



UNIVERSIDADE DE RIO VERDE



**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO TÉCNICO
EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**

**MODALIDADE PRESENCIAL NO ÂMBITO DO
PROGRAMA PRONATEC – MÉDIOTECH**

**EIXO TECNOLÓGICO: INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO**

CIDADE DE OFERTA DO CURSO: RIO VERDE – GO

**PROJETO APROVADO PELO CONSUNI – CONSELHO UNIVERSITÁRIO
RESOLUÇÃO Nº.**

RIO VERDE, ESTADO DE GOIÁS, 2018



UNIVERSIDADE DE RIO VERDE



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE DE RIO VERDE
CAMPUS RIO VERDE**

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE
JOGOS DIGITAIS**

RIO VERDE, ESTADO DE GOIÁS, 2018



UNIVERSIDADE DE RIO VERDE



Reitor
Sebastião Lázaro Pereira

Vice-Reitor
Leonardo Veloso do Prado

Pró-Reitora de Graduação
Helemi Oliveira Guimarães de Freitas

Pró-Reitor de Pós-Graduação
Gustavo André Simon

Pró-Reitor de Extensão e Cultura
Vanessa Renata Molinero de Paula

Pró-Reitor de Assuntos Estudantis
Nagib Yassin

Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação
Eduardo Lima do Carmo

Pró-Reitor de Administração e Planejamento
Alberto Barella Netto

Procuradora Geral
Viviane Aprígio Prado e Silva

Coordenadora Geral do Pronatec
Maria Flavina das Graças Costa

Rio Verde, Estado de Goiás, 2018.



UNIVERSIDADE DE RIO VERDE



Comissão de Elaboração

Maria Flavina das Graças Costa

Ana Paula de Sousa Prado

Marcio Rubens Sousa Santos

Coordenação Pedagógica

Coordenador(a): Marcio Rubens Sousa Santos

E-mail: marcio@unirv.edu.br

Telefone: (64) 99205-2071

Revisão Linguístico-Textual

César Romero Macêdo

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	6
2. IDENTIFICAÇÃO.....	6
3. PERFIL DA INSTITUIÇÃO.....	6
3.1 Histórico Institucional.....	6
3.2 Identidade da Instituição	8
3.2.1 Missão	8
3.3.2 Compromisso	8
3.3.3 Responsabilidade	8
4. INSTALAÇÕES FÍSICAS.....	9
5. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	11
6. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO	11
7. OBJETIVOS DO CURSO	12
7.1 Objetivo Geral.....	12
7.2 Objetivos Específicos	13
8. PERFIL DOS EGRESSOS.....	13
9. REQUISITO DE INGRESSO	13
10. FREQUÊNCIA MÍNIMA OBRIGATÓRIA	14
11. PRÁTICA PROFISSIONAL INTEGRADA (PPI).....	14
12. ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO NÃO OBRIGATÓRIO	15
13. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM	15
14. AUTOAVALIAÇÃO INSTITUCIONAL.....	17
15. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS PARA APROVEITAMENTO DE ESTUDOS ANTERIORES	17
16. EXPEDIÇÃO DE DIPLOMAS E CERTIFICADOS	17
17. MATERIAL DIDÁTICO	17
18. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	17
20. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24

1. APRESENTAÇÃO

O presente documento constitui-se do projeto pedagógico do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais que será oferecido através do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – PRONATEC para estudantes de 1º e 2º anos do Ensino médio da rede pública estadual de ensino na modalidade concomitante, referente ao eixo tecnológico Informação e Comunicação do catálogo nacional de cursos técnicos.

Este projeto fundamenta-se nas bases legais do Programa Nacional e Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – PRONATEC, no que dispõe a LDB n. 9.394/96 e no Projeto Político Pedagógico Institucional.

2. IDENTIFICAÇÃO

DADOS DA INSTITUIÇÃO
NOME: UNIVERSIDADE DE RIO VERDE – UNIRV
RAZÃO SOCIAL: FESURV – UNIVERSIDADE DE RIO VERDE
CNPJ: 01.815.216/0001-78
CAMPUS: RIO VERDE
ENDEREÇO: FAZENDA FONTES DO SABER, SETOR UNIVERSITÁRIO, RIO VERDE – GOIÁS.
TELEFONE: 64.3611-2202 – SITE: www.unirv.edu.br

REITOR: Sebastião Lázaro Pereira
Campus ou unidade de ensino que dirige: Universidade de Rio Verde – UniRV
Identidade: M1132560 – SSP/MG
Endereço: Fazenda Fontes do Saber
Telefone: (64) 3611-2200 – FAX: (64) 3611-2205 – e-mail: reitoria@unirv.edu.br

PROPONENTE: Maria Flavina das Graças Costa
Campus ou unidade de ensino que está lotada: Campus - Rio Verde
Cargo/função: Coordenadora Geral PRONATEC
CPF: 279.172.821-04
Endereço: Fazenda Fontes do Saber, s/n - Setor Universitário - Rio Verde - GO
Telefone: 64.99278-1829 / 64.3611-2202 – E-mail: flavina@unirv.edu.br

3. PERFIL DA INSTITUIÇÃO

3.1 Histórico Institucional

A UniRV foi fundada no ano de 1973 e, hoje, é uma das principais Instituições de

Ensino Superior do Estado de Goiás. Já foi chamada de Fafi (Faculdade de Filosofia), Furv (Fundação Universitária de Rio Verde), em março de 1973 passou a ser FESURV (Fundação do Ensino Superior de Rio Verde) e no dia 24 de fevereiro de 2003, por meio da Lei nº 4.541, foi criada a Universidade de Rio Verde – UniRV.

Além do campus Administrativo, instalado em uma área de 62 alqueires e mais um campus em Rio Verde (Centro de Negócios), a UniRV também está presente nas cidades de Aparecida de Goiânia, Caiapônia e Goianésia. Hoje são cerca de 7.000 acadêmicos frequentando um dos 21 cursos de graduação oferecidos em quatro grandes áreas: Ciências Humanas e Sociais (Administração, Ciências Contábeis, Design de Interiores, Design Gráfico, Direito, Pedagogia e Psicologia); Ciências Exatas e Engenharias (Engenharia Ambiental, Engenharia Civil, Engenharia de Produção, Engenharia de Software e Engenharia Mecânica); Ciências Biológicas e da Saúde (Ciências Biológicas – licenciatura e bacharelado, Educação Física - licenciatura e bacharelado, Enfermagem, Farmácia, Fisioterapia, Medicina e Odontologia) e Ciências Agrárias (Agronomia e Medicina Veterinária).

Na área de Pós-Graduação, destaca-se o mestrado em Produção Vegetal, implantado em 2004, devidamente recomendado pela Capes/MEC – foi o primeiro a ser oferecido por uma instituição de nível superior do interior de Goiás.

Uma das características relevantes da UniRV é a sua atuação junto à comunidade. Praticamente todos os cursos da instituição desenvolvem projetos sociais. O trabalho em campo não só possibilita o aprimoramento dos acadêmicos, como também reflete na melhoria da qualidade de vida da população.

Para atender aos acadêmicos e formar profissionais aptos, a instituição conta com ampla e moderna estrutura e um quadro docente composto por mais de 80% de professores com mestrado e/ou doutorado, número que supera e, muito, as exigências da LDB – Lei de Diretrizes e Bases.

A Universidade vem atendendo a demanda por curso superior do Sul e Sudoeste do Estado, em razão de ser uma cidade geograficamente bem localizada no Estado. Uma região que polariza atividades variadas, com destaque pertinente à agropecuária, com forte atividade comercial e grande explosão na área da industrialização. É berço de formação profissional para aqueles que residem na cidade, em cidades vizinhas e circunvizinhas e a procuram a fim de buscarem conhecimentos e melhor nível de escolarização para atuarem no mercado de trabalho, por meio da oferta dos seguintes cursos.

Campus Universitário – Localizado na Fazenda Fontes do Saber, o Campus Universitário conta com o sete blocos que abrigam os diversos setores da administração, salas de aula, auditório, laboratórios, hospital veterinário, restaurante universitário, setores Bovino

de Leite, Cunicultura, Piscicultura, Caprinocultura, Ovinocultura, Suinocultura, Equinocultura, Aquicultura, Avicultura, Apicultura, Fruticultura, Silvicultura e Paisagismo, Olericultura, Grandes Culturas, Plantas Medicinais, Meteorologia, Reserva Ecológica, Casa de Vegetação e pivô de irrigação, onde são realizados experimentos de trigo, milho, algodão, soja e sorgo, entre outros.

No **Centro de Negócios** funcionam os cursos de Administração, Ciências Contábeis e Educação Física. Também localizado a área central, conta com auditório, laboratórios de informática, biblioteca e quadra de esportes.

Campus Caiapônia – O Campus conta com oito salas de aula, laboratório de informática, biblioteca, auditório e oferece três cursos: Direito, Educação Física e Engenharia Ambiental. A instalação de uma unidade na cidade de Caiapônia beneficia estudantes de diversos municípios, dentre eles, Iporá, Palestina, Piranhas, Doverlândia, Amarinópolis, Barra do Garças e Aragarças.

Campus Aparecida – O curso de medicina em Aparecida de Goiânia começou a ser idealizado em 2012, dentro do Projeto de expansão da Universidade e balizado pela pesquisa de quais cidades goianas apresentavam população e infraestrutura compatível com os anseios de desenvolvimento da Universidade.

Campus Goianésia – O curso de medicina em Goianésia iniciou as atividades no segundo semestre de 2015, dentro do Projeto de expansão da Universidade e, também, balizado pela pesquisa de quais cidades goianas apresentavam população e infraestrutura compatível com os anseios de desenvolvimento da Universidade

3.2 Identidade da Instituição

3.2.1 Missão

A UniRV tem por missão promover e disseminar o conhecimento por meio de suas atividades de ensino, pesquisa e extensão para a formação de profissionais com excelência e postura ética, contribuindo para o desenvolvimento local, regional e nacional.

3.3.2 Compromisso

Assegurar ensino de qualidade com sólidas bases científicas, interdisciplinaridade e visão atualizada do mundo, domínio e aplicação de tecnologias educacionais, formas participativas e práticas inovadoras de ensino e aprendizagem.

3.3.3 Responsabilidade

Assegurar ensino de qualidade com sólidas bases científicas, interdisciplinaridade e visão atualizada de mundo, domínio e aplicação de tecnologias educacionais, formas participativas e práticas inovadoras de ensino e aprendizagem.

4. INSTALAÇÕES FÍSICAS

A UniRV – Universidade de Rio Verde oferece vinte e um cursos de graduação no *campus* de Rio Verde, um em Aparecida, quatro em Caiapônia e um em Goianésia.

O *Campus* I situado na Fazenda Fontes do Saber possui 297,39 hectares de área total, contando com 26.651 m² (área rural e social) de área construída que abriga os Blocos I, II, III, IV, V, VI e VII.

Esse *campus* conta com salas de aulas, áreas de circulação, laboratórios diversos, biblioteca central, dois auditórios (no bloco I para 250 pessoas e outro no bloco II para noventa pessoas), lanchonete, diversos setores agropecuários (bovinocultura, cunicultura, piscicultura, olericultura e caprinocultura) e sede da associação dos Professores e Funcionários da Universidade de Rio Verde.

O bloco I é utilizado pelos Cursos de Design Gráfico, Design de Interiores, Enfermagem, Engenharia de Software, Farmácia, Fisioterapia, Nutrição, Odontologia e Pedagogia.

Para dar suporte ao funcionamento pedagógico, a UniRV conta com instalações destinadas a providências administrativas, com área construída de 12.103 m². Há no Bloco I 50 salas de aulas todas climatizadas, 6 salas de direção, 1 sala da Coreme, 2 laboratórios de medicina, 2 laboratório de Design, 3 salas para secretaria geral, 1 sala Departamento de Estágio, 8 laboratórios de informática, 1 núcleo de desenvolvimento de software, 1 sala coordenação dos laboratórios de informática, 1 laboratório de Psicologia, 1 sala da coordenação do estágio probatório, 2 salas setor de bolsas, 1 central de cópias, 1 laboratório de fisioterapia, 1 núcleo da faculdade de Odontologia, 1 sala de EAD, 1 sala de Coral, 1 laboratório de monitoramento ambiental, 1 consultório de Enfermagem, 1 laboratório de Enfermagem, 1 sala de teleconferências de Engenharias, 1 sala de reuniões, 2 salas do Núcleo de Disciplinas Comuns, 23 salas destinadas a administração superior (Reitoria, Vice-Reitoria e Pró-Reitorias), 1 sala de monitoramento, 1 tesouraria, 3 salas de Departamento Financeiro, 5 salas do Departamento de licitação, 1 sala do Departamento de cerimonial, 2 salas do Departamento de Compras, 1 sala do Departamento de Contabilidade, 1 central de atendimentos, 1 central de cópias, 1 sala da Assessoria de Comunicação, 3 salas de Tecnologia de informação, 1 sala de telefonista, perfazendo 630 m² de área construída.

O bloco II do *Campus* Administrativo é utilizado pelos cursos de Ciências Biológicas, Agronomia e Mestrado em Produção Vegetal. O prédio possui a seguinte infraestrutura utilizada pelos cursos: 29 laboratórios de diversas áreas, 10 salas de aula para graduação e mestrado. Há diversas salas de apoio pedagógico e técnico, 1 subsecretaria e 13 salas compartilhadas por professores para suas atividades, inclusive para atendimento a alunos.

Os cursos de Agronomia, Engenharia Civil e Engenharia de Produção ocupam o Bloco III do *Campus* I, contando com 20 salas de aula, 4 salas para coordenação de núcleos pedagógicos, 1 sala de professores, 3 salas de serviços administrativos e apoio, banheiros, lanchonete e uma ampla área de convivência.

No bloco IV funcionam os cursos de Medicina Veterinária e Engenharia Civil, além de contar com um laboratório de Odontologia. O bloco tem 10 salas de aula, 1 sala de convivência, 2 laboratórios de informática, 2 banheiros, 1 sala de professores e 3 salas para direção de cursos, atende ao curso de Medicina Veterinária, abrigando o Laboratório de Anatomia Animal e o Laboratório de Patologia Animal, juntamente com vestiários feminino e masculino para a realização de aulas teórico-práticas.

A Clínica Veterinária Escola conta com uma recepção, dois consultórios, ambulatório, sala da administração, área de canil e centro cirúrgico.

O Bloco V é utilizado pelo curso de Engenharia Ambiental consta com 12 salas de aulas, 1 sala de professores, 1 subsecretaria, 1 sala de direção, 1 sala de núcleos e 2 banheiros.

O Bloco VI é utilizado pelos cursos de Direito, Medicina e Psicologia e conta com 4 salas de direção e coordenação, 2 salas para os núcleos da faculdade de Direito, 1 mini-auditório, 2 salas de professores, 1 subsecretaria, 1 sala de xerox, 1 sala de T.I. e 31 salas de aulas.

O Bloco VII é utilizado pelo curso de Engenharia Mecânica e conta com 8 salas de aula, 1 área de convivência, 1 sala de automação, 1 sala de professores, 2 salas de direção de curso, 3 banheiros e 4 laboratórios. Esse prédio sofreu reforma e ampliação para se adequar às necessidades do curso de Engenharia Mecânica.

A Clínica Escola de Fisioterapia conta com 4 salas de atendimento, 1 copa, 1 banheiro, 1 sala de recepção e 1 almoxarifado.

A Clínica Escola de Odontologia conta com 1 sala de arquivos, 1 sala de recepção, 4 banheiros, 2 salas de atendimento odontológico, 2 salas de raio-x, 1 sala de esterilização, 1 sala de material esterilizado, 1 sala de expurgo, 1 sala de coordenação, 1 sala de distribuição de material, 1 sala de assepsia, 1 sala de apoio a prótese, 1 copa, 1 depósito de material de limpeza.

O prédio do Centro de Negócios (*Campus II*), com área construída de 2.596,87 m², é utilizado pelos cursos de Administração, Ciências Contábeis e Educação Física e está localizado à Rua São Sebastião, 05 – Centro. Também funcionam ali a Clínica Escola de Nutrição e o Pibid. O prédio tem 2 salas para secretaria, 3 salas para direção das faculdades, 1 sala de audiovisual, 1 sala de professores, 17 salas de aula, 8 banheiros, 2 laboratórios, 2 salas para os Núcleos de Estágio e Atividades Complementares, 1 biblioteca, 1 auditório para 90 pessoas, 1 sala de recepção, 1 sala para café e 1 sala para o Cerve.

A UniRV faz uso de outros prédios no município de Rio Verde, onde funcionam setores específicos em imóveis alugados ou cedidos. São eles: Clínica Escola de Odontologia, Clínica Escola de Psicologia, escritório da Granja Escola (cuja infraestrutura se mantém, porém encontra-se com as atividades suspensas temporariamente), Núcleo de Prática Jurídica, Comitê de Ética em Pesquisa, Arquivo Morto, Setor de Diplomas, Setor de Licitação, Departamento Pessoal.

5. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

DENOMINAÇÃO: Técnico em Programação e Jogos Digitais

FORMA: Concomitante

MODALIDADE: PRESENCIAL

OFERTA: Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – PRONATEC – FNDE – MEC

EIXO TECNOLÓGICO: Informação e Comunicação

TEMPO DE INTEGRALIZAÇÃO DO CURSO: 15 meses

TURNO DE OFERTA: Vespertino

QUANTIDADE DE VAGAS: 30

REGIME DE MATRÍCULA: semestral

CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO: 1000 horas

PERIODICIDADE DA OFERTA: De acordo com o PRONATEC e as possibilidades dos recursos

MANTIDA: Universidade de Rio Verde – UniRV

LOCAL DE OFERTA: Universidade de Rio Verde – UniRV, Campus Rio Verde

COORDENADOR: Marcio Rubens Sousa Santos

6. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

A oferta da Educação Profissional e Tecnológica é garantida pelas Instituições da

rede Federal, Estadual, instituições privadas e pelos sistemas nacionais de aprendizagem e, agora, aberto à rede pública municipal, como é o caso da Universidade de Rio Verde – UniRV.

A Universidade de Rio Verde – UniRV atenta às necessidades da região em que está inserida desde 1973, foi pioneira em oferecer Educação de qualidade, no Ensino Superior e cursos de Pós-Graduação. Teve experiência com ensino médio, quando manteve o Colégio “Albert Einstein”, mas aos poucos sua atuação foi focando no ensino superior. Porém, com aumento das demandas específicas de formação técnica de ensino médio, a sanção do Presidente à nova lei que instituiu a reforma no ensino médio brasileiro e o lançamento do Médiotec, um braço do PRONATEC, no qual, simultaneamente, os acadêmicos poderão cursar o ensino técnico e o ensino médio. A instituição se sensibilizou no sentido de atender às necessidades da população e do mercado de trabalho, ampliando as chances dos estudantes conseguirem um emprego.

A escolha dos cursos a serem ofertados foi criteriosa, levando em consideração a experiência na graduação, em cursos similares como: Administração e Engenharia de Software. Assim sendo, o curso Técnico em Programação de Jogos Digitais visa contribuir com o desenvolvimento local e regional e promover a capacitação técnica de jovens que se encontram impossibilitados financeiramente de cursar o Ensino Superior, pois as estatísticas indicam 83,4% da população, com idade igual ou superior a 18 anos, não concluiu essa etapa da Educação Básica.

Assim, a Universidade de Rio Verde – UniRV organiza este plano de curso para o atendimento de uma demanda existente na região.

O curso garantirá as competências necessárias, baseado em princípios éticos, pedagógicos e na articulação da tecnologia e dos conhecimentos básicos.

7. OBJETIVOS DO CURSO

7.1 Objetivo Geral

O Curso Técnico em Programação em Jogos Digitais tem por objetivo a formação do profissional habilitado para atuar junto ao setor de informática, exercendo atividades de planejamento, execução e condução de projetos na área de jogos digitais para Desktop e *Mobile*. Além disso, em consonância à formação profissional, será objetivo do curso, o aprimoramento do estudante como pessoa, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico, conforme previsão da Lei de Diretrizes e

Bases da Educação Brasileira, propiciando formação completa de leitura de mundo, atuação como cidadão e compreensão das relações sociais.

7.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver as competências específicas relacionadas ao perfil de conclusão da habilitação de Técnico em Programação de Jogos Digitais;
- atender a demanda local do mercado por profissionais técnicos na área de informática, bem como, na prestação autônoma de serviços;
- contribuir para a formação crítica e ética frente às inovações tecnológicas relacionadas à informática, avaliando seu impacto no desenvolvimento e na construção da sociedade;
- formar cidadãos e profissionais técnicos para uma inserção competente no mundo do trabalho e na sociedade, que também sejam empreendedores de atividades no setor de informática;
- proporcionar aos estudantes uma sólida formação na área de desenvolvimento de jogos digitais integrada à formação para a cultura, o trabalho, a ciência e tecnologia;
- desenvolver no curso um ensino baseado na prática, visando significativamente à ação profissional, com uma metodologia de ensino que contextualiza e o conhecimento em ação; e
- compreender os fundamentos científico-tecnológicos de informática, relacionando a teoria com a prática, na aprendizagem de cada componente curricular.

8. PERFIL DOS EGRESSOS

O curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, Informação e Comunicação, será ofertado na modalidade concomitante e habilitará o egresso a atuar como técnico em Programação de Jogos Digitais. O profissional Técnico em Programação de Jogos Digitais estará apto para promover a criação e implementação de jogos digitais em ambiente desktop e mobile, seguindo princípios éticos, humanos sociais e ambientais.

9. REQUISITO DE INGRESSO

Para concorrer a uma vaga, o candidato deverá estar regularmente matriculado na rede pública de ensino no 1º e 2º ano do ensino médio.

O aluno inscrever-se-á na secretaria estadual de educação do Estado de Goiás, através de formulário próprio, passará por uma pré-matrícula e seleção, sendo esta parte de

responsabilidade do demandante, se houver mais candidato que vaga, poderá haver uma seleção por sorteio público.

Os candidatos selecionados dirigirão ao parceiro ofertante (UniRV) munidos dos seus documentos e assinarão o termo de compromisso e comprovante de matrícula emitido pelo SISTEC, que será arquivado na UniRV.

10. FREQUÊNCIA MÍNIMA OBRIGATÓRIA

Será exigida frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) do total da carga horária em cada período letivo, conforme prevê a LDB, para que o aluno seja considerado aprovado.

Somente serão justificadas as faltas pelas seguintes condições:

- a) problemas de saúde, através de atestado médico;
- b) obrigações com o serviço militar, devidamente comprovado;
- c) falecimento de parente, com atestado de óbito; e
- d) convocação pelo poder judiciário ou justiça.

O aluno que não justificar suas faltas e ultrapassar o limite de 25% (vinte e cinco por cento) de faltas, será considerado reprovado.

O controle de frequência é de responsabilidade do professor de cada disciplina e deve ser diariamente e registrado e atualizado bimestralmente no SISTEC.

A aluna gestante, com base na Lei n. 6.202 de 17/04/1975, a partir do 8º mês ficará assistida pelo regime de exercícios domiciliares, conforme determinações do decreto-lei n. 1.044 de 21 de outubro de 1969. Caso haja necessidade de antecipação ou prorrogação da licença, basear-se-á em atestado médico.

11. PRÁTICA PROFISSIONAL INTEGRADA (PPI)

Tem-se por objetivo aprofundar a compreensão do aluno sobre as áreas de atuação do curso, buscando interligar a formação dos estudantes com o mundo do trabalho.

A Prática Profissional Integrada ficará distribuída da seguinte forma: 40 (quarenta) horas no primeiro semestre, 40 (quarenta) horas no segundo e 40 (quarenta) horas no terceiro semestre.

As atividades de Prática Profissional Integrada (PPI) deverão ser contempladas nos planos de ensino. As PPIs, por meio de ação interdisciplinar, deverão ser planejadas pelo coordenador do curso e dos professores. As Práticas Profissionais Integradas têm também

como finalidade incentivar a pesquisa e promover a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

A carga horária total será de 120 (cento e vinte) horas, envolvendo no mínimo três disciplinas na matriz curricular.

12. ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO NÃO OBRIGATÓRIO

O Estágio curricular não obrigatório será opcional ao aluno, e caso ele queira fazer, será juntado à carga horária mínima do curso. A experiência prática com os equipamentos, softwares e ambientes de desenvolvimento será oferecida de maneira integrada às disciplinas, por meio de vivências cotidianas em sala de aula e através de uma disciplina específica para PPI, ministrada nos laboratórios da instituição.

13. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação vem assumindo importância crescente em todas as aprendizagens e, ao mesmo tempo, apresenta-se como um desafio ao tentar romper modelos tradicionais tecnicistas que utilizam a avaliação, única e exclusivamente, para obter medição, em termos de rendimento.

A tendência é a de que a avaliação amplie seus domínios para além do seu âmbito tradicional, ou seja, da avaliação da aprendizagem, estendendo-se agora de modo cada vez mais consciente, sistemático e fundamentado cientificamente, às políticas educacionais, às reformas e inovações do sistema educacional, dos projetos pedagógicos, dos currículos e dos programas.

O desafio que a avaliação representa para o docente é de que, apesar de ser vista como um comportamento comum aos seres humanos, porque estes estão constantemente se avaliando, não é tão óbvio quanto aparenta.

O conceito de avaliação recebe conotações particulares, de acordo com o seu contexto, mas em sua essência, avaliar é julgar algo ou alguém quanto a seu valor. A avaliação é, sem dúvida, um julgamento, valoração, no sentido em que ela não tem significado fora da relação com um fim, e de um contexto em que o avaliador se pronuncia sobre o objeto avaliado quanto ao seu sucesso ou fracasso.

Muitos educadores esperam dela milagres, esquecendo seu verdadeiro sentido, buscando apenas precisão, fidedignidade e refinamento. Este é o resultado de uma visão tradicional de avaliação, presa aos aspectos de medição, apoiada pela estrutura do sistema educacional, com seus currículos sequencializados, em que ela serve de procedimento para

determinar o progresso dos alunos, promovendo-os ou não às sucessivas etapas da escolarização.

Nesta perspectiva, a avaliação é entendida como um instrumento neutro, que pressupõe modelos de aprendizagem apoiados em princípios em que o avaliador supõe serem de caráter universal e, portanto, emprega-os indiscriminadamente, reproduzindo as desigualdades dos estudantes, que junto a um procedimento uniforme de ação pedagógica, praticam formas de avaliação, também, uniformes, desconsiderando as diferenças bio-psico-sócio-culturais dos alunos, que resultam no privilegiar daqueles que se aproximam dos valores do avaliador, segundo sua posição ideológica, estabelecido como padrão ideal de desempenho.

Atualmente a avaliação é entendida como uma ação eminentemente social, porque não é uma atividade de um sujeito isolado e nem mera atividade técnica, mas um produto social de certo tipo de sociedade e de uma época, na qual o avaliador deve situar suas atividades dentro de um contexto mais amplo, tornando claras as relações entre ideologia e prática educacional e, principalmente, condições de vida material, concreta e práticas educacionais, num contexto social, econômico, psicológico e político, que não podem ser pensados analiticamente, separados, autônomos entre si.

A metodologia de ensino parte das aulas seletivas para as ações mais avançadas, privilegiando as atividades que conduzem o educando à crítica e à reflexão. Com apoio em moderna tecnologia educacional, serão desenvolvidos seminários, painéis, simpósios, estudo de casos, júris simulados e práticas ligadas às disciplinas profissionalizantes.

Aos professores será dada a tarefa de identificar e aplicar a metodologia adequada em cada etapa do cumprimento dos conteúdos programáticos, entretanto, o processo de Avaliação do Ensino Aprendizagem, contemplado no Plano de Ensino, preleciona que deverá haver pelo menos duas avaliações escritas por disciplina, ficando a cargo do professor estipular outras formas de avaliação, tais como, projetos, seminários, pesquisas bibliográficas, apresentação de relatórios, que julgar conveniente e acordadas com os discentes. A aprovação por média no semestre exige uma média mínima de 6,0 (seis) e frequência não inferior a 75%.

Com efeito, a grande preocupação está presente na particularidade do processo de avaliação e, sem sombra de dúvidas, na integração ao processo de aprendizagem como um elemento de incentivo e motivação para a aprendizagem identificadora dos resultados obtidos.

Para tanto, haverá o acompanhamento diretamente com o aprendiz em todos os momentos de seu processo, fazendo com que o aluno perceba o interesse do professor pela sua aprendizagem e não apenas por melhorar sua nota ou conceito.

14. AUTOAVALIAÇÃO INSTITUCIONAL

A Avaliação Institucional nos cursos técnicos será realizada por instrumento próprio a ser aplicado pela Comissão Própria de Avaliação Institucional.

15. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS PARA APROVEITAMENTO DE ESTUDOS ANTERIORES

O aproveitamento de estudos anteriores compreende o processo de aproveitamento de componentes curriculares cursados com êxito em outro curso do mesmo nível.

Deverá ser solicitado pelo estudante e analisado pelo coordenador do curso.

16. EXPEDIÇÃO DE DIPLOMAS E CERTIFICADOS

Será emitido pela Universidade de Rio Verde.

17. MATERIAL DIDÁTICO

(Livros, apostilas, textos, vídeos, materiais digitais, etc.).

Será construído pela própria instituição ou quando o curso for desenvolvido em parceria com outra instituição, poderá ser utilizado, material construído por ela.

Poderá, também, serem utilizados, materiais produzidos para a rede E-tec Brasil, em especial, os conteúdos gerais dos eixos tecnológicos ou outros programas como PróJovem Urbano e PróJovem Campo/Saberes da Terra, etc.

18. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A organização curricular observa as determinações legais presentes no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do Ministério da Educação, documento referência para a concomitância no PRONATEC, bem como as diretrizes definidas no Projeto Pedagógico do Curso.

A organização da matriz curricular se dá por disciplinas, em regime seriado semestral, com carga horária total de 1000 horas. O currículo proporcionará as competências previstas no perfil do profissional e o desenvolvimento de valores éticos, morais, sociais, culturais e políticos. As práticas pedagógicas serão voltadas para a solução de problemas, uso de laboratórios e visitas técnicas.

Este plano de curso está vinculado à proposta pedagógica da Instituição.

MÓDULO I		
Disciplinas	Carga Horária	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
Introdução à Computação	60 horas	60
Mídias digitais	60 horas	60
Comunicação Instrumental	40 horas	40
Matemática aplicada	60 horas	60
Algoritmos e programação	100 horas	100
PPI I	40 horas	40
Total	360 horas	360

MÓDULO II		
Disciplinas	Carga Horária	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
Roteiro e criação de personagens	40 horas	40
Física para jogos	60 horas	60
Engenharia de Software aplicada	40 horas	40
Motor de jogos I	60 horas	60
Interação humano-computador	40 horas	40
Desenho artístico e ilustração	40 horas	40
PPI II	40 horas	40
Total	320 horas	320

MÓDULO III		
Disciplinas	Carga Horária	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
Motor de jogos II	100 horas	100
Modelagem 3D	60 horas	60
Redes e Web	80 horas	80
Empreendedorismo	40 horas	40
PPI III	40 horas	40
Total	320 horas	320

Total hora aula	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
1.000 horas	1.000

19. Ementas e outras informações sobre as disciplinas

Introdução à computação (60 horas)

História e evolução dos computadores, componentes de um computador (memória, processador, dispositivos de armazenamento, placas de expansão), tipos de computador, dispositivos analógicos x digitais, sistemas numéricos (binário e hexadecimal) e conversão, dispositivos de entrada e saída, periféricos, tipos de software, configuração de hardware e escolha de componentes de acordo com o uso.

Bibliografia básica

NORTON, Peter. **Introdução à informática**. São Paulo. Makron books. 1996.

STARLLINGS, William. **Arquitetura e organização de computadores**. São Paulo. Pearson. 8ª ed.

TORRES, Gabriel. **Hardware: curso completo**. São Paulo. Axcel Books. 2001. 4ª ed.

Algoritmos e programação (100 horas)

Conceitos básicos de algoritmos e linguagem de programação. Comandos básicos de entrada, saída e atribuição. Lógica proposicional. Variáveis e constantes. Tipos de dados. Estruturas de controle de fluxo. Condicionais. Estruturas de repetição. Variáveis multidimensionais. Strings. Funções. Passagem de parâmetros.

Bibliografia básica

ASCENCIO, Ana Fernandes Gomes. CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi. **Fundamentos de programação de computadores: Algoritmos, Pascal, C/C++ e Java**. São Paulo. Pearson. 2007. 2ª ed.

CORMEN, T.H.; LEISERSON, C.E. RIVEST, R.L., STEIN C. **Algoritmos - Teoria e prática**. São Paulo. Campus. 2012. 3ª ed.

ARAÚJO. Everton Coimbra de. **Algoritmos: Fundamento e prática**. Florianópolis. Visual Books. 2007. 3ª ed.

Comunicação instrumental (40 horas)

Conscientização e transferência de estratégias de leitura em língua portuguesa e língua inglesa. Desenvolvimento de estratégias de leitura e noções da estrutura textual. Aquisição de vocabulário técnico.

Bibliografia básica

MUNHOZ, Rosângela. **Inglês instrumental:** estratégias de leitura. São Paulo: Textonovo: Centro Paula Souza, 2004. 2 v.

SWAN, M. **Practical English Usage.** 2 ed. Oxford: Oxford University Press, 1995.

DICIONÁRIO Oxford escolar: para estudantes brasileiros de inglês: português-inglês, inglês-português. 2. ed.

Mídias digitais (60 horas)

Definição de multimídia. Ferramentas para criação de imagens, sons e vídeos. Manipulação de imagens digitais. Edição básica de som e vídeo. Fundamentos de animação. Criação de GIFs animados e publicação de vídeo em plataformas digitais.

Bibliografia básica

KLOSKOWSKI, Matt. **Photoshop:** Montagens e fusões criativas. Balneário Camboriú. Photos. 2014. 2. Ed

ANG, Tom. **Vídeo digital:** uma introdução. São Paulo. SENAC. 2007. 2.ed.

PAULA FILHO, W.P. **Multimídia:** Conceitos e Aplicações. LTC editora, Rio de Janeiro, 2000.

Matemática aplicada (100 horas)

Noções básicas de matemática aplicada ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Operações com números inteiros e reais. Geometria básica. Construção de sólidos. Áreas e volumes. Equação da reta. Sistema de coordenadas cartesianas no plano e no espaço. Funções: conceitos, tipos e aplicações. Trigonometria e relações fundamentais. Vetores.

Bibliografia básica

DANTE, Luis Roberto. **Matemática:** contexto e aplicações. 2. ed. São Paulo: Ática, 2004

LIMA, Diana Maia. GONZALES, Luis Eduardo Fernandes. **Matemática aplicada à informática.** Porto Alegre. Bookman. 2015.

WINTERLE, Paulo. **Vetores e geometria analítica.** São Paulo. Pearson. 2014. 2. ed.

Roteiro e criação de personagens (40 horas)

Criação de roteiros para diferentes tipos de jogos digitais. Adaptação de roteiros de diferentes meios para jogos de computador. Elementos do roteiro. Storyboard. Ferramentas de ficção interativa. Criação e desenvolvimento de personagens. Personagens e suas funções.

Bibliografia básica

CAMPOS, Flávio. **Roteiro de cinema e televisão:** A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro. Zahar. 2016. 2. ed.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica:** Cultura visual nos jogos eletrônicos. Teresópolis.

Novas Ideias. 2010

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo. Martins Fontes. 2015

Física para jogos (60 horas)

Princípios e leis da física aplicados à jogos eletrônicos. Leis do movimento. Operações com vetores. Aceleração e diagramas de movimento. Movimento em uma e duas dimensões. Transferência e conservação de energia cinética. Movimento linear e colisões

Bibliografia básica

HALLIDAY, David; RESNICK, Robert e WALKER Jearl. **Fundamentos de física – v. 1: Mecânica**. 7.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2007.

SERWAY, Raymond A. JEWLETT JR, John, W. **Física para cientistas e engenheiros – V.1: Mecânica**. São Paulo. Cengage Learning. 2018. 2 ed.

BAUER, Wolfgang. WESTFALL, Gary D. DIAS, Helio. **Física para universitários: Mecânica**. Porto Alegre. Bookman. 2012.

Engenharia de software aplicada (40 horas)

Modelagem de sistemas de software utilizando UML. Modelos de ciclo de vida e métodos ágeis (SCRUM e XP). Análise de Requisitos. Análise de viabilidade. Métricas de software. Noções de estimativa de custos e prazos. O Documento de especificação de requisitos. *Game bible*: conceitos e componentes.

Bibliografia básica

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões**. São Paulo. LTC. 2003. 2 ed.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**. Makron Books, 1995.

SOMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. Addison Wesley, 2003.

Motor de jogos I (60 horas)

Utilização de ambiente de programação para desenvolvimento de jogos 2D para computadores, e dispositivos móveis. Ambiente de desenvolvimento de jogos 2D. Colisões. Entradas do usuário. Importação de assets. Implementação de física. I.A. rudimentar em personagens não-controláveis pelo jogador. Animação, som e música em jogos 2D.

Bibliografia básica

Rogers, S. **Level Up!:** The Guide to Great Video Game Design. Wiley, 2010.

ARRUDA, Euclídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. São

Paulo. Bookman. 2013.

SIMÕES, Alberto. **Introdução ao desenvolvimento de jogos com Unity**. São Paulo. FCA. 2017

Interação humano-computador (40 horas)

princípios de cognição, Semiótica Computacional; ergonomia; Engenharia de requisitos visando a usabilidade, Análise Ergonômica do Trabalho; Técnicas de Concepção e de Especificação funcional da tarefa interativa; Técnicas de Projeto e Especificação da interface com o usuário; Prototipagem Off-line e On-line; Técnicas de avaliações heurísticas; Técnicas de inspeções ergonômicas, Norma ISO 9241, Avaliação de interfaces digitais.

Bibliografia básica

OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. **IHC interação humano computador: modelagem e gerência de interfaces com o usuário: sistemas de informações**. Florianópolis: Visual Books, 2004. 120p.

BARANAUSKAS, Maria e ROCHA, Heloisa. **Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador**. Editora NIED/UNICAMP, 2003.

NILSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000. 416p.

Desenho artístico e ilustração (40 horas)

Elementos do desenho. Representações, técnicas e materiais. Aplicação de técnicas de desenho, pintura e construções tridimensionais, produção com fotografias e imagens digitais, valorizando a afinidade do estudante com os materiais de criação. Contato e estudo de autores e obras de ilustração relevantes, em diferentes épocas, segmentos, produtos e objetos.

Bibliografia básica

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: EDUSP, 1980.

CERVER, Francisco Asensio. **Desenho para principiantes**. Slovênia: Könnemann, 2005.

HALL, Andrew. **Fundamentos Essenciais da Ilustração**. São Paulo. Rosari. 228p.

Empreendedorismo (40 horas)

Desenvolvimento da capacidade empreendedora na área de gestão, com ênfase no perfil do empreendedor, nas técnicas de identificação de aproveitamento de oportunidades, na aquisição e gerenciamento dos recursos necessários ao negócio, fazendo uso de metodologias que priorizam técnicas de criatividade e inovação.

Bibliografia básica

PEREIRA, Bruno Alencar. **Empreendedorismo: aprenda e empreenda**. Anápolis: UEG, 2017.

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo na prática: mitos e verdades do empreendedor de**

sucesso. Rio de Janeiro: Campus, 2007

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo Corporativo**: como ser empreendedor, inovar e se diferenciar em organizações estabelecidas. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

Modelagem 3D (60 horas)

Processo de criação de objetos e cenas em 3D, fluxo de trabalho em software de criação 3D, elementos construtores de objetos tridimensionais (vértices, arestas, faces), extrusão, materiais, texturas, iluminação em cenas externas e internas, manipulação de câmera, projeções, renderização, otimização de malhas para jogos, exportação de malhas, uso de imagens de referência, modificadores, fotorrealismo, introdução à animação e simulação 3D.

Bibliografia básica

ALVES, William Pereira. **Blender 2.63** – Modelagem e animação. São Paulo. Erica. 256 p.

BRITO, Allan. **Blender 3D** – Guia do usuário. São Paulo. Novatec. 2008.

BRITO, Allan. **Blender 3D** – Jogos e Animações Interativas. São Paulo. Novatec. 368p.

Redes e web (80 horas)

Transmissão de dados digitais, histórico e evolução das tecnologias de redes de computadores, hardware e software de rede, topologias de rede, modelo OSI e TCP/IP, multiplexação e meios de transmissão, protocolos, roteamento, configuração física e lógica de redes cabeadas e sem fio. O Modelo cliente-servidor. Noções básicas de Sistemas distribuídos

Bibliografia básica

TANENBAUM, Andrew S. **Redes de computadores**. Rio de Janeiro. Elsevier, 2003. 4. ed.

TORRES, Gabriel. **Redes de computadores**: curso completo. Rio de Janeiro. Axcel Books, 2001.

MARIN, Paulo Sérgio. **Cabeamento estruturado**: Desvendando Cada Passo – Do Projeto à Instalação. São Paulo. Érica. 2008

Motor de jogos II (100 horas)

Utilização de ambiente de desenvolvimento de jogos 3D para desktop e dispositivos móveis. Movimentação em um espaço tridimensional. Colisões e motor físico. Importação de objetos 3D. Gatilhos. Bibliotecas gráficas e frameworks. Jogos educacionais e *serious games*. Realidade Virtual e aumentada.

Bibliografia básica

ARRUDA, Euclídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. São Paulo. Bookman. 2013.

LEITE, Anderson. **Desenvolvimento de Jogos para Android**. São Paulo. Casa do código. 2013

SIMÕES, Alberto. **Introdução ao desenvolvimento de jogos com Unity**. São Paulo. FCA. 2017

Prática Profissional Integrada – PPI (120 horas divididas em 3 semestres)

Desenvolvimento de trabalhos práticos e interdisciplinares supervisionados na área de estudo. Consiste na aplicação dos conhecimentos acadêmicos aprendidos sobre materiais, técnicas, processos de sistemas criativos, produtivos e organizacionais para a produção de produtos.

- Produção prática supervisionada.
- Formação profissional e o mercado de trabalho.
- Seminário integrador.
- Cooperativismo.

20. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Presidência da República. 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.

_____. LEI Nº 13.005, DE 25 DE JUNHO DE 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm>. Acesso em: 28 abr 2017.

_____. Presidência da República. 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.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara da Educação Básica. RESOLUÇÃO Nº 2, DE 30 DE JANEIRO 2012. Define Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=9864&Itemid>. Acesso em: 26 jun 2014.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara da Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 6, de 20 de setembro de 2012a. Define Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=11663&Itemid>. Acesso em: 26 jun 2014.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara da Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 4, de 6 de junho de 2012b. Dispõe sobre alteração na Resolução CNE/CEB nº 3/2008, definindo a nova versão do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos de Nível Médio. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=10941&Itemid>. Acesso em: 26 jun 2014.

_____. Classificação Brasileira de Ocupações – CBO. Ministério do Trabalho e Emprego – MTE. Disponível em: <<http://www.mteco.gov.br/cbsite/pages/home.jsf>>. Acesso em 8 ago

2013.

_____. DECRETO Nº 3.298, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1999. Regulamenta a Lei nº 7.853, de 24 de outubro de 1989, dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção, e dá outras providências.

_____. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. RESOLUÇÃO N.º 010-2013/CS – IFB. Altera o Regulamento do Ensino Técnico de nível médio do Instituto Federal de Brasília – IFB, aprovado pela Resolução nº 014-2012/CS-IFB. Disponível em: <[http://www.ifb.edu.br/attachments/4298_010_Altera%C3%A7%C3%A3o%20do%20RET_resolu%C3%A7%C3%A3o%20014_2012%20\(2\).pdf](http://www.ifb.edu.br/attachments/4298_010_Altera%C3%A7%C3%A3o%20do%20RET_resolu%C3%A7%C3%A3o%20014_2012%20(2).pdf)>. Acesso em: 26 jun. 2014.

_____. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Documento de Referência de Execução MedioTec para as Instituições Públicas e SNA. 2017. Disponível:<<https://goo.gl/D0ApM7>>. Acesso em: 28 abr 2017.

MIRAGAYA, J. Perfil da Distribuição dos Postos de Trabalho no Distrito Federal: Concentração no Plano Piloto e Deficit nas Cidades Dormitório. Codeplan. Brasília, 2013.

CODEPLAN. Pesquisa Distrital por Amostras de Domicílios do Distrito Federal - PDAD. Codeplan. Brasília, 2011.

CODEPLAN. Perfil de Distribuição dos Postos de Trabalho no Distrito Federal: Concentração no Plano Piloto e Deficits nas Cidades Dormitório, Brasília, 2013. Disponível em:

<<http://www.codeplan.df.gov.br/images/CODEPLAN/PDF/Pesquisas%20Socioecon%C3%B4micas/2013/RESUMO%20PERFIL%20DA%20DISTRIBUI%C3%87%C3%83O%20DOS%20POSTOS%20DE%20TRABALHO%20NO%20DF.pdf>> Acesso em: 25 jun 2014.

MOORE, M.; KEARSLEY, G.. Educação a distância: uma visão integrada/Michael G. Moore, Greg Kearsley; [tradução Roberto Galman]. – São Paulo: Cengage Learning. 2010. p. 398.

ARANHA, M. L. História da educação. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1996.

GASPARIN, J. L. Uma didática para a Pedagogia Histórico-crítica. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

SAVIANI, Dermeval. Escola e democracia. 39 Ed. Campinas, SP: Editora Autores Associados, 2007.

_____. História da Pedagogia no Brasil. 3 Ed. Campinas, SP: Editora Autores Associados, 2012a.

_____. Pedagogia Histórico-crítica: primeiras aproximações. Campinas SP: Autores Associados, 2012b.

VÁZQUEZ, A. Filosofia da práxis. Rio de Janeiro, Paz e Terra. 1968.

RELAÇÃO DE DOCENTES PARA NOMINATAS
1º SEMESTRE LETIVO

CAMPUS RIO VERDE

CURSO: Técnico em Programação de Jogos Digitais

EIXO TECNOLÓGICO: Informação e Comunicação

Disciplina	Candidato	Média Final
Introdução à Computação	Vanessa Marques Alves da Silva Lima	66
Mídias Digitais	Guilherme Gomes Oliveira	55
Comunicação Instrumental	Leandro Sá Coelho Sardelari	76
Matemática Aplicada	Rosilei de Souza Novak	95
Algoritmos e Programação	Edgar Pereira dos Santos	78
PPP I	Bruno Carlo Barbosa Lima Coaracy	60