

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

DATA: 25/08/2022

PARECER CEE/CEMEP N.º 677/2022

APROVADO EM 10/11/2022

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

INTERESSADO: COLÉGIO ESTADUAL PROFESSOR MALVINO DE OLIVEIRA – ENSINO FUNDAMENTAL, MÉDIO E PROFISSIONAL

MUNICÍPIO: PORECATU

ASSUNTO: Pedido de autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, em Tempo Integral, presencial, conforme o Plano de Expansão da Seed/PR para as instituições de ensino da rede pública do Estado do Paraná, a partir do início do ano letivo de 2023.

RELATOR: JACIR JOSÉ VENTURI

EMENTA: Autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, em Tempo Integral, presencial. Parecer favorável. O prazo de autorização para funcionamento do referido curso está indicado no Voto. Determinações e recomendações 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 04/2021, n.º 03/2022 em especial às condições de infraestrutura, à Biblioteca com acervo bibliográfico atualizado, Laboratórios que atendam a PPC do referido curso, Certificado de Conformidade e Licença Sanitária, atualizados e envio da relação do corpo docente.

I - RELATÓRIO

A Secretaria de Estado da Educação e do Esporte - Seed encaminhou a este Conselho Estadual de Educação – CEE o expediente protocolado no Núcleo Regional de Educação de Londrina, de interesse da instituição de ensino citada, pelo qual solicitou a autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, em Tempo Integral, presencial, conforme o Plano de Expansão da Seed/PR para as instituições de ensino da rede pública do Estado do Paraná, a partir do início do ano letivo de 2023.

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

A instituição de ensino possui o credenciamento para a oferta da Educação Básica, nos termos da Deliberação CEE/PR n.º 03/2013.

A Seed/Deduc/Departamento de Educação Profissional – DEP e a Seed/DPGE/Coordenação de Estrutura e Funcionamento – CEF, analisaram o Relatório Circunstanciado da Comissão de Verificação e emitiram seus correspondentes Pareceres Técnicos e Pedagógicos favoráveis, informando que a instituição de ensino citada e seu respectivo curso atendem à legislação vigente.

II - MÉRITO

A Secretaria de Estado da Educação e do Esporte - Seed/Diretoria de Educação - Deduc, por meio do Departamento de Educação Profissional - DEP, solicitou autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, em Tempo Integral, presencial, conforme o Plano de Expansão da Seed/PR para as instituições de ensino da rede pública do Estado do Paraná, a partir do início do ano letivo de 2023.

A matéria está regulamentada no Título II, Capítulo IV, da Deliberação CEE/PR n.º 03/2013, que trata da autorização de cursos.

A Comissão de Verificação, seguindo as determinações das Deliberações deste CEE/PR, e após a verificação *in loco*, constatou a veracidade das declarações e a existência de condições de infraestrutura e pedagógica, para a autorização de funcionamento do referido curso e emitiu Relatório Circunstanciado.

Do Laudo Técnico da Perita do Curso, licenciada em Computação, cabe destacar:

[...]

Após a leitura da proposta pedagógica do curso e visita *in loco*, observa-se que o curso é voltado para os conhecimentos que ultrapassam os limites de uma formação específica e restrita, oferecendo conhecimentos tecnológicos, científicos, culturais para que os concluintes possam enfrentar os desafios do mundo do trabalho.

O estabelecimento de ensino apresenta estrutura física adequada nos vários segmentos que compõem a instituição, secretaria escolar, sala de direção, sala de coordenação pedagógica, sala de professores, salas de aula e laboratórios de Química/Física e Biologia, além de Informática que são arejados, bem iluminados, conservados e equipados favorecendo o trabalho específico de cada ambiente.

Quanto aos recursos pedagógicos para o curso, a instituição de ensino propõe-se a buscar junto a mantenedora o acervo específico ao curso, uma vez que a mesma nunca teve essa oferta.

Sendo assim, meu parecer é favorável parcialmente, com a ressalva do parágrafo anterior à Autorização de Funcionamento do Curso Técnico em Programação de

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

Jogos Digitais – eixo tecnológico Informação e Comunicação – integrado ao Ensino Médio, do Colégio Estadual Malvino de Oliveira – Ensino Fundamental, Médio e Profissional do município de Porecatu e NRE de Londrina.

A Seed/Deduc/DEP, justificou a oferta do curso:

[...]

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado em Tempo Integral atende as necessidades da formação do Técnico numa visão de totalidade e consiste numa atividade com crescente exigência de qualificação. A organização dos conhecimentos, no Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais Integrado em Tempo Integral, destaca o resgate da formação humana onde o estudante se reconhece como sujeito histórico, que reconhece sua existência pelo enfrentamento consciente da realidade dada, produzindo valores de uso, conhecimentos e cultura por sua ação criativa.

A Política de Educação Integral em Jornada Ampliada da Rede Pública Estadual de Ensino do Paraná associado ao Ensino Médio Profissional supera o fato de ampliar tempos ou jornada do estudante na escola, e sim proporcionar uma formação integral onde as oportunidades de aprendizagem e uma formação profissional tornam-se elementos essenciais para o desenvolvimento deste estudante. Assim, a oferta de Educação Profissional em Tempo Integral busca ampliar as oportunidades educacionais que visam desenvolver as potencialidades humanas, rompendo com a fragmentação dos conteúdos, articulando e integrando conhecimentos, ampliando os tempos e ressignificando os espaços escolares, de forma a tornar a escola um lugar para a prática da investigação, de experiências pedagógicas e de aprendizagem significativa, tanto para os estudantes como para os professores. Com efeito, viabilizar o aprofundamento dos conteúdos curriculares, por meio de atividades pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento humano integral dos estudantes, com a criação de um ambiente educativo que considere as experiências e os diferentes saberes, possibilitando a apropriação do conhecimento e o desenvolvimento do estudo e da pesquisa, incluindo a formação ética, a autonomia intelectual e o pensamento crítico.

[...]

O mercado de trabalho para quem sabe desenvolver jogos digitais está em crescimento no Brasil. A qualificação profissional é essencial nessa área, que inclui tanto a programação de jogos digitais quanto sua interface gráfica.

O interesse em jogos, em especial os digitais, é cada vez maior. De acordo com a Pesquisa Game Brasil, 73,4% dos brasileiros jogam games eletrônicos. Com essa popularidade é de se esperar que cada vez mais pessoas resolvam trabalhar nessa área, que cresce junto com seu público.

Com o mercado de jogos em crescimento, há cada vez mais oportunidades de inserção neste setor produtivo e as projeções indicam um vasto campo de trabalho para aqueles que possuírem formação adequada. Na América Latina, o Brasil é o principal mercado de games e o 12º maior do mundo. Em 2021, esse segmento gerou uma receita de US\$ 2,3 bilhões. Desde 2018, a indústria de games é a que mais fatura no setor de entretenimento.

Mesmo que o profissional não esteja inserido em um grande estúdio de alcance mundial, as chances de conquistar retorno financeiro e sucesso profissional são altas, uma vez que o lançamento de um jogo se tornou mais fácil com o advento de

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

lojas online como: Steam, Google Play, App Store e Marketplace. Se a algum tempo era impensável lançar um jogo sem o apoio de uma grande editora, atualmente um desenvolvedor solitário consegue disponibilizar seu produto em lojas online.

O mercado mais conhecido para esse profissional é o de entretenimento, mas o profissional da indústria de jogos pode desenvolver para diferentes segmentos, entre eles está o mercado de jogos educativos, cada vez mais usados dentro das escolas. Também há demanda para esse profissional no desenvolvimento de simuladores de negócios, usados em treinamentos. Na área médica, são criados jogos de simulação de cirurgias ou os games são usados em tratamentos. No marketing, os jogos podem ser usados como estratégia para atrair consumidores mais jovens. Há ainda, espaço para o trabalho com Realidade Aumentada. Essa tecnologia permite, por exemplo, que um consumidor visualize móveis ou mude as cores da parede de uma casa por meio da câmera do celular. Jogos como peças publicitárias para grandes empresas, aplicações para treinamentos em empresas, jogos informativos, aplicações para redes sociais, etc.

Em pouco mais de uma década o Brasil viu uma infinidade de estúdio de games nascer e florescer. Os investidores e empreendedores se deram conta que nosso país tem todos os requisitos para se tornar uma nova Meca de produção de jogos.

Sendo assim, a formação em Jogos Digitais se mostra bastante atraente aos jovens ingressantes no mercado de trabalho.

PLANO DE CURSO

Dados Gerais:

Habilitação Profissional: Programação de Jogos Digitais.

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação.

Forma: Integrado em Tempo Integral.

Carga Horária Total do Curso: 4.500 horas.

Regime de Funcionamento: segunda-feira a sexta-feira, em Tempo Integral.

Regime de Matrícula: Anual.

Número de Vagas: 35 por turma. (Conforme m² – mínimo 35 ou 40).

Período de Integralização do Curso: mínimo 03 (três) anos letivos e máximo de 5 (cinco) anos letivos.

Requisitos de Acesso: Conclusão do Ensino Fundamental.

Modalidade de Oferta: Presencial.

Perfil Profissional de Conclusão de Curso, conforme o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos – CNCT vigente

O Técnico em Programação de Jogos Digitais será habilitado para:

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 N.º 19.397.744-8

Saídas Intermediárias

O curso Técnico em Programação de Jogos Digitais possui a seguinte qualificação profissional:

Programador de Aplicativos para Mídias Digitais (2º ano)

Perfil

Desenvolve sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados, codificação e testes de programas e aplicativos; projeta, implanta e realiza manutenção de sistemas e aplicações; seleciona recursos de desenvolvimento de sistemas e aplicações, participando da seleção de metodologias de desenvolvimento de sistemas, de linguagem de programação e de ferramentas de desenvolvimento; planeja etapas e ações de trabalho.

Certificação e Diploma

Qualificação Profissional

O estudante após a conclusão da carga horária indicada para a respectiva qualificação profissional, respeitando a carga horária mínima de 20% da carga horária total prevista no respectivo curso técnico e conforme a Proposta Pedagógica Curricular - PPC e em consonância com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT, receberá a Certificação de Qualificação Profissional em Programador de Aplicativos para Mídias Digitais.

O estudante ao concluir os Componentes Curriculares da Formação Geral Básica, a Parte Flexível Obrigatória, e os Itinerários Formativos da Educação Profissional Técnica de Nível Médio receberá o Diploma de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

Matriz Curricular

MATRIZ CURRICULAR PADRÃO – ENSINO MÉDIO PROFISSIONAL ITINERÁRIO DA FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EM TEMPO INTEGRAL¹

NRE: <i>inserir código e nome</i>				MUNICÍPIO: <i>inserir código e nome</i>					
INSTITUIÇÃO DE ENSINO: <i>inserir código e nome</i>									
ENDEREÇO: <i>inserir endereço completo, com bairro, município e CEP</i>									
TELEFONE: <i>inserir DDD e nº de telefone</i>									
ENTIDADE MANTENEDORA: <i>Governo do Estado do Paraná</i>									
CURSO: <i>Técnico em Programação de Jogos Digitais – Integrado Integral</i>		Código: <i>inserir código</i>		Turno: <i>inserir turno(s)</i>		C. H. TOTAL: 4.500 horas			
DIAS LETIVOS ANUAIS: 200		ANO DE IMPLANTAÇÃO: 2023		FORMA: <i>Gradativo</i>					
CÓDIGO	FORMAÇÃO GERAL BÁSICA - FGB	ÁREAS DO CONHECIMENTO	COMPONENTE CURRICULAR	1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE			
		LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS	Arte	67	0	0			
			Educação Física	67	0	67			
			Língua Inglesa	67	67	0			
			Língua Portuguesa	100	100	133			
		CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS	Filosofia	67	0	0			
			Geografia	67	67	0			
			História	67	66	0			
			Sociologia	0	66	0			
		MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	Matemática	100	100	133			
		CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS	Física	66	0	67			
			Química	66	67	0			
			Biologia	66	67	0			
		SUBTOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA				24	18	12	
		SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA				800	600	400	
CÓDIGO	PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA - PFO	COMPONENTE CURRICULAR	1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE				
		Projeto de Vida	100	100	100				
		Educação Financeira	66	66	66				
		Empreendedorismo	67	67	67				
		Estudo Orientado	133	133	133				
		Pensamento Computacional	67	67	67				
		Práticas Experimentais	67	67	67				
		SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA				500	500	500	
SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA E PARTE FLEXÍVEL OBRIGATÓRIA				1300	1100	900			
CÓDIGO	ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	COMPONENTE CURRICULAR	T	P	T	P	T	P	
		Análise e Projetos de Jogos Digitais I			33	34			
		Análise e Projetos de Jogos Digitais II					33	67	
		Banco de Dados					33	67	
		Ciência da Computação	33	33					
		Fundamentos em Programação de Jogos Digitais	34	33					
		Game Design			33	67			
		Lógica Computacional			67				
		Produção Audiovisual					33	33	
		Programação de Jogos Digitais I			33	67			
		Programação de Jogos Digitais II					67	67	
		Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais					33	34	
		Programação Web aplicada a Jogos Digitais					33	34	
		TOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO				4	10	16	
TOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATÓRIO				133	334	534			
CÓDIGO	ELETIVAS	JLAR	T	P	T	P	T	P	
		Componente Curricular Eletivo	67		66		66		
		TOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - ELETIVAS				2	2	2	
TOTAL DE HORAS-AULAS RELÓGIO ANUAIS - ELETIVAS				67	66	66			
TOTAL GERAL DE HORAS-AULA SEMANAIS²				45	45	45			
TOTAL GERAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL				1.500	1.500	1.500			

1 Matriz Curricular de acordo com a LDB 9394/96.

2 Serão ofertadas 09 aulas de 50 minutos, totalizando 07h30min diárias.

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

A Matriz Curricular atende as normas deste Conselho, possui as informações devidamente apresentadas e consta no protocolado. A coordenação do curso possui graduação para a respectiva função. Quanto ao corpo docente, serão indicados profissionais habilitados para os componentes curriculares conforme Proposta Pedagógica Curricular.

A Chefia do respectivo 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.

A Seed/Deduc/Departamento de Educação Profissional – DEP, pelo Parecer nº 749/2022, de 10/10/2022, analisou o respectivo Relatório Circunstanciado da Comissão de Verificação e emitiu o Parecer Técnico favorável à solicitação de autorização de funcionamento do curso em questão e atestou que a documentação constante no protocolado está em conformidade com a legislação vigente.

A Seed/DPGE/DNE/Coordenação de Estrutura e Funcionamento – CEF analisou o respectivo Relatório Circunstanciado sobre o Curso Técnico ofertado pela instituição de ensino da rede pública Estadual contida neste protocolado e apresentou o Parecer favorável nº 3094/2022 - CEF/Seed, de 13/10/2022.

A Seed informa que a instituição de ensino pautada neste protocolado atende as questões de infraestrutura, acessibilidade e recursos pedagógicos e possui laboratório específico do curso ofertado. Assim como, contempla os Termos de Convênios vigentes para concessão de estágio obrigatório e não obrigatório e práticas profissionais previstas.

A Seed, também informa, quanto ao acervo bibliográfico específico do referido curso, que, se a instituição de ensino tiver demanda de matrículas, será equipada até o início da oferta.

O respectivo Núcleo Regional de Educação apreciou o Projeto Político Pedagógico - PPP, a Proposta Pedagógica Curricular - PPC e o Regimento Escolar, e emitiu os correspondentes Pareceres Técnicos favoráveis à instituição de ensino especificada neste Parecer.

Os docentes deverão estar habilitados para os Componentes Curriculares indicados na Matriz Curricular e o Coordenador do Curso deverá ser habilitado para a respectiva função.

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

A Seed/PR atesta que a instituição de ensino relacionada neste protocolado possui a Licença Sanitária e o Certificado de Conformidade, conforme a legislação vigente e os prazos apresentados. Informou, ainda, que a Ata de Anuência do Conselho Escolar está inserida no protocolado da respectiva instituição de ensino.

Em síntese, após análise deste protocolado constatou-se que a instituição de ensino relacionada neste Parecer, apresenta as condições básicas para a autorização para o funcionamento do referido curso.

III – VOTO DO RELATOR

Face ao exposto, somos favoráveis a autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, em Tempo Integral, presencial, pelo prazo de 3 anos, conforme o Plano de Expansão da Seed/PR para a instituição de ensino da rede pública do Estado do Paraná, a partir do início do ano letivo de 2023 e de acordo com o quadro abaixo:

INSTITUIÇÃO DE ENSINO	MUNICÍPIO/NRE	RESOLUÇÃO SECRETARIAL DE RENOVAÇÃO DE CREDENCIAMENTO	AUTORIZAÇÃO DO CURSO
Colégio Estadual Professor Malvino de Oliveira - EFMP	Porecatu/Londrina	Resolução Secretarial n.º 6496/22, de 17/10/22 De 21/10/22 a 21/10/32	Pelo prazo de 03 anos a partir do início do ano letivo de 2023

A Secretaria de Estado da Educação e do Esporte - Seed, deverá apresentar a este CEE/PR, até 30 dias após o início do período letivo, a relação do corpo docente, habilitado nos componentes curriculares de atuação, conforme a Proposta Pedagógica Curricular do curso e em consonância com o artigo 38, inciso X, da Deliberação CEE/PR n.º 03/2013.

A mantenedora e a instituição de ensino relacionada neste Parecer, deverão:

a) garantir o cumprimento das normas e prazos, constantes nas Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 04/2021 e n.º 03/2022 nas futuras solicitações dos atos oficiais, para o adequado funcionamento das instituições e de seus cursos;

b) manter as devidas condições de infraestrutura física, técnica e tecnológica, com especial atenção à Biblioteca com acervo bibliográfico específico, aos Laboratórios que atendam a PPC do curso, ao Certificado de Conformidade e à Licença Sanitária, atualizados;

E-PROTOCOLO N.º 19.397.744-8

c) assegurar professores nos componentes curriculares indicados e coordenadores do referido curso, com as habilitações compatíveis com a PPC do curso;

d) acompanhar a implementação da Proposta Pedagógica Curricular do curso, em consonância com as normas nacionais, estaduais e as exaradas por este CEE/PR;

e) providenciar o registro on-line no Sistema de Informação e Supervisão de Educação Profissional e Tecnológica – Sistec, do referido curso;

f) garantir a formação continuada dos professores, conforme a legislação específica vigente;

Encaminha-se este Parecer à Secretaria de Estado da Educação e do Esporte - Seed, para a expedição do ato de autorização para o funcionamento do referido curso e para as providências pertinentes.

É o Parecer.

Jacir José Venturi
Relator

DECISÃO DA CÂMARA

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

Curitiba, 10 de novembro de 2022.

Christiane Kaminski
Presidente da CEMEP