

PROJETO DE CRIAÇÃO E PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

1. APRESENTAÇÃO

Este projeto tem como objetivo democratizar o acesso à tecnologia e oferecer oportunidades de aprendizagem inovadoras para crianças e adolescentes. A iniciativa prevê a compra de vagas para cursos de criação e programação de jogos digitais, unindo a tecnologia a temas relevantes para a sociedade, como sustentabilidade, inclusão social, cidadania e inovação.

O curso proporcionará aos alunos o contato direto com conceitos de lógica de programação, design digital e desenvolvimento de jogos, estimulando o pensamento computacional, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas, além de contribuir para a formação cidadã e tecnológica desses jovens.

2. OBJETIVOS

- Promover a inclusão tecnológica e social de crianças e jovens da rede municipal de ensino.
- Estimular o desenvolvimento de habilidades em STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática);
- Ensinar os alunos a criar e programar jogos digitais com propósito social;
- Incentivar a criatividade, o raciocínio lógico e o pensamento computacional;
- Conectar tecnologia e temas relevantes da sociedade, como sustentabilidade e cidadania;
- Preparar os alunos para os desafios do mercado tecnológico e para o futuro digital.

3. METODOLOGIA

- **Aulas presenciais:** 01 (uma) vez por semana/ contra turno;
- **Carga horária total:** 160 horas - 10 meses;
- **Conteúdo dividido em módulos práticos e interativos, incluindo:**
 - Fundamentos da lógica de programação;
 - Criação de personagens, cenários e histórias digitais;
 - Desenvolvimento de jogos com foco em temas sociais e ambientais;
 - Testes, melhorias e apresentação final dos projetos.
- Oficinas e atividades práticas que incentivam o trabalho em equipe e a colaboração.

4. LOCAL E INFRAESTRUTURA

- Turmas do turno Integral da **EMEF Cícero da Silva Brogni**;
- Laboratório equipado com computadores e softwares de criação de jogos;
- Professor especialista em programação e desenvolvimento de jogos digitais;
- Material didático interativo e recursos digitais de apoio, alinhados à BNCC.



5. INVESTIMENTO

- **Investimento total (10 meses):** R\$ 158.000,00 (Cento e cinquenta e oito mil reais).

6. DADOS DA EMPRESA PRESTADORA DE SERVIÇO

- **Razão Social:** LAPIDAR CENTRO DE CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL LTDA
- **CNPJ:** 12.148.168/0002-09
- **E-mail:** lccformacaoprofissional@gmail.com
- **Diretor Responsável:** Fábio Marques dos Reis
- **CPF:** 935.082.120-68
- **Contato:** 54 98406 2246
- **Conta para pagamento:** Banco: 461 – Asaas I.P S.A / Agência: 0001 / Conta Corrente: 2371541-0
- **Chave PIX (CNPJ):** 12.148.168/0002-09

7. IMPACTO ESPERADO

O projeto proporcionará aos alunos não apenas o aprendizado técnico em programação e desenvolvimento de jogos, mas também a oportunidade de aplicar esse conhecimento em projetos criativos e com impacto social.

Espera-se que os participantes:

- Desenvolvam competências digitais e pensamento crítico;
- Ampliem suas perspectivas de carreira no setor tecnológico;
- Se engajem em atividades que conectam tecnologia e transformação social;
- Participem de uma mostra final, apresentando seus jogos à comunidade e fortalecendo a autoestima e o protagonismo juvenil.

Capão da Canoa, 10 de março de 2026.

Atenciosamente,


Fábio Marques dos Reis
Diretor Comercial

Lapidar Centro de Capacitação Profissional Ltda – Código Kid
CNPJ – 12.148.168/0002-09
☎ (54) 98406-2246 / (51) 2165-2954


Fernanda Gallina Zanchettin dos Reis
Diretora Administrativa

