
CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

PARECER CEE/CEP N. 198/2019

1. Histórico

O Instituto Âncora de Ensino, mantido pelo Instituto Âncora de Ensino Eireli, inscrito no CNPJ sob o N. 28.454.935/0001-67, localizado na Rua Costa Pinto, nº 131, Centro, na Cidade de Formosa/GO, por meio de sua direção solicita desta Casa a Autorização do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, pertencente ao Eixo Tecnológico Informação e Comunicação.

Constam nos autos os seguintes documentos:

- Requerimento, fl. 02;
- Documentos da Instituição, fl. 03;
- Contrato de Locação de Imóvel para fins Comerciais, fls. 04/06;
- Memorial descritivo de Edificação, fls. 07/15;
- Registro fotográfico das Instalações, fls. 16/22;
- Termo de Compromisso, fl. 23;
- Ata da Reunião, fls. 24/25;
- Certificado de Conformidade do Corpo de Bombeiro, fl. 26;
- Alvará de Licença Sanitária, fl. 27;
- Alvará para Funcionamento e Localização, fl. 28;
- Habite nº 033/2019, fl. 29;
- Curso Técnico em Jogos Digitais, documentos pessoa Jurídica fls. 30/32;

CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROTOCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

- Declaração de Idoneidade Moral, fl. 33;
- Contrato Social, fls. 34/39;
- CNPJ, fl. 40;
- Certidão negativa de débito de empresa, fl. 41/46;
- Imposto sobre Renda, fls. 47/53;
- Plano de Curso, fl. 54/92;
- Relação do Acervo bibliográfico, fls. 93/95;
- Softwares – cursos Técnicos em Programação em Jogos Digitais, fl. 96;
- Anexos – Ementas, fls. 97/110;
- Declaração de aquisição de bibliografia e compromisso de adquirir equipamentos do laboratório de Informática do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, fls. 111/113;
- Quadro de demonstrativo da Equipe gestora, fl. 114/180;
- Projeto Político Pedagógico, fls. 181/248;
- Regimento Escolar, fls. 249/294;
- Relatório de Pré-Análise Processual, fls. 295/296;
- Diligência CEP nº 45/2019 e email, fls. 297/299;
- Comprovante de endereço, fl. 300;
- Croqui, 301;
- Termo de Convênio, fls. 302;

CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROTOCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

- Declaração que há corpo docente para ministrar o curso, fl. 304;
- Relatório de Pré-Análise Processual e despacho nº 61/2019, fls. 305/307;
- Termo de Compromisso – CEP e Portaria nº 54/2019, fls. 308/310;
- Relatório Técnico, fls. 311/334.
- Manifestação da Instituição a cerca do Relatório e nota fiscal, fl.335/339;

II. Análise

a) Da parte Documental

Constam no processo os seguintes alvarás da Vigilância Sanitária, Nº Cadastro 3182; Certificado de Conformidade do Corpo de Bombeiro; e o Alvará para Funcionamento, conforme fls. 26/28.

b) Da Comissão de Verificação.

A Comissão de Avaliadores constituída pela Portaria N. 54/2019 de 25 de abril de 2019, expedida por este Conselho é integrada por Livia da Silva Neiva Martin e Ana Celuta Fulgêncio Taveira que emitiram relatório técnico com média 3.64.

Conforme o Relatório da Comissão Verificadora foi realizada visita à Unidade Escolar, incluindo o laboratório específico para o curso e a biblioteca.

c) Da Estrutura Física

Consta nos autos que a Instituição conta com as seguintes dependências: biblioteca, seis salas de aulas, sala de professores, quatro banheiros, espaço para convivência, laboratório de informática.



CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROTOCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

Segundo a Comissão de Especialistas a área física da Instituição e bem estruturada, as salas de aula são amplas com ventilação e algumas com ar condicionado, conforme relatado dos entrevistados há um projeto de construção de uma lanchonete.

d) Dos Laboratórios

Consta nos autos que a Instituição conta com laboratório Informática com 32m² com mesas, cadeiras, monitores, No-break, roteador, placa de vídeo, placa de som, teclado, mouse, softwares específicos para o curso, acesso a internet de banda larga, há um espaço que será desenvolvido como laboratório de computação gráfica, laboratório de informática e laboratório de desenho.

Segundo a Comissão de Especialistas na data da visita os computadores ainda não haviam chegado e o mantenedor apresentou os orçamentos para a compra de 10 equipamentos, softwares Constructo 2, Unity GameMarker Stencyl e Unreal Engine 4.

Há um termo de compromisso na fl. 113 onde cita que o mantenedor se compromete em adquirir equipamentos do laboratório de Informática que seria utilizado pelo curso e que estariam disponíveis na visita in-loco.

e) Da Biblioteca

A Instituição conta com uma biblioteca com 32², com um acervo total de 28 exemplares, 14 são da bibliografia básica e 14 são da bibliografia complementar.

Segundo a Comissão de Especialistas a estrutura da biblioteca existente tem potencial para gestão do sistema de empréstimo e foram apresentadas por notas fiscais de aquisição dos novos exemplares.

Os gestores apresentaram solicitação de pedido de compra no site da submarino, de 15 livros, da compra de 14 títulos no site da Saraiva que comporão o acervo do curso.

f) Dos Recursos Tecnológicos

CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROTOCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

Embora conte dos autos que a Instituição possui materiais e equipamentos como computadores, data-show, aparelho de som, TV, impressoras, softwares e específicos para o curso. A Comissão de Especialistas informa que o Instituto apresentou somente o orçamento e solicitações de compras. De acordo com o mantenedor a programação da *visita in loco* estava agenda para o 2º semestre de 2019 e não houve tempo hábil para a chegada dos recursos tecnológicos e materiais didáticos descritos.

g) Requisitos de acesso

Os Gestores da Instituição estabeleceram no Plano de Curso critérios específicos de acesso ao Curso, quais sejam: o aluno deverá ter concluído ou estar cursando o Ensino Médio ou equivalente, mas não estabeleceram idade mínima.

h) Dos Objetivos

O Curso tem como objetivo formar profissionais empreendedores, capazes de desenvolver atividades ou funções típicas da área, seguindo os padrões de qualidade e produtividade requeridos pela natureza do trabalho de Técnicos em Programação de Jogos Digitais.

i) Perfil de conclusão

O perfil profissional de conclusão está de acordo com as competências gerais dos profissionais da área e com as competências específicas do Técnico em Programação de Jogos Digitais. Há uma equivalência entre o perfil profissional de conclusão e a justificativa do curso proposto.

j) Da Organização Curricular

Insta esclarecer que o curso está organizado por módulos com carga horária de 1.000 horas teórico-práticas distribuídas da seguinte forma:



CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

- **Módulo I** – com carga horária de 340 horas teórico-práticas, com saída intermediária em Programador de Jogos Digitais, sendo pré-requisito para os Módulos II e III.
- **Módulo II** – com carga horária de 340 horas teórico-práticas, com saída intermediária em Programador de Jogos para Web, sendo pré requisito para o Módulo III.
- **Módulo III** – com carga horária de 320 horas teórico-práticas 120 horas de estágio supervisionado (OPTATIVO), com Habilitação Técnica de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais.

Insta esclarecer que está estabelecido no plano de curso que o estágio profissional supervisionado será oferecido de forma OPTATIVA, pois consideram que *“é uma etapa fundamental do processo de profissionalização do aluno, tendo como finalidade proporcionar ao aluno a vivência real da sua futura carreira e complementação de ensino e da aprendizagem. No curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais, o estágio profissional supervisionado integra a estrutura curricular. Em conformidade com a proposta pedagógica do curso, a fim de assegurar o desenvolvimento das competências e habilidades gerais e específicas para o exercício profissional”*.

Estabeleceram uma carga horária de 120 horas para o estágio em desacordo com o determinado no inciso IV, do Art. 14, da Resolução CEE/CP N. 4/2015, que estabelece:

IV – a carga horária para o estágio profissional supervisionado, se previsto, deve ser explicitada na organização curricular constante da Proposta Pedagógica de curso da Habilitação Profissional Técnica, nunca inferior a 20% da carga horária mínima exigida”.



Conselho Estadual de Educação de Goiás
Rua 3, nº 63 esquina com Rua 23 – Centro - Goiânia-GO, CEP 74.015-120
Recepção: (62) 3201-9821 - Protocolo: (62) 3201-9822
E-mail: ouvidoria-cee@palacio.go.gov.br | Site: www.cee.go.gov.br

CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

k) Do Estágio Supervisionado

Consta dos autos um termo de Convênio com a empresa **Prepara Cursos Profissionalizantes**, com prazo de validade de anos a partir de 20/03/2019.

l) Das vagas

Consta dos autos na fl. 72, a pretensão dos gestores oferecerem 100 (cem) vagas com 03 (três) Turmas. Conforme especificado no ultimo plano de curso anexado ao Sistema Eletrônico e Informações/SEL.

m) Da nominata/Professores

Consta nos autos na fl. 89/90, a nominata dos professores, com 07 professores.

n) Do Regimento Escolar

O Regimento Interno da unidade escolar não apresenta flagrantes impropriedades, mas é importante ressaltar que o Conselho Estadual de Educação não aprova regimentos escolares e nem os projetos pedagógicos das escolas, tarefa coletiva e exclusiva da comunidade escolar (alunos, professores, servidores e pais), nos termos dos artigos 12, 13 e 14 da Lei Nacional nº 9.394/1996 – LDB e da Instrução Normativa CEE/GO Nº 01/2013. Os Regimentos não podem contrariar a legislação vigente.

o) A Comissão de Especialistas sugere

- Foi sugerido a aquisição de dispositivos móveis, tablets e celulares, pois a maior parte dos jogos digitais são acessados por dispositivos móveis.
- Foi sugerido a aquisição de um número maior de computadores.



CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROCOLO: 201900044000978
INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação
ASSUNTO: Autorização
CURSO: Técnico em Jogos Digitais

DE: 22/02/2019

p) **Manifestação dos Gestores da Instituição quanto ao Relatório Técnico da Comissão de Especialistas.**

A Instituição se manifestou em relação ao relatório da Comissão de Especialista e esclareceu que o Projeto Político Pedagógico – PPP e o Regimento Escolar foram aprovados recentemente pela Câmara da Educação Básica do CEE/GO com critérios de avaliação alta e credenciamento e autorização para seis anos.

3. Voto

Com base na documentação que instrui os autos, vota-se por:

- **Autorizar** até 31 de dezembro de 2024, o Instituto **Âncora de Ensino**, mantido pelo Instituto Âncora de Ensino Eireli, inscrito no CNPJ sob o N. 28.454.935/0001-67, localizado na Rua Costa Pinto, nº 131, Centro, na Cidade de Formosa/GO, para oferecer a Educação Profissional Técnica de Nível Médio.
- **Autorizar** até 31/12/2014, o **Curso Técnico em Programação em Jogos Digitais** oferecido pelo Instituto **Âncora de Ensino**, da Cidade de Formosa/GO, com 60 vagas anuais.
- **Aprovar** o Plano de Curso do **Técnico em Programação em Jogos Digitais** com carga horária de 1.000 teórico práticas e 200 horas de estágio Supervisionado com as seguintes Qualificações:
 - Programador de Jogos Eletrônicos com 340 horas;
 - Programador de Jogos para Web com 680 horas.

CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROCOLO: 201900044000978

DE: 22/02/2019

INTERESSADO: Instituto Âncora de Educação

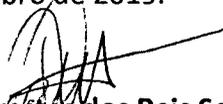
ASSUNTO: Autorização

CURSO: Técnico em Jogos Digitais

- Determinar que a instituição adeque a carga horária mínima de estágio profissional supervisionado conforme estabelecido no inciso IV, do Art. 14 da Resolução CEE/CP N. 4/2015, atendendo 20% da carga horária mínima estabelecida no CNCT que é de 1.000 horas.
- Determinar a inserção do Ato Autorizativo do Curso em epígrafe no SISTEC – Sistema Nacional de Cursos Técnicos – para efeito de validade nacional dos diplomas expedidos.
- Determinar que seja feito, no SISTEC/MEC, o registro do Diploma, antes de ser ele entregue ao aluno, apondo-lhe, no verso. “Diploma registrado no SISTEC/MEC sob nº...../ano....., de acordo com o Art.36-D, da Lei N.9394/96 e Resolução CNE N.03, de 30/09/2009”.

É o voto.

SALA DAS SESSÕES DO CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE GOIÁS, em Goiânia, aos 17 dias do mês de outubro de 2019.



Orestes dos Reis Souto
Conselheiro Relator

CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE GOIÁS CÂMARA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
APROVA POR <u>Unanimidade</u>
NA SESSÃO <u>ordinária</u>
VOTO N. <u>198/2019</u>
GOIÂNIA, <u>17</u> de <u>outubro</u> de <u>2019</u>
PRESIDENTE <u>[Assinatura]</u>