
PLANO DE CURSO

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

**PROCESSO
NÚMERO:**

NOME DO CURSO: Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais

EIXO TECNOLÓGICO: Informação e Comunicação

COORDENAÇÃO

Coordenador do Curso: Marcos Henrique Pchek Laureano

E-mail: marcos.laureano@ifpr.edu.br

LOCAL DE REALIZAÇÃO/CAMPUS: Campus Curitiba

HOME-PAGE:

<http://curitiba.ifpr.edu.br/>

E-MAIL:

secretaria.curitiba@ifpr.edu.br

RESOLUÇÃO DE CRIAÇÃO: Resolução 18/09 do Conselho Superior

2. CARACTERÍSTICAS DO CURSO

| | | | |
|-------|-----|---|----------|
| NÍVEL | FIC | TÉCNICO <input checked="" type="checkbox"/> | SUPERIOR |
|-------|-----|---|----------|

| | | |
|--------|--|-------------|
| OFERTA | PRESENCIAL <input checked="" type="checkbox"/> | A DISTÂNCIA |
|--------|--|-------------|

| | | | |
|------------|---|-------------|--------------|
| MODALIDADE | INTEGRADO <input checked="" type="checkbox"/> | PROEJA | TECNOLÓGICO |
| | SUBSEQUENTE | BACHARELADO | LICENCIATURA |
| | CONCOMITANTE | | |

| | |
|---|-------------------------------|
| PARCERIA COM OUTRAS INSTITUIÇÕES: | ESPECIFICAR: |
| SIM <input type="checkbox"/> | Nome: _____ |
| NÃO <input checked="" type="checkbox"/> | Endereço: _____ |
| | Telefone: _____ E-mail: _____ |

| | | |
|--------------------------|---------------|-------------------|
| PERÍODO DO CURSO: 3 Anos | INÍCIO: Março | TÉRMINO: Dezembro |
|--------------------------|---------------|-------------------|

| | |
|-----------------------------------|---------------------|
| CARGA HORÁRIA DISCIPLINAS: 3574 h | NÚMERO DE VAGAS: |
| ESTÁGIO SUPERVISIONADO: 0 h | |
| CARGA HORÁRIA TOTAL: 3574 h | MÍNIMO 15 MÁXIMO 30 |

3. ESTRUTURA E FUNCIONAMENTO

À luz dos elementos conceituais que subsidiaram a criação dos Institutos Federais, afirma-se a Educação Profissional e Tecnológica como uma política pública que se assenta em outros itens também obrigatórios, como estar comprometida com o todo social enquanto algo que funda a igualdade na diversidade (social, econômica, geográfica, cultural, etc.) e ainda estar articulada a outras políticas (de trabalho e renda, de desenvolvimento setorial, ambiental, social e mesmo educacional), de modo a provocar impactos nesse universo.

É nessa trajetória centenária da educação profissional com o futuro que se faz presente que os Institutos Federais assumem seu verdadeiro papel social, contribuindo para uma sociedade menos desigual, mais autônoma e solidária.

E para vir ao encontro do objetivo da criação dos Institutos Federais é que apresentamos a criação do Curso Técnico em Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio. Este curso visa a formação de profissionais para um mercado promissor, que se encontra em grande expansão. Assim, o aluno aprenderá a produzir jogos digitais para atender a diversas demandas, tais como entretenimento, educação, treinamentos de pessoas, simulação e reabilitação. O jogo-ferramenta pode ser utilizado em qualquer tipo de negócio, pois traz consigo a capacidade de inovação em produtos de software, em serviços de marketing e recursos humanos, dentre outros, por meio de variados recursos gráficos e sonoros, além de proporcionar interatividade.

O plano de curso apresentado na sequência versa sobre a estrutura e organização curricular do Curso Técnico de Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio. O presente projeto respeita a legislação federal que rege este nível de ensino, em específico na LDB nº 9394/96 e o conjunto de leis, decretos, pareceres e referenciais curriculares que normatizam a Educação Profissional Técnica de Nível Médio no sistema educacional brasileiro.

3.1 Justificativa

O estímulo ao desenvolvimento da criatividade e da técnica merece destaque na abordagem do curso. Além disso, o curso tem como propósito acelerar o ingresso do aluno no mundo do trabalho.

Percebe-se que o mercado para os profissionais da área de programação de jogos digitais é uma área nova no Brasil, onde a demanda do mercado de trabalho por mão de obra especializada é crescente.

O mercado de jogos no Brasil está dividido em nichos. A maioria das empresas foca o mercado tradicional de entretenimento (72%), porém nota-se o crescimento do interesse pelos advergames (jogos com vocação publicitária) e o início da produção de business games (simulação de negócios cuja finalidade é o aprendizado) e middlewares (ferramenta necessária para o processo de desenvolvimento e manutenção de jogos). A maioria das empresas foca o mercado de PC (63%) e em segundo lugar vêm os celulares (22%).

O profissional “Programador de jogos digitais” além de atuar na área específica de desenvolvimento de jogos, poderá também atuar em áreas de: animação, modelagem tridimensional em geral, programação de computadores, enfim, um leque de opções onde o egresso aplicará os conhecimentos construídos ao longo do curso.

3.2 Objetivos

3.2.1. Objetivo Geral

O curso Técnico em Jogos Digitais tem por objetivo a formação de profissionais técnicos de Nível Médio que possam trabalhar no desenvolvimento de produtos de entretenimento digital interativo em diferentes plataformas, como computadores e celulares.

Conforme a proposta educacional da instituição objetiva-se também uma formação humanística e integral para que além de técnicos, os profissionais sejam cidadãos críticos e reflexivos capazes de compreender e atuar em sua realidade, explorando o uso das tecnologias com responsabilidade social.

3.2.2. Objetivo Específico

O Curso de Técnico em Jogos Digitais tem como objetivos específicos:

Formar desenvolvedores de jogos digitais;

Desenvolver habilidades de gestão de projetos de jogos digitais.

Atender a necessidade regional, priorizando a formação de profissionais na área tecnológica;

Estimular o consciente criativo e inovador dos alunos;

Apresentar as novas tecnologias de processamento e transmissão de informações;

Estimular o trabalho voluntário e a inclusão digital na sociedade.

3.3 Requisitos de acesso

O acesso ao curso Técnico em Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio será realizado através de processo seletivo regulamentado pela Pró-Reitoria de Ensino, Pesquisa e Pós-Graduação da Instituição.

3.4 Perfil profissional de conclusão

A proposta do curso visa à formação de recursos humanos para o desenvolvimento técnico na área de jogos digitais e computação. Os estudantes do curso estarão capacitados para atuar no mercado de trabalho, utilizando seus conhecimentos na construção de jogos e na aplicação de tecnologias. O profissional a ser formado por esse curso deverá ter também as seguintes habilidades:

Compor equipes multidisciplinares na construção dos jogos digitais.

Utilizar técnicas e programas de computadores especializados no desenvolvimento da parte gráfica de sons para jogos.

Desenvolver recursos, ambientes, objetos e modelos a serem utilizados nos jogos digitais.

Implementar recursos que possibilitem a interatividade dos jogadores com o programa de computador.

Desenvolver jogos digitais 2D e 3D de diversos tipos (single player e multiplayer), jogos de ação, educacionais, estratégia, entre outros.

Programar jogos em várias plataformas como PC, celulares.

Gerenciar projetos de desenvolvimento de jogos, podendo atuar como autônomo ou em empresas produtoras de jogos digitais, canais de comunicação via web, produtoras de websites, agências de publicidade e veículos de comunicação.

3.5 Organização curricular

A organização do curso está estruturada em regime anual com uma matriz curricular definida por disciplinas, dividida em três anos letivos. Desde o primeiro ano do

curso o aluno estudará disciplinas da formação geral em nível médio e disciplinas específicas da formação profissional em Jogos Digitais.

A organização do curso Técnico de Jogos Digitais de Nível Médio Integrado tem como princípio educativo a relação teoria-prática, dessa forma o processo pedagógico estará centrado em seminários, visitas técnicas, pesquisas, práticas laboratoriais, estudos de caso e desenvolvimento de projetos, entre outros.

Por se tratar de um curso integrado, as disciplinas do Núcleo Comum estarão voltadas para uma compreensão crítica do mundo do trabalho que subsidiam uma formação técnica/cidadã do aluno.

O estágio supervisionado não é obrigatório no curso Técnico em Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio, porém ao longo do curso o aluno poderá realizá-lo.

3.6 Critérios de avaliação de aprendizagem

A avaliação da aprendizagem nas disciplinas do Curso Técnico em Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio será realizada de forma contínua, cumulativa e sistemática. Dessa forma, a avaliação assume as funções diagnóstica, formativa e integradora, tendo como princípio fundamental o desenvolvimento da consciência crítica e constituindo instrumento colaborador na verificação da aprendizagem, com o predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos.

Diante dessa perspectiva, a avaliação deverá contemplar os seguintes critérios:

Diagnóstico e registro o progresso do aluno e suas dificuldades;

Realização da auto-avaliação pelo aluno e professor;

Orientação ao aluno quanto aos esforços necessários para superar suas dificuldades;

Utilização de seus resultados para planejar e replanejar os conteúdos curriculares;

Inclusão de tarefas contextualizadas;

Utilização funcional do conhecimento;

Divulgação das exigências da tarefa antes da sua avaliação;

Exigência dos mesmos procedimentos de avaliação para todos os alunos;

Divulgação dos resultados do processo avaliativo;

Apoio disponível para aqueles que têm dificuldades;

Discussão e correção dos erros mais importantes sob a ótica da construção de conhecimentos, atitudes e habilidades.

Em termos quantitativos, a avaliação do desempenho escolar é feita por disciplinas e bimestres, considerando-se os aspectos de assiduidade e aproveitamento, ambos eliminatórios. A assiduidade diz respeito à frequência às aulas teóricas, aos trabalhos escolares, aos exercícios de aplicação e atividades práticas, que não deve ser inferior a 75% das aulas dadas. O aproveitamento escolar é avaliado através de acompanhamento contínuo do estudante e dos resultados por ele obtidos nas atividades avaliativas, que são traduzidos em conceitos que variam de A até D, sendo que os conceitos A, B e C indicam aproveitamento satisfatório e o conceito D indica aproveitamento insuficiente no componente curricular. A recuperação dos conteúdos e conceitos será realizada de forma concomitante, isto é, ao longo do período letivo, não havendo limites de componentes avaliativos.

Em suma, o conceito mínimo para aprovação na disciplina é C e a frequência mínima é de 75% sobre o total das aulas dadas.

3.7 Critérios de aproveitamento e procedimentos de avaliação de competências anteriormente desenvolvidas

No Curso Técnico de Jogos Digitais de Nível Médio Integrado, o aproveitamento de estudos e a certificação de conhecimentos adquiridos através de experiências vivenciadas previamente ao início do curso ocorrerão conforme descrito a seguir:

Aproveitamento de Estudos: compreende a possibilidade de aproveitamento de disciplinas estudadas em outro curso de educação profissional técnica de nível médio, mediante requerimento. Com vistas ao aproveitamento de estudos, a avaliação recairá sobre a correspondência entre os programas e a carga horária das disciplinas cursadas na outra instituição e os do campus Curitiba do IFPR e não sobre a denominação das disciplinas para as quais se pleiteia o aproveitamento. A carga horária cursada não deverá ser nunca inferior a 75% daquela indicada na matriz curricular do curso e os conteúdos devem ser equivalentes.

Certificação de Conhecimentos: o estudante poderá solicitar certificação de conhecimentos adquiridos através de experiências previamente vivenciadas, inclusive fora do ambiente escolar com o fim de alcançar a dispensa de

alguma(s) disciplina(s) integrantes da matriz curricular do curso. O respectivo processo de certificação consistirá em uma avaliação teórica ou teórico-prática, conforme as características da disciplina.

O aproveitamento de estudos e a certificação de conhecimentos adquiridos através de experiências vivenciadas previamente ao início do curso são regulamentados pela Pró-Reitoria de Ensino, Pesquisa e Pós-Graduação do IFPR.

3.8 Instalações e equipamentos, recursos tecnológicos e biblioteca

No curso Técnico em Jogos Digitais Integrado ao Ensino Médio para que o aprendizado seja consolidado efetivamente, toda teoria deve ser trazida para a prática. A prática é realizada em laboratórios que forneçam suporte ao discente para desenvolver os conceitos aprendidos em sala de aula. Como segue:

3 Laboratórios para Desenvolvimento de Software;

1 Laboratório de Redes e Hardware;

Além disso, deverão compor o quadro de instalações e equipamentos necessários para a realização do curso:

Sala de Audiovisual;

Salas de Aula;

Biblioteca;

3.9 Descrição de diplomas e certificados a serem expedidos

Após a integralização das disciplinas que compõem a matriz curricular do curso técnico de nível médio na forma integrada, será conferido ao concluinte do curso o Diploma de **Técnico em Programação de Jogos Digitais**.

3.10 Organização curricular

A carga horária do curso está assim dividida: 2520 horas-aulas para as disciplinas do Núcleo Comum e 1840 horas-aulas para as disciplinas da formação específica, totalizando 4360 horas-aulas para os componentes curriculares. Isso resulta em uma carga horária total de 3641 horas (relógio), divididas em: 2104 horas para as disciplinas do Núcleo Comum e 1537 horas para as disciplinas específicas.

A tabela a seguir irá apresentar a matriz curricular do curso e o item 3.12 apresentará os planos de ensino das disciplinas.

MATRIZ CURRICULAR

| COMPONENTES CURRICULARES | CARGA HORÁRIA | | |
|---|----------------------|-------------|--------------------------|
| | TOTAL (hora-aula) | | TOTAL (horas-relógio) |
| | 01* | 02* | |
| 1º ANO | | | |
| Língua Portuguesa I | 3 | 120 | 100 |
| Língua Inglesa I | 2 | 80 | 67 |
| Educação Física I | 1 | 40 | 33 |
| Matemática I | 2 | 80 | 67 |
| Física I | 2 | 80 | 67 |
| Química I | 2 | 80 | 67 |
| Biologia I | 2 | 80 | 67 |
| Geografia I | 2 | 80 | 67 |
| História I | 2 | 80 | 67 |
| Filosofia I | 1 | 40 | 33 |
| Arte I | 1 | 40 | 33 |
| Sociologia I | 1 | 40 | 33 |
| Total Núcleo Comum | 21 | 840 | 701 |
| Arquitetura de Computadores e Sistemas Operacionais | 2 | 80 | 67 |
| Criação e Desenvolvimento de Personagens e Narrativa de Jogos | 1 | 40 | 33 |
| Prototipação de Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Algoritmos e Lógica de Programação | 6 | 240 | 200 |
| Matemática para Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Game Designer | 2 | 80 | 67 |
| Total Parte Específica | 15 | 600 | 501 |
| TOTAL | 36 | 1440 | 1202 |
| 2º ANO | | | |
| Língua Portuguesa II | 3 | 120 | 100 |
| Língua Inglesa II | 2 | 80 | 67 |
| Educação Física II | 1 | 40 | 33 |
| Matemática II | 2 | 80 | 67 |
| Física II | 2 | 80 | 67 |
| Química II | 2 | 80 | 67 |
| Biologia II | 2 | 80 | 67 |
| Geografia II | 2 | 80 | 67 |
| História II | 2 | 80 | 67 |
| Filosofia II | 1 | 40 | 33 |
| Arte II | 1 | 40 | 33 |
| Sociologia II | 1 | 40 | 33 |
| Total Núcleo Comum | 21 | 840 | 701 |

| | | | |
|--|-----------|-------------|-------------|
| Programação de Jogos | 3 | 120 | 100 |
| Modelagem 2D e 3D | 2 | 80 | 67 |
| Física para Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Programação de Jogos 3D | 2 | 80 | 67 |
| Banco de Dados, Análise e Projeto de Jogos | 3 | 120 | 100 |
| Sonorização de Jogos | 1 | 40 | 33 |
| Estrutura de Dados para Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Total Parte Específica | 15 | 600 | 501 |
| TOTAL | 36 | 1440 | 1202 |
| 3º ANO | | | |
| Língua Portuguesa III | 3 | 120 | 100 |
| Língua Inglesa III | 2 | 80 | 67 |
| Língua Espanhola | 2 | 80 | 67 |
| Matemática III | 2 | 80 | 67 |
| Física III | 2 | 80 | 67 |
| Química III | 2 | 80 | 67 |
| Biologia III | 2 | 80 | 67 |
| Geografia III | 2 | 80 | 67 |
| História III | 2 | 80 | 67 |
| Filosofia III | 1 | 40 | 33 |
| Sociologia III | 1 | 40 | 33 |
| Total Núcleo Comum | 21 | 840 | 702 |
| Programação multiplayer para Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Desenvolvimento para Dispositivos Móveis | 2 | 80 | 67 |
| Inteligência Artificial aplicada a Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Script para Jogos | 2 | 80 | 67 |
| Tópicos Especiais em Jogos | 1 | 40 | 33 |
| Desenvolvimento de Jogos WEB | 2 | 80 | 67 |
| Projeto de Desenvolvimento de Jogos | 3 | 120 | 100 |
| Total Parte Específica | 14 | 560 | 468 |
| TOTAL | 35 | 1400 | 1170 |
| TOTAL GERAL Núcleo Comum | | 2520 | 2104 |
| TOTAL GERAL Parte Específica | | 1760 | 1470 |
| TOTAL GERAL | | 4280 | 3574 |

* Uma hora-aula corresponde a 50 minutos; 01* carga horária semanal; 02* carga horária anual

| Disciplinas do 2º ano | Pré- Requisitos |
|--|--|
| Programação de Jogos | Algoritmos e Lógica da Programação (1º ano) |
| Programação de Jogos 3D | Algoritmos e Lógica da Programação (1º ano) |
| Estrutura de Dados para Jogos | Algoritmos e Lógica da Programação (1º ano) |
| Disciplinas do 3º ano | Pré- Requisitos |
| Programação Multiplayer para Jogos | Programação de Jogos (2º ano) |
| Desenvolvimento para Dispositivos Móveis | Programação de Jogos (2º ano) |
| Inteligência Artificial aplicada a Jogos | Programação de Jogos (2º ano) e Estrutura de Dados para Jogos (2º ano) |

| | |
|-------------------------------------|---|
| Script para Jogos | Programação de Jogos (2º ano) |
| Desenvolvimento de Jogos Web | Programação de Jogos (2º ano), Banco de Dados, Análise e Projetos de Jogos (2º ano) |
| Projeto de Desenvolvimento de Jogos | Programação de Jogos (2º ano), Banco de Dados, Análise e Projetos de Jogos (2º ano) e Metodologia Científica (2º ano) |

3.11 Programa do curso

3.11.1. Componentes Curriculares

| | | | | | | |
|---|--|-----------------------|-----------------|-------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | ARQUITETURA DE COMPUTADORES E SISTEMAS OPERACIONAIS | | | | | |
| Período letivo: | 1º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| O objetivo principal é capacitar o aluno para a avaliação das tecnologias existentes na área de informática para o reconhecimento, aquisição e aplicação em ambientes informatizados, compreender as técnicas aplicadas no desenvolvimento de sistemas operacionais, bem como o seu funcionamento, descrever os sistemas operacionais como gerenciadores de recursos, relacionar o gerenciamento de recursos encontrados nos algoritmos dos sistemas operacionais com outras áreas da ciência da computação, compreendendo assim, de forma mais profunda, o modo de operação dos componentes que fazem parte de seu ambiente de trabalho. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Evolução dos computadores, organização interna, unidade central de processamento, níveis de memória e dispositivos de entrada e saída. Conceito de sistemas operacionais; processos seqüenciais; processos concorrentes; gerenciamento de memória principal e auxiliar; gerenciamento de processador; gerenciamento de dispositivos de E/S; desempenho, recuperação de arquivos; mecanismos de segurança e proteção; tópicos de sistemas operacionais distribuídos. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Organização e Projeto de Computadores: a interface hardware/software. | HENNESSY, John L. PATTERSON, David A. | 3. ed | Rio de Janeiro | Campus | 2005 | |
| Arquitetura e Organização de Computadores | STALLINGS, Willian | 8. Ed | São Paulo | Makron Books | 2010 | |
| Organização e Estrutura de Computadores | TANENBAUM Andrew S. | -- | Rio de Janeiro | Prentice-Hall do Brasil | 1992 | |
| Sistemas Operacionais Modernos. | TANENBAUM, Andrew S. | 2ª. Ed | São Paulo | Prentice Hall | 2003 | |
| Sistemas Operacionais. Conceitos e Aplicações | SILBERSCHATZ, Abraham GALVIN, P. GAGNE, G. | -- | Rio de Janeiro | Campus | 2000 | |

| | | | | | | | |
|---|--|-----------------------|------------------|--------------------|------------------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO | | | | | | |
| Período letivo: | 1º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 240 | Horas-relógio: 200 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Ao final da disciplina, o aluno estará apto a escrever programas (jogos) de pequena e média complexidade, usando ferramentas de programação estruturada e orientada a objetos. Igualmente saberá planejar e depurar programas para garantir sua veracidade. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Recursividade. Alocação dinâmica de memória. Estruturas de dados simples. Qualidade na programação. Implementação de algoritmos utilizando linguagem de programação. Manipulação de ponteiros e strings. Aplicações práticas. | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Beginning C++ Game Programing | Michael Dawson. | 2 | -- | Course Technology PTR | 2006 | |
| | Programming: Principles and Practice Using C++ | Bjarne Stroustrup | -- | -- | Addison- Wesley Professional | 2008 | |
| | Programmer's Guide to NCurses | Dan Gookin | -- | -- | Willey | 2007 | |
| | Data Structures and Algorithms for Game Developers | Allen Sherrod | | | Charles River Media | 2007 | |

| | | | | | | | |
|--|--|-----------------------|-----------------|-------------------|--------------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | MATEMÁTICA PARA JOGOS | | | | | | |
| Período letivo: | 1º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Compreender os fundamentos matemáticos necessários à compreensão das várias técnicas utilizadas no desenvolvimento de jogos em duas (2D) e três dimensões (3D) em um sistema de coordenadas cartesianas. Dar condições ao aluno de aplicar estes conceitos na solução de problemas da área de desenvolvimento de jogos digitais. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Trigonometria. Geometria Analítica. Retas e Planos. Cônicas e Quádricas. Superfícies. Quatérnios. Álgebra Linear e vetores. | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Matrizes Vetores e Geometria Analítica | Santos, Reginaldo J. | 1 | | Imprensa Universitária da UFMG | 2007 | |
| | Beginning Math and Physics for Game Programmers. | Stahler, Wendy. | 1 | | Pearson Education | 2004 | |
| | Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics. | LENGYEL, Eric. | 2 | | Charles River Media. | | |

| | | | | | | | |
|--|---|-----------------------|-----------------|-------------------|-------------|------|----|
| Componente Curricular: | CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS E NARRATIVA DE JOGOS | | | | | | |
| Período letivo: | 1º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Aprofundar os estudos históricos das mais diferentes populações ao longo do tempo, buscando de forma fundamental inserir o estudante na compreensão das estruturas sociais, econômicas e políticas que homens e mulheres elaboraram em suas comunidades. Neste processo de conhecimento serão abordados da forma mais ampla possível os símbolos e signos criados pelo homem buscando indicar os caminhos possíveis para o desenvolvimento de personagens que não venham a ferir culturas e crenças diferenciadas. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Compreensão dos principais temas políticos, culturais e econômicos de diferentes períodos históricos e que venham a dar suporte à criação de personagens. | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Como criar personagens inesquecíveis. | SEGE, Linda | -- | -- | Bossa Nova | 2006 | |
| | Roteiro de cinema e televisão: a arte de imaginar, perceber e narrar. | CAMPOS, Flavio de | -- | -- | Jorge Zahar | 2007 | |
| | Guia prático do roteirista de TV | SANDLER, Ellen | -- | -- | Bossa Nova | 2008 | |

| | | | | | | | |
|--|--|-----------------------|-----------------|-------------------|-------------|------|----|
| Componente Curricular: | PROTOTIPAÇÃO DE JOGOS | | | | | | |
| Período letivo: | 1º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Apresentar a importância da prototipação e do play test no desenvolvimento de jogos; Apresentar ferramentas de desenvolvimento rápido de jogos | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Introdução a prototipação, Ferramentas de prototipação, Prototipação de Jogos 2D, Game Maker, Flash, Flixel | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Flash ActionScript MX. Documentado e Não Documentado. | Janota, Dauton. | | | Axcel Books | 2003 | |
| | Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8 | Rhodes, Glen | | | Cengage | 2008 | |
| | Desenvolvimento de Games | Novak, Jeannie | | | Cengage | 2008 | |
| | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---------------------------------|-----------------|-------------------|--------------------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | GAME DESIGNER | | | | | | |
| Período letivo: | 1º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Apresentar técnicas de análise de jogos. Possibilitar a compreensão da importância do design no processo de desenvolvimento de jogos. Aplicar os ensinamentos no design de jogos. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Introdução, Tipos de Game Design; Partes de um Game Design; Decisões; Prototipação em Papel; Framework MDA; Teoria do Fluxo; Puzzles; Análise Crítica; Diversão e Tipos de Jogadores; Narrativa; Criatividade | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Design de Games, uma abordagem prática | Schuytema, Paul | 1 | | Cengage | 2008 | |
| | Game Design – Theory & Practice | ROUSE III, Richard | 2 | | Wordware Publishings, Inc | 2005 | |
| | Game Architecture and Design | ROLLINGS, Andrew & MORRIS, Dave | | | The Coriolis Group, LLC | 2000 | |
| | Game Design – The Art & Bussiness of Creating Games | BATES, Bob | | | André LaMotte, CEO Xtreme Games, LLC | | |
| | Chris Crawford on Game Design | CRAWFORD, Chris | | | NewRiders Publishin Inc | 2003 | |

| | | | | | | |
|---|-----------------------------|-----------------------|------------------|------------------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | PROGRAMAÇÃO DE JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 120 | Horas-relógio: 100 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar o aluno na programação orientada a objetos focado no desenvolvimento de jogos digitais e utilização de engines gráficas e físicas para jogos. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Programação orientada a objetos: Orientação a Objetos: Objeto, classe, método e atributo, encapsulamento. Criação e remoção de objetos, métodos construtores, referências, sobrecarga e sobreposição, herança, subtipos e polimorfismo, classes abstratas, métodos abstratos, interfaces, pacotes, tratamento de exceções, testes de software, camada de persistência de dados. Uso de engines de programação para jogos. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Beginning C++ Game Programing | Michael Dawson. | 2 | -- | Course Technology PTR | 2006 | |
| Programming: Principles and Practice Using C++ | Bjarne Stroustrup | -- | -- | Addison- Wesley Professional | 2008 | |
| Pré-requisitos: Algoritmos e Lógica de Programação (1. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|-----------------------|-----------------|-----------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | MODELAGEM 2D E 3D | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar o aluno na criação e modelagem de objetos, cenários e figuras. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Fundamentos de gráficos 2D e 3D; aplicação de cor, sombras, transparências e luminosidade em objetos; textura de imagens; manipulação de imagens; polígonos para criação de imagens; animação e rederização de imagens; | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| The Essential Blender: Guide to 3D Creation with the Open Source Suite Blender | Roland Hess | 1 | | No Starch Press | 2007 | |
| Introducing Character Animation with Blender | Tony Mullen, Ton Roosendaal, Bassam Kurdali | 1 | | Sybex | 2007 | |
| Modeling, UV Mapping, and Texturing 3D Game Weapons | Christian Chang | 1 | | Jones & Bartlett Publishers | 2006 | |
| Game Character Animation All in One | Les Pardew | 1 | | Course Technology PTR | 2006 | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|-----------------|-------------------|----------------------|------------------|----|
| Componente Curricular: | FÍSICA PARA JOGOS | | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Aplicar leis da física em jogos digitais. Aplicar os princípios básicos da mecânica clássica na elaboração de jogos digitais. Modelar problemas físicos envolvendo a dinâmica translacional, a dinâmica rotacional dos corpos rígidos e as leis de conservação. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Grandezas associadas ao movimento translacional: trajetória, deslocamento, velocidade e aceleração; Movimento de projéteis. Dinâmica do movimento translacional: Leis de Newton; Força; Gravidade; Princípios de conservação: momento linear e energia; Colisões; Física de corpos rígidos e corpos articulados; Veículos rígidos (aviões, navios, carros). | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Fundamentos de física – v. 1: Mecânica. | HALLIDAY, David; RESNICK, Robert WALKER Jearl. | 7 | RJ | LTC | 2 0 0 7 | |
| | Curso de física | DA LUZ, A. M. R.; ÁLVARES, B. A. | 1 | SP | Scipione | 2 0 0 0 | |
| | Game physics engine development (The Morgan Kaufmann Series in Interactive 3D Technology) | MILLINGTON, Ian. | - - | -- | Morgan Kaufmann | 2 0 0 7 | |
| | Physics for game developers | BOURG, David M. | - - | -- | Sebastopol: O'Reilly | -- | |

| | | | | | | |
|--|---|-----------------------|------------------|--------------------|------|----|
| Componente Curricular: | BANCO DE DADOS, ANÁLISE E PROJETO DE JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 120 | Horas-relógio: 100 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <p>Capacitar os alunos de forma que os mesmos possam, ao final da disciplina, compreender os principais conceitos de banco de dados e sua aplicabilidade no desenvolvimento de Jogos Digitais.</p> <p>Permitir que os alunos possam compreender os conceitos da Análise Orientada a Objetos e aplicar esses conceitos na modelagem de um jogo, produzindo uma solução orientada a objetos para o problema, usando UML.</p> | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| <p>Introdução aos conceitos de modelagem e abstração de dados. Modelo de Entidade-Relacionamento (MER). Modelo Relacional. Linguagem de declaração e de manipulação: SQL. Integridade e recuperação de dados. Projeto de Banco de Dados Relacional. Conceitos de análise e projeto orientados a objetos. Especificação de requisitos. Linguagem de modelagem unificada (UML) e seus Diagramas.</p> | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Projeto de Banco de Dados | HEUSER, Carlos A. | -- | Porto Alegre | Bookman | 2009 | |
| Sistemas de Banco de Dados | SILBERSCHATZ, Abraham KORTH, Henry SUDARSHAN, S | -- | São Paulo | Makron Books | 1999 | |
| Introdução a Sistemas de Bancos de Dados | DATE, Christopher J. | 7. ed. | -- | Campus | 1999 | |
| UML: Guia do Usuário. | BOOCH, Grady JACOBSON, Ivar RUMBAUCH, James | -- | -- | Campus | 2005 | |

| | | | | | | |
|------------------------------|-----------------|----|----|--------------|------|--|
| UML 2: Uma abordagem prática | GUEDES G. T. A. | -- | -- | Novatec | 2009 | |
| Como modelar com UML 2 | SILVA R. P. | -- | -- | Visual Books | 2009 | |

| | | | | | | |
|--|---------------------------------|-----------------------|-----------------|----------------------|------|----|
| Componente Curricular: | SONORIZAÇÃO DE JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar o aluno para reconhecer e para trabalhar com as competências e com as técnicas básicas de sonorização e de composição de trilha sonora musical para jogos digitais. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Teoria e técnicas de sonorização de jogos digitais. Teoria e técnicas básicas de composição de trilha sonora musical. Análise sonora e musical da sonorização de jogos digitais. Construção e desenvolvimento temático e formal na composição musical. O som e a trilha sonora utilizada como ferramenta narrativa em jogos digitais. História da composição de som e de música em jogos digitais. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Som ao vivo: conceitos e aplicações básicas em sonorização | MACHADO, Renato Muchon | | Rio de Janeiro | H. Sheldon | 2001 | |
| Modern recording techniques | HUBER, David & RUNSTEIN, Robert | | USA | Focal Press | 1997 | |
| O som e o sentido | WISNIK, José Miguel | 2ª | São Paulo | Cia das Letras | 1999 | |
| A afinação do mundo | SHAFER, Murray | | São Paulo | UNESP | 2001 | |
| Música de cena | TRAGTENBERG, Lívio | | São Paulo | Perspectiva | 1998 | |
| Syngchronos – A formação da poética musical do cinema. | CARRASCO, Ney | | São Paulo | Via Lettera - FAPESP | 2003 | |
| Interactive Music Handbook | SUMMERS, Jodi | | USA | Allworth Press | 1998 | |

| | | | | | | |
|--|---|-----------------------|-----------------|-----------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | PROGRAMAÇÃO DE JOGOS 3D | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar o aluno na criação de jogos que utilizem recursos gráficos em 3D. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Fundamentos de gráficos 3D; desenhos de linhas, pontos e polígonos; transformação de coordenadas; rotação de objetos; aplicação de cor e luminosidade; textura de imagens; buffers de programação; gráficos interativos; manipulação de imagens; performance em programação. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| OpenGL(R) SuperBible: Comprehensive Tutorial and Reference | Richard S. Wright, Benjamin Lipchak e Nicholas Haemel | -- | -- | Addison-Wesley Professional | 2007 | |
| OpenGL Library | Randi J. Rost e Bill Licea-Kane | -- | -- | Addison-Wesley Professional | 2009 | |
| OpenGL - Uma Abordagem Prática e Objetiva. | Marcelo Cohen e Isabel Harb Manssour | -- | -- | Novatec | 2006 | |
| Pré-requisitos: Algoritmos e Lógica de Programação (1. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|--------------------------------------|-----------------------|-----------------|-----------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | ESTRUTURA DE DADOS PARA JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 2º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Ao final da disciplina, o aluno estará apto a escrever programas para manipulação de estruturas e registros, para jogos digitais, utilizando linguagens de programação de alto nível. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Recursividade. Algoritmos de ordenação, seleção. Heaps, pilhas, filas e listas (simples e encadeadas), pesquisa, árvores binárias e grafos. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Beginning C++ Game Programming | Michael Dawson. | 2 | -- | Course Technology PTR | 2006 | |
| Programming: Principles and Practice Using C++ | Bjarne Stroustrup | -- | -- | Addison-Wesley Professional | 2008 | |
| Data Structures and Algorithms for Game Developers | Allen Sherrod | | | Charles River Media | 2007 | |
| Pré-requisitos: Algoritmos e Lógica de Programação (1. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|-----------------------|------------------|--------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 120 | Horas-relógio: 100 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Desenvolver um software a partir dos conhecimentos adquiridos durante o curso. | | | | | | |
| Implementar um software utilizando uma linguagem de programação específica para jogos digitais. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Implementação de um jogo digital dentro de uma das áreas estudadas durante o curso (programação de jogos 2D ou 3D, multiplayer, animação, jogos para dispositivos móveis ou redes sociais, etc). | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| sem bibliografia definida | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|--|----------------------------------|-----------------|-------------------|----------|------|----|
| Componente Curricular: | PROGRMAÇÃO MULTIPLAYER PARA JOGOS | | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| Capacitar o aluno a compreender e conhecer as principais formas de transmissão de dados e seu funcionamento, sabendo distinguir equipamentos, padrões da rede, topologia utilizada, meios de transmissão e compreender a programação de jogos multiplayer. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Conceitos. Classificação de rede de computadores. Modelo OSI e TCP/IP. Padrões e protocolos. Programação socket em redes, programação cliente-servidor, programação de threads para controle de rede, como resolver problemas de transmissão de dados em jogos eletrônicos. | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| | Redes de Computadores e Internet | COMER, Douglas E. | 4. ed. | Porto Alegre | Bookman | 2007 | |
| | Redes de Computadores | TANEMBAUM, Andrew | -- | Rio de Janeiro | Elsevier | 2004 | |
| | Programação de Rede Unix | W. Richard Stevens e Bill Fenner | | | Bookman | 2005 | |
| Pré-requisitos: Programação de Jogos (2. ano) | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|-----------------------|-----------------|----------------------|------|----|
| Componente Curricular: | DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar o aluno em técnicas e linguagens de programação para dispositivos móveis (exemplos: PDA, celulares, smartphones) | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Linguagens de programação para dispositivos móveis; técnicas de programação em dispositivos móveis; gerenciamento de memória em dispositivos móveis; acesso a recursos dos dispositivos móveis; armazenamento de dados em dispositivos móveis. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Beginning Java™ ME Platform (Beginning from Novice to Professional) | Ray Rischpater | 1 | | Apress | 2008 | |
| J2ME Game Programming | Martin J. Wells | 1 | | Course Technology PT | 2004 | |
| Creating Mobile Games: Using Java ME Platform to Put the Fun into Your Mobile Device and Cell Phone | Carol Hamer | 1 | | Apress | 2010 | |
| Beginning iPhone 3 Development: Exploring the iPhone SDK | Jeff LaMarche, David Mark | 1 | | Apress | 2009 | |
| Pré-requisitos: Programação de Jogos (2. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|-----------------------|-----------------|-------------------------------|------|----|
| Componente Curricular: | INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL APLICADA A JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar os alunos de forma que os mesmos possam, ao final da disciplina, compreender as principais técnicas de inteligência artificial utilizadas no desenvolvimento de Jogos Digitais. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Técnicas e algoritmos de inteligência artificial aplicadas ao desenvolvimento de jogos digitais. Técnicas de Busca. Aprendizado de Máquina. Colaboração. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Programming Game AI by Example | BUCKLAND, Mat | -- | -- | Jones and Bartlett Publishers | 2005 | |
| Artificial Intelligence for Game | MILLINGTON, Ian FUNGE, John | 2 ed. | -- | Morgan Kaufmann | 2009 | |
| AI for Game Developers | BOURG, David SEEMANN, Glenn | -- | -- | O'Reilly Media | 2004 | |
| Pré-requisitos: Programação de Jogos (2. ano), Estrutura de Dados para Jogos (2. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|------|----|
| Componente Curricular: | SCRIPT PARA JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Apresentar a importância de integração entre linguagens de programação e linguagens de script; Aplicar essa integração no desenvolvimento de jogos; Ensinar linguagens de script | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Introdução; Linguagens Script; Scripts como linguagens de configuração; Scripts como linguagens de extensão; Scripts como linguagens de controle; Linguagem Lua | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Design de Games, uma abordagem prática | Schuytema, Paul | 1 | | Cengage | 2008 | |
| Programming in Lua | Ierusalimschy, Roberto | | | Lua.org | | |
| Pré-requisitos: Programação de Jogos (2. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | TÓPICOS ESPECIAIS EM JOGOS | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Estudar ou aprofundar técnicas vistas durante o curso ou novas técnicas que possam surgir durante o decorrer do curso. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Serão objetos de estudo nessa disciplina: programação multiprocessada para jogos, programação paralela para jogos, empreendedorismo, aplicação de estruturas de dados, técnicas de otimização, programação segura e outros tópicos relativos ao desenvolvimento de jogos digitais. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Sem bibliografia definida | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|-----------------------|-----------------|-------------------|------|----|
| Componente Curricular: | DESENVOLVIMENTO DE JOGOS WEB | | | | | |
| Período letivo: | 3º Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Capacitar o aluno no desenvolvimento de jogos para o ambiente de internet. Apresentar os diferentes tipos de jogos para Web; Ensinar programação no servidor aplicada a Jogos Web | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Programação em camadas; orientação a objetos; programação para acesso a banco de dados; tecnologias de interfaces para WEB; linguagens de programação para WEB; técnicas de programação voltadas para o ambiente WEB. Tipos de Jogos Web; Jogos Casuais; Jogos Multiplayer; Jogos MMO; Jogos Sociais; | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Java: Como Programar | DEITEL, Harvey M. | -- | -- | Bookman | 2006 | |
| Utilizando UML e Padrões | LARMAN, Craig | -- | -- | Bookman | 2007 | |
| Padrões de projeto | GAMMA, Eric HELM, Richard RALPH, Johnson VLISSIDES, John | -- | -- | Bookman | 2005 | |
| Pré-requisitos: Programação de Jogos (2. ano), Banco de Dados, Análise e Projeto de Jogos (2. ano) | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|-----------------------|-----------------|-------------------|---------|----|
| Componente Curricular: | LÍNGUA PORTUGUESA I | | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| A partir dos diversos gêneros discursivos desenvolver competências ligadas às práticas discursivas de leitura, oralidade e escrita, bem como a prática pedagógica de análise lingüística e literária das literaturas de língua portuguesa. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Propiciar a compreensão de que a língua é uma prática social e, portanto, está “viva” e em constante transformação. Esclarecer que a língua é essencialmente ideológica, precisando ser estudada e dominada para que haja uma interação/comunicação eficaz em diferentes situações discursivas. Desenvolver as práticas discursivas de leitura, oralidade e escrita, bem como a prática pedagógica de análise lingüística a partir dos diversos gêneros discursivos. Conceber o texto literário como uma experiência singular de expressão, interpretação e representação da realidade social e do contexto histórico no qual está sendo produzido. A ênfase será dada a textos ficcionais e não ficcionais produzidos entre os séculos XII e XVI em Portugal. Compreender o discurso literário como uma sobreposição de vozes dialógicas: do autor, do narrador, da personagem, da opinião pública e de outras vozes discursivas que possam estar presentes em seu desenvolvimento. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Português: Linguagens | CEREJA, Willian Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. | | São Paulo | Ed. Atual | 2006.3v | |

| | | | | | | |
|--|---|--|-----------|--------------|------|--|
| Língua Portuguesa e Literatura | FARACO & MOURA | | São Paulo | Ed. Ática | 1997 | |
| Redação, Humor e Criatividade | GRANATIC, Branca. | | São Paulo | Ed. Scipione | 1997 | |
| Material didático elaborado pelos professores, específico para aulas no IFPR | GIOPPO, Fábio GOULART, Magnus NERY, Antonio Augusto NOVAES, Tatiani TURAN, Sileide Frazão | | | | | |

| | | | | | | |
|---|--------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | EDUCAÇÃO FÍSICA I | | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver no aluno o senso crítico relativo a todos os aspectos que envolvem a Educação Física e o esporte; • Proporcionar ao aluno o conhecimento das problemáticas relativas à análise, discussão e reflexão sobre o processo de formação da Educação Física dentro dos paradigmas sociais, culturais e científicos que formulam as concepções atuais de Educação Física; • Fornecer aos alunos subsídios de como entender sua própria motricidade e o movimento humano em geral; • Estimular os movimentos corporais elementares, desenvolvendo as capacidades e habilidades motoras gerais do aluno; | | | | | | |
| Proporcionar a aprendizagem e o aprimoramento de técnicas específicas relativas ao esporte, a dança e as lutas. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Estilo de vida e os fundamentos da aptidão física relacionada à saúde; Principais Modalidades Desportivas; Discussão de conteúdos sócio-históricos da Educação Física. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | |
|---|-----------------------------|--------|----------------|---------|-------------------|
| A prática da preparação física. | DANTAS, Estélio H. M. | 5. ed. | Rio de Janeiro | Shape | 2 0 0 3. |
| Atlas do esporte no Brasil. | COSTA, LF. | | Rio de Janeiro | Shape | 2 0 0 5. |
| Avaliação física e prescrição do exercício. | HEYWARD, V. | 4. ed. | Porto Alegre | Artmed | 2 0 0 4. |
| Educação física no Brasil: a história que não se conta. | CASTELLANI FILHO, Lino. | | Campinas | Papirus | 1 9 8 8 |
| Futebol: teoria e prática. | FRISSELI, A e MANTOVANI, M. | | São Paulo | Phorte | 1 9 9 9. |
| História da educação física e do esporte no Brasil. | MELO, Victor Andrade de. | | São Paulo | Ibrasa | 1 9 9 9 |

| | | | | | |
|--|---------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | ARTE I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver as habilidades de sensibilidade e compreensão das manifestações artísticas em suas diversas manifestações.. - Compreender os elementos básicos das linguagens artísticas e sua relação com seus contextos de produção e apreciação. - Apreciar e produzir arte, em diferentes linguagens, buscando compreender seu significado e sua relação com a sociedade e cultura. - Desenvolver, por meio de exercícios sistemáticos de apreciação e produção, o domínio de diversos códigos e materiais artísticos. - Reconhecer o papel da Arte como elementos humanizador e agente de transformação social. | | | | | |

Bases Tecnológicas (Ementa)

Produção e reflexão sobre arte e criatividade, arte e sociedade e sobre as mais diversas linguagens artísticas em diferentes contextos, inclusive a música, comparando estilos e formas e estabelecendo relações sobre o papel da arte na humanização do ser humano.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--------------------------------|------------------|------------------|----------------|----------------|------|----|
| Descobrimos a história da arte | PROENÇA, Graça. | 1 ^a . | São Paulo | Ática | 2008 | |
| História universal da música | CANDÉ, Roland de | 1a. | São Paulo | Martins Fontes | 2001 | |
| Universos da arte | OSTROWER, Fayga | 24a. | Rio de Janeiro | Campus | 2004 | |
| A interpretação das culturas | GEERTZ, Clifford | 1a, | Rio de Janeiro | LTC | 1973 | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|--|---------------------|-----------------------|------------------|--------------------|--|
| Componente Curricular: | MATEMÁTICA I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 120 | Horas-relógio: 100 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none">• Compreender que a linguagem matemática além de comunicar ela produz conhecimento por meio da investigação de situações de aprendizagem de diversos contextos para saber analisar com melhor pertinência as situações investigadas.• Problematizar diversos contextos por meio de conceitos e procedimentos matemáticos para ampliar a visão de conceitos matemáticos a partir de uma aprendizagem com significado.• Analisar o mundo físico a partir do estudo das várias geometrias investigando situações de aprendizagens abrangendo os vários contextos para en- | | | | | |

tender que a linguagem matemática comunica e produz realidades.

- Problematizar os contextos por meio do uso adequado dos instrumentos de medidas e do conhecimento da linguagem matemática para ampliar o conhecimento do mundo físico e de significados de conceitos matemáticos.
- Analisar situações de contextos variados a partir de situações de aprendizagens e do uso da linguagem matemática apropriada para favorecer uma compreensão aproximada dessa realidade, pois ao se analisar escolhendo alguns fatores se exclui outros.

Bases Tecnológicas (Ementa)

- I. CONJUNTOS
- II. RELAÇÕES E FUNÇÕES
- III. FUNÇÃO POLINOMIAL DE 1º GRAU.
- IV. FUNÇÃO POLINOMIAL DE 2º GRAU
- V. MÓDULO E EQUAÇÃO MODULAR.
- VI. FUNÇÃO EXPONENCIAL
- VII. FUNÇÃO LOGARÍTMICA
- VIII. SUCESSÃO (SEQUÊNCIA)

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|-------------------------------------|---|--------|-----------|---------|------|----|
| Matemática | Manoel Paiva | 1ª | São Paulo | Moderna | 2005 | |
| Matemática Construção e Significado | José Luiz Pastore Mello | 1ª | São Paulo | Moderna | 2005 | |
| Matemática Completa | José Ruy Giovanni e José Roberto Bonjorno | 2ª | São Paulo | FTD | 2005 | |
| Matemática Fundamental | José Ruy Giovanni, José Roberto Bonjorno, José Ruy Giovanni Jr. | 1ª | São Paulo | FTD | 2002 | |

| | | | | | |
|---|-----------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | FÍSICA I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| GERAL: | | | | | |
| Apresentar a Física como uma ciência não neutra e historicamente constituída associada ao estudo da natureza, particularmente dos movimentos. Compreender, interpretar, analisar e estabelecer conexões entre os conceitos físicos relativos ao estudo dos movimentos com situações do cotidiano das pessoas. | | | | | |

ESPECIFICOS:

- Identificar e interpretar grandezas e suas respectivas unidades de medida.
- Caracterizar a magnitude de fenômenos a partir de suas ordens de grandeza.
- Discutir e interpretar as Leis de Newton e o conceito de inércia, utilizando-as na resolução de problemas físicos do cotidiano dos estudantes.
- Caracterizar a manifestação de uma força como agente que produz alteração no estado de movimento de um corpo.
- Investigar o conceito de energia no contexto da mecânica bem como a ideia de sua conservação.
- Identificar condições de equilíbrio estático e dinâmico de partículas e corpos rígidos.
- Identificar a interação de natureza gravitacional associada à presença da massa no espaço e a trajetória deste conjunto de estudos ao longo da história da ciência.
- Investigar o movimento de corpos que se movem sob a ação de um campo gravitacional.
- Identificar e compreender os princípios da hidrostática, em específico, os relacionados a pressão e empuxo, aplicados a prensa hidráulica e aos vasos comunicantes.
- Ressaltar a ideia de conservação (da energia e momentum) como um dos princípios fundamentais da Física.
- Entender que as leis físicas representam modelos que procuram traduzir, segundo o momento histórico em que se manifestam, a harmonia e a organização presentes na natureza.
- Ressaltar o caráter não neutro e historicamente constituído da ciência e a relação ciência/tecnologia/sociedade/mercado/meio ambiente.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Conceito de Grandeza, Potências de Dez e Ordem de Grandeza; Cinemática Escalar e Vetorial; Conceitos de Força, Inércia e Quantidade de Movimento (*momentum*); Leis de Newton; Condições e Equilíbrio Estático e Dinâmico; Trabalho e Energia Mecânica. Leis de Conservação na Mecânica, Gravitação e Leis de Kepler; Hidrostática: Teorema de Pascal, Teorema de Stevin, Teorema de Arquimedes, Equação de Bernoulli Efeito Venturi.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editores | Ano | LT |
|--------|-------|--------|-------|----------|-----|----|
|--------|-------|--------|-------|----------|-----|----|

| | | | | | | |
|---|---|---|----------------|-------------|------|--|
| Física. Ensino Médio – Volume 1 | Antonio Máximo e Beatriz Alvarenga | 1 | São Paulo | Scipione | 2005 | |
| Física volume único | Alberto Gaspar | 1 | São Paulo | Ática | 2008 | |
| Física. Ensino Médio - Volume Único | Aurélio Gonçalves Filho e Carlos Toscano | 1 | São Paulo | Scipione | 2003 | |
| Origens e Evolução das Ideias da Física | José Fernando Rocha (Org) | 1 | Salvador | EDUEBA | 2002 | |
| Lições da Física de Feynman – Edição Definitiva – Volumes I, II e III | Feynman, R. P., Leighton, R. B., Sands, m | 1 | Rio de Janeiro | Ed. Bookman | 2008 | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|------------------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|------|----|
| Componente Curricular: | QUÍMICA I | | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <p>-Criar diversas oportunidades que possam contribuir para modificar e enriquecer os significados que os educando sobre o que dizem e pensam a respeito da química.</p> <p>-Elaborar alternativas e fazer associações correlacionadas aos conteúdos de outras disciplinas.</p> <p>-Interpretar e relacionar os conceitos criados e desenvolvidos pelo homem no estudo do desenvolvimento social, nas relações e transformações em nosso meio.</p> | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Introdução à Química; Matéria, energia e suas transformações; Substâncias, misturas e métodos de separação; Modelos atômicos; Periodicidade Química; Ligações Químicas; Interações intermoleculares; Funções inorgânicas; Radioatividade. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Química Geral vol. 1 | Ricardo Feltre | 6ª. | São Paulo | Moderna | 2004 | |
| Química, volume único | Eduardo F. Mortimer, A. H. Machado | 1ª. | São Paulo | Scipione | 2005 | |

| | | | | | | |
|---|-------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | BIOLOGIA I | | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <p>Levar o educando a compreender o mundo que o cerca, abordando não somente os fatos e princípios científicos, mas oferecer condições para que ele possa tomar posição em relação a esses fatos e analisar as implicações sociais da Ciência e da Tecnologia. Também busca estimular a reflexão sobre a origem e evolução da vida e como os seres vivos se relacionam com o meio ambiente, além da importância do entendimento e conhecimento dos temas e princípios biológicos no cotidiano das pessoas e no nosso bem-estar e, obviamente, na própria sobrevivência e perpetuação da espécie humana.</p> | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| <p>ORIGEM DA VIDA E CITOLOGIA (Introdução à Biologia, origem e evolução da vida; Introdução à Citologia e envoltórios celulares; Citoplasma; Metabolismo energético da célula; O núcleo e a síntese protéica; Divisão celular); REPRODUÇÃO, EMBRIOLOGIA E HISTOLOGIA ANIMAL (Reprodução; Desenvolvimento embrionário; Histologia animal).</p> | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------|-----------|-----------|---------|------|--|
| Biologia Essencial (Vol. Único) | Sonia Lopes | 1ª edição | São Paulo | Saraiva | 2003 | |
| Biologia (Vol. Único) | Sonia Lopes e Sergio Rosso | 1ª edição | São Paulo | Saraiva | 2005 | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | GEOGRAFIA I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <p>Objetivo Geral: Buscar a conscientização geográfica e a formação de cidadãos que compreendem o espaço em sua dimensão física, política e socioeconômica, capazes de analisá-lo de forma crítica.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a importância da Geografia para a organização da sociedade. • Entender os principais conceitos utilizados em geografia: lugar, espaço, paisagem, espaço geográfico, território, região. • Ler, analisar e interpretar códigos específicos da Geografia (gráficos, tabelas e mapas). • Conhecer as diversas formas de representação do espaço terrestre e avaliar até que ponto elas podem servir aos interesses ideológicos. • Conhecer as bases físicas da estrutura da Terra e do Brasil e entender a sua transformação geológica. | | | | | |

- Compreender a Teoria das Placas tectônicas e suas implicações.
- Conhecer as características principais da camada líquida da Terra.
- Compreender a importância econômica e ambiental dos recursos hídricos do Brasil.
- Conhecer as principais classificações do relevo brasileiro.
- Entender as principais características dos climas mundiais e brasileiros. E, a atuação dos principais fatores climáticos.

Reconhecer os principais domínios de cada ecossistema mundial e brasileiro.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Conceitos instrumentais de geografia e de espaço natural – A ciência geográfica, Localização e orientação, Os mapas, Representação Gráfica, Tecnologias modernas aplicadas à cartografia, Estrutura Geológica, As estruturas e formas de relevo, Jazidas minerais mundiais e energia, Clima, Solo, Hidrografia, Biomas e formações vegetais – classificação situação atual, A apropriação da Natureza.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|---|-------------------------|--------|-----------|----------|------|-----|
| Geografia Geral e do Brasil: Espaço Geográfico e Globalização | MOREIRA, J. C; SENE, E. | 2 | São Paulo | Scipione | 2006 | 544 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|---|-------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | HISTÓRIA I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os elementos cognitivos, afetivos, sociais e culturais que constituem a identidade própria e a dos outros. • Compreender a sociedade, sua gênese e transformação, e os múltiplos fatores que nela intervêm, como produtos da ação humana; a si mesmo como agente social; e os processos sociais como orientadores da dinâmica dos diferentes grupos de indivíduos. • Compreender o desenvolvimento das sociedades como processo de ocupação de espaços físicos e as relações da vida humana com a paisagem, em seus desdobramentos políticos, culturais, econômicos e humanos. • Compreender a produção e o papel histórico das instituições sociais, políticas e econômicas, associando-as às práticas dos diferentes grupos e atores sociais, aos princípios que regulam a convivência em sociedade, aos direitos e deveres da cidadania, à justiça e à distribuição dos benefícios econômicos. • Traduzir os conhecimentos sobre a pessoa, a sociedade, a economia, as práticas sociais e culturais em condutas de indagação, análise, problematização | | | | | |

e protagonismo diante de situações novas, problemas ou questões da vida pessoal, social, política, econômica e cultural.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Compreensão de dimensão histórica da disciplina e a forma pela qual se estruturou como integrante do currículo obrigatório. Identificação das principais características culturais e econômicas dos povos da chamada Antiguidade. Análise das diferenças culturais fundamentais das civilizações do Ocidente e Oriente, bem como, heranças deixadas pelos respectivos povos para a sociedade atual. Estudo das sociedades islâmicas e de que forma estas ocupam espaços centrais nas grandes discussões do início do século XXI. Análise da sociedade medieval e permanências nas sociedades atuais.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--|---------------------|--------|----------------|-----------------|------|----|
| Ramsés: o filho da luz. | Jacq, Christian | | Rio de Janeiro | Bertrand Brasil | 2002 | |
| A vida cotidiana na Roma antiga. | Funari, Pedro Paulo | | São Paulo | Annablume | 2003 | |
| O apogeu da cidade medieval. | Le Goff, Jacques | | São Paulo | Martins fontes | 1992 | |
| Introdução ao estudo da história geral | Fontana, Josep | | Bauru | Edusc | 2000 | |

| | | | | | |
|--|-------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | LÍNGUA INGLESA I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| Geral: Desenvolver um processo de aprendizado que colabore para que o educando receba uma formação voltada para suas áreas de interesse e necessidades, como ser social que se prepara para ingressar no mundo profissional e/ou universitário, conhecendo a língua inglesa em detalhes, observando particularidades. | | | | | |
| Específicos: Conhecer as formas de registro formal e informal. Abordar a gramática, fornecendo regras e exemplos para apoiar a compreensão de textos e da língua em geral. Desenvolver o uso, a reflexão e a construção da norma lingüística pelo próprio aprendiz. | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | |

Desenvolvimento da competência comunicativa em língua inglesa, através da leitura, compreensão e interpretação de textos, aquisição de vocabulário, estudo de aspectos gramaticais contextualizados e reflexões sobre a linguagem e a construção dos significados. Uso do conhecimento prévio do aluno, proporcionando-lhe uma postura crítica em sua produção oral e escrita.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--|---------------------------------|--------|------------|---------------|------|----|
| Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures. | COPE, B.; KALANTZIS, M. | | London | Routledge | 2000 | |
| Inglês: de olho no mundo do trabalho | FERRARI, Mariza; RUBIN, Sarah G | | São Paulo | | 2007 | |
| Social linguistics: a brief Introduction. | GEE, J. A. | | Rowley, MA | Newbury House | 1972 | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|--|---------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | SOCIOLOGIA I | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| OBJETIVO GERAL | | | | | |
| Disponibilizar aos discentes os conceitos básicos da Sociologia e suas principais correntes de pensamento para que eles sejam capazes de utilizar de forma | | | | | |

crítica e cotidiana os instrumentos teóricos e metodológicos disponibilizados por essa ciência.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender o conhecimento como característica humana;
- Analisar de forma panorâmica o surgimento da Sociologia;
- Estudar as concepções teóricas clássicas do pensamento sociológico;
- Instrumentalizar os discentes para a leitura sociológica das questões sociais postas na contemporaneidade;
- Refletir sobre as transformações sócio-culturais frente ao processo atual do capitalismo

Bases Tecnológicas (Ementa)

Ciências humanas e ciências da natureza; conjuntura histórica do surgimento da sociologia; objeto e métodos; principais correntes do pensamento sociológico; cultura na contemporaneidade.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--|--------------------------|-------------|------------|-------------|------------------|----|
| Sociologia. Introdução à ciência da sociedade | COSTA, Cristina | 2 a | São Paulo | Moderna | 1 9 9 7 | |
| O que é Sociologia | MARTINS, Carlos Benedito | 6 0 a | São Paulo | Brasiliense | 2 0 0 3 | |
| Introdução a Sociologia | OLIVEIRA, Pécio Santos | 1 a | São Paulo | Ática | 2 0 0 8 | |
| Convite a Filosofia | CHAUÍ, Marilena | 1 2 a | São Paulo | Ática | 2 0 0 1 | |
| Métodos e técnicas de pesquisa social | GIL, Antonio Carlos | 3 a | São Paulo | Atlas | 2 0 0 8 | |
| Perspectivas sociológicas. Uma visão humanística | BERGER, Peter | 2 a | Petrópolis | Vozes | 2 0 0 | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | | 4 | |
|--|--|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|---------|-----|----|
| Componente Curricular: | FILOSOFIA I | | | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| A disciplina de filosofia no primeiro ano visa possibilitar uma abertura reflexiva do aluno para os diversos temas componentes das várias divisões da filosofia. Trata-se de apresentar o pensamento conceitual proporcionado pela filosofia, de forma a se estabelecer uma conexão entre a teoria e a prática. | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| Apresentação dos temas gerais pertinentes à ética, política, teoria do conhecimento, metafísica e filosofia da ciência. | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---|--------------------------------------|--|-----------|--|------------------|--|
| A filosofia explicada à minha filha | BERLINER, CLAUDIA / DROIT, ROGER POL | | | Martins Fontes | 2 0 0 5 | |
| Ética para meu Filho | SAVATER, FERNANDO. | | São Paulo | Editora Planeta | 2 0 0 5 | |
| Política para meu Filho | SAVATER, FERNANDO | | São Paulo | Editora Planeta | 2 0 0 5 | |
| O PORCO FILÓSOFO: 100 EXPERIÊNCIAS do Pensamento | BAGGINI, Julian | | | EDITO RA RELUM E- DUMA RÁ | 2 0 0 5 | |
| O QUE É CIÊNCIA AFINAL? | ALAN F. CHALMERS | | | Editora Brasile nse | 1 9 9 3 | |

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Componente | LÍNGUA PORTUGUESA II |
|-------------------|-----------------------------|

| | | | | | | |
|--|---|-----------------------|------------------|--------------------|------------------|----|
| Curricular: | | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 120 | Horas-relógio: 100 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| A partir dos diversos gêneros discursivos desenvolver competências ligadas às práticas discursivas de leitura, oralidade e escrita, bem como a prática pedagógica de análise lingüística e literária das literaturas de língua portuguesa. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Propiciar a compreensão de que a língua é uma prática social e, portanto, está “viva” e em constante transformação. Esclarecer que a língua é essencialmente ideológica, precisando ser estudada e dominada para que haja uma interação/comunicação eficaz em diferentes situações discursivas. Desenvolver as práticas discursivas de leitura, oralidade e escrita, bem como a prática pedagógica de análise lingüística a partir dos diversos gêneros discursivos. Conceber o texto literário como uma experiência singular de expressão, interpretação e representação da realidade social e do contexto histórico no qual está sendo produzido. A ênfase será dada a textos ficcionais e não ficcionais produzidos entre os séculos XVI e XIX no Brasil e em Portugal. Compreender o discurso literário como uma sobreposição de vozes dialógicas: do autor, do narrador, da personagem, da opinião pública e de outras vozes discursivas que possam estar presentes em seu desenvolvimento. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Português: Linguagens | CEREJA, Willian Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. | | São Paulo | Ed. Atual | 2006.3v | |
| Língua Portuguesa e Literatura | Faraco & Moura | | São Paulo | Ed. Ática | 1 9 9 7 | |
| Redação, Humor e Criatividade | Granatic, Branca. | | São Paulo | Ed. Scipione | 1997 | |
| Curso de redação | ABREU, Antônio Suárez. | | São Paulo | Ática | 2004 | |
| A coesão textual | KOCH, Ingedore G. Villaça | | São Paulo | Contexto | 2000 | |
| Material didático elaborado pelos professores, específico para aulas no IFPR | GIOPPO, Fábio GOULART, Magnus NERY, Antonio Augusto NOVAES, Tatiani TURAN, Sileide Frazão | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|------------------------------|-----------------|-------------------|----------------|-------|
| Componente Curricular: | EDUCAÇÃO FÍSICA II | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver no aluno o senso crítico relativo a todos os aspectos que envolvem a Educação Física e o esporte; • Proporcionar ao aluno o conhecimento das problemáticas relativas à análise, discussão e reflexão sobre o processo de formação da Educação Física dentro dos paradigmas sociais, culturais e científicos que formulam as concepções atuais de Educação Física; • Fornecer aos alunos subsídios de como entender sua própria motricidade e o movimento humano em geral; • Estimular os movimentos corporais elementares, desenvolvendo as capacidades e habilidades motoras gerais do aluno; • Proporcionar a aprendizagem e o aprimoramento de técnicas específicas relativas ao esporte, a dança e as lutas. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Promoção da Saúde e da Qualidade de Vida; Principais Modalidades Desportivas; Análise de conteúdos sócio-filosóficos relacionados à Educação Física; Aplicação prática de conceitos específicos da ciência da ação motriz. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| | Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano |
| | Aprendizagem e performance motora: uma abordagem baseada no problema. | SCHMIDT, R.A.; WRISBER, C.A. | 2. ed. | Porto Alegre | Artmed | 2001. |
| | Composição corporal: teoria e prática da avaliação. | COSTA, Roberto Fernandes da. | | São Paulo | Manole | 2001. |
| | Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. | GALAHUE, D.L.; OZMUN, J.C. | | São Paulo | Phorte Editora | 2001. |
| | Condicionamento físico e saúde. | SHARKEY, B.J. | 4.ed. | Porto Alegre | ArtMed | 1998. |
| | Dialética da cultura física: introdução à crítica da educação física do esporte e da recreação. | PEREIRA, Flávio Medeiros. | | São Paulo | Ícone | 1988. |

| | | | | | | |
|---|----------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | MATEMÁTICA II | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Compreender que a linguagem matemática além de comunicar ela produz conhecimento por meio da investigação de situações de aprendizagem de diversos contextos para saber analisar com melhor pertinência as situações investigadas. • Problematicar diversos contextos por meio de conceitos e procedimentos matemáticos para ampliar a visão de conceitos matemáticos a partir de uma aprendizagem com significado. • Analisar o mundo físico a partir do estudo das várias geometrias investigando situações de aprendizagens abrangendo os vários contextos para entender que a linguagem matemática comunica e produz realidades. • Problematicar os contextos por meio do uso adequado dos instrumentos de medidas e do conhecimento da linguagem matemática para ampliar o conhecimento do mundo físico e de significados de conceitos matemáticos. • Analisar situações de contextos variados a partir de situações de aprendizagens e do uso da linguagem matemática apropriada para favorecer uma compreensão aproximada dessa realidade, pois ao se analisar escolhendo alguns fatores se exclui outros. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| I. Matrizes II. Determinantes. III. Sistemas lineares IV. Análise combinatória V. Probabilidades VI. Trigonometria VII. Geometria plana | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---|---|-------------------|-----------|---------|------|--|
| Matemática | Manoel Paiva | 1 ^a | São Paulo | Moderna | 2005 | |
| Matemática Construção e Significado | José Luiz Pastore Mello | 1 ^a | São Paulo | Moderna | 2005 | |
| Matemática Completa | José Ruy Giovanni e José Roberto Bonjorno | 2 ^a | São Paulo | FTD | 2005 | |
| Matemática Fundamental | José Ruy Giovanni, José Roberto Bonjorno, José Ruy Giovanni Jr. | 1 ^a | São Paulo | FTD | 2002 | |
| Matemática financeira e suas aplicações | Assaf Neto, A. | 11 ^a . | São Paulo | Atlas | 2009 | |

| | | | | | | |
|---|------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|--|
| Componente Curricular: | FÍSICA II | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| GERAL: Compreender, interpretar, analisar e estabelecer conexões entre os conceitos físicos relativos à temperatura, ao calor, aos fenômenos luminosos e às ondas e oscilações, com as demais áreas do conhecimento e com situações do cotidiano das pessoas. | | | | | | |
| ESPECIFICOS: | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar calor e temperatura. • Relacionar e saber trabalhar com diferentes escalas termométricas. 4. Identificar e compreender os princípios de funcionamento das máquinas térmicas como os motores de combustão, além de assimilar o conceito de entropia. 5. Perceber comportamento de gases como integrante do dia-a-dia e relacioná-los dentro do estudo da dilatação. 6. Compreender os fenômenos luminosos a partir das teorias corpuscular da luz. 7. Relacionar os conceitos físicos relacionados aos fenômenos mecânicos, térmicos e luminosos com o mundo do trabalho. 8. Investigar os fenômenos físicos mencionados na discussão de textos científicos e na compreensão de fatos históricos relacionados às transformações científicas ao longo do desenvolvimento da humanidade. | | | | | | |

Bases Tecnológicas (Ementa)

Escalas termométricas; Dilatação de Sólidos e Líquidos; Transformações Isotérmica, Isobárica e Isovolumétrica; Lei de Avogadro; Equação de um gás ideal; Calor, Capacidade Térmica; Calor Específico; Primeira e Segunda Leis da Termodinâmica; Mudança de Fases; Reflexão e Refração da Luz; Espelhos; Lentes; Instrumentos Ópticos, Ondas, Oscilações.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|----------------------------|------------------------------------|--------|-----------|--------------|------------------|----|
| Universo da Física vol2 | José L. Sampaio e Caio S. Calçada | 2 a | São Paulo | Atual | 2 0 0 5 | |
| Física vol2 | Beatriz Alvarenga e Antônio Máximo | 1 a | São Paulo | Scipion e | 2 0 0 8 | |
| Fundamentos da Física vol2 | Ramalho, Nicolau e Toledo | 8 a | São Paulo | Modern a | 2 0 0 3 | |
| Física vol. unico | Alberto Gaspar | 1 a | São Paulo | Ática | 2 0 0 8 | |

| | | | | | |
|--|-------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | QUÍMICA II | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| Criar diversas oportunidades que possam contribuir para modificar e enriquecer os significados que os educando sobre o que dizem e pensam a respeito da química. | | | | | |

Elaborar alternativas e fazer associações correlacionadas aos conteúdos de outras disciplinas.
 Interpretar e relacionar os conceitos criados e desenvolvidos pelo homem no estudo do desenvolvimento social, nas relações e transformações em nosso meio.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Grandezas Químicas; Estequiometria; Soluções; Termoquímica; Cinética Química; Equilíbrio Químico; Eletroquímica.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--------------------------|------------------------------------|------------------|-----------|----------|------|----|
| Química – Físico Química | Ricardo Feltre vol. 2 | 6 ^a . | São Paulo | Moderna | 2004 | |
| Química, volume único | Eduardo F. Mortimer, A. H. Machado | 1 ^a . | São Paulo | Scipione | 2005 | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------------|--------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | BIOLOGIA II | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |

OBJETIVOS

Levar o educando a compreender o mundo que o cerca, abordando não somente os fatos e princípios científicos, mas oferecer condições para que ele possa tomar posição em relação a esses fatos e analisar as implicações sociais da Ciência e da Tecnologia. Também busca estimular a reflexão sobre a origem e evolução da vida e como os seres vivos se relacionam com o meio ambiente, além da importância do entendimento e conhecimento dos temas e princípios biológicos no cotidiano das pessoas e no nosso bem-estar e, obviamente, na própria sobrevivência e perpetuação da espécie humana.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Classificação dos Seres Vivos; Vírus; Reino Monera; Reino Protista ; Reino Fungi; Reino Plantae; Estudo das esponjas e dos cnidários; Platyhelminthes e nematódeos; Moluscos, anelídeos, artrópodes e equinodermos; Chordata; Primeira lei de Mendel; Segunda lei de Mendel; A herança dos grupos sanguíneos humanos; Hereditariedade e cromossomos sexuais; Biotecnologia.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editores | Ano | LT |
|---------------------------------|----------------------------|-----------|-----------|----------|------|----|
| Biologia Essencial (Vol. Único) | Sonia Lopes | 1ª edição | São Paulo | Saraiva | 2003 | |
| Biologia (Vol. Único) | Sonia Lopes e Sergio Rosso | 1ª edição | São Paulo | Saraiva | 2005 | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | GEOGRAFIA II | | | | | |
| Período letivo: | 1º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <p>Objetivo Geral: Buscar a conscientização geográfica e a formação de cidadãos que compreendem o espaço em sua dimensão física, política e socioeconômica, capazes de analisá-lo de forma crítica.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar e comparar as atividades agropecuárias e os sistemas agrários do Brasil em relação aos outros países. • Compreender as fases de desenvolvimento da indústria e a lógica de sua distribuição pelo espaço geográfico. • Identificar e avaliar o impacto das transformações da natureza pelo homem, refletindo sobre a necessidade de conscientização da sociedade para reverter o atual quadro de degradação ambiental. • Compreender como ocorreu a organização político administrativa do Brasil e, sua configuração atual. • Entender como se propiciou a expansão territorial do Brasil, sua organização e regionalização. • Conhecer as características do Brasil quanto ao subdesenvolvimento e a industrialização. • Compreender como ocorre o comércio exterior brasileiro. • Reconhecer os recursos minerais brasileiros. • Conhecer os principais meios e vias de transportes do Brasil. • Identificar possíveis fatores de atração ou repulsão populacional. • Conhecer a questão agrária no Brasil. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Industrialização Brasileira, A economia brasileira contemporânea, Características e crescimento da população mundial, Os fluxos migratórios e a estruturação da população, A população Brasileira, O espaço urbano do mundo contemporâneo, A urbanização contemporânea, As cidades e a urbanização brasileira, Impactos ambientais urbanos, O meio ambiente urbano, Normas de preservação do meio ambiente, Atividades econômicas no espaço rural, A agricultura brasileira | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---|-------------------------|---|-----------|----------|------|--|
| Geografia Geral e do Brasil: Espaço Geográfico e Globalização | MOREIRA, J. C; SENE, E. | 2 | São Paulo | Scipione | 2006 | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | HISTÓRIA II | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os elementos cognitivos, afetivos, sociais e culturais que constituem a identidade própria e a dos outros. • Compreender a sociedade, sua gênese e transformação, e os múltiplos fatores que nela intervêm, como produtos da ação humana; a si mesmo como agente social; e os processos sociais como orientadores da dinâmica dos diferentes grupos de indivíduos. • Compreender o desenvolvimento das sociedades como processo de ocupação de espaços físicos e as relações da vida humana com a paisagem, em seus desdobramentos políticos, culturais, econômicos e humanos. • Compreender a produção e o papel histórico das instituições sociais, políticas e econômicas, associando-as às práticas dos diferentes grupos e atores sociais, aos princípios que regulam a convivência em sociedade, aos direitos e deveres da cidadania, à justiça e à distribuição dos benefícios econômicos. • Traduzir os conhecimentos sobre a pessoa, a sociedade, a economia, as práticas sociais e culturais em condutas de indagação, análise, problematização e protagonismo diante de situações novas, problemas ou questões da vida pessoal, social, política, econômica e cultural. • Aplicar as tecnologias da ciência histórica na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para a vida do aluno. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Compreensão dos principais aspectos históricos que marcaram os séculos XVI, XVII, XVIII e parte do XIX, tanto no Brasil como fora dele procurando entender de que forma os aspectos da chamada <i>modernidade</i> são fundamentais para a formação do homem contemporâneo, tanto em suas possibilidades, quanto em suas limitações e problemas. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---|---|--|-----------|----------------------|-------------|--|
| Por amor às cidades: conversações com Jean Lebrun | LE GOFF, J. | | São Paulo | UNESP | 1988 | |
| História da vida privada 2: da Europa feudal à Renascença | DUBY, G. (Org.). | | São Paulo | Companhia das Letras | 1990 | |
| História da Vida privada no Brasil. | NOVAIS, F.(Dir.); ALENCASTRO, L.F. de (Org.). | | São Paulo | Companhia das Letras | 1997 | |
| História concisa do Brasil | Fausto, Boris | | São Paulo | Edusp | 2006 | |

| | | | | | | |
|---|----------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | ARTE II | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> -Desenvolver as habilidades de sensibilidade e compreensão das manifestações artísticas em suas diversas manifestações.. - Compreender os elementos básicos das linguagens artísticas e sua relação com seus contextos de produção e apreciação. - Apreciar e produzir arte, em diferentes linguagens, buscando compreender seu significado e sua relação com a sociedade e cultura. - Desenvolver, por meio de exercícios sistemáticos de apreciação e produção, o domínio de diversos códigos e materiais artísticos. - Reconhecer o papel da Arte como elementos humanizador e agente de transformação social. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Produção e reflexão sobre arte e criatividade, arte e sociedade, considerando as seguintes vertentes da arte clássica e moderna: artes visuais e fotografia na vida contemporânea – artes gráficas, música- linguagem da música como expressão corporal; teatro- representação de situações do cotidiano humano ficcionais e não ficcionais. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|--------------------------------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|------------------|--|
| Descobrimos a história da arte | PROENÇA, Graça. | 1 a . | São Paulo | Ática | 2 0 0 8 | |
| História universal da música | CANDÉ, Roland de | 1 a . | São Paulo | Martins Fontes | 2 0 0 1 | |
| Universos da arte | OSTROWER, Fayga | 2 4 a . | Rio de Janeiro | Campu s | 2 0 0 4 | |
| A interpretação das culturas | GEERTZ, Clifford | 1 a , | Rio de Janeiro | LTC | 1 9 7 3 | |

| | | | | | |
|---|--------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | LÍNGUA INGLESA II | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <p>Geral: Desenvolver um processo de aprendizado que colabore para que o educando receba uma formação voltada para suas áreas de interesse e necessidades, como ser social que se prepara para ingressar no mundo profissional e/ou universitário, conhecendo a língua inglesa em detalhes, observando particularidades.</p> | | | | | |

Específicos: Conhecer as formas de registro formal e informal.

Abordar a gramática, fornecendo regras e exemplos para apoiar a compreensão de textos e da língua em geral.

Desenvolver o uso, a reflexão e a construção da norma lingüística pelo próprio aprendiz.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Desenvolvimento da competência comunicativa em língua inglesa, através da leitura, compreensão e interpretação de textos, aquisição de vocabulário, estudo de aspectos gramaticais contextualizados e reflexões sobre a linguagem e a construção dos significados. Utilização do conhecimento prévio do aluno, proporcionando-lhe uma postura crítica em sua produção oral e escrita.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--|---------------------------------|--------|------------|------------------|------------------|----|
| Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures. | COPE, B.; KALANTZIS, M. | | London | Routledg | 2 0 0 0 | |
| Inglês: de olho no mundo do trabalho | FERRARI, Mariza; RUBIN, Sarah G | | São Paulo | | 2 0 0 7 | |
| Social linguistics: a brief Introduction. | GEE, J. A. | | Rowley, MA | Newbury House | 1 9 7 2 | |
| | | | | | | |

**Componente
Curricular:**

FILOSOFIA II

| | | | | |
|------------------------|---------|-----------------------|-----------------|-------------------|
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 |
|------------------------|---------|-----------------------|-----------------|-------------------|

OBJETIVOS

A disciplina de filosofia no segundo ano visa aprofundar os temas já apresentados no primeiro ano, concernentes à ética e à política. Se no primeiro ano a intenção era inserir o aluno no pensamento conceitual filosófico, sensibilizando-o para os diversos temas debatidos pela filosofia, no segundo ano a idéia é aprofundar os temas especificados a seguir. Trata-se de inserir o aluno na leitura da filosofia antiga, helenística, medieval, moderna e contemporânea, nos tópicos ética e política.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Aprofundamento dos temas pertinentes à ética e à política. Esboço e análise gerais dos principais pensadores clássicos da área.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|---|-------------------------------|--------|--------------|-------------------|------|----|
| ETHICA NICOMACHEA | ARISTOTELES / ZINGANO, Marcos | | | EDITORA ODYSS EUS | 2008 | |
| As filosofias helenísticas: estoicismo, epicurismo, ceticismo | AUBENQUE, P | | RJ | Zahar; | 1973 | |
| Idade Média: ética e política | DE BONI, Luís Alberto | | Porto Alegre | EDIPUCRS | 1996 | |
| TRATADO DA NATUREZA HUMANA | HUME | | | Editora Unesp | 2000 | |
| Direito e Democracia (volume I): Entre facticidade e validade | HABERMAS, J | | RJ | Tempo brasileiro | 1997 | |

| | | | | | | |
|---|------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|------|----|
| Componente Curricular: | SOCIOLOGIA II | | | | | |
| Período letivo: | 2º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <p>OBJETIVO GERAL Proporcionar aos discentes um espaço de reflexão crítica sobre as questões contemporâneas do mundo do trabalho a partir do referencial teórico e metodológicos da Sociologia.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Compreender as principais correntes do pensamento clássico da sociologia em suas interfaces com a temática do trabalho; - Analisar as atuais transformações do trabalho; - Refletir sobre as transformações sócio-culturais frente ao processo atual do capitalismo; - Debater questões contemporânea escolhidas.</p> | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Trabalho na formação do homem; taylorismo/fordismo; capitalismo, globalização e flexibilização das relações de trabalho; pensamento neoliberal; retórica da qualidade total. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
| Sociologia. Introdução à ciência da sociedade | COSTA, Cristina | 2ª | São Paulo | Moderna | 1997 | |
| A organização do trabalho no século 20. Taylorismo, Fordismo e Toyotismo | PINTO, Geraldo Augusto | | São Paulo | Expressão Popular | 2007 | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|------------------------------|-----------------------|------------------|--------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | LÍNGUA PORTUGUESA III | | | | | |
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 120 | Horas-relógio: 100 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| A partir dos diversos gêneros discursivos desenvolver competências ligadas às práticas discursivas de leitura, oralidade e escrita, bem como a prática pedagógica de análise lingüística e literária das literaturas de língua portuguesa. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Propiciar a compreensão de que a língua é uma prática social e, portanto, está “viva” e em constante transformação. Esclarecer que a língua é essencialmente ideológica, precisando ser estudada e dominada para que haja uma interação/comunicação eficaz em diferentes situações discursivas. Desenvolver as práticas discursivas de leitura, oralidade e escrita, bem como a prática pedagógica de análise lingüística a partir dos diversos gêneros discursivos. Conceber o texto literário como uma experiência singular de expressão, interpretação e representação da realidade social e do contexto histórico no qual está sendo produzido. A ênfase será dada a textos ficcionais e não ficcionais, produzidos em língua portuguesa, do século XX até a contemporaneidade. Compreender o discurso literário como uma sobreposição de vozes dialógicas: do autor, do narrador, da personagem, da opinião pública e de outras vozes discursivas que possam estar presentes em seu desenvolvimento. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---|---|---|-----------|-------|------------------|--|
| Texto e interação: uma proposta de produção textual a partir de gêneros e projetos. | CEREJA, MAGALHÃES | 2 | São Paulo | Atual | 2 0 0 5 | |
| Português: linguagens: Leitura, Produção de Texto e Gramática – Vol 3 | CEREJA, MAGALHÃES | 6 | São Paulo | Atual | 2 0 0 8 | |
| Material didático elaborado pelos professores, específico para aulas no IFPR | GIOPPO, Fábio GOULART, Magnus NERY, Antonio Augusto NOVAES, Tatiani TURAN, Sileide Frazão | | | | | |

| | | | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|--|
| Componente Curricular: | MATEMÁTICA III | | | | | |
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Compreender que a linguagem matemática além de comunicar ela produz conhecimento por meio da investigação de situações de aprendizagem de diversos contextos para saber analisar com melhor pertinência as situações investigadas. • Problematizar diversos contextos por meio de conceitos e procedimentos matemáticos para ampliar a visão de conceitos matemáticos a partir de uma aprendizagem com significado. • Analisar o mundo físico a partir do estudo das várias geometrias investigando situações de aprendizagens abrangendo os vários contextos para entender que a linguagem matemática comunica e produz realidades. • Problematizar os contextos por meio do uso adequado dos instrumentos de medidas e do conhecimento da linguagem matemática para ampliar o conhecimento do mundo físico e de significados de conceitos matemáticos. • Analisar situações de contextos variados a partir de situações de aprendizagens e do uso da linguagem matemática apropriada para favorecer uma compreensão aproximada dessa realidade, pois ao se analisar escolhendo alguns fatores se exclui outros. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| I. GEOMETRIA ANALÍTICA – PONTOS E RETAS II. GEOMETRIA ANALÍTICA: ESTUDO DA CIRCUNFERÊNCIA III. CONJUNTO DOS NÚMEROS COMPLEXOS. IV. POLINÔMIOS | | | | | | |

V. EQUAÇÕES POLINOMIAIS
VI. GEOMETRIA ESPACIAL

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|-------------------------------------|---|--------|-----------|---------|------|----|
| Matemática | Manoel Paiva | 1ª | São Paulo | Moderna | 2005 | |
| Matemática Construção e Significado | José Luiz Pastore Mello | 1ª | São Paulo | Moderna | 2005 | |
| Matemática Completa | José Ruy Giovanni e José Roberto Bonjorno | 2ª | São Paulo | FTD | 2005 | |
| Matemática Fundamental | José Ruy Giovanni, José Roberto Bonjorno, José Ruy Giovanni Jr. | 1ª | São Paulo | FTD | 2002 | |

| | | | | | |
|---|-------------------|-----------------------|-----------------|------------------|--|
| Componente Curricular: | FÍSICA III | | | | |
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio:67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| GERAL: | | | | | |
| Compreender, interpretar, analisar e estabelecer conexões entre os conceitos físicos relativos ao eletromagnetismo, incluindo, portanto, os fenômenos ópticos, elétricos e magnéticos com as demais áreas do conhecimento e com situações do cotidiano das pessoas. | | | | | |
| ESPECIFICOS: | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar a carga elétrica e os pólos magnéticos como propriedades da matéria associadas aos fenômenos do eletromagnetismo. | | | | | |

- Investigar o comportamento de interações e manifestação de forças entre corpos carregados eletricamente.
- Diferenciar fenômenos associados à eletrostática e à eletrodinâmica.
- Investigar a importância e presença dos estudos associados ao eletromagnetismo na história da humanidade.
- Identificar e compreender os parâmetros e grandezas utilizados no estudo do eletromagnetismo.
- Perceber a presença da corrente elétrica e diferença de potencial nos mais diversos equipamentos e dispositivos.
- Compreender a natureza comum dos fenômenos elétricos e magnéticos.
- Identificar os fenômenos do eletromagnetismo associados à geração, transformação e transmissão de energia, bem como a manifestação das leis de conservação nestes eventos.
- Investigar a manifestação, caracterização e impacto na sociedade, das ondas eletromagnéticas.
- Ressaltar o caráter não neutro e historicamente constituído da ciência e a relação ciência/tecnologia/sociedade/mercado/meio ambiente.
- Investigar fenômenos que, a partir do eletromagnetismo, levaram a conceitos estudados na chamada *Física Moderna*, apresentando a Física como ciência ainda em construção.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Carga Elétrica e Lei de Coulomb; Campo Elétrico e Potencial Elétrico; Corrente Elétrica; Tensão Elétrica e Potência Elétrica; Circuitos com Capacitores e Indutores, Campo Magnético e Força Magnética; Indução Eletromagnética, Geradores e Transformadores, Tópicos de Física Quântica e Relatividade.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|---|---|--------|----------------|-------------|------|----|
| Física. Ensino Médio – Volume 3 | Antonio Máximo e Beatriz Alvarenga | 1 | São Paulo | Scipione | 2000 | |
| Física volume único | Alberto Gaspar | 1 | São Paulo | Ática | 2008 | |
| Física. Ensino Médio - Volume Único | Aurélio Gonçalves Filho e Carlos Toscano | 1 | São Paulo | Scipione | 2003 | |
| Origens e Evolução das Ideias da Física | José Fernando Rocha (Org) | 1 | Salvador | EDUEBA | 2002 | |
| Lições da Física de Feynman – Edição Definitiva – Volumes I, II e III | Feynman, R. P., Leighton, R. B., Sands, m | 1 | Rio de Janeiro | Ed. Bookman | 2008 | |

| | | | |
|---|--------------------|-----------------------|---------------------------------------|
| Componente Curricular: | QUÍMICA III | | |
| Período letivo: | 3°. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 Horas-relógio:67 |
| OBJETIVOS | | | |
| Criar diversas oportunidades que possam contribuir para modificar e enriquecer os significados que os educando sobre o que dizem e pensam a | | | |

respeito da química.

Elaborar alternativas e fazer associações correlacionadas aos conteúdos de outras disciplinas.

Interpretar e relacionar os conceitos criados e desenvolvidos pelo homem no estudo do desenvolvimento social, nas relações e transformações em nosso meio.

Bases Tecnológicas (Ementa)

Introdução à Química orgânica; Classificação dos carbonos e das cadeias carbônicas; Nomenclatura das funções orgânicas; Métodos de obtenção de compostos orgânicos; Séries orgânicas; Isomeria plana e espacial; Mecanismos de reação; Principais compostos orgânicos e suas utilizações; Polímeros e açúcares.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|-------------------------|------------------------------------|------------------|-----------|----------------|------|----|
| Química – Química Geral | Ricardo Feltre vol. 3 | 6 ^a . | São Paulo | Moderna | 2004 | |
| Química, volume único | Eduardo F. Mortimer, A. H. Machado | 1 ^a . | São Paulo | Editora Spione | 2005 | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Componente Curricular:

BIOLOGIA III

| | | | | |
|------------------------|---------|-----------------------|-----------------|-------------------|
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 |
|------------------------|---------|-----------------------|-----------------|-------------------|

OBJETIVOS

GERAL:

Levar o educando a compreender o mundo que o cerca, abordando não somente os fatos e princípios científicos, mas oferecer condições para que ele possa tomar posição em relação a esses fatos e analisar as implicações sociais da Ciência e da Tecnologia.

ESPECÍFICOS:

- Estimular a reflexão sobre a origem e evolução da vida;
- Esclarecer as relações harmônicas e desarmônicas entre os seres vivos e destes com o ambiente em que vivem;
- Despertar a importância do entendimento e do conhecimento dos temas e princípios biológicos no cotidiano das pessoas e no seu bem-estar;
- Debater acerca da sobrevivência e perpetuação da espécie humana.

Bases Tecnológicas (Ementa)

GENÉTICA: A Primeira lei de Mendel e conceitos fundamentais em Genética; A Segunda lei de Mendel; A herança dos grupos sanguíneos humanos; Hereditariedade e cromossomos sexuais; Biotecnologia.

EVOLUÇÃO: O pensamento evolucionista; Teorias e evidências evolutivas; Genética de populações e os processos evolutivos.

ECOLOGIA: Fluxo de energia e ciclo da matéria; Relações entre os seres vivos de uma comunidade; Ecologia da população; Sucessão ecológica; Biomas; e A quebra do equilíbrio ecológico.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|---------------------|----------------------------|-----------------------|-----------|--------------------|-------------------|----|
| Biologia Essencial. | Sonia Lopes | 1 a e d . | São Paulo | Editora Saraiva | 2 0 0 3 | |
| Biologia | Sonia Lopes & Sergio Rosso | 1 a e d . | São Paulo | Editora Saraiva | 2 0 0 5. | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|----------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | GEOGRAFIA III | | | | | |
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| Objetivo Geral: | | | | | | |
| <p>Buscar a conscientização geográfica e a formação de cidadãos que compreendem o espaço em sua dimensão física, política e socioeconômica, capazes de analisá-lo de forma crítica.</p> | | | | | | |
| Objetivos Específicos: | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Entender a composição étnica, a estrutura etária e o crescimento da população mundial e do Brasil. • Reconhecer as principais características de cada continentes. • Entender e comparar o sistema capitalista com o sistema socialista, analisando a organização do espaço geográfico sob influência de cada um dos sistemas. • Compreender as mudanças ocorridas no espaço geográfico mundial após o fim da guerra fria. • Compreender como ocorre a internacionalização do capital. • Associar a atuação do capital financeiro e das grandes corporações transnacionais com o processo de globalização. • Compreender as características dos países subdesenvolvidos ou emergentes e dos países considerados plataformas de exportação. • Compreender como ocorrem os acordos econômicos entre os países e a realização do comércio mundial. • Reconhecer os blocos econômicos e sua importância para a economia dos países no contexto atual. • Reconhecer o novo leste europeu. • Conhecer os diferentes aspectos físicos, econômicos, sociais e políticos dos diferentes países do mundo. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| <p>Processo de desenvolvimento do capitalismo, Subdesenvolvimento, Geopolítica e economia do período pós Segunda Guerra Mundial, O Comércio internacional, Reino Unido e França, Estados unidos, Alemanha, Japão, União Soviética/Rússia, China, Países Emergentes.</p> | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | |
|---|-------------------------|---|-----------|----------|------|
| Geografia Geral e do Brasil: Espaço Geográfico e Globalização | MOREIRA, J. C; SENE, E. | 2 | São Paulo | Scipione | 2006 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----|----|
| Componente Curricular: | HISTÓRIA III | | | | | |
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | | |
| OBJETIVOS | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os elementos cognitivos, afetivos, sociais e culturais que constituem a identidade própria e a dos outros. • Compreender a sociedade, sua gênese e transformação, e os múltiplos fatores que nela intervêm, como produtos da ação humana; a si mesmo como agente social; e os processos sociais como orientadores da dinâmica dos diferentes grupos de indivíduos. • Compreender o desenvolvimento das sociedades como processo de ocupação de espaços físicos e as relações da vida humana com a paisagem, em seus desdobramentos políticos, culturais, econômicos e humanos. • Compreender a produção e o papel histórico das instituições sociais, políticas e econômicas, associando-as às práticas dos diferentes grupos e atores sociais, aos princípios que regulam a convivência em sociedade, aos direitos e deveres da cidadania, à justiça e à distribuição dos benefícios econômicos. • Traduzir os conhecimentos sobre a pessoa, a sociedade, a economia, as práticas sociais e culturais em condutas de indagação, análise, problematização e protagonismo diante de situações novas, problemas ou questões da vida pessoal, social, política, econômica e cultural. • Aplicar as tecnologias da ciência histórica na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para a vida do aluno. | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | |
| Compreensão dos principais temas políticos, culturais e econômicos que ocorreram no século XX e ocorrem ainda no século XXI, influenciando a vida do cidadão aluno. Ênfase em temas contemporâneos que possibilitem ao educando uma larga compreensão dos processos históricos que influenciam diretamente em sua vida cotidiana. | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |

| | | | | | | |
|---|----------------------|--|----------------|----------------------|------|--|
| Nada de Novo no Front | Remarque, Eric Maria | | Porto Alegre | L&PM Pocket | 2004 | |
| A Revolução dos bichos | George Orwell | | São Paulo | Companhia das Letras | 2007 | |
| Admirável Mundo Novo | Huxley, Aldous | | Rio de Janeiro | Globo de Bolso | 2009 | |
| Muito longe de casa: histórias de um menino soldado | Beah, Ishmael | | Rio de Janeiro | Ediouro | 2007 | |
| Olga | Morais, Fernando | | São Paulo | Companhia das Letras | 2008 | |

| | | | | | |
|---|---------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | LÍNGUA INGLESA III | | | | |
| Período letivo: | 3°. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <p>Geral: Desenvolver um processo de aprendizado que colabore para que o educando receba uma formação voltada para suas áreas de interesse e necessidades, como ser social que se prepara para ingressar no mundo profissional e/ou universitário, conhecendo a língua inglesa em detalhes, observando particularidades.</p> <p>Específicos: Conhecer as formas de registro formal e informal. Abordar a gramática, fornecendo regras e exemplos para apoiar a compreensão de textos e da língua em geral. Desenvolver o uso, a reflexão e a construção da norma lingüística pelo próprio aprendiz.</p> | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | |
| Desenvolvimento da competência comunicativa em língua inglesa, através da leitura, compreensão e interpretação de textos, aquisição de vocabulário, estudo de aspectos gramaticais contextualizados e reflexões sobre a linguagem e a construção dos significados. Utilização do conhecimento prévio do aluno, | | | | | |

proporcionando-lhe uma postura crítica em sua produção oral e escrita.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|--|---------------------------------|--------|------------|---------------|------|----|
| Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures. | COPE, B.; KALANTZIS, M. | | London | Routledg | 2000 | |
| Inglês: de olho no mundo do trabalho | FERRARI, Mariza; RUBIN, Sarah G | | São Paulo | | 2007 | |
| Social linguistics: a brief Introduction. | GEE, J. A. | | Rowley, MA | Newbury House | 1972 | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|---|----------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|--|
| Componente Curricular: | FILOSOFIA III | | | | |
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | |
| OBJETIVOS | | | | | |
| <p>A disciplina de filosofia no segundo ano visa aprofundar os temas já apresentados no primeiro ano, concernentes à metafísica, teoria do conhecimento e à filosofia da ciência. Se no primeiro ano a intenção era inserir o aluno no pensamento conceitual filosófico, sensibilizando-o para os diversos temas debatidos pela filosofia, e no segundo ano aprofundar os temas concernentes à ética e à política, no terceiro ano serão aprofundados os conteúdos de metafísica, teoria do conhecimento e filosofia da ciência. Trata-se de inserir o aluno na leitura da filosofia antiga, helenística, medieval, moderna e contemporânea, nos tópicos especificados.</p> | | | | | |

Bases Tecnológicas (Ementa)

Aprofundamento dos temas pertinentes à metafísica, teoria do conhecimento e filosofia da ciência. Esboço e análise gerais dos principais pensadores clássicos da área.

Bibliografia Básica

| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT |
|---|--------------------|--------|-------|----------------------|------|----|
| O mundo de Sofia | GAARDER, JOSTEIN | | | Companhia das Letras | 2005 | |
| <i>A República</i> | PLATÃO | | | Martins Fontes | 2006 | |
| <i>O Discurso do Método</i> [trad. Bento Prado Jr. | DESCARTES, René | | SP | Nova Cultural | 1987 | |
| . Epistemologia. Conceitos-Chave em Filosofia | NORRIS, CRISTOPHER | | SP | Artmed. | 2007 | |
| O QUE É CIÊNCIA AFINAL? | ALAN F. CHALMERS | | | Editora Brasiliense | 1993 | |

Componente Curricular:**SOCIOLOGIA III**

| | | | | | | | |
|---|-------------------------|-----------------------|----------------------|-------------------|------------------|----|--|
| Período letivo: | 3º. Ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 40 | Horas-relógio: 33 | | | |
| OBJETIVOS | | | | | | | |
| OBJETIVO GERAL | | | | | | | |
| Disponibilizar aos discentes os conceitos básicos da Sociologia para que sejam capazes de utilizar de forma crítica e cotidiana seus instrumentos teóricos e metodológicos na compreensão da sociedade contemporânea. | | | | | | | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentalizar os discentes para a leitura sociológica de questões sociais postas na contemporaneidade; - Refletir sobre as transformações sócio-culturais frente ao processo atual do capitalismo globalizado - Discutir sobre exclusão social, cidadania e movimentos sociais | | | | | | | |
| Bases Tecnológicas (Ementa) | | | | | | | |
| A nova ordem mundial; crise sócio-ambiental; exclusão social; movimentos sociais de resistência; indivíduo e sociedade; dilemas da contemporaneidade. | | | | | | | |
| Bibliografia Básica | | | | | | | |
| Título | Autor | Edição | Local | Editora | Ano | LT | |
| Sociologia. Introdução à ciência da sociedade | COSTA, Cristina | 2 a | São Paulo | Modern a | 1 9 9 7 | | |
| Introdução a Sociologia | OLIVEIRA, Pérsio Santos | 1 a | São Paulo | Ática | 2 0 0 8 | | |
| A corrosão do caráter: conseqüências pessoais do trabalho no novo capitalismo | Sennett, Richard | 1 a | Rio de Janeiro | Record | 2 0 0 3 | | |
| O mosaico do desemprego (fragmentos escolhidos da tese de doutorado) | SILVA, Marineide Maria | | Campinas/ UNICAMP | | 2 0 0 9 | | |

| | | | | |
|---|-------------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|
| Componente Curricular: | LÍNGUA ESPANHOLA | | | |
| Período letivo: | 3º ano | Carga Horária: | Horas-aulas: 80 | Horas-relógio: 67 |
| OBJETIVOS | | | | |
| <p>Estudar, analisar, ler e produzir textos verbais e não-verbais, orais e escritos, de diferentes tipos e gêneros em língua espanhola.</p> <p>Acercar o aluno do mundo linguístico e cultural hispânico (com suas especificidades e idiossincrasias), de forma a consolidar sua identidade e desenvolver uma visão crítica da sociedade.</p> <p>Refletir sobre a diversidade hispânica e aumentar o arcabouço sociocultural dos alunos, visando uma maior integração latino-americana.</p> | | | | |
| BASES TECNOLÓGICAS (EMENTA) | | | | |
| <p>Proporcionar ao aluno um contato efetivo com as culturas hispânicas e, sobretudo, com textos em língua espanhola, de maneira que ele consiga ler, entender, interpretar, construir sentidos e estabelecer inter-relações. E, através de reflexões socioculturais, torná-lo um indivíduo mais crítico e consciente de sua própria língua, cultura e identidade.</p> | | | | |
| BIBLIOGRAFIA BÁSICA | | | | |
| Livros para consulta e pesquisa: | | | | |
| BAPTISTA, Livia Rádis (Org.). Español esencial: volume único: ensino médio. São Paulo: Moderna: Santillana, 2008. | | | | |
| CENTELLAS, Aurora <i>et alii</i> . Español lengua viva: 1 y 2. Madrid: Santillana, 2007. Edelsa, 1998. | | | | |

MATEO, Francis; ROJO SASTRE, Antonio J. **Bescherelle: el arte de conjugar en español**. Paris: Ed. Hatier, 1984.

MILANI, Esther Maria *et alii*. **Listo: español a través de textos**. São Paulo: Moderna; Santillana, 2005.

PALACIOS, Mônica; CATINO, Georgina. **Espanhol para o ensino médio: volume único**. São Paulo: Scipione, 2004.

PALOMINO, M. Ángeles. **Dual: pretextos para hablar: material fotocopiable**. Madrid: Edelsa, 1998.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. **Diccionario panhispánico de dudas**. Bogotá: Alfaguara, 2005.

SARMIENTO, Ramón; SÁNCHEZ, Aquilino. **Gramática básica del español: norma y uso**. Madrid: SGEL, 1999.

VAQUERO, Nuria. **¿Dónde estás, Aurora Gavilán?: material audiovisual**. São Paulo: Moderna; Santillana, 2009.

VILLALBA, Terumi Koto Bonnet; PIKANÇO, Deise Cristina de Lima. **El arte de leer español: volume único: lengua española, ensino médio**. Curitiba: Base Editora, 2006.

REGULAMENTO DO ESTÁGIO NÃO OBRIGATÓRIO DOS CURSOS DO CAMPUS CURITIBA DO INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ

Curso: Técnico Integrado em Programação de Jogos Digitais

CAPÍTULO I

DA NATUREZA E FINALIDADE

Artigo 1º - O estágio não obrigatório é um ato educativo de natureza opcional, com a finalidade de complementar os conhecimentos teóricos recebidos pelo estudante ao longo das atividades de ensino/aprendizagem e obedecerá a legislação específica, bem como as normas e diretrizes internas da IFPR.

CAPÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO

Artigo 2º - O estágio não obrigatório deve ser organizado tendo em vista os seguintes objetivos:

I – ampliar a formação acadêmico-profissional do estudante;

II- propiciar ao estudante, na prática, a aplicação dos conhecimentos teóricos obtidos durante a realização do curso;

III - promover a integração social do estudante.

Artigo 3º - O estágio não obrigatório será regulamentado pela Pró-Reitoria de Interação com a Sociedade em articulação com a Direção de Ensino, Pesquisa e Extensão do Campus Curitiba, com as seguintes atribuições:

I - celebrar convênio com a entidade concedente de estágio ou agência de integração empresa-escola;

II - aprovar o plano de estágio elaborado pelo estudante e seu orientador;

III - assegurar a supervisão acadêmica do estágio, a ser realizada de forma compartilhada pelos orientadores e pelos supervisores profissionais vinculados às entidades concedentes;

IV - aprovar e assinar o termo de compromisso de estágio, conforme legislação vigente.

Artigo 4º - Só poderão estagiar estudantes regularmente matriculados e com frequência regular, preferencialmente depois de cursado um semestre letivo.

§ único - a duração do estágio não obrigatório não poderá ser inferior a um semestre letivo.

Artigo 5º - Para fins de aproveitamento de créditos é vedada a equivalência entre estágio obrigatório e não obrigatório.

CAPÍTULO III

DO CAMPO DE ESTÁGIO

Artigo 6º - Constituem campo de estágio as entidades de direito privado, os órgãos de administração pública, as instituições de ensino, a comunidade em geral e as próprias unidades de serviços e ensino do IFPR

Artigo 7º - Para aprovação de campo de estágio serão considerados pelo Campus Curitiba, em relação à entidade ofertante de campo de estágio:

I - existência de infra-estrutura material e de recursos humanos;

II - aceitação das condições de supervisão e avaliação do Campus Curitiba do IFPR;

III - anuência e acatamento às normas disciplinadoras do estágio não obrigatório do Campus Curitiba do IFPR;

Artigo 8º - O campo de estágio será aprovado e oficializado pela Pró-Reitoria de Interação com a Sociedade com a entidade concedente de estágio ou agentes de integração empresa-escola, estes últimos entendidos como entidades que atuam na intermediação da busca de campos de estágio e ofertas de vagas.

§ 1º - A jornada do estágio deverá ser compatível com o horário escolar do estudante;

§ 2º - deverá ser garantida a adequação entre as atividades desenvolvidas no estágio e a área de formação do estudante.

CAPÍTULO IV

DA SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO DE ESTÁGIO

Artigo 9º - A supervisão do estágio não obrigatório caberá ao profissional vinculado à entidade concedente do estágio em conjunto com profissional orientador indicado pelo curso ao qual o aluno está matriculado.

Artigo 10 - Cabe ao profissional orientador do estágio:

I - elaborar em conjunto com o estudante estagiário o plano de estágio, observada a adequação das atividades de estágio com a área de formação do estudante, de forma a garantir o desenvolvimento de competências necessárias à sua formação profissional.

II - solicitar relatórios trimestrais dos estágios, verificar a assiduidade do estagiário e preencher a ficha de avaliação.

Artigo 11 - Cabe ao supervisor profissional da entidade concedente:

I - avaliar as atividades desenvolvidas pelo estudante estagiário;

II - assinar a ficha de frequência do aluno estagiário;

III - orientar a elaboração dos relatórios do estágio e preencher a ficha de avaliação;

IV - verificar a adequação das atividades de estágio com a área de formação do estudante, de forma a garantir o desenvolvimento de competências necessárias à sua formação profissional.

CAPÍTULO V

DA AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

Artigo 12 - A avaliação do estágio não obrigatório será realizada pelo profissional orientador do estágio, em conjunto com o supervisor profissional da entidade concedente, observados os seguintes critérios:

I - desempenho profissional do estudante estagiário nas atividades contidas no plano de estágio;

II - assiduidade do estudante estagiário na entidade concedente;

CAPÍTULO VI

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 13 - O estágio de que trata este regulamento não cria vínculo empregatício de qualquer natureza entre o estudante e a entidade concedente, facultado ao estagiário o recebimento de bolsa.

§ único - A entidade concedente de estágio ou os agentes de integração empresa-escola providenciarão seguro de acidentes pessoais ao estudante em regime de estágio curricular não obrigatório.

Artigo 14 - A entidade concedente poderá expedir declaração referente à realização de estágio curricular não obrigatório, depois de cumpridas todas as formalidades previstas para essa modalidade.

Artigo 15 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção de Ensino, Pesquisa e Extensão do Campus Curitiba do IFPR em consonância com as orientações recebidas da Pró-Reitoria de Interação com a Sociedade.

Curitiba, 20 de janeiro de 2011.