



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO

REGISTRO SOB Nº: PSE2019 PEL 0041
Uso exclusivo da PROEN

CAMPUS: Pelotas

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto:

Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League"

b) Resumo do Projeto:

O Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League" é um projeto que reúne semanalmente estudantes do IFSul Câmpus Pelotas para prática de jogos de role-playing game – RPG no espaço do CTG Carreiros do Sul, abrangendo também cinema, séries, quadrinhos e videogames, com os quais são desenvolvidas atividades que contribuam para a formação pedagógica, pessoal e social, possibilitando a integração e troca de experiências entre alunos e seus aprendizados.

c) Caracterização do Projeto:

Classificação e Carga Horária Total:

Curso/Mini-curso Palestra Evento Outro: Grupo de Estudos

Ciências Exatas e da Terra Ciências Biológicas Engenharias

Ciências da Saúde Ciências Agrárias Ciências Sociais Aplicadas

Ciências Humanas Linguística, Letras e Artes Outros

Carga horária total do projeto: 280 horas

d) Especificação do(s) curso(s) e/ou áreas e/ou Departamentos/Coordenadorias envolvidos:

O Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League" está vinculado a Coordenadoria de Atividades Culturais – COAC, ligada a Diretoria de Pesquisa e Extensão – DIRPEX.

Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):

O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)?

Sim. Não.

Qual(is)? _____

Articulação com Pesquisa e Extensão:

O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro?

Sim. Não.

Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

O projeto está ligado ao planejamento da Coordenadoria de Atividades Culturais – COAC, no desenvolvimento de ações para 2019, com realização de projetos para a pesquisa de outras propostas pedagógicas, assim como, para o desenvolvimento da criatividade e do potencial artístico a partir do desenho, ilustração, quadrinhos e publicações independentes. Com relação a extensão está prevista a realização de eventos e projetos que possibilitam a participação da comunidade em tais iniciativas junto a escola.

Vinculação com Programas Institucionais:

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?

Sim. Não.

Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

Exemplos: PIBID, e-Tec Idiomas e etc).

e) Identificação da equipe, com a função e a carga horária prevista:

Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)
Nome: Wagner Valente dos Passos
Lotação: Diretoria de Pesquisa e Extensão - DIRPEX
SIAPE: 1079438
Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa: Coordenador da Coordenadoria de Atividades Culturais - COAC
Formação Acadêmica (Informar formação completa): Graduação: Ciências Contábeis (2003) e Administração (2008) Especialização: Comércio Exterior e Gestão Portuária (2007) Mestrado: em Educação Ambiental (2013) Doutorado: em Educação Ambiental (2018)
Contato (Inserir informação completa): Telefone campus: 53-21231123 Telefone celular: 53-991307853 E-mail: wagnerpassos@pelotas.ifsul.edu.br

Observação: se o projeto de ensino apresentar mais de 01 coordenador será necessário replicar a tabela acima. A carga horária do Coordenador será a carga horária do projeto de ensino.

Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Matheus Lima Studzink dos Reis	Colaborador	5 horas
Luca Rodrigues da Silva	Colaborador	5 horas
José Eduardo das Neves da Fonseca	Colaborador	5 horas
Rafael da Silva Braz	Colaborador	5 horas

Observação: a carga horária prevista é em horas-aula semanais e a função pode ser Coordenador, Colaborador, Participante, Ministrante ou Palestrante.

II. INTRODUÇÃO

(Identificar de forma clara e objetiva a situação-problema que gerou a necessidade do implantação do projeto).

O Clube de RPG e Cultura POP “Adventurers League” surgiu em 2017 por iniciativa de um grupo de alunos que buscavam um espaço no IFSul Câmpus Pelotas para se reunirem e jogar Role-playing game, mais conhecido como RPG, jogo no qual os participantes assumem papéis de personagens e criam narrativas, seguindo regras dentro das quais podem improvisar livremente.

Ao buscarem apoio junto a Coordenadoria de Atividades Culturais – COAC, a iniciativa possibilitou que as reuniões acontecessem no espaço do CTG Carreiros do Sul, onde são instaladas as mesas de RPG, promovendo o encontro, a amizade, a coletividade, a solidariedade e sociabilidade dos participantes por meio de uma atividade recreativa e pedagógica que possibilita o jovem a se integrar socialmente, além de desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, além da aplicabilidade de conteúdos de biologia, história, geografia, sociologia, literatura e idiomas.

A partir do RPG outros projetos começaram a ser estudados pelo grupo, como as histórias em quadrinhos, cinema, séries e vídeo-games.

III. JUSTIFICATIVA

(Justificar a proposta em termos de importância acadêmico-social e de exequibilidade do projeto).

Surgido em 1974, o “Role-playing game”, conhecido como RPG com o lançamento de Dungeons & Dragons, por Gary Gygax e Dave Anerson, é um jogo onde os participantes interpretam papéis representando personagens. São criadas narrativas colaborativas seguindo um sistema de regras que podem ser livremente improvisadas, determinando a direção do jogo.

O RPG é um jogo colaborativo, no qual ocasionalmente se tem ganhadores ou perdedores, o que o torna um jogo diferente. Como um filme, suas ações são desenvolvidas por meio do imaginário, porém seguindo um enredo específico que orienta a direção do grupo.

O RPG possui vários formatos, destacando-se o RPG de mesa, no qual o jogo é conduzido por meio de uma discussão, e o “live-action RPG”, no qual os jogadores executam

fisicamente as ações dos personagens. Em ambos formatos existe a necessidade de um mestre de jogo, que decide as regras e configurações a serem usadas, atuando como árbitro.

A importância pedagógica do RPG transcende o próprio jogo, pois vários são os processos cognitivos por ele trabalhado. O estudante exercita sua imaginação, segurança individual, postura (ao necessitar interpretar, como no teatro, personagens perante o grupo) e autoconfiança, assim como a amizade, a solidariedade e o companheirismo, fortalecendo seus círculos de amizade e relações a partir de um motivo, de um interesse em comum, uma identidade (o RPG), contribuindo para sua permanência na escola e aumentando suas capacidades ao incluir no jogo seus conhecimentos adquiridos em sala de aula.

O Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League" não se restringe apenas ao RPG, sendo esta a atividade inicial para promoção de uma diversidade de ações coletivas e colaborativas, não competitivas, que transmitem conhecimento e atuam também como entretenimento em suas diversas mídias, como as histórias em quadrinhos, cinema, séries, vídeo-games e literatura para a integração social.

Os jogos de RPG integram as atividades sociais dos jovens, fazem parte de sua cultura, como a internet, as séries, o videogame e diversas outras ações que marcam época e que necessitam ser recebidas e trabalhadas pedagogicamente pela escola, não apenas como uma forma de aproximação com a realidade do jovem, mas para manter o aprendizado de forma harmônica, como nos fala Boal:

A Verdade de cada sociedade humana, ou de cada um dos seus segmentos, é determinada por sua cultura, que é a soma ativa de todas as coisas produzidas por qualquer grupo humano em um mesmo tempo e lugar em sua relação com a natureza e com outros grupos sociais. Não são só as coisas, em si mesmas, que são cultura, mas também o conjunto das condições sociais nas quais essas coisas se produzem e são usadas, nos objetivos e formas de produzi-las. Hábitos, costumes, rituais e tradições; crenças e esperanças; técnicas, modos e processos; sobretudo valores da ética, como proposta, e da moral vigente - tudo isto forma a cultura, que, em cada momento histórico, revela o estado das forças sociais em conflito - ou, dele, boa parte. (BOAL, 2009. p.32 e 33).

A educação na escola não pode se limitar ao ensino para satisfazer as demandas de formação do estudante para o mercado de trabalho. É necessário a formação integral do cidadão, no qual os instrumentos de cultura pop, utilizados como ferramentas de imperialismo e homogeneização cultural, devem ser estudados, conhecidos e transformados para a concepção de uma outra relação identitária e da consciência de seu lugar no mundo.

Dentro de este contexto (hoy potenciado por la política hegemónica de corte neoliberal) se comprende que la más perentoria tarea encaminada a la formación cultural integral de los jóvenes, tiene que estar orientada al cultivo de un sentimiento de independencia económica, social, política, técnica y cultural, que permita el necesario distanciamiento para el desarrollo de una consciencia de mismidad. Sólo a partir de ahí será posible

avanzar e ir al reencuentro con nuestra identidad mayor: el ser latino-americano. (ESTÉVEZ, 2004, p. 8).

Os jogos de RPG trazem uma bagagem criativa enriquecida com informações históricas e científicas, que podem ser transformadas em reinos e mundos fantásticos, mas que exercitam e fomentam o conhecimento produzido para a formação integral do cidadão.

Os exercícios estéticos serão mais corretos e mais precisos, se à estética natural inata e adquirida – a senhora natureza – associar-se a estética erudita, sem a qual os talentos certamente belos, mas não divinos, hão de experimentar muitas vezes o caminho que conduz ao refinamento do conhecimento, que é tal como o caminho nas selvas, por entre a lua fugidia, sob uma luz maligna, quando Júpiter mergulhou o céu na sombra e a noite sombria subtraiu às coisas sua cor. (BAUMGARTEN, 1993, p. 105-120).

Na atual concepção de uma sociedade individualista e competitiva, uma atividade que visa a coletividade, a solidariedade e o trabalho cooperativo deve ser dada as condições para a sua valorização.

A construção social que advém do resultado da relação entre capital e trabalho condiciona muito da nossa vida a padrões de produtividade, de normatividade e de estética que são artificiais. Esses padrões não fazem parte, necessariamente, da nossa subjetividade criativa e diversa. São padrões produzidos no social advindos de uma base material que está fundada em valores de uma produtividade capitalista, de uma normatividade e estética que sofrem o reflexo direto dessa estrutura social básica. Questões como “o que é belo?”, “o que é normal?” e “o que é ser produtivo” são questões que se respondem com base em uma materialidade de vida social que tem suas leis determinadas, e a principal lei já foi desvendada por Marx em 1857, “a lei da acumulação social capitalista”. Essa lei tem como base a exploração e a expropriação do trabalho, a acumulação capitalista e um consumo cada vez mais crescente. As pessoas de “carne e osso”, têm suas individualidades, sua diversidade humana, seu ritmo próprio, sua capacidade produtiva peculiar. Como se enquadrar nas padronizações comportamentais estéticas e de produtividade necessárias para poder fazer parte de uma realidade social voltada para fazer o capital se desenvolver? O desenvolvimento social da sociedade do capital não é compatível com a vida humana plena de dignidade e de espaço para toda a diversidade humana. Na estrutura sob a qual temos desenvolvido nossas vidas humanas, muitas vidas têm se perdido em diversas ausências, interdições, barreiras e verdadeiros muros que separa os produtivos dos não produtivos, os normais dos “anormais”, os belos dos feios. (FERNANDES; PRATES, 2016, p. 18).

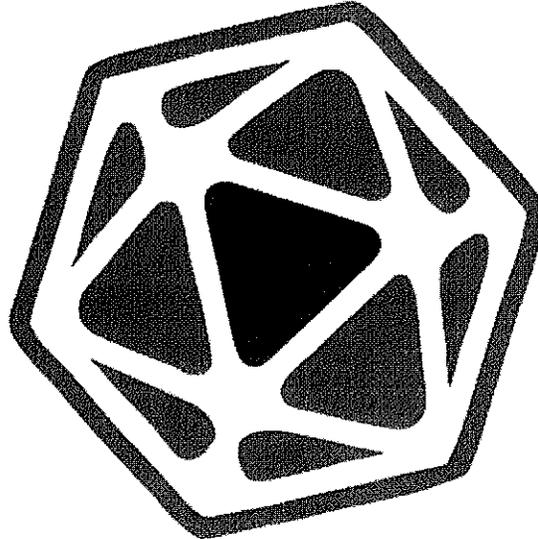
Oportunizando o desenvolvimento criativo, intelectual e social de estudantes nos possibilita outras relações sociais e educativas, já que somos seres que crescem e evoluem a partir da observação do outro em uma construção coletiva humana.

As pessoas trazem consigo as possibilidades criativas, mas precisam exercitá-las e expressá-las no convívio entre os outros seres de sua espécie. A socialização deveria ser não apenas espaço de introjção para inserção de atos criativos e diversificados de cada pessoa. (FERNANDES; LIPPO, 2016, p. 37).

Sendo assim, o Clube de RPG e Cultura POP “Adventurers League” tem interesse de ir para além, propondo a construção de jogos de RPG específicos a partir da cultura gaúcha, baseado em nossa história, fauna, flora e geografia.

Para estruturar o grupo, foram criados alguns dispositivos visuais e de tecnologia, como os apresentados a seguir:

IMAGEM 1: LOGO DO Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League"



Elaboração: José Neves, 2018.

A partir das cores da logo do IFSul e utilizando um dado de RPG, foi criado a logo do Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League", representando a integração e companheirismo entre os participantes.

Em paralelo foi desenvolvido pelos próprios alunos um APP disponível no link <https://crcunha.github.io/IFSUL-RPG/> acessível apenas por celular, para organização das mesas e dos integrantes que participarão do grupo.

IMAGEM 2: PRINT DO APP DO Clube de RPG e Cultura POP "Adventurers League"



BEM VINDO AVENTUREIRO

FUNDADO POR UM GRUPO DE AMIGOS COM UMA PAIXÃO IMENSA POR RPG DE MESA, O GRUPO DE RPG DO IFSUL CAMPUS PELOTAS, SE REÚNE NO CTG TODAS AS SEGUNDAS DE MANHA E DE TARDE PARA JOGAR AS AVENTURAS MAIS ÉPICAS E AS HISTÓRIAS MAIS EMOCIONANTES. TENDO COMO SISTEMA PRIMÁRIO D&D 5 EDIÇÃO, O GRUPO POSSUI MESTRES COM ANOS DE EXPERIÊNCIA, FAZENDO FÁCIL A ENTRADA DOS JOGADORES MAIS INICIANTES, ATÉ OS MAIS EXPERIENTES.

O QUE ESTÁ ESPERANDO? PEGUE SEU D20 E VENHA JOGAR CONOSCO!



DISCORD

BEYOND

ADVENTURERS
LEAGUE

LOGO
CRIS

Elaboração: José Neves, 2018.

IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

(Explicitar de modo preciso e claro os objetivos do projeto, em consonância com a justificativa)

OBJETIVO GERAL

Oportunizar a realização de uma atividade coletiva entre os estudantes que promova a socialização e sua permanência no ambiente escolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover a integração e socialização entre os estudantes a partir de uma atividade não competitiva e colaborativa;
- Realizar o desenvolvimento cognitivo, criativo e social dos estudantes contribuindo para a segurança individual de cada estudante e sua desenvoltura para o futuro.;
- Possibilitar um espaço para a criação de novas ideias e novos projetos na área da cultura pop com a participação de estudantes da escola;
- Fortalecer o aprendizado que ocorre em sala de aula a partir de uma nova experiência permitindo outras trocas e relações com diversas mídias;
- Exercitar a leitura como experiência.

V. METODOLOGIA

Apresentar a metodologia a ser utilizada na execução do projeto, especificando as etapas a serem desenvolvidas pelos participantes da equipe).

O Clube de RPG e Cultura POP “Adventurers League”, a partir das atividades de Role-playing game – RPG, se desenvolve pela organização coletiva de diversos estudantes que se reúnem toda segunda-feira, das 10h às 20h no espaço do CTG Carreiros do Sul no IFSul Câmpus Pelotas.

A divulgação para participação ocorre atualmente via comunicação pessoal feita entre os próprios estudantes. Com o registro deste projeto serão produzidos cartazes, folders e divulgação online chamando todos os interessados a participação.

A atividade não interfere no horário de aula dos estudantes, sendo que o grupo se organiza para que as mesas de jogos ocorram em períodos que não conflituam com as disciplinas.

Além das mesas de RPG serão desenvolvidas atividades da cultura POP, como sessão de filmes, debates sobre séries, leituras de livros e quadrinhos, e criação de diversos outros eventos e atividades paralelas envolvendo tais dispositivos de mídia e aprendizagem.

VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividades	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago7	Set	Out	Nov	Dez
Divulgação	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Jogos de RPG	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Organização do Dia Mundial da Cultura Geek	x	x							
Organização de evento de quadrinhos			x	x	x	x			
Organização de evento de cultura pop						x	x	x	x

Descrição das atividades:

Atividade 1: A divulgação ocorrerá via comunicação pessoal feita pelos próprios estudantes, assim como cartazes, site do IFSul Câmpus Pelotas e páginas em redes sociais articuladas pelo grupo.

Atividade 2: Os jogos de RPG ocorrerão semanalmente toda segunda-feira das 10h às 20h, contemplando a participação de estudantes em três turnos em horário intercalado a suas aulas.

Atividade 3: O Dia Mundial da Cultura Geek ocorre no dia 25 de maio, no qual o grupo pretende realizar atividades e exposições.

Atividade 4: No mês de setembro acontece em Porto Alegre a Parada Gráfica, junto ao Museu do Trabalho, assim como a Bienal de Quadrinhos que ocorre intercalado anualmente entre Curitiba e Belo Horizonte. Devido a estes dois grandes eventos nacionais que concentram diversos artistas de todo o país, Uruguay e Argentina, o IFSul Câmpus Pelotas a partir do Clube de Cultura POP organizaria um evento que participe da sequência semanal, trazendo para Pelotas artistas e editores que participarão destes outros eventos.

Atividade 5: Em dezembro acontece em São Paulo a Comic Con Experience, um evento brasileiro de cultura pop nos moldes da San Diego Comic-Con cobrindo as principais áreas

dessa indústria como: vídeo-games, histórias em quadrinhos, filmes e séries para TV. Logo, para celebrar esta integração global será organizado evento que possibilite a comunidade de Pelotas e região uma atividade paralela e acesso a produções locais de quadrinhos, cinema e jogos.

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

(Informar de forma sucinta a infraestrutura necessária para a implementação do projeto).

- 1) Será necessário o uso do espaço do CTG Carreiros do Sul todas as segundas-feiras, conforme agendamento junto a Coordenadoria de Atividades Culturais, no SUAP;
- 2) Utilização de impressões junto a gráfica;
- 3) Armário para organização de livros e documentos do grupo;

VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1				
2				
3				
4				
5				

Especificar os elementos de despesa e os respectivos totais em R\$. Os elementos de despesa que poderão ser previstos são: (i) Bolsas para alunos; (ii) Material de consumo, serviços de terceiros, diárias, passagens e outros. Os elementos deverão ser listados com os respectivos valores).

IX. RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

Descrever os resultados e impactos esperados com a execução do projeto)

Espera-se maior integração entre os estudantes, com atividades coletivas que promovam a amizade, a cooperação, a solidariedade e a sociabilidade, possibilitando sua e permanência na escola e ampliando o espaço escolar para a formação integral.

X. AVALIAÇÃO

Tipo de avaliação utilizada:

- Quantitativa.
- Qualitativa.
- Mista.

Instrumentos/procedimentos utilizados:

- Entrevistas
- Reuniões
- Observações
- Relatórios
- Seminários
- Questionários
- Controle de Frequência
- Outro(s). Especificar.

Descrição de procedimentos para avaliação:	
(Descrever a realização dos procedimentos de avaliação). Será realizado o controle de frequência a partir de um caderno de assinatura, além de reuniões de avaliação que permitirão acompanhar o desenvolvimento do grupo e sua amplitude junto a escola.	
Periodicidade da avaliação:	
<input checked="" type="checkbox"/> Mensal	<input type="checkbox"/> Trimestral
<input type="checkbox"/> Semestral	<input type="checkbox"/> Ao final do projeto
Sujeito(s) que realiza(m) a avaliação:	
<input checked="" type="checkbox"/> Coordenador	<input type="checkbox"/> Ministrante
<input type="checkbox"/> Colaborador	<input type="checkbox"/> Palestrante
<input type="checkbox"/> Participantes (Estudantes/servidores)	

XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Relacionar as obras citadas na elaboração do projeto, seguindo o padrão ABNT ().

BAUMGARTEN, Alexander G. Estética. In: DUARTE, Rodrigo (org). **O belo autônomo: textos clássicos de estética**. Belo Horizonte: Autêntica Editora; Crisálida, 2013. p. 67 - 88.

BOAL, Augusto. **A estética do oprimido**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

ESTÉVEZ, Pablo. R. **La revolución estética en la educación**. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2004.

FERNANDES, Idilia.; PRATES, Jane Cruz. **Diversidade e estética em Marx e Engels**. Campinas: Papel Social, 2016.

FERNANDES, Idilia; LIPPO, Humberto. A produção social de uma estética padronizada. In: FERNANDES, Idilia. PRATES, Jane Cruz. **Diversidade e estética em Marx e Engels**. Campinas: Papel Social, 2016. p. 23 - 50.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 50.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Campinas: Papirus, 1990.

Passos, Wagner Valente dos. **Revolução estética e educação ambiental: uma proposta de oposição ao fetichismo, à alienação e à ideologia capitalista**. Tese (doutorado em Educação Ambiental) – Universidade Federal do Rio Grande, Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental, Rio Grande/RS, 2018.

PASSOS, Wagner Valente dos.; MACHADO, Carlos RS. **A estética neoliberal da nova razão do mundo capitalista: educando o indivíduo competitivo**. 2018, no prelo.

PASSOS, Wagner Valente dos.; MACHADO, Carlos RS. **Estética e Educação Ambiental na produção do PPGEA/FURG: Contribuições e contradições à superação do capitalismo**. 2018, no prelo.

RANCIÈRE, Jacques. **A revolução estética e seus resultados**. New Left Review, NLR 14, 2002. In: Projeto Revoluções. São Paulo: Instituto de Tecnologia Social - ITS BRASIL, Secretaria Nacional de Direitos Humanos da Presidência da República, SESC-SP, Boitempo Editorial, 2011. Disponível em <http://www.revolucoes.org.br/v1/sites/default/files/a_revolucao_estetica_jacques_ranciere.pdf>. Acesso em 20 de mai. 2018.

RANCIÈRE, Jacques. **Partilha do sensível**, 2ª edição. Rio de Janeiro: Editora 34, 2009a.

RANCIÈRE, Jacques. **O inconsciente estético**. São Paulo: Editora 34. 2009b.

RANCIÈRE, Jacques. **AISTHESIS** – Escenas del régimen estético del arte, Bordes Manantial, Buenos Aires, 2013.

ANEXOS (Listar os anexos)

1 -

2 -

3 -

4 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 25 / 03 / 2019

Wagner Valente dos Passos
Administrador
SIAPE 1079438
IFSUL - Câmpus Pelotas

(Assinatura e Carimbo)

Wagner Valente dos Passos.
:

NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: *favorável*

Em reunião: 26/03/2019

(Assinatura e Carimbo)

Coordenação

Alisson Luis Bach Ferreira
Diretor de Pesquisa e Extensão
SIAPE 2549920
IFSul Câmpus Pelotas

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *FAVORÁVEL.*

Em reunião: 04/04/19

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

RAFAEL KROLOW SANTOS SILVA
SIAPE: 1530342
DIRETOR DE ENSINO
IFSUL - CÂMPUS PELOTAS

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

aprovado () reprovado

Parecer: *FAVORÁVEL, TENDO EM VISTA NÃO HAVER PREVISÃO ORÇAMENTÁRIA DO CAMPUS.*

Em reunião: 04/04/19

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

Fabiane Konrad Redless
Diretora de
Administração e Planejamento
SIAPE 2613710
IFSul Câmpus Pelotas

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável conforme pareceres anteriores*

Em reunião: 05/04/2019

(Assinatura e Carimbo)

Diretor-geral

Carlos Jesus Anghinoni Corrêa
SIAPE: 2109861
Diretor-Geral
IFSul - Câmpus Pelotas

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *Favoreável.*

Em reunião: / /


(Assinatura)

Pró-reitor de Ensino

Rodrigo Nascimento da Silva
Diretor de Políticas de Ensino e Inclusão
Pró-reitoria de Ensino - IFSul