


UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 3P, 1º andar - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: +55 (34) 3239-4872 - www.proexc.ufu.br - secretaria@proexc.ufu.br


EDITAL PROEXC Nº 18/2024

19 de fevereiro de 2024

Processo nº 23117.010702/2024-75

**PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DE EXTENSÃO
PROGRAMA JOVENS PROGRAMADORES 2024 - MONTE CARMELO**

A Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), no uso de suas atribuições legais, torna pública a abertura de inscrições para as vagas de **bolsistas de extensão** e estabelece normas relativas à realização de processo seletivo, conforme descrito a seguir:

1. DO OBJETIVO

Edital para seleção de bolsistas de extensão que atuarão junto ao projeto/programa **Programa Jovens Programadores 2024** no desenvolvimento de atividades conforme descrito no Plano de Trabalho (ANEXO I).

2. DAS VAGAS

Atividade	Nº de vagas	Para estudantes do curso	Local das atividades
1. Linguagem de Programação Python	02	Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
2. Desenvolvimento Web	01	Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
3. Programação para crianças (TechKids)	02	Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
4. EducaGame	01	Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
5. Robótica	01	Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	Campus Araras, Monte Carmelo - MG

2.1. Haverá a formação de cadastro de reserva (C.R.).

3. DOS REQUISITOS
3.1. Pré-requisitos gerais:

- 3.1.1. Estar regularmente matriculado em curso UFU.
- 3.1.2. Disponibilidade horária de 20 horas semanais.
- 3.1.3. Compatibilidade horária de acordo com a demanda do setor/projeto.
- 3.1.4. Ser comunicativo (a) e ter facilidade para lidar com o público.
- 3.1.5. Não ser beneficiário(a) de bolsas remuneradas no âmbito da UFU ou de qualquer outra entidade pública ou privada, exceto auxílio moradia e/ou alimentação.
- 3.1.6. Atender ao disposto no Item "ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS", descrito no Plano de Trabalho – ANEXO I.

3.2. Pré-requisitos específicos

- 3.2.1. Atividades dos bolsistas poderão ser realizadas fora do horário comercial.(vide Anexo II)
- 3.2.2. Ter acesso fácil a internet e equipamentos próprios para a gestão e organização do projeto, entre outras atividades "online".
- 3.2.3. O(a) candidato(a) deve dispor de computador que permita a transmissão de áudio e vídeo para a realização de vídeos conferências.

- 3.2.4. Ter sido aprovado na disciplina de Algoritmos e Programação I (ou equivalente) e estar cursando no máximo o penúltimo período de curso regular da UFU.
- 3.2.5. Ter conhecimento em alguma linguagem de programação.
- 3.2.6. Ter domínio da Língua Portuguesa (leitura, redação e comunicação oral).
- 3.2.7. Ter disposição e facilidade para lidar com adolescentes do ensino fundamental e médio.
- 3.2.8. Estar disposto(a) a desenvolver atividades em equipe.
- 3.2.9. De acordo com a atividade, ter as seguintes disponibilidades:
 - 3.2.9.1. Linguagem de Programação Python: na terça-feira e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto em pelo menos um dos turnos. O turno da tarde será das 15:00 às 16:30hs, e o turno da noite será das 19:00 às 20:30hs.
 - 3.2.9.2. Desenvolvimento Web: na terça-feira e na quinta-feira, no turno da noite das 19:00 às 20:30.
 - 3.2.9.3. Programação para crianças (TechKids): na terça-feira e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto em pelo menos um dos turnos. O turno da tarde será das 17:00 às 18:30, e o turno da noite será das 17:45 às 19:15hs.
 - 3.2.9.4. EducaGame: na terça-feira e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto em pelo menos um dos turnos. O turno da manhã será das 09:00 às 10:30, e o turno da tarde será das 17:00 às 18:30.
 - 3.2.9.5. Robótica: na terça-feira e na quinta- feira, para ministrar as aulas do projeto no turno da tarde será das 17:00 às 18:30.

4. **DAS INSCRIÇÕES:**

4.1. As inscrições serão recebidas apenas por e-mail

- **Data:** Conforme cronograma item 10
- **Pelo e-mail:** fmcsantos@ufu.br

4.2. **Documentos para a inscrição:**

- 4.2.1. Comprovante de matrícula.
 - 4.2.2. Histórico escolar atualizado.
 - 4.2.3. Quadro de compatibilidade horária (ANEXO II)
 - 4.2.4. Cópia **legível** da Cédula de Identidade.
 - 4.2.5. Cópia **legível** do CPF.
 - 4.2.6. Curriculum Vitae com documentos comprobatórios.
 - 4.2.7. Cadastro do bolsista preenchido (ANEXO III).
- 4.3. No campo assunto do e-mail escrever: **INSCRIÇÃO nome completo do discente_Edital 18_Atividade XX**
- 4.4. Toda a documentação deve ser anexada ao e-mail em **arquivo no formato PDF**.
- 4.5. Após o prazo limite para inscrição, nenhuma retificação ou adendo será permitido.
- 4.6. As inscrições encaminhadas fora dos prazos e condições estabelecidas neste Edital não serão aceitas.

5. **DAS BOLSAS**

- 5.1. A duração da bolsa de extensão é de 10 (dez) meses.
- 5.2. A bolsa de extensão terá início após assinatura de documento próprio.
- 5.3. A bolsa de extensão poderá ser cancelada pela interrupção do vínculo ao projeto ou setor, conclusão ou trancamento de matrícula do curso de graduação.
- 5.4. Ao final da bolsa, o acadêmico receberá certificado, desde que cumprida a carga horária exigida neste edital.
- 5.5. O acadêmico receberá, mensalmente, bolsa de extensão no valor de **R\$ 700,00 (setecentos reais)** por 20 horas semanais.
- 5.6. Os recursos previstos para efetivação das contratações dos/as bolsistas deste Edital estão condicionados à disponibilidade orçamentária da PROEXC, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza, mesmo após divulgação dos Resultados Finais.

5.7. Fica assegurada uma vaga para pessoa com deficiência, caso haja procura e esta atenda a todos os pré-requisitos.

6. DO DESLIGAMENTO

6.1. Será desligado da atividade de extensão o bolsista que:

- 6.1.1. Solicitar, por escrito, o seu desligamento com justificativa;
- 6.1.2. Descumprir os critérios do item 3 deste edital;
- 6.1.3. Descumprir as obrigações assumidas ou mantiver conduta inadequada, verificadas estas mediante sindicância, garantido o princípio da ampla defesa;
- 6.1.4. Demonstrar desempenho insuficiente;
- 6.1.5. Descumprir a carga horária proposta para o desenvolvimento da ação extensionista;

7. DO PROCESSO DE SELEÇÃO:

7.1. **Primeira Fase (Eliminatória): Análise documental conforme item 4.**

- **Data:** Conforme cronograma (item 10).

7.2. **Segunda Fase: Avaliação**, previamente agendada por telefone e e-mail, para os classificados na 1ª fase.

- **Data:** Conforme cronograma (item 10).

8. DA AVALIAÇÃO

8.1. Análise da documentação (item 4), tendo como orientação as atividades previstas no Plano de Trabalho (ANEXO I). Esta fase é eliminatória e está subordinada à entrega integral dos documentos solicitados;

8.2. A análise do Histórico Escolar (AHE) é critério eliminatório e classificatório para a bolsa. Esse quesito levará em consideração o rendimento do candidato em termos de Coeficiente de Rendimento Acadêmico (CRA) e média final nas seguintes disciplinas: Introdução à Programação de Computadores/ Algoritmos e Programação I (ALG1), Lógica para Computação (LO), Estrutura de Dados 1/Algoritmos e Programação II (ALG2), Programação para Internet I(PI) e Sistemas Digitais (SD).

8.3. Para todas as modalidades, a análise do Histórico Escolar será dada pela fórmula: **AHE = (P0*CRA + P1*ALG1 + P2*LO + P3*PI + P4*ALG2 + P5*SD) /10.**

8.3.1. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 20%, P5 = 0% para a modalidade de Linguagem de Programação Python.

8.3.2. Onde, P0 = 30%, P1 = 20%, P2 = 0%, P3 = 40%, P4 = 10%, P5 = 0% para a modalidade de Ensino de Desenvolvimento Web.

8.3.3. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 20%, P5 = 0% para a modalidade de Ensino de Programação para crianças (TechKids).

8.3.4. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 20%, P5 = 0% para a modalidade de EducaGame.

8.3.5. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 10%, P5 = 10% para a modalidade de Robótica.

8.4. O discente deve obter pelo menos 6 pontos em AHE(.), do contrário será eliminado do processo de seleção da bolsa e poderá ser selecionado apenas como Voluntário.

8.5. A Análise do Currículo (AC) é critério classificatório e levará em consideração a participação em atividades extracurriculares e cursos de extensão, pela soma dos subitens 8.5.1 a 8.5.4, tal como apresentado a seguir:

8.5.1. Monitoria realizada nas disciplinas de ALG1, LO, ALG2 (apenas para a modalidade de linguagem de programação e para a programação para crianças), monitoria realizada na disciplina de SD (apenas para a modalidade de Robótica) ou PI (apenas para a modalidade de desenvolvimento Web): 0.5 ponto por monitoria comprovada a partir de certificado da coordenação do curso. Limite máximo de 1 ponto neste quesito.

8.5.2. Participação em projeto de extensão voltado para o ensino de programação para alunos do ensino básico: 1 ponto para cada 50 horas trabalhadas, comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 2 pontos nesse quesito.

8.5.3. Participação como Voluntário no projeto Jovens Programadores ou no projeto O Despertar do Pensamento Computacional nas Crianças (TechKids) ou no EducaGame: 1 ponto para cada 50 horas trabalhadas,

comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 2 pontos.

8.5.4. Participação como Bolsista no projeto Jovens Programadores ou no projeto O Despertar do Pensamento Computacional nas Crianças (TechKids) no EducaGame: 0,5 ponto para cada 50 horas trabalhadas, comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 1 ponto.

8.6. A Análise de Compatibilidade Horária (ACH) é critério classificatório e será realizada a partir do quadro de compatibilidade (ANEXO II) considerando as necessidades do projeto. Ela será pontuada da seguinte forma:

8.6.1. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 1 (Linguagem de Programação Python) marcou os horários 15:00, 16:00 e 17:00 na terça-feira e os horários 15:00, 16:00 e 17:00 na quinta-feira.

8.6.2. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 1 (Linguagem de Programação Python) marcou os horários 19:00, 20:00 e 21:00 na terça-feira e os horários 19:00, 20:00 e 21:00 na quinta-feira.

8.6.3. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 2 (Desenvolvimento Web) marcou os horários 19:00, 20:00, 21:00 na terça-feira e os horários 19:00, 20:00, 21:00 na quinta-feira.

8.6.4. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 3 (Programação para crianças (TechKids)) marcou os horários 17:00 e 18:00 na terça-feira e os horários 17:00 e 18:00 na quinta-feira.

8.6.5. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 3 (Programação para crianças (TechKids)) marcou os horários 17:00, 18:00 e 19:00 na terça-feira e os horários 17:00, 18:00 e 19:00 na quinta-feira.

8.6.6. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 4 (EducaGame) marcou os horários terça-feira e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto em pelo menos um dos turnos. O turno da manhã será das 09:00 às 10:30, e o turno da tarde será das 17:00 às 18:30.

8.6.7. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 5 (Robótica) marcou os horários 16:00, 17:00, 18:00 na terça-feira e os horários 16:00, 17:00, 18:00 na quinta-feira.

8.6.8. Nenhum ponto, caso nenhuma das opções anteriores se aplica.

8.7. A pontuação de cada discente será dada pela soma das notas obtidas em termos de análise de histórico escolar, análise de currículo e análise de compatibilidade horária, ou seja: $P = AHE + AC + ACH$.

8.8. A seleção dos bolsistas seguirá os seguintes critérios:

8.8.1. O primeiro bolsista será o aluno com maior pontuação (P).

8.8.2. A seleção do segundo bolsista para as atividades Linguagem de Programação Python e TechKids, dependerá da disponibilidade de horários para ministrar as aulas do projeto do primeiro bolsista, seguindo os critérios:

8.8.2.1. Se o primeiro bolsista tiver disponibilidade em todos os horários de aula do projeto, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P).

8.8.2.2. Se o primeiro bolsista tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira, somente nos horários de aula do projeto no 1º horário do dia, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P), e que tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira no 2º horário do dia, durante as aulas do projeto.

8.8.2.3. Se o primeiro bolsista tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira, somente nos horários de aula do projeto no 2º horário do dia, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P), e que tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira no 1º horário do dia, durante as aulas do projeto.

9. DOS RESULTADOS E RECURSO

9.1. Resultado Preliminar e Recurso

9.1.1. Será divulgado o resultado preliminar conforme cronograma (item 10); no site <http://www.editais.ufu.br/extensao-cultura>.

9.1.2. O discente terá **um dia útil** para contestar o Resultado preliminar, apresentando Recurso, conforme ANEXO IV.

- Pelo E-mail: fmcsantos@ufu.br

9.2. Resultado Final

9.2.1. O **resultado final** do processo seletivo será divulgado conforme cronograma (item 10) no site <http://www.editais.ufu.br/extensao-cultura>.

10. DO CRONOGRAMA

Divulgação do Edital	19/02/2024 a 04/03/2024
----------------------	-------------------------

Inscrições	19/02/2024 a 04/03/2024
Análise documental	05/03/2024
Avaliação	05/03/2024
Resultado Preliminar	06/03/2024
Recebimento dos Recursos	07/03/2024
Resultado Final	08/03/2024

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 11.1. Em caso de desistência do(a) candidato(a) classificado(a) será chamado(a) o(a) candidato(a) classificado(a) na sequência.
- 11.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC).
- 11.3. O prazo de vigência deste edital será de 12 (doze) meses, somente para substituição de bolsistas, quando formalmente justificada.
- 11.4. Ao efetivar sua inscrição, o(a) candidato(a) aceita, irrestritamente, as normas estabelecidas neste Edital.

12. DÚVIDAS

- 12.1. E-mail: fmcsantos@ufu.br

Uberlândia-MG, 18 de fevereiro de 2024.

HÉLDER ETERNO DA SILVEIRA
Pró-reitor de Extensão e Cultura
Portaria R n. 64/2017



Documento assinado eletronicamente por **Helder Eterno da Silveira, Pró-Reitor(a)**, em 19/02/2024, às 19:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5193920** e o código CRC **829AEB4D**.

ANEXO I

PLANO DE TRABALHO/ ATIVIDADES DO BOLSISTA DE EXTENSÃO

INTRODUÇÃO:

Para se tornarem os grandes pensadores do futuro, com espírito empreendedor, inovador, os alunos do Ensino Fundamental e Médio devem ser estimulados a terem pensamento crítico, criatividade e lógica. O estudo da lógica de programação e os respectivos algoritmos tem esse papel fundamental, estimular o raciocínio, o encadeamento do pensamento para atingir um resultado, ou seja, uma conclusão lógica. Este programa tem como objetivo conduzir cursos de programação, desenvolvimento Web, robótica e criação de jogos aos alunos de escolas do ensino básico e médio de Monte Carmelo. Por outro lado, o projeto também consiste no treinamento de alunos extensionistas em programação avançada, estendendo seus conhecimentos no curso de graduação. Os alunos do ensino básico e da graduação, serão incentivados a participar de Mostra de Software além de competições internas e nacionais de informática, para vivenciarem um ambiente de programação avançada, de resoluções de problemas e troca de experiências.

JUSTIFICATIVA:

“A educação profissional e tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) com a finalidade precípua de preparar “para o exercício de profissões”, contribuindo para que o cidadão possa se inserir e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade.” [1] Diversas ferramentas computacionais foram obrigatoriamente inseridas na realidade das crianças e adolescentes durante o período da Pandemia Covid-19, o que gerou um aumento significativo de aplicações direcionadas à educação e o uso dos professores em utilizar todos os recursos disponíveis para auxiliar no aprendizado. Assim, a

Educação Tecnológica para o ensino Fundamental II e Médio vem trazer muitos benefícios aos alunos pois cria um ambiente de aprendizagem inovador com o objetivo de prepará-los para a vida e para uma nova realidade profissional, sobretudo, para enfrentar os desafios que se anunciam em um mundo cada vez mais dominado pela presença cotidiana da ciência e da tecnologia.

A programação em dispositivos eletrônicos para as mais diversas tarefas é essencial e tem se tornado uma habilidade cada vez mais relevante. Entre as aplicações, particularmente práticas da programação, estão a Robótica, o Desenvolvimento Web, e o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

OBJETIVOS:

GERAL

O objetivo principal deste projeto é estimular e desenvolver o comprometimento com o estudo, o raciocínio lógico e matemático, o entendimento dos conceitos de causa e consequência, o encadeamento de ideias e o conhecimento tecnológico das crianças do ensino fundamental (4º ao 9º ano) e dos adolescentes do ensino médio da cidade de Monte Carmelo através de cursos gratuitos de programação de computadores, de desenvolvimento Web, de criação de jogos e robótica.

ESPECÍFICOS

- Desenvolver um conteúdo didático criativo, acessível e lúdico para apoiar o ensino dos alunos, procurando tornar o conteúdo mais acessível e interessante ao público supracitado, ao mesmo tempo incentivando a análise crítica e raciocínio lógico matemático.
- Capacitar os alunos extensionistas para o ensino de programação de computadores incentivando o estudo de programação avançada bem como a participação em olimpíadas e maratonas de programação.
- Oferecer um ambiente de ensino bastante prático a fim de introduzir aos alunos participantes, aspectos fundamentais de programação para o desenvolvimento de produtos e soluções tecnológicas.
- Promover a iniciação e integração dos jovens com a programação de computadores de modo a prepará-los para oportunidades de trabalho e crescimento profissional nas grandes empresas e universidades.
- Selecionar alunos do ensino médio com desempenho notório para programas de bolsas existentes na universidade, como por exemplo, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC-EM).

PERFIL DO BOLSISTA:

- Estar cursando entre o 2º e o penúltimo período de curso regular da UFU;
- Ser comunicativo(a) e ter facilidade para lidar com o público interno e externo da UFU;
- Domínio da Língua Portuguesa (leitura e redação);
- Domínio em programação;
- Disposto(a) a desenvolver atividades em equipe;
- Ter responsabilidades;
- Ter disposição e facilidade para lidar com crianças entre 09 à 12 anos e adolescentes de 13 à 17 anos.
- Ter bom rendimento acadêmico;
- Ter bom conhecimento de programação.

ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- O Bolsista ministrará de 8 a 12 horas-aula por semana, sendo no máximo 4 horas- aula para cada turma de alunos do projeto, sempre com 2 horas-aula seguidas.
- O Bolsista também deverá procurar o orientador responsável semanalmente a fim de informá-lo sobre o andamento dos cursos bem como receber feedback.

- O Voluntário acompanhará as aulas junto com o Bolsista, auxiliando no esclarecimento de dúvidas e na assimilação do conteúdo por parte dos alunos do projeto.
- O Bolsista é o responsável pelo desenvolvimento do conteúdo das aulas e poderá contar com o auxílio dos Voluntários nessa tarefa.
- O Bolsista e Voluntário auxiliarão na divulgação dos projetos nas escolas de Monte Carmelo.

CONTRIBUIÇÃO DA BOLSA PARA O (A) ALUNO (A)

O programa prevê a capacitação dos alunos de graduação participantes como uma extensão dos conhecimentos aprendidos no curso, procurando explorar esses conceitos e extrapolando-os para uma aplicação mais prática. Toda experiência vivenciada pelos bolsistas em contato com os alunos de ensino básico pode trazer resultados interessantes, válidos de serem analisados e discutidos em congressos e simpósios. Os alunos extensionistas irão desenvolver todo o conteúdo que dará apoio ao ensino de algoritmo e programação. Ademais, os alunos extensionistas participarão de treinamentos e serão motivados a participar de olimpíadas e maratonas de programação para experimentar um ambiente de programação competitivo no qual devem resolver problemas sob pressão e rapidamente.

AVALIAÇÃO:

A avaliação do bolsista será feita no decorrer da realização das atividades propostas. Para tanto, serão utilizadas fichas de avaliação e observações realizadas por alunos e pelos coordenadores do Programa, Projetos e subprojetos.

ANEXO II

QUADRO DE COMPATIBILIDADE HORÁRIA

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
08:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						
15:00						
16:00						
17:00						
18:00						
19:00						
20:00						
21:00						

OBS: Marcar com **X** os **horários disponíveis** para as atividades da **bolsa de extensão**.

Nome do(a) Candidato(a):

ANEXO III

FORMULÁRIO DE CADASTRO DE BOLSISTAS

Nome Completo:
Data de Nascimento:
Sexo: Estado Civil:
Nome do pai:
Nome da mãe:
Naturalidade: UF:
Curso: Período/Ano:

