

E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

DATA: 16/08/2022

PARECER CEE/CEMEP N.º 166/2023

APROVADO EM 23/03/2023

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

INTERESSADO: INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DR. CAETANO MUNHOZ DA ROCHA – ENSINO FUNDAMENTAL, MÉDIO, NORMAL E PROFISSIONAL

MUNICÍPIO: PARANAGUÁ

ASSUNTO: Pedido de autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno e com até 30% de atividades escolares não presenciais para o período noturno, da instituição de ensino citada.

RELATOR: OSCAR ALVES

*EMENTA: Autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno e com até 30% de atividades escolares não presenciais para o período noturno. Parecer favorável. O prazo de autorização para funcionamento do referido curso está indicado no quadro do Voto. Determinações e recomendações à mantenedora e à instituição de ensino citada, 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 ao pleno atendimento às normas de acessibilidade, ao Certificado de Conformidade e a Licença Sanitária, atualizados.*

## **I - RELATÓRIO**

A Secretaria de Estado da Educação - Seed encaminhou a este Conselho Estadual de Educação – CEE o expediente protocolado no Núcleo Regional de Educação de Paranaguá, 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, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno e com até 30% de atividades escolares não presenciais para o período noturno.

E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

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

O Departamento de Educação Profissional – DEP/Deduc/Seed e a Coordenação de Estrutura e Funcionamento – CEF/DNE/Seed analisaram o Relatório Circunstanciado da Comissão de Verificação e emitiram os seus respectivos Pareceres Técnicos favoráveis à autorização para o funcionamento do referido 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, integrado ao Ensino Médio, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno e com até 30% de atividades escolares não presenciais para o período noturno.

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 física, de recursos humanos e pedagógicos, para a autorização de funcionamento do referido curso e emitiu Relatório Circunstanciado.

A direção da instituição de ensino apresentou a seguinte justificativa:

[...]  
DECLARAÇÃO DE ESTRUTURAS ACESSÍVEIS

Vimos através do presente, declarar que nosso colégio sendo Patrimônio Histórico, não tem acessibilidade para deficientes que necessitem de rampas, mas contamos com corrimão nas escadas e sinalização para surdos/mudos, nossos banheiros não tem rampas e nem portas largas para cadeirantes, não temos elevadores somente escadas.

[...]

Em relação à acessibilidade cabe destacar o contido na Deliberação CEE/PR n.º 02/16, que prevê:

[...]  
Art. 5º A Educação Especial, modalidade de ensino que perpassa todos os níveis, etapas e modalidades da Educação Básica e da Educação Superior, tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos estudantes no processo educacional, considerando suas necessidades específicas.

## E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

### Justificativa para a oferta do curso:

[...]

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais em visa o aperfeiçoamento na concepção de uma formação técnica que articule trabalho, cultura, ciência e tecnologia como princípios que sintetizem todo o processo formativo. O plano ora apresentado teve como eixo orientador a perspectiva de uma formação profissional como constituinte da integralidade do processo educativo.

Assim, os componentes curriculares integram-se e articulam-se, garantindo que os saberes científicos e tecnológicos sejam base da formação profissionalizante. Apresentando componentes que ampliam as perspectivas do “fazer técnico” para que o estudante se compreenda como sujeito histórico, produzindo sua existência pela interação consciente com a realidade e construindo valores, conhecimentos e cultura.

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais vem ao encontro da necessidade da formação do Técnico numa perspectiva de totalidade e constitui-se em numa atividade com crescente exigência de qualificação. A área Educacional que incide diretamente na construção dos espaços de vivência e convivência é de um lado reflexo e do outro forjador de cultura. Dessa forma, o Técnico em Programação de Jogos Digitais deve estar preparado para compreender e atuar sobre os diferentes condicionadores neste processo.

Uma parcela da população jovem que concluirá o Ensino Fundamental poderá lograr continuar seus estudos na formação profissional técnica, ingressando no 5º Itinerário dentro no Novo Ensino Médio saindo do Ensino Médio com uma profissão. A Educação Profissional Técnica além de contemplar a incorporação de novas tecnologias e demanda de profissionais na região, sobretudo, contempla uma formação humana, social, econômica com responsabilidade ambiental. Enfatizando o resgate da formação humana onde o aluno, como sujeito histórico, produz sua existência pelo enfrentamento consciente a realidade dada, produzindo valores de uso, conhecimento e culturas por sua ação criativa.

### Do Laudo Técnico da Perita do Curso, Bacharel em Sistemas de Informação, cabe destacar:

[...]

O Instituto Estadual de Educação Dr. Caetano Munhoz da Rocha ... apresentou condições satisfatórias para a Autorização do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, integrado ao Ensino Médio, Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, com até 20% de atividades não presenciais, contando com salas de aulas devidamente arejadas, ventiladas e com iluminação natural e artificial e com móveis em estado satisfatório de uso e conforto aos alunos e professores.

Registra-se a observação de salas para atendimento pedagógico e organização administrativa visando as atividades pedagógicas, coordenações de cursos, corpo docente, todas devidamente organizadas e com materiais de expediente necessário para a execução das funções.

## E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

Os espaços possuem ambiente em bom estado de conservação, que oferece segurança para utilização e desenvolvimento das atividades curriculares e espaço adequado ao número de alunos e funcionários.

Possui salas de aula em número suficiente para atender a demanda, em condições adequadas quanto à circulação de ar, iluminação e com mobiliário escolar para o atendimento dos alunos.

Possui laboratórios de uso específico para a oferta dos cursos técnicos ofertados no Colégio, com equipamentos em quantidade satisfatória para as práticas pretendidas e as já comumente realizadas.

A instituição de ensino informa que possui acervo bibliográfico específico para o curso, e declara que outras obras serão adquiridas com Recursos do PDDE ou conforme recebimento de verbas disponibilizadas para tal fim.

Sendo assim, sou de parecer Favorável para a Autorização do Curso Técnico em questão.  
[...]

### **PLANO DE CURSO**

#### **Dados Gerais:**

**Habilitação Profissional:** Programação de Jogos Digitais.

**Eixo Tecnológico:** Informação e Comunicação.

**Forma:** Integrada ao Ensino Médio.

**Carga Horária:** 3.032 horas.

**Regime de funcionamento:** segunda-feira a sexta-feira nos turnos manhã e/ou tarde e de segunda-feira a sábado no período noturno.

**Regime de matrícula:** Anual.

**Número de vagas:** por turma. (Conforme m<sup>2</sup> - mínimo 30 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 com até 20% não presencial para manhã e tarde e com até 30% não presencial para o noturno.

Observa-se que o itinerário Técnico Profissional, conforme dispõe o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT poderá prever até 20% da sua carga horária total em atividades escolares não presenciais.

### **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.

E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

- 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.

### **Saídas Intermediárias**

O curso de Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais possui a seguinte qualificação profissional técnica:

#### **Programador de Aplicativos para Mídias Digitais (2º ano)**

Desenvolvem 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**

Para o Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, estão previstas as saídas intermediárias ao estudante que concluir com êxito os componentes curriculares do Itinerário Formativo Técnico e Profissional na 2ª série, o qual receberá certificado de Programador de Aplicativos para Mídias Digitais.

O estudante que concluir com sucesso a carga horária total do Itinerário da Formação Técnica e Profissional, conforme organização curricular, receberá o Diploma de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

## Matriz Curricular

### MATRIZ CURRICULAR PADRÃO – ENSINO MÉDIO PROFISSIONAL ITINERÁRIO DA FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS<sup>1</sup>

|   |   |   |                             |                          |          |          |     |     |    |
|---|---|---|-----------------------------|--------------------------|----------|----------|-----|-----|----|
| 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, CEP</i>            |   |   |                             |                          |          |          |     |     |    |
| TELEFONE: <i>inserir DDD e n.º de telefone</i>                                    |   |   |                             |                          |          |          |     |     |    |
| ENTIDADE MANTENEDORA: <i>Governo do Estado do Paraná</i>                          |   |   |                             |                          |          |          |     |     |    |
| CURSO: Técnico em Programação de Jogos Digitais                                   |   | Código: <i>inserir código do curso</i>                              | Turno: <i>inserir turno</i> | C. H. TOTAL: 3.032 horas |          |          |     |     |    |
| DIAS LETIVOS ANUAIS: 200  |   | ANO DE IMPLANTAÇÃO: 2023  |                             | FORMA: Gradativo         |          |          |     |     |    |
| 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-RELÓGIO ANUAL - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA             |                             |                          |          | 800      | 600 | 400 |    |
|   |   | PARTE FLEXÍVEL OBRIGATORIA - PFO                                    | Projeto de Vida             | 67                       | 33       | 33       |     |     |    |
| Educação Financeira   | 33  |   | 33                          | 33                       |          |          |     |     |    |
| SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - PARTE FLEXÍVEL OBRIGATORIA                      |   |   |                             | 100                      | 66       | 66       |     |     |    |
| TOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA E PARTE FLEXÍVEL OBRIGATORIA |   |   |                             | 900                      | 666      | 466      |     |     |    |
| CÓDIGO  | ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATORIO – TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS | COMPONENTE CURRICULAR   |                             | 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                        |                             | 33                       | 33       |          |     |     |    |
|   |   | Game Design   |                             |                          |          | 33       | 67  |     |    |
|   |   | Lógica Computacional  |                             |                          |          | 67       |     |     |    |
|   |   | Produção Audiovisual  |                             |                          |          |          |     | 33  | 33 |
|   |   | Programação de Jogos Digitais I                                     |                             |                          |          | 34       | 66  |     |    |
|   |   | Programação de Jogos Digitais II                                    |                             |                          |          |          |     | 67  | 67 |
|   |   | Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais                        |                             |                          |          |          |     | 33  | 34 |
|   |   | Programação Web aplicada a Jogos Digitais                           |                             |                          |          |          |     | 33  | 34 |
|   |   | SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - ITINERARIO FORMATIVO OBRIGATORIO |                             |                          |          | 132      | 334 | 534 |    |
| TOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - ITINERARIO FORMATIVO OBRIGATORIO                  |   |   |                             | 4                        | 10       | 16       |     |     |    |
| TOTAL GERAL DE HORAS-AULA SEMANAIS <sup>2, 3, 4</sup>                             |   |   |                             | 31                       | 30       | 30       |     |     |    |
| TOTAL GERAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL  |   |   |                             | 1.032                    | 1.000    | 1.000    |     |     |    |

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

<sup>2</sup> Para a 1ª série, serão ofertadas 06 aulas de 50 minutos por dia, 2ª a 6ª feira, acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 01 aula semanal de 50 minutos, totalizando 31 aulas semanais, como prevê a Deliberação nº 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC/DEP na forma de complementação de carga horária.

<sup>3</sup> No turno da noite serão ofertadas 05 aulas presenciais diárias de 50 minutos de 2ª a 6ª feira. Para a 1ª série, serão acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 06 aulas de 50 minutos, totalizando 31 aulas, conforme prevê a Deliberação n. 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

<sup>4</sup> No turno da noite, para as 2ª e 3ª séries, serão acrescidas de atividades não presenciais equivalentes a 05 aulas de 50 minutos, totalizando 30 aulas, conforme prevê a Deliberação n. 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

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 e os docentes estão habilitados para os componentes curriculares indicados.

Convém mencionar, que em consulta à Vida Legal das instituições de ensino do Município de Paranaguá, foi observado que o curso do Ensino Médio Regular é ofertado em outras instituições, possibilitando assim o protagonismo do estudante na escolha do itinerário formativo.

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.

O Certificado de Conformidade do Corpo de Bombeiros e a Licença Sanitária estão vigentes até 24/05/2023 e 24/11/2023, respectivamente.

Em síntese, após análise deste protocolado constatou-se que a instituição de ensino citada, apresenta as condições básicas para a autorização do 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, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno e com até 30% de atividades escolares não presenciais para o período noturno, no Instituto Estadual de Educação Dr. Caetano Munhoz da Rocha – Ensino Fundamental, Médio, Normal e Profissional, mantido pelo Estado do Paraná, a partir da publicação do ato autorizatório e de acordo com o quadro abaixo:

| <b>INSTITUIÇÃO DE ENSINO</b>                                       | <b>MUNICÍPIO/ NRE</b>   | <b>RESOLUÇÃO SECRETARIAL DE RENOVAÇÃO DE CREDENCIAMENTO</b>             | <b>AUTORIZAÇÃO DO CURSO</b>                                       |
|--|-------------------------|---|---|
| Instituto Estadual de Educação Dr. Caetano Munhoz da Rocha - EFMNP | Paranaguá/<br>Paranaguá | Resolução Secretarial n.º 685/20, de 09/03/20<br>De 01/01/20 a 31/12/29 | Pelo prazo de 03 anos a partir da publicação do ato autorizatório |

A Secretaria de Estado da Educação - Seed, deverá apresentar a este CEE/PR, até 30 dias após o início do período letivo, a relação do corpo docente,



E-PROTOCOLO N.º 19.355.055-0

habilitado para os 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 da referida instituição de ensino deverá:

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 da instituição e de seus cursos, em especial, à manutenção da Licença Sanitária e do Certificado de Conformidade do Corpo de Bombeiros, atualizados e ao pleno atendimento às normas de acessibilidade.

A instituição de ensino citada deverá:

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

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

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

É o Parecer.

Oscar Alves  
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, 23 de março de 2023.

Christiane Kaminski  
Presidente da CEMEP