



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL - ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE RIACHO DE SANTO ANTÔNIO
GABINETE DO PREFEITO

- I – grau de instrução requerido;
- II – experiência exigida;
- III – complexidade e responsabilidade das atribuições.

§ 3º - A definição do nível de vencimento deverá resultar da análise comparativa dos fatores das classes a serem criadas com os fatores das classes já existentes na Parte de Provimento Efetivo do Quadro de Pessoal da Prefeitura Municipal de Riacho do Santo Antônio.

Art. 22º Cabe a chefia da Secretaria de Planejamento, Administração e Recursos Humanos analisar a proposta referente ao artigo anterior e verificar:

- I – junto a secretaria responsável pelas finanças da Prefeitura, se há dotação orçamentária para criação da nova classe;
- II – se suas atribuições estão implícitas ou explícitas nas descrições das classes já existentes.

Art. 23º De acordo com as conclusões da análise, a chefia da Secretaria de Planejamento, Administração e Recursos Humanos solicitará ao Prefeito Municipal de Riacho do Santo Antônio a criação das novas classes.

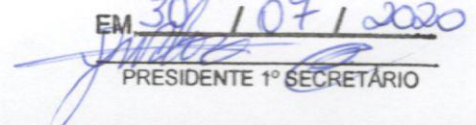
Parágrafo Único – Se o parecer for favorável, o Prefeito poderá encaminhar o respectivo projeto de Lei à Câmara Municipal, para sua aprovação.

Art. 24º Aprovada a criação das novas classes, por delegação do Prefeito Municipal, deverá a Secretaria Municipal de Planejamento, Administração e Recursos Humanos incorporá-las à Parte de Provimento Efetivo do Quadro de Pessoal da Prefeitura Municipal de Riacho do Santo Antônio.

CAPÍTULO VI
DO TREINAMENTO

Art. 25º Fica instituído como atividade permanente na Prefeitura Municipal de Riacho do Santo Antônio o treinamento de seus servidores, tendo como objetivos:

- I – Criar e desenvolver hábitos, valores e comportamentos adequados ao digno exercício da função pública;
- II – Capacitar o servidor para o desempenho de suas atribuições específicas, orientando no sentido de obter os resultados desejados pela Administração;

APROVADO
EM 30/07/2020

PRESIDENTE 1º SECRETÁRIO