

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7 DATA: 17/12/20

PARECER CEE/CEMEP N.º 470 /21 APROVADO EM 10/11/21

CÂMARA DO ENSINO MÉDIO E DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO

INTERESSADO: CENTRO INTEGRADO DE EDUCAÇÃO BÁSICA PARA JOVENS E ADULTOS UNINTER - ENSINO MÉDIO E PROFISSIONAL

MUNICÍPIO: CURITIBA

ASSUNTO: Autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, subsequente e/ou concomitante ao Ensino Médio, na modalidade de Educação à Distância (EAD).

RELATOR: FLAVIO VENDELINO SCHERER

*EMENTA: Autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - EAD. Parecer favorável. O prazo de autorização para o funcionamento do curso está especificado no Voto. Determinação e recomendação à mantenedora e à instituição de ensino, para que assegurem o cumprimento das exigências constantes nas Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 05/2013 e n.º 01/2007, em especial à manutenção do Certificado do Corpo de Bombeiros e da Licença Sanitária, atualizados.*

## **I - RELATÓRIO**

A Secretaria de Estado da Educação e do Esporte (Seed) encaminhou a este Conselho Estadual de Educação (CEE) o expediente protocolado do Núcleo Regional de Educação de Curitiba, de interesse do Centro Integrado de Educação Básica para Jovens e Adultos UNINTER - Ensino Médio e Profissional, pelo qual solicitou a autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, subsequente e/ou concomitante ao Ensino Médio, na modalidade de Educação à Distância (EAD).

Este Centro localiza-se à Rua do Rosário, n.º 147, município de Curitiba. É mantido por Uninter Educacional S/A e obteve a renovação do credenciamento, para a oferta da Educação a Distância, pela Resolução Secretarial n.º 2885/21, de 01/07/21, com base no Parecer CEE/CEMEP n.º 228/21, de 16/06/21, pelo prazo de cinco anos, de 26/03/21 a 25/03/26.

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

O Centro conta com 3 (três) unidades administrativas em Curitiba, sendo:

- Sede Araucárias, Rod. BR 277 (Curitiba-Ponta Grossa), 891 – CEP 82015-000 - Curitiba/PR [Centro de Dialógica e Solução Educacional]

- Sede Mossunguê, Rua Clara Vendramin, 58 - Mossunguê - CEP 81200-170 - Curitiba/PR. [Projetos Cooperativos]

- Sede Cooperativa, Rua Francisco Nadolny, 100 - Campina do Siqueira - CEP 80740-030 - Curitiba/PR. [Setores Administrativos]

A unidade na cidade de Campo Largo, Região Metropolitana de Curitiba, desenvolve atividades administrativas: sede Campo Largo, Rod. BR 277 (Curitiba-Ponta Grossa), km 103 - CEP 83608-000 - Campo Largo/PR. [logística]

A Comissão de Verificação, regularmente instituída por Ato Administrativo, após verificação *in loco*, emitiu laudo técnico.

O Departamento de Educação Profissional-DEP/Seed informou que os aspectos pedagógicos referentes à solicitação de autorização atendem à legislação vigente e a Coordenação de Estrutura e Funcionamento-CEF/Seed declarou-se favorável à autorização para o funcionamento do curso.

## **II - MÉRITO**

Trata-se do pedido de autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, subsequente e/ou concomitante ao Ensino Médio, na modalidade de Educação à Distância (EAD).

A matéria está regulamentada no Decreto Federal nº 9.057/17, de 25/05/17, nos Referenciais de Qualidade MEC/2003 e nas Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 05/2013 e n.º 01/2007.

A Comissão de Verificação, seguindo as determinações das Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 05/2013 e n.º 01/2007, após análise dos documentos e da verificação *in loco*, constatou a existência de condições de infraestrutura e pedagógica para a autorização de funcionamento do curso, e emitiu Relatório Circunstanciado, com as seguintes informações:

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

[...]

No intuito de ofertar o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação nas formas Subsequente e/ou Concomitante ao Ensino Médio – na Modalidade de Educação à Distância, a instituição apresentou a seguinte justificativa:

O Curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais surge como uma possibilidade de geração de novos empregos, uma vez que essa atividade necessita de uma formação na área de Tecnologia da Informação com qualidade, o que torna o profissional apto para atuar como assistente de programação de aplicativos, programador de jogos, programador de jogos eletrônicos, assistente de programação digital e mesmo como desenvolvedor de softwares. Atualmente apesar de ser uma atividade profissional estabelecida, ela ainda não é uma profissão regulamentada, justificando assim a necessidade de criação do curso. Este é o grande desafio do mundo do trabalho num contexto de inovação e desenvolvimento tecnológico: a ampliação do acesso da população a essa modalidade educacional profissionalizante de nível técnico.

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, na modalidade a distância (subsequente e/ou concomitante), tem por objetivos atender a uma demanda potencial de mercado ainda não abrangida pelos cursos técnicos, e levar o ensino técnico de qualidade a todo o Estado do Paraná, formando profissionais qualificados, por compreender que contribuirá para a excelência dos serviços prestados à sociedade, formando o Técnico em Programação de Jogos Digitais por meio de um processo de apropriação e de produção de conhecimentos científicos e técnicos, capazes de contribuir com a formação humana integral e com o desenvolvimento socioeconômico, articulando-os aos processos de democratização e justiça social.

### **Organização Curricular do Curso**

Os conteúdos curriculares do curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais, na modalidade EAD (Subsequente e/ou Concomitante), encontram-se organizados em 5 (cinco) Unidades Temáticas de Aprendizagem (UTAs) somadas às disciplinas do Núcleo Comum, ofertadas quadrimestralmente, perfazendo uma carga horária total de 1.520 horas (hum mil quinhentas e vinte horas).

[...]

conforme descrito no Plano de Curso apresentado, nessa proposta cada disciplina estabelece meios pelos quais o aluno desenvolve suas habilidades e competências por meio das Rotas de Aprendizagem Interativas, na qual se realizam as atividades

pedagógicas e demais ações desenvolvidas no processo de ensino-aprendizagem, como forma de atender aos objetivos propostos pelo curso. A metodologia de ensino, em características gerais, foi planejada para atender à gestão dos processos de ensino e aprendizagem, assegurando cumprimento das políticas institucionais e da legislação em vigor. Esses conteúdos contemplam diversas atividades didáticas, tais como atividades pedagógicas on-line, provas objetivas e discursivas, aulas práticas de laboratório com simulação e estágio supervisionado nos cenários de prática, além de chats e fóruns que visam a discussões se valendo do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA Univirtus), com atitude

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

investigativa e inovadora como elemento norteador de sua prática cotidiana, com consciência crítico-reflexiva, problematizadora, ética e humanizadora. No Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA Univirtus, a sequência didática será apresentada aos alunos sob a forma de um cronograma de atividades a serem desenvolvidas, indicando os materiais de estudo a serem utilizados em cada atividade, bem como os prazos para sua entrega, reforçando a necessidade de que as atividades de aquisição de conhecimento (leituras de textos e livros, assistir às vídeo aulas) devem ser realizadas previamente à realização de atividades propostas no AVA Univirtus.

Os materiais didáticos desenvolvidos para cada disciplina proposta na matriz curricular do curso são exclusivos, e composto por: material didático digital, vídeo aulas, textos complementares, programação de atividades disponibilizadas no AVA Univirtus, permitindo a autonomia de estudos do aluno.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA Univirtus) possibilitará ao professor/tutor a distância, ao orientador educacional e ao aluno, interação, interatividade e a mediação na realização destas atividades práticas, por meio das Rotas de Aprendizagem Interativas (roteiros de estudo que em um único arquivo dispõem de videoaulas, textos preparados pelos próprios professores tutores a distância, versão digitalizada da bibliografia da disciplina e plano de ensino). Já nos laboratórios para o desenvolvimento de habilidades, dispõem de materiais necessários para que os alunos possam realizar as aulas práticas. Como um repositório de conteúdo digital, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA Univirtus), todos os materiais didáticos desenvolvidos serão disponibilizados aos alunos, sendo responsabilidade do professor da disciplina, da tutoria a distância e dos orientadores educacionais a sua correta disponibilização e atualização de conteúdos.

[...]

O desenvolvimento de conteúdo e a proposta metodológica contemplam diversas atividades didáticas, tais como atividades pedagógicas on-line, provas objetivas e discursivas, aulas práticas de laboratório com simulação e estágio supervisionado nos cenários de prática, além de chats e fóruns que visam a discussões se valendo do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA Univirtus), com atitude investigativa e inovadora como elemento norteador de sua prática cotidiana, com consciência crítico-reflexiva, problematizadora, ética e humanizadora.

[...]

A estrutura de apoio acadêmico para a oferta do curso técnico dispõe de aulas que serão gravadas no Centro de Dialógica Eletrônica - CDE, no qual vários estúdios com equipamentos de última geração produzem o material que é enviado e recebido

para sua rede de Polos de Apoio Presencial (PAPs) ativos, para ensino na EAD – presentes em todas as regiões do Brasil, no exterior e nas Escolas conveniadas. Os laboratórios utilizados durante o curso, para realização das aulas práticas (quando houver), estão localizados na Rua do Rosário, nº 147 - Bairro: Centro Cidade: Curitiba UF: PR, CEP: 80020-110.

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

### Dados Gerais do Curso

<b>DENOMINAÇÃO:</b>	TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL:</b>	1.520 horas
<b>MODALIDADE DE OFERTA:</b>	EAD
<b>FORMA DE OFERTA:</b>	SUBSEQUENTE E/OU CONCOMITANTE
<b>HABILITAÇÃO:</b>	TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

<b>QUALIFICAÇÃO 1:</b>	PROGRAMADOR DE APLICATIVOS PARA MÍDIAS DIGITAIS
	300 horas
<b>QUALIFICAÇÃO 2:</b>	PROGRAMADOR DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS
	300 horas
<b>QUALIFICAÇÃO 3:</b>	PROGRAMADOR DE JOGOS ELETRÔNICOS
	300 horas
<b>QUALIFICAÇÃO 4:</b>	PROGRAMADOR DE JOGOS WEB
	300 horas

<b>MATRÍCULA:</b>	Por fase de módulo
<b>PERIODICIDADE:</b>	Modular
<b>MÓDULOS:</b>	Quadrimestrais
<b>PERÍODOS DE INTEGRALIZAÇÃO:</b>	Mínimo 20 meses e Máximo 44 meses

**Regime de funcionamento:** matutino, vespertino, noturno e finais de semana

**Requisitos de Acesso:** Comprovação da conclusão do Ensino Médio ou cursando o Ensino Médio.

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

**Matriz Curricular**

MATRIZ CURRICULAR   TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS   EAD   SUBSEQUENTE E/ OU CONCOMITANTE								
UTA I	FASE	DISCIPLINAS	MD	VA	AO	CHT	%	
FORMAÇÃO HUMANÍSTICA E EMPREENDEDORA	FASE 1	Introdutória ao Curso			20	20	1,3%	
		Empreendedorismo	30	6	24	60	3,9%	
		Mediação e Intervenção Sociocultural	30	6	24	60	3,9%	
	FASE 2	Processos Criativos	30	6	24	60	3,9%	
		Investigação Científica	30	6	24	60	3,9%	
		PROJETO EXPERIMENTAL I (Estudo de Caso)			60	60	3,9%	
CARGA HORÁRIA TOTAL DA UTA			120	24	176	320	21,1%	
UTA II	FASE	DISCIPLINAS	MD	VA	AO	CHT	%	
PROGRAMADOR DE APLICATIVOS PARA MÍDIAS DIGITAIS	FASE 1	Princípios da Utilização do Computador como Ferramenta de Trabalho e Pesquisa	30	6	24	60	3,9%	
		Lógica de Programação e Algoritmos	30	6	24	60	3,9%	
		Sonorização e Prototipação de Jogos	30	6	24	60	3,9%	
	FASE 2	Programação e Modelagem 2D e 3D	30	6	24	60	3,9%	
		PROJETO EXPERIMENTAL II (Estudo de Caso)			60	60	3,9%	
CARGA HORÁRIA TOTAL DA UTA			120	24	156	300	19,7%	
UTA III	FASE	DISCIPLINAS	MD	VA	AO	CHT	%	
PROGRAMADOR DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	FASE 1	Inteligência Artificial e Aplicada a Jogos	30	6	24	60	3,9%	
		Banco de Dados e Análise	30	6	24	60	3,9%	
		Desenvolvimento Mobile	30	6	24	60	3,9%	
	FASE 2	Desenvolvimento de Jogos na Web	30	6	24	60	3,9%	
		PROJETO EXPERIMENTAL III (Estudo de Caso)			60	60	3,9%	
CARGA HORÁRIA TOTAL DA UTA			120	24	156	300	19,7%	
UTA IV	FASE	DISCIPLINAS	MD	VA	AO	CHT	%	
PROGRAMADOR DE JOGOS ELETRÔNICOS	FASE 1	Criação e Desenvolvimento de Personagens e Narrativas de Jogos	30	6	24	60	3,9%	
		Script para Jogos	30	6	24	60	3,9%	
		Game Design	30	6	24	60	3,9%	
	FASE 2	Linguagem Audiovisual	30	6	24	60	3,9%	
		PROJETO EXPERIMENTAL IV (Estudo de Caso)			60	60	3,9%	
CARGA HORÁRIA TOTAL DA UTA			120	24	156	300	19,7%	
UTA V	FASE	DISCIPLINAS	MD	VA	AO	CHT	%	
PROGRAMADOR DE JOGOS WEB	FASE 1	Negócios Digitais e Comércio Eletrônico	30	6	24	60	3,9%	
		Games e Gamificação na Educação	30	6	24	60	3,9%	
		Entretenimento, Novas Tecnologias e Startup	30	6	24	60	3,9%	
	FASE 2	Marketing Digital	30	6	24	60	3,9%	
		PROJETO EXPERIMENTAL V (Estudo de Caso)			60	60	3,9%	
CARGA HORÁRIA TOTAL DA UTA			120	24	156	300	19,7%	
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO						1.520	100,0%	
MD	MATERIAL DIALÓGICO							
VA	VIDEOAULAS							
AO	ATIVIDADES ORIENTADAS							
CHT	CARGA HORARIA TOTAL							
						<b>C   H TOTAL</b>	<b>1.520 HORAS</b>	

  
Benhur Etelberto Gaio



Centro Integrado de Educação Básica para Jovens e Adultos UNINTER  
Ensino Médio e Educação Profissional

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

### **Perfil Profissional de Conclusão Intermediária do Curso**

- a) **Programador de aplicativos para mídias digitais:** atuar com os princípios básicos do uso do computador, com a lógica de programação e algoritmos e com noções de sonorização, prototipação, programação, modelagem 2d e 3d para jogos;
- b) **Programador de jogos para dispositivos móveis:** atuar com inteligência artificial aplicada a jogos, com bancos de dados e análise, com o desenvolvimento para dispositivos móveis e o desenvolvimento de jogos para web;
- c) **Programador de jogos eletrônicos:** atuar com criação e desenvolvimento de personagens e narrativas de jogos, script para jogos, game design e linguagem audiovisual;
- d) **Programador de jogos web:** atuar com noções de negócios digitais e comércio eletrônico, com games e gamificação na educação, entretenimento, novas tecnologias e startups, além do marketing digital.

### **Perfil Profissional de Conclusão do Curso**

O Técnico em Programação de Jogos Digitais deverá:

- Planejar o desenvolvimento do jogo digital para multiplataformas.
- Planejar as atividades de programação para o desenvolvimento do jogo digital.
- Configurar e incorporar elementos multimídias à plataforma de desenvolvimento.
- Desenvolver e selecionar os algoritmos e a estrutura de dados para jogos digitais.
- Programar e integrar os elementos multimídias do jogo digital para computadores, consoles e dispositivos móveis.
- Programar jogos digitais multiplayer.
- Realizar testes em jogos digitais.
- Realizar manutenção de jogos digitais.

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

## **Certificação e Diplomas**

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais do Centro Integrado de Educação Básica para Jovens e Adultos UNINTER - Ensino Médio e Profissional, prevê Terminalidade Intermediária, certificando seus alunos como:

- a) **FORMAÇÃO HUMANÍSTICA E EMPREENDEDORA** - O aluno ao concluir a UTA I (320 horas), receberá um CERTIFICADO DE EXTENSÃO de FORMAÇÃO HUMANÍSTICA E EMPREENDEDORA;
- b) **PROGRAMADOR DE APLICATIVOS PARA MÍDIAS DIGITAIS** – O aluno ao concluir a UTA I (320 horas) mais a UTA II (300 horas), receberá um CERTIFICADO de PROGRAMADOR DE APLICATIVOS PARA MÍDIAS DIGITAIS;
- c) **PROGRAMADOR DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS** - O aluno ao concluir a UTA I (320 horas) mais a UTA III (300 horas), receberá um CERTIFICADO de PROGRAMADOR DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS;
- d) **PROGRAMADOR DE JOGOS ELETRÔNICOS** – O aluno ao concluir a UTA I (320 horas) mais a UTA IV (300 horas), receberá um CERTIFICADO de PROGRAMADOR DE JOGOS ELETRÔNICOS;
- e) **PROGRAMADOR DE JOGOS WEB** – O aluno ao concluir a UTA V (300 horas), receberá um CERTIFICADO de PROGRAMADOR DE JOGOS WEB.

Com a conclusão e aprovação de todas as 5 UTAS, o aluno do curso, na oferta da modalidade SUBSEQUENTE, receberá o DIPLOMA de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**.

Já o aluno, na oferta da modalidade CONCOMITANTE, para obter o DIPLOMA de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, deverá ter concluído e estar aprovado em todas as 5 UTAS, além de ser necessário apresentar o documento de conclusão do Ensino Médio.



E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

### **Articulação com o Setor Produtivo**

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, na forma Subsequente e/ou Concomitante ao Ensino Médio, na Modalidade de Educação à Distância não prevê estágio obrigatório, a articulação com o setor produtivo será realizada através de termos de convênios de estágio e de cooperação técnica.

O Centro Universitário Internacional UNINTER possui convênios/parcerias firmados com mais de 3.030 (três mil e trinta) instituições, dentre as quais o curso pode contar com ONGs, associações, hospitais, empresas, prefeituras, empresas de transporte, empresa de vigilantes, movimentos sociais, institutos técnicos, entre outros. Destaca-se, aqui, portanto, a cooperação realizada com instituições educativas do setor privado e do setor público, além disso, possuímos um convênio com o CRA, Conselho Regional de Administração.

[...]

Destaca-se, abaixo, algumas das cooperações realizadas com instituições educativas do setor privado e do setor público, devidamente citadas no modelo de Plano de Estágio ora apresentado e além disso, a instituição de ensino possui convênio com o CRA, Conselho Regional de Administração que poderá possibilitar a oferta de palestras e visitas técnicas em âmbito estadual, relativas ao curso Técnico. Ressaltamos que diante da oferta do curso em diferentes locais, os respectivos termos de serão firmados em diferentes locais. Portanto, seguem anexados neste protocolo, em caráter comprobatório os Termos de Convênio firmados com as seguintes empresas e órgãos públicos:

ABRE AGENCIA BRASILEIRA DE ESTÁGIO – CURITIBA / FOZ DO IGUAÇU / LONDRINA / MARINGÁ  
DIGIETAL COMERCIO DE EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA E DE ÁUDIO E VÍDEO LTDA  
DIGITAL COMUNICAÇÃO E DESIGN DIGITAL SK SOLUÇÕES EM MEDIATELIZAÇÃO LTDA  
EUROIT SOLUÇÕES EM INFORMÁTICA LTDA  
FABIO LUIZ BÉZERRA BASTOS TECNOLOGIA EM SISTEMAS E WEB FUNDAÇÃO DA UFPR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CIÊNCIA, DA TECNOLOGIA E CULTURA  
GAMARRA TECNOLOGIA E COMERCIO LTDA

### **Material Didático**

Os materiais didáticos utilizados nos cursos ofertados pelo CIEBEJA UNINTER são desenvolvidos exclusivamente para cada disciplina proposta na matriz curricular dos cursos, composto por: material didático digital, vídeo aulas, textos complementares, programação de atividades disponibilizadas no AVA Univirtus, permitindo a autonomia de estudos do aluno. Dessa forma, é possível se valer da teoria para transformar em prática, alinhando estratégias de ensino-aprendizagem utilizando metodologias com a utilização de recursos que estimulam o aluno em uma relação da teoria com a prática orientada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

Complementando as informações contidas no Plano de Curso, informamos que a coordenação de curso realiza a escolha e indicação do docente para a elaboração do material didático das disciplinas. A análise inicial ocorre pela formação e aderência à área e pela titulação mínima de especialização. Feita a análise, via sistema, cadastra a disciplina e a editora INTERSABERES é a responsável pelo contato com o professor para firmar o contrato de prestação de serviços. Após o aceite, o professor recebe os templates e a orientação para a produção do material didático. Este, depois da finalização da escrita, passa pelo processo de avaliação de conteúdo pelo coordenador do curso e pela revisão gramatical, formatação e editoração, executadas pela editora. Os slides produzidos pelo docente para a gravação da videoaula também seguem o mesmo processo. As aulas são gravadas nos estúdios e o material é editado conforme as necessidades. Depois desse processo, a equipe de produção e desenvolvimento de multimídia faz a montagem da rota de aprendizagem, onde o aluno tem acesso ao vídeo e ao texto de apoio.

A instituição de ensino encaminhou no protocolado um modelo onde disponibiliza ao estudante o acesso ao material didático das disciplinas. Foi disponibilizado o modelo do material didático da disciplina de Empreendedorismo.

Todas as disciplinas possuem a mesma estrutura de material didático e vídeo, alterando a quantidade de vídeos ou de páginas no material didático de acordo com o conteúdo de cada disciplina.

### **Práticas Pedagógicas**

Aulas expositivas em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com possibilidade de interação via Chat.  
Desenvolvimento de atividades de reflexão entre alunos-alunos e alunos professores via Ambiente Virtual de Aprendizagem AVA (fórum);  
Realização de explicações via Podcast e Live (Facebook e Instagram);  
Esclarecimento de dúvidas e realização de discussões via AVA;  
Indicação de estudo com o uso de material didático postado em Rota de Aprendizagem;  
Indicação de referências (bibliográficas e audiovisuais) para ampliação do conhecimento.

### **Sistema de avaliação**

O processo de avaliação da aprendizagem, no âmbito dos cursos técnicos, na modalidade a distância (Subsequente e/ou Concomitante), compreende:

- N1 - Atividades Pedagógicas On-Line
- N2 - Prova Objetiva
- N3 - Projeto Experimental

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

O cálculo da média de cada disciplina obtida pelo aluno após a realização das avaliações constantes do item anterior será feito por meio do simulador de notas disponíveis na ferramenta no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA Univirtus), no qual o aluno preenche os campos com as notas obtidas em cada avaliação e pode acompanhar seu desempenho.

Os critérios de avaliação do aproveitamento escolar, elaborados em consonância com a organização curricular e descritos no Plano de Curso e/ou Plano de Estudos, estão organizados em três fases.

Na 1ª Fase - Avaliação, para ser aprovado, o aluno deverá ter Média Final igual ou superior a 6,0 (seis vírgula zero) no conjunto de avaliações a serem realizadas para cada disciplina e ter 75% de presença nas atividades presenciais. A nota 6,0 (seis vírgula zero) é o resultado da média ponderada entre a somatória das provas (peso quatro) e trabalhos (peso seis), divididos por 10 (dez). O aluno que não alcançar a média 6,0 (seis vírgula zero) e tiver frequência igual ou superior a 75% deverá fazer recuperação final - 2ª Fase, cuja nota será somada à média final e deverá atingir a média 5,0 (cinco vírgula zero).

Na 2ª Fase – Recuperação Final, para ser aprovado, o aluno deverá:

Ter Média de Recuperação Final igual ou superior a 5,0 (cinco), resultante da média ponderada entre a média final com peso seis, somada à média de recuperação, com peso quatro, divididos por 10 (dez); indicado na fórmula: (média final) X 6 + (média de recuperação) X 4 = Média de Recuperação Final.

Na 3ª Fase – Recuperação por Regime de Tutoria será promovido o aluno que cumprir todos os requisitos indicados para essa fase, segundo o Plano de Curso e obtiver média igual ou superior a 5,0 (cinco vírgula zero) e frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento)

O aluno poderá ser reprovado por:

- I. Por Frequência, se não tiver 75% de presença nos momentos presenciais;
- II. Na 3ª Fase, se não obtiver média igual ou inferior a 5,0 (cinco vírgula zero) e frequência inferior a 75%.

A avaliação da aprendizagem terá os registros de notas expressos em uma escala de 0 (zero) a 10,0 (dez vírgula zero).

### Provas Objetivas

Cada avaliação da aprendizagem consta de uma prova com dez questões objetivas por unidade curricular, e é realizada no Polo de Apoio Presencial onde o aluno está matriculado. As questões propostas ao discente são escolhidas randomicamente, a partir de um banco de questões construído pelo docente titular, no qual constam, no mínimo, 100 (cem) questões, podendo ser realizada em papel ou via Internet (on-line), de acordo com determinação da Instituição. No caso de o aluno não obter sucesso em seu processo de ensino-aprendizagem, ele disporá de outras oportunidades de demonstrar o domínio de seus conhecimentos, por meio de provas de exame e recuperações de conceitos.

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

### Atividade Pedagógica On-line – APOL

A atividade pedagógica on-line será realizada, individualmente, no AVA Univirtus, a partir de Rotas de Aprendizagem criadas especificamente para essa finalidade. Trata-se de avaliação continuada, exigindo que o aluno responda perguntas elaboradas que envolvem, além dos conteúdos que estão sendo ministrados naquele momento, assuntos de cultura geral. A cada duas semanas, o aluno realiza uma avaliação continuada que será composta por dez (10) questões disponibilizadas no AVA a serem respondidas individualmente. Estas questões são disponibilizadas no link avaliações. As Atividades Pedagógicas Online são realizadas a cada fase. A APOL é uma atividade para exercitar e revisar o conteúdo de cada unidade disciplinar. Essa avaliação é configurada com uma tentativa de realização, sem tempo para finalização, ou seja, os estudantes podem entrar e sair da APOL quantas vezes quiserem, observando a data e horário de término da avaliação. Isso significa que é responder uma questão, sair da avaliação, estudar o conteúdo da disciplina, e retornar para a prova, sem prejuízo às questões que já foram assinaladas. Portanto, é dessa maneira que as APOLs podem ser caracterizadas como um sistema de avaliação continuada, que faculta ao próprio educando monitorar o seu processo de aprendizagem ao longo da fase.

### Projeto Experimental

O projeto experimental (estudo de caso) consiste em aprofundar e permitir ao aluno que ele vivencie a prática de projetos que permitam responder a questionamentos da realidade cotidiana. Contribuindo para compreender melhor os fenômenos individuais, ou seja, é uma ferramenta que poderá ser utilizada para entendermos as formas e os motivos de um determinado evento. É o prêmio à liberdade de palavra e pensamento do aluno na elaboração da aprendizagem. Implica:

**AVALIAÇÃO FORMATIVA:** estabelece indicadores e critérios entre o mínimo necessário e a elaboração de operações mentais circunscritas em possibilidades de expressão das competências, habilidades e capacidades da aprendizagem elaborada pelo sujeito;

**AVALIAÇÃO PARAMETRIZADA:** centra-se na comparação entre o padrão de resposta e o desempenho do sujeito, exige uma aprendizagem de memorização;

**AVALIAÇÃO INTERDISCIPLINAR:** objetiva articular e inserir os conhecimentos em situações de aprendizagem das disciplinas de cada unidade curricular; considera os conhecimentos entre as disciplinas para enriquecimento da avaliação realizada pelos alunos; procura assegurar a colocação em prática do processo interdisciplinar no fechamento das disciplinas.

O Projeto Experimental tem peso trinta (30%) na nota do aluno para cada uma das disciplinas da fase. Em cada fase, o aluno realizará as atividades do Projeto Experimental específico das disciplinas em questão, e deverá postar o resultado de seu trabalho, em acordo com os parâmetros solicitados para a atividade.

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

### **Critérios e Instrumentos de Avaliação**

A avaliação será realizada com base nos objetivos propostos, levando-se em conta:

Leitura dos textos indicados para a interação on-line;  
Realização de Atividade Pedagógica On-line (APOL);  
Uma avaliação objetiva – no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) – realizada nos polos e nas instituições conveniadas com a UNINTERTECH;  
Uma avaliação discursiva – no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) – realizada nos polos e nas instituições conveniadas com a UNINTERTECH.

### **Coordenação e Docência**

O coordenador do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais é graduado em Engenharia de Computação, com Especialização em Mecatrônica Industrial e Mestrado em Engenharia Mecânica e de Materiais.

A Coordenação Pedagógica possui licenciatura em Pedagogia, Letras, com Especialização em Qualidade e Educação. Mestrado e Doutorado em Educação e Formação EAD/Tutores;

O Coordenador de TI é bacharel em Administração.

Apresentou à fl. 843 a 848, a relação do corpo docente e tutores, com as habilitações específicas para a área de atuação.

Os tutores do curso possuem graduação na área de conhecimento do curso pelo qual serão responsáveis, conforme descrito no plano de curso. Todo o corpo tutorial do curso, que não possui formação em educação a distância, passará por capacitação. O curso é oferecido gratuitamente pela instituição. Os profissionais que não possuem o diploma já se encontram em processo de capacitação conforme calendário acadêmico da instituição. Informamos que antes do início do curso todos os tutores já terão finalizado o processo de capacitação. Cabe destacar que se trata de processo de autorização de curso.

[...]

Relação numérica entre alunos e professores tutores: A relação numérica é de 40 alunos para cada tutor. Há um tutor responsável por cada turma.

O Relatório da Comissão apontou:

[...]

A instituição de ensino informou que trabalha com um grupo de tutores para os cursos, estes tutores são professores da área e possuem o curso de formação em EaD. Os professores conteudistas que estão relacionados nos PPCs não serão os tutores, mas sim os professores que desenvolveram o material escrito e gravado das aulas. Os tutores serão os responsáveis para tirar as dúvidas dos alunos e

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

caso eles não consigam responder alguma dúvida muito específica, encaminharão o assunto ao professor conteudista e posterior retorno ao aluno.

[...]

O quadro de tutores do curso possui em sua previsão de composição inicial 20 docentes e 20 tutores, sendo que o número poderá apresentar variação devido à quantidade de ingressantes. Todos possuem aderência de formação na área das disciplinas que realizarão tutoria.

[...]

A instituição faculta aos tutores em educação a distância os mesmos benefícios concedidos aos seus docentes, seguindo, assim, a política institucional de capacitação e qualificação. Em especial, destaca-se que todos os tutores (indistintamente) são convidados a participar de uma Especialização em Tutoria para a Educação a Distância. Assim, é proporcionado um programa de capacitação, visando ao aperfeiçoamento do tutor, para que conheça e saiba trabalhar com as metodologias em EAD e atue como facilitador da aprendizagem, no acompanhamento e orientação do desenvolvimento de alunos, com qualidade e comprometimento. A prática tutorial é o exercício profissional que o tutor desenvolve em benefício do aluno para melhor desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, a tutoria é o recurso facilitador do aprendizado a distância, pois supre a necessidade que o aluno, naturalmente, tem de estar em contato com alguém que o atenda quando surgem dificuldades em seu processo de construção do conhecimento.

[...]

Cabe ao coordenador de curso e aos professores que também atuarão como tutores a distância o acompanhamento e o estabelecimento de ações corretivas e relativas ao sistema de avaliação e aos conteúdos em cada disciplina, por atenderem a critérios de desenvolvimento do material didático institucional e de acessibilidade dos conteúdos se valendo de ações específicas que envolvem:

- a) Vídeo - aulas gravadas em Libras;
- b) Acompanhamento de alunos com necessidades educativas especiais por pessoal treinado do SIANEE (Sistema de Inclusão e Atendimento ao Aluno com Necessidades Educativas Especiais);
- c) Materiais didáticos escritos em linguagem dialógica;
- d) Adaptação de materiais aos leitores de tela para alunos cegos e com baixa visão;
- e) Disponibilização dos conteúdos em APP para celular, permitindo-se o download de vídeos e textos produzidos pelos professores.

### **Infraestrutura para a oferta do Curso**

A Instituição disponibiliza ainda, equipamentos e mobiliário compatíveis com as atividades realizadas pelos docentes em tempo integral que atuam no curso. O espaço e recursos disponibilizados para a viabilização das ações acadêmicas, localizados em todos os campi e Polos de Apoio Presencial (PAP) ativos, credenciados e registrados no E-MEC, para ensino na EAD, garantem aos discentes e orientandos, privacidade para uso dos recursos e para guarda de material e equipamentos pessoais, com segurança. Saliencia-se que a instituição realiza manutenção periódica dos equipamentos e mobiliários, bem como de toda estrutura oferecida para o atendimento das demandas do curso, tendo em vista a atuação dos docentes em tempo integral.

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

[...]

O curso conta com a disponibilidade de 06 (seis) salas de aula, equipadas com computador, multimídia e sistema de áudio. Todas as salas dispõem de ventilação artificial e ventiladores, com excelente iluminação.

[...]

A estrutura da instituição dispõe de espaço para a coordenação de curso com espaço privativo para atendimento ao aluno. As salas são equipadas com armários, computador e impressora compartilhada.

[...]

A CIEBJA UNINTER, ofertará o curso em sua rede de Polos de Apoio Presencial (PAP) ativos, credenciados, para ensino na EAD. A Portaria Normativa nº 02/2007, em seu Art. 1º, estabelece que “o Polo de Apoio Presencial (PAP) é a unidade operacional para o desenvolvimento descentralizado de atividades pedagógicas e administrativas relativas aos cursos e programas ofertados a distância”. A CIEBJA UNINTER, em sua infraestrutura, conta com o apoio do Sistema Integrado de Bibliotecas que possui uma página on-line para consulta ao acervo, disponibilizando um banco de “links” para pesquisa nas Bibliotecas Virtuais (Pearson, Minha Biblioteca e outras) com links para “sites interessantes” de diversas áreas do conhecimento em atendimento a todas as disciplinas que estruturam a matriz curricular do curso, bem como sites de busca, tradutores, dicionários e editoras, sites nacionais e internacionais.

A Biblioteca Virtual Universitária 3.0 é uma ferramenta de pesquisa em convênio com a Editora Pearson, em sua estrutura, é composta por mais de 9.947 títulos e reúne em seu acervo eletrônico obras de diversas editoras que reúne em seu acervo eletrônico obras de editoras como: Editora Artmed; Editora Rideel; Editora Ática; Editora Intersaberes; Editora Casa do Psicólogo; Editora Jaupee Brothers; Editora Callis; Editora LexiKon; Editora Companhia das Letras; Editora Manole; Editora Contexto; Editora Papirus; Editora Aleph; Editora Pearson; Editora Interciência; Editora Scipione.

O acesso à Biblioteca Virtual é livre, oferecendo, também, o serviço de impressão, pelo qual se pode imprimir parte das obras, sempre respeitando a Lei de Direitos Autorais.

No Portal da Biblioteca, o aluno tem acesso às Normas da ABNT e a vários links, como o Portal de periódicos CAPES, SCIELO (Biblioteca Eletrônica que abrange uma coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros, ICAP (da rede Pergamum, que contém a indexação compartilhada de artigos de periódicos). Tem, também, acesso a vários periódicos online (gratuitos), relativos aos cursos da Instituição, ebooks gratuitos e outros links interessantes. O aluno pode, também, acessar o Repositório Institucional, o qual tem a finalidade de preservar a produção científica e a memória intelectual da instituição. O Repositório, está integrado à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), dando maior visibilidade da produção científica e a difusão de informações. Portal da biblioteca: <https://www.uninter.com/biblioteca/>.

O acervo bibliográfico específico para a oferta do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, que consta descrito neste protocolo, foi devidamente verificado pela Comissão de Verificação Prévia e em específico pelo Perito. Seguem as descrições dos espaços e sistemas da informação da biblioteca:

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

O acesso ao acervo virtual dos sistemas Pearson e Minha Biblioteca poderá ser realizado por todos os alunos dos cursos técnicos, de graduação e pós-graduação, nas modalidades presencial e a distância, ofertados pelo Centro Universitário Internacional UNINTER, estendido aos cursos da Instituição de Ensino, por intermédio de consultas realizadas na rede mundial de Internet presente nos computadores pessoais dos discentes, assim como por intermédio dos computadores instalados nas bibliotecas dos Campi de Curitiba e dos PAPs – Polos de Apoio Presencial do Centro Universitário Internacional UNINTER, plano estendido aos cursos da Instituição de Ensino.

Contratos de acervos digitais Minha Biblioteca – Contrato firmado entre a Uninter Educacional S.A e a Minha Biblioteca LTDA., inscrita sob o CNPJ 13.183.749/0001-63, com sede na Avenida Queiroz Filho, 1700, sala 202, Bloco E, na cidade de São Paulo, com modalidade de licença determinada, com prazo de vigência de 02/09/2020 a 02/09/2022.

Sistema Biblioteca Virtual Pearson – Contrato firmado entre a Uninter Educacional S.A. e a Pearson, com vigência de 01/10/2020 a 01/10/2022.

[...]

A estrutura de laboratório para o referido curso conta com 03 (três) laboratórios de informática compartilhados, onde em cada turno possui, no mínimo, um funcionário da instituição, com formação técnica, que ficará responsável pelo controle e pelo funcionamento da rede instalada, bem como pela manutenção da ordem e adequação das condições ambientais necessárias. Cada aluno que é matriculado no curso possuirá um login e uma senha, que lhe garante confiabilidade e acesso tanto à rede do laboratório quanto à internet.

A CIEBJA UNINTER, ofertará o curso em sua rede de Polos de Apoio Presencial (PAP) ativos, credenciados, para ensino na EAD. A Portaria Normativa nº 02/2007, em seu Art. 1º, estabelece que “o Polo de Apoio Presencial (PAP) é a unidade operacional para o desenvolvimento descentralizado de atividades pedagógicas e administrativas relativas aos cursos e programas ofertados a distância”.

Na Unidade Divina Providência o curso conta com 03 (três) laboratórios de informática compartilhados, onde em cada turno possui, no mínimo, um funcionário técnico encarregado pelo laboratório, que ficará responsável pelo controle e pelo funcionamento da rede instalada, bem como pela manutenção da ordem e adequação das condições ambientais necessárias. Cada aluno que é matriculado no curso possuirá um login e uma senha, que lhe garante confiabilidade e acesso tanto à rede do laboratório quanto à internet.

Os laboratórios disponibilizam atendimento aos alunos de segunda-feira à sexta-feira das 08h00min às 22h30min, e aos sábados das 08h00min às 18h00min para o atendimento no período noturno, caso necessário será realizado agendamento e os horários disponíveis para uso livre, encontram-se fixados nas portas dos laboratórios para atendimento dos alunos.

### **Ambiente Virtual de Aprendizagem**

O Ambiente Virtual de Aprendizagem UNIVIRTUS é a plataforma de aprendizagem online da UNINTER. Com ele, os alunos têm acesso a um conjunto de ferramentas de aprendizagem, incluindo os materiais didáticos de cada disciplina, um espaço de comunicação com os tutores, um sistema de avaliação online, além de um



## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

espaço de colaboração com seus colegas e uma ferramenta para transmissão de aulas ao vivo via internet.

Convém destacar que o desenvolvimento, a seleção e utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação no Centro Universitário Internacional UNINTER está regulamentado pela Resolução CEPE nº 445/2018 de 21/05/2018. O Departamento de Desenvolvimento de Tecnologia da Informação (DTI) é responsável pelo desenvolvimento dos sistemas de gestão empresarial, controlando aspectos de secretaria, páginas institucionais na WEB, finanças, RH, compras e relacionamento com parceiros. Em relação ao sistema de orientação pedagógica a distância; o acompanhamento ocorrerá por meio do progresso do aluno (engajamento) na leitura do material, ao assistir as vídeoaulas, na interação por meio da tutoria. Estas atribuições e demais responsabilidades dos profissionais envolvidos neste processo constam descritas em Regimento Escolar.

[...]

A Instituição de Ensino disponibilizou a esta Comissão de Verificação Prévia login e senha de acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, ficando o referido acesso disponível durante o período de tramitação do protocolo viabilizando o acesso dos demais profissionais que necessitem avaliar a funcionalidade do ambiente virtual.

Segue descrição dos dados de acesso: <https://univirtus.uninter.com/ava/web/#/>  
Login: secretaria.educacao.  
Senha: Sec2109\$

[...]

Em relação ao sistema de controle de frequência dos estudantes nas atividades presenciais e em EAD, existe o registro da em pastas individuais de documentação escolar, porém o sistema de controle de frequência será feito eletronicamente por meio do UNIVIRTUS. Os professores lançam a presença dos alunos nos momentos presenciais do curso e o sistema, previamente configurado realiza o registro automaticamente. O acompanhamento pode ser verificado pelo engajamento do aluno e o desempenho nas avaliações.

Durante a visita *in loco* a instituição de ensino apresentou a esta comissão parte da funcionalidade do Ambiente Virtual, como o acesso ao sistema das bibliotecas virtuais, apresentação da ministração de uma aula virtual, apresentação do Manual do Aluno. Seguem descritas, algumas informações referentes ao protótipo do guia do aluno, em formato digital com orientação sobre o ensino/curso, disponibilizado ao aluno no Ambiente Virtual:

*Após a matrícula, o aluno terá acesso ao curso em seu ambiente virtual de aprendizagem, um campo denominado “ambientação inicial”, onde contém informações sobre o curso, podendo ser acessado através da senha disponibilizada, (<https://univirtus.uninter.com/ava/web/#/> - Login: secretaria.educacao Senha: Sec2109\$)*

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

[...]

A Licença Sanitária, apresentada pela instituição, devidamente emitida pelo Distrito Sanitário Matriz sob o nº 1.900.419/2019, possui validade até 05/02/2024.

[...]

Apresentou Certificado de Licenciamento do Corpo de Bombeiros - CLCB com validade até 16/02/2022.

O Laudo do perito, bacharel em Informática apontou, que o Centro Integrado de Educação Básica Para Jovens e Adultos UNINTER - Ensino Médio e Profissional, apresentou, durante a visita *in loco*, condições satisfatórias para ofertar o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, subsequente e/ou concomitante ao Ensino Médio, na modalidade EAD, com espaço físico amplo e arejado, salas de aula equipadas com multimídia, e outras de utilização administrativas e pedagógicas, ambientes limpos e organizados e equipamentos para a finalidade pretendida, conforme segue:

[...] possui Laboratório de Informática, com materiais e equipamentos modernos e em quantidade satisfatória para as práticas pretendidas, além dos demais laboratórios específicos ofertados pela instituição e os itens do Plano de Curso estão em conformidade com o material disponibilizado e demonstrado em verificação *in loco*, pela Direção e pela Coordenação do Curso, em cumprimento à legislação e Matriz Curricular, compatíveis com as exigências da profissão.

[...] os laboratórios e recursos pedagógicos estão em conformidade com a modalidade de ensino solicitada, atendendo às exigências para a oferta EAD e sobre o acervo bibliográfico específico, que o Centro possui exemplares técnicos em quantidade satisfatória e material didático apropriado para o curso, visando empréstimos, com consulta local e biblioteca virtual.

O Laudo da Especialista em EAD após a verificação *in loco*, no Centro, certificou que os recursos tecnológicos disponíveis para os alunos e os professores, estão em conformidade para a modalidade de ensino ofertada e destacou que:

[...] O funcionamento do ambiente virtual de aprendizagem (AVA UNIVIRTUS) foi apresentado na ocasião da visita, sendo possível verificar a forma de acesso de alunos e professores, bem como o lançamento das informações e conteúdos específicos por disciplina e atividades a serem solucionadas pelos alunos. Esses conteúdos contemplam diversas atividades, tais como atividades pedagógicas on-line, provas objetivas e discursivas, aulas de laboratório com simulação nos cenários de prática, Rotas de Aprendizagem Interativas (roteiros de estudo que em um único arquivo dispõem de vídeo aulas, textos, preparados pelos professores tutores, versão digitalizada da bibliografia da disciplina e plano de estudo), além de chats e fóruns que visam as discussões se valendo do ambiente virtual, com atitude investigativa e inovadora como elemento norteador de sua prática cotidiana.

## E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

Os materiais didáticos desenvolvidos para cada disciplina proposta na Matriz Curricular do curso são exclusivos, e composto por: material didático digital, videoaulas, textos complementares, programação de atividades disponibilizadas no AVA, permitindo a autonomia de estudos do aluno.

[...] No Sistema de Avaliação, é registrado a avaliação, correção e feedback aos alunos, assim como o seu desempenho.

A escola disponibiliza rede aberta a todos os alunos, possibilitando o uso de notebook, smartphone, lped, tablets ou outros tipos de mídias para que o aluno possa estudar e fazer os downloads necessários, através do Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Cabe destacar que na ocasião da visita, foi possível verificar a existência de uma biblioteca física e também de acessar a biblioteca virtual.

A Chefia do Núcleo Regional de Educação, por meio do Termo de Responsabilidade, ratificou as informações contidas no Relatório Circunstanciado e registrou o compromisso de zelar pelo cumprimento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e demais atos normativos vigentes no Sistema Estadual de Ensino do Paraná.

Em síntese, após análise, constatou-se que a instituição de ensino apresenta as condições básicas para o funcionamento do curso.

### **III - VOTO DO RELATOR**

Face ao exposto, somos favoráveis à autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais - Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, subsequente e/ou concomitante ao Ensino Médio, na modalidade de Educação à Distância (EAD), com carga horária de 1.520 horas, conforme o Plano de Curso, a partir da publicação do ato autorizatório, pelo prazo de 20 meses, do Centro Integrado de Educação Básica para Jovens e Adultos UNINTER - Ensino Médio e Profissional, do município de Curitiba, mantido por Uninter Educacional S/A, conforme as Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 05/2013 e n.º 01/2007.

Ressaltamos, conforme apresentado no item Certificações e Diplomas, no Mérito deste Parecer, que, para a obtenção da Certificação Intermediária, o estudante deverá, além de concluir com êxito uma das quatro Qualificações Intermediárias – UTA II ou UTA III ou UTA IV, ou UTA V, ter integralizado a Unidade Temática de Aprendizagem – UTA I – Formação Humanística e Empreendedora.

E-PROTOCOLO DIGITAL N.º 17.190.668-7

A instituição de ensino deverá apresentar comprovante de formação na Modalidade Educação à Distância de todos os docentes e tutores do curso na solicitação do reconhecimento do curso.

A mantenedora e a instituição de ensino deverão assegurar o cumprimento das normas e prazos, constantes nas Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 05/2013 e n.º 01/2007, nas futuras solicitações dos atos oficiais, em especial à manutenção do Certificado do Corpo de Bombeiros e da Licença Sanitária, atualizados.

Encaminhamos o Parecer à Secretaria de Estado da Educação e do Esporte para a expedição do ato de autorização para o funcionamento do curso.

É o Parecer.

Flavio Vendelino Scherer  
Relator

#### DECISÃO DA CÂMARA

A Câmara do Ensino Médio e da Educação Profissional Técnica de Nível Médio aprova o voto do Relator, por unanimidade.

Curitiba, 10 de novembro, de 2021.

Ana Seres Trento Comin  
Presidente da CEMEP