



**PREFEITURA MUNICIPAL DE BACABAL
GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL DE BACABAL**

PORTARIA Nº 315 DE 01 DE SETEMBRO DE 2023

Concede Licença Prêmio Por Assiduidade a servidor do quadro efetivo da Secretaria Municipal de Educação e dá outras providências.

O PREFEITO MUNICIPAL DE BACABAL, Estado do Maranhão, usando de suas atribuições legais e,

Considerando o que dispõe o Art. 69, incisos VI e IX, da Lei Orgânica do Município de Bacabal - MA;

Considerando o disposto no Art. 42, inciso V da Lei nº 937/2002 – Regime Jurídico Único dos Servidores Públicos do Município de Bacabal;

Considerando o que estabelece o Art. 22 c/c os Art. 23 e 24 da LEI 1179/2012 – Plano de Cargos, Carreiras e Remuneração dos Trabalhadores da Educação Pública do Município de Bacabal – MA;

Considerando as informações contidas nos autos do Processo Administrativo nº 1520/2023.

RESOLVE:

Art. 1º. Conceder, a pedido, LICENÇA PRÊMIO POR ASSIDUIDADE à professora LUCIA VIEIRA SANTOS, matrícula 972-1, pelo período de 03 (três) meses, referente ao quinquênio de 01/03/2014 à 01/03/2018, sem prejuízo da remuneração.



PREFEITURA MUNICIPAL DE BACABAL
GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL DE BACABAL

Art. 2º. Fica compreendido o período de licença os dias entre **02/08/2023 a 02/11/2023**.

Art. 3º. Ao encerrar o período da Licença Prêmio por Assiduidade o (a) servidor (a) deverá se apresentar no setor de Recursos Humanos da Secretaria Municipal de Educação – SEMED que providenciará sua lotação de acordo com a necessidade das Unidades de Ensino.

Art. 4º. Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a 02 de agosto de 2023.

Publique-se. Registre-se. Cumpra-se.

Bacabal, 01 de setembro de 2023.

**EDVAN
BRANDAO DE
FARIAS:750522
29372**

Assinado de forma digital por
EDVAN BRANDAO DE
FARIAS:75052229372
DN: c=BR, o=|CP-Brasil, ou=AC
SOLUTI Multipla v5, ou=Renovacao
Electronica, ou=Certificado Digital,
ou=Certificado PF A1, cn=EDVAN
BRANDAO DE FARIAS:75052229372

EDVAN BRANDÃO DE FARIAS
Prefeito Municipal de Bacabal