



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL

Diretoria de Educação Profissional

Gerência de Atenção à Educação Profissional

Parecer Técnico n.º 4/2022 - SEE/SUBEB/UNIGEEB/DIEP/GEP

Processo SEI/GDF 00080-00071048/2022-28

Interessado: **Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia**

Aprova o Plano de Curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, incluindo a Matriz Curricular (Doc. SEI nº 84575081).

I – HISTÓRICO

O presente registro, via SEI 00080-00071048/2022-28, autuado em 24 de março de 2022, de interesse do Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia (CEP-ETC), situado na QNN 14, Área Especial, Ceilândia - Distrito Federal, unidade escolar da rede pública de ensino do Distrito Federal, mantida pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, com sede no SBN Quadra 02 lote C Edifício Phenícia, Brasília - Distrito Federal, trata de solicitação de autorização do curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, eixo tecnológico Informação e Comunicação, na modalidade presencial, e aprovação do respectivo Plano de Curso.

A instituição educacional foi inaugurada em 21 de maio de 1982, com a denominação de Centro de Educação para o Trabalho – CET, e possui autorização para a oferta de cursos técnicos de nível médio presenciais, cursos técnicos de nível médio integrados à Educação de Jovens e Adultos e cursos de qualificação profissional à comunidade de Ceilândia e entorno.

Constam nos autos, pareceres favoráveis emitidos pela Unidade Regional de Educação Básica de Ceilândia - UNIEB (83144882), Unidade Regional de Planejamento Educacional e de Tecnologia na Educação de Ceilândia - UNIPLAT (83885254), Unidade Regional de Gestão de Pessoas de Ceilândia - UNIGEP (83922559) em relação à análise da proposta de Plano de Curso de Qualificação Profissional, conforme legislações e normativas vigentes e as orientações constantes na Portaria nº 193, de 28 de abril de 2017 - SEEDF.

Em consonância com o que dispõe o art. 24, inciso VI, da Portaria nº 193, de 28 de abril de 2017 - SEEDF, que regulamenta no âmbito da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEEDF, orientações pedagógicas e procedimentos normativos para a estruturação e oferta de cursos de Formação Inicial e Continuada - Cursos FIC, nas modalidades presencial e de Educação a Distância - EaD, em diferentes formas de oferta e dá outras providências, após parecer da Coordenação Regional de Ensino, compete à Diretoria de Educação Profissional: "a) analisar a proposta de Plano de Curso FIC, conforme legislações e normativas vigentes e as orientações; b) emitir Parecer técnico, considerando os aspectos pertinentes às suas funções; [...]".

II – ANÁLISE

A proposição do curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, foi feita pela equipe gestora Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia (CEP-ETC) junto à Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia, seguindo as orientações da Portaria nº 193, de 28 de abril de 2017 - SEEDF.

A última versão do Plano de Curso (84575081) de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos apresenta nos dados de identificação e legislação que se trata de um curso da Educação Profissional e Tecnológica a ser ofertado na modalidade presencial, pertencente ao eixo tecnológico Informação e Comunicação e com a carga horária total de 360 horas.

Nos requisitos para ingresso no curso consta que a idade mínima exigida é de 14 (quatorze) anos de idade e a escolaridade mínima é o Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano) - Completo ou o 2º Segmento da Educação de Jovens e Adultos (EJA) ou equivalente. Atenta-se que requer-se dos ingressantes conhecimentos e/ou experiências prévias de Operador de Computador e Lógica de Programação. Destaca-se que o ingresso e a matrícula dos estudantes no curso proposto "serão efetivados por meio de processo seletivo, previsto em edital próprio, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal, de acordo com critérios definidos pela SEEDF, em consonância com o Regimento da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal" (p. 6).

O objetivo geral do curso é “proporcionar aos estudantes uma formação inovadora para desenvolver e realizar a manutenção de jogos eletrônicos utilizando recursos multimídias e ferramentas de desenvolvimento de Jogos Eletrônicos possibilitando reais possibilidades de exercer o empreendedorismo digital na área de jogos digitais e o desenvolvimento integral e sua preparação para a vida profissional de forma crítica e conectada às características do contexto social em que estão inseridos.” (p. 6).

O Plano de Curso apresenta a organização curricular, de acordo com o eixo tecnológico Informação e Comunicação. Constam 6 (seis) unidades curriculares, que totalizam a carga horária de 360 horas: "as unidades curriculares do curso serão Introdução à Jogos e Narrativas; Game Design; Programação em Jogos; Empreendedorismo Digital e Lean Startup serão ofertadas 288 horas presenciais nas salas de aula do Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia que forem destinados à execução do curso e 72 horas a distância em Ambiente Virtual de Aprendizagem. A unidade curricular Mentoria, poderá ser ofertada tanto presencialmente no Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia quanto no modelo de Ensino à Distância com atividades síncronas junto ao mentor. Esta unidade curricular terá atividade realizada uma vez ao mês e, portanto, serão destinadas 24 horas para a Mentoria no curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos". (p. 8).

No plano do curso estão descritos os processos avaliativos e os critérios de avaliação a serem adotados, em consonância com projeto político-pedagógico da unidade escolar. (p. 8-10).

São arrolados os critérios de aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores. (p. 10-11)

No perfil de egresso é descrito como aquele que “desenvolve e realiza a manutenção de jogos eletrônicos utilizando recursos multimídias e ferramentas de desenvolvimento”. Também são elencadas as habilidades e competências dos egressos do curso (p. 12-13).

Na especificação da infraestrutura necessária para o desenvolvimento do curso consta: laboratório de informática, salas de aula, laboratório formativo, ambiente profissional e espaço maker, bem como também ambiente virtual de aprendizagem para apoio e suporte técnico aos estudantes, que são especificadas no Plano de Curso. (p. 19-20).

Há a descrição da certificação a ser emitida: Curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos (p. 12).

Constam as habilitações dos professores, na relação de perfil da equipe (p. 19) e

especificações sobre as habilitações necessárias para atuar no curso, recomenda-se, portanto, adequação das habilitações sempre que se fizer necessário e não houver prejuízo pedagógico para os estudantes. Não há a necessidade de mencionar no Plano de Curso se há ou não professor disponível para atuar no curso. Essa informação deve existir em documentos posteriores, de envio da abertura do curso para a CRE Ceilândia. No Plano de Curso não é necessário nomear e colocar os professores lotados na Unidade Escolar, apenas as habilitações dos docentes responsáveis pelos componentes curriculares da Matriz do curso proposto. (p. 9)

III - CONCLUSÃO

Diante do exposto, e tendo em vista os elementos de instrução do processo, o parecer é por:

a) Aprovar o Plano de Curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, cujo domínio é institucional, com sua oferta no Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia, situado na QNN 14, Área Especial, Ceilândia - Distrito Federal, unidade escolar da rede pública de ensino do Distrito Federal, concluindo que para a viabilidade deste, a CRE Ceilândia e o CEP-ETC tomarão as providências necessárias, inclusive na disponibilização de professores habilitados necessários para atuar no curso.

b) Declarar que o referido curso poderá ser ofertado por outra Unidade Escolar, conforme Plano de Curso aprovado neste Parecer, desde que esta faça a solicitação, por meio da Coordenação Regional de Ensino, e apresente as condições favoráveis para a sua oferta, de acordo com o disposto na Portaria nº 193, de 28 de abril de 2017 - SEEDF.

É o parecer.

Brasília, 20 de abril de 2022

Klever Corrente Silva

Gerência de Atenção à Educação Profissional

Gerente

De acordo,

Joelma Bomfim da Cruz Campos

Diretoria de Educação Profissional

Diretora

Anexo único do Parecer Técnico n.º 4/2022 - SEE/SUBEB/UNIGEEB/DIEP/GEP

Quadro-resumo da Matriz Curricular

Instituição Educacional: Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
Unidade Escolar: Centro de Educação Profissional – Escola Técnica de Ceilândia
Modalidade: Educação Profissional e Tecnológica - Presencial
Curso de Qualificação Profissional: Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos
Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação
Carga Horária: 360 h

Unidade Curricular	Carga horária
Introdução à Jogos e Narrativas	48 h
Game Design	96 h
Programação em Jogos	96 h
Empreendedorismo Digital	48 h (ANP: 36 h)
Lean Startup	48 h (ANP: 36 h)
Mentoria	24 h
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	360 h

OBSERVAÇÕES:

1. Horário de funcionamento da unidade escolar: 8h às 23h.
2. Turno e horário das aulas:
Matutino – 8h às 12h / Vespertino – 14h às 18h / Noturno – 19h às 22h50.
3. Duração da hora-aula (h/a): 60 (sessenta) minutos.
4. As unidades curriculares “Empreendedorismo Digital” e “Lean Startup” terão parte da sua carga horária (36 horas) de Atividades Não Presenciais (ANP).



Documento assinado eletronicamente por **JOELMA BOMFIM DA CRUZ CAMPOS - Matr. 02028743, Diretor(a) de Educação Profissional**, em 20/04/2022, às 16:46, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **KLEVER CORRENTE SILVA - Matr. 0239109-0, Gerente de Atenção à Educação Profissional**, em 20/04/2022, às 17:29, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0&verificador=84687729 código CRC= **39E7A3C6**.

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"

SBN Quadra 02 Bloco C - Edifício Phenícia - Bairro Asa Norte - CEP 70.040-020 - DF