culturais;

III. Participação do horário do intervalo pedagógico de 15 minutos a cada turno de aula, como atividade complementar para fins de consolidação das experiências formativas
IV. Estágio não obrigatório na área de atuação do curso

Art. 7º A integralização da carga horária total de atividades complementares no Curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais referencia-se nos seguintes cômputos parciais:

I – ATIVIDADES VÁLIDAS PARA REGISTRO DE HORAS COMPLEMENTARES E RESPECTIVAS CARGAS HORÁRIAS CONSIDERADAS

Descrição da atividade	Limite máximo no curso	Documento comprobatório
FORMAÇÃO BÁSICA (necessário cumprir 180h)		
Participação como membro da equipe executora de projetos de ensino, pesquisa ou extensão fora da área de atuação do curso	100	Atestado ou declaração
Participação como participante de projetos de ensino, pesquisa ou extensão fora da área de atuação do curso	50	Atestado ou declaração
Participação como ouvinte/participante em eventos técnicos científicos (seminários, palestras, congressos, jornadas, visitas técnicas e outros da mesma natureza), esportivos ou culturais	50	Certificado, atestado ou declaração
Participação do horário do intervalo pedagógico de 15 minutos a cada turno de aula, como atividade complementar para fins de consolidação das experiências formativas	150	Atestado ou declaração
Estágio não obrigatório na área de atuação do curso	180	Atestado ou declaração

CAPÍTULO IV

DO DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO

Art. 8º As atividades complementares deverão ser cumpridas pela/o estudante a partir do primeiro período letivo do curso, perfazendo um total de 150 horas, de acordo com o Projeto Pedagógico do Curso.

Art. 9º A integralização das atividades complementares é condição necessária para a integralização do curso e deverá ocorrer durante o período em que a/o estudante estiver regularmente matriculado, excetuando-se eventuais períodos de trancamento.

Art. 10. Cabe ao estudante apresentar, junto à Coordenação do Curso, para fins de avaliação e validação, a comprovação de todas as atividades complementares realizadas, mediante a entrega da documentação exigida para cada caso.

Art. 11. A Coordenação de Curso tem a responsabilidade de validar as atividades curriculares comprovadas pela/o estudante, em conformidade com os critérios e cômputos previstos neste Regulamento.
Parágrafo único - A análise da documentação comprobatória de atividades complementares desenvolvidas pelo estudante deve ser realizada até o término de cada período letivo.

CAPÍTULO V

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 12. Os casos omissos neste regulamento serão deliberados pela Coordenação do Curso e Departamento de Ensino.

Documento Digitalizado Público

PPC

Assunto: PPC
Assinado por: Carlos Correa e Stela Castro
Tipo do Documento: Documento
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Stela Marina Nunes de Castro**, **TECNICO EM ASSUNTOS EDUCACIONAIS**, em 28/10/2026 11:28:09.
- **Carlos Jesus Anghinoni Correa**, **REITOR(A) - CD0001 - IFSRIOGRAN**, em 28/10/2026 12:04:50.

Este documento foi armazenado no SUAP em 28/10/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifsul.edu.br/verificar-documento-externo/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1089191
Código de Autenticação: 640e64cd9e