


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 32/2023

15 de março de 2023

Processo nº 23117.016774/2023-45

PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DE EXTENSÃO
ENSINO DE PROGRAMAÇÃO PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DE ESCOLAS PÚBLICAS COM
IGUALDADE DE GÊNERO - PEIC 2022/2023

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 **Ensino de Programação para Estudantes do Ensino Médio de Escolas Públicas com Igualdade de Gênero** no desenvolvimento de atividades conforme descrito no Plano de Trabalho (ANEXO I).

2. DAS VAGAS

Para estudantes do(s) curso(s)	Nº de vagas	Local das atividades
Aluna de Ciência da Computação, Sistemas de Informação e áreas afins	01	UFU - <i>Campus</i> Santa Mônica
Aluno de Ciência da Computação, Sistemas de Informação e áreas afins	01	UFU - <i>Campus</i> Santa Mônica

- 2.1. Será destinada 01 vaga para aluna e 01 vaga para aluno.
- 2.2. Haverá a formação de um cadastro de reserva (C.R.) para aluna e outro para aluno.
- 2.3. Os bolsistas atuarão conforme as medidas adotadas pela universidade para conter o avanço do COVID-19.

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. Em atendimento a Resolução do CONSUN nº 17/2021, será necessário o **Certificado Nacional de Vacinação** com vacinação completa para COVID, obtido pelo site do programa Conecte-SUS do Ministério da Saúde para atividades dentro de todos os campi UFU.
- 3.1.7. Atender ao disposto no Item "ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS", descrito no Plano de Trabalho – ANEXO I.

3.2. Pré-requisitos específicos

- 3.2.1. Conhecer o método de resolução de problemas utilizado pela SBC (Sociedade Brasileira de Computação) em campeonato de programação (OBI e/ou Maratona de Programação).
- 3.2.2. Conhecer a linguagem de programação C++.
- 3.2.3. Ter acesso fácil a internet e equipamentos próprios para realizar atividades "online".
- 3.2.4. O candidato deve dispor de computador que permita a transmissão de áudio e vídeo para a realização de vídeos conferências.

4. DAS INSCRIÇÕES:

4.1. As inscrições serão recebidas apenas por e-mail

- **Data:** Conforme cronograma item 10
- **Pelo e-mail:** joahs@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. Certificado Nacional de Vacinação com vacinação completa para COVID.
- 4.2.5. Cópia **legível** da Cédula de Identidade.
- 4.2.6. Cópia **legível** do CPF.
- 4.2.7. Curriculum Vitae com documentos comprobatórios.
- 4.2.8. Cadastro do bolsista preenchido (ANEXO III).
- 4.2.9. Arquivo pdf com descrição de participação e resultados em campeonatos de programação (OBI e/ou Maratona de Programação), com respectivos links para as páginas públicas.

4.3. No campo assunto do e-mail escrever: **INSCRIÇÃO nome completo do discente_Edital 32**

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 09 (nove) meses, com limite de execução até dezembro de 2023.

5.2. A bolsa de extensão terá início após assinatura de formulário próprio.

5.3. A bolsa de extensão poderá ser cancelada, de acordo com o previsto no Termo de Compromisso, pela interrupção, 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\$ 400,00 (quatrocentos 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 itens 3 e 4.

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

7.2. **Segunda Fase (Classificatória):** Avaliação, conforme pontuação descrita no item "8. DA AVALIAÇÃO", para a(o)s aprovada(o)s 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);

8.2. Pontuação por desempenho nos campeonatos de programação promovidos pela SBC e regionais em Uberlândia (Maratona SBC de Programação, Maratona Mineira de Programação da SBC, Maratona de Programação Regional (Uberlândia), OBI e TFC), sendo:

- 4,0 ptos por medalha de ouro
- 3,0 ptos por medalha de prata
- 2,0 ptos por medalha de bronze
- 1,0 pto por menção honrosa
- Em caso de empate, ou caso não haja candidata(o)s com pontuação nos campeonatos promovidos pela SBC, o critério de escolha de bolsistas considerará o CRA (Coeficiente de Rendimento Acadêmico), conforme histórico do item 4.2.2.

8.3. A análise do Histórico Escolar levará em consideração o rendimento do candidato;

8.4. Análise do quadro de compatibilidade (ANEXO II) frente às necessidades do setor/projeto;

8.5. A Nota Final do processo de seleção será feita conforme a pontuação do item 8.2. O critério de desempate será o CRA.

9. DOS RESULTADOS E RECURSO

9.1. **Resultado Parcial e Recurso**

9.1.1. Será divulgado o resultado parcial 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 Parcial, apresentando Recurso, conforme ANEXO IV.

- Pelo E-mail: joaohs@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	17/03/2023 a 05/04/2023
Inscrições	17/03/2023 a 05/04/2023
Análise documental	06/04/2023
Avaliação	07/04/2023
Resultado Parcial	08/04/2023
Recebimento dos Recursos	10/04/2023
Resultado Final	12/04/2023

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 11.1. Em caso de desistência do candidato classificado será chamado o candidato classificado 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 candidato aceita, irrestritamente, as normas estabelecidas neste Edital.

12. DÚVIDAS

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

Uberlândia-MG, 17 de março de 2022.

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 15/03/2023, às 18:13, 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 **4341215** e o código CRC **230F8D84**.

ANEXO I PLANO DE TRABALHO/ ATIVIDADES DO BOLSISTA DE EXTENSÃO

INTRODUÇÃO:

Este projeto ajudará a levar conhecimento, na área de programação de computadores, para estudantes do ensino médio de escolas públicas, nas comunidades ao entorno da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Os estudantes e bolsistas serão sempre 50% do sexo feminino e 50% do sexo masculino.

Este projeto ajuda a levar educação de qualidade para jovens, e, assim, contribui para terem um futuro melhor. Por consequência, ajuda no desenvolvimento social sustentável na comunidade atendida.

O método utilizado será o promovido pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) no ensino médio, método este que segue as “Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC” (Base Nacional Comum Curricular), aprovadas pelo CNE (Conselho Nacional de Educação).

Fonte: Habilidade EM13MAT406

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf

Dado o atual cenário do estado de Minas Gerais, Brasil e planeta, com grande quantidade de vagas de trabalho ociosas na área de tecnologia, por falta de capacitação adequada, este projeto ajuda a interferir na realidade social e contribui para melhorar 4 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas.

- ODS-1 Erradicação da Pobreza
- ODS-4 Educação de Qualidade
- ODS-5 Igualdade de Gênero
- ODS-10 Redução das Desigualdades

Este projeto, ao ajudar a levar educação de qualidade para estudantes do ensino médio de escolas públicas, com igualdade de gênero, ajuda a complementar o ensino da educação básica e contribuir para ampliar a função social da universidade pública e gratuita, fortalecendo seu compromisso com o desenvolvimento sustentável.

JUSTIFICATIVA:

Despertar em estudantes o interesse por estudar matemática e tecnologia é uma tarefa árdua e crucial para a melhoria da qualidade do ensino, desenvolvimento tecnológico, inovação, e, conseqüentemente, melhor desenvolvimento social e econômico em uma região e país.

Por esse motivo, nota-se o surgimento de ações que levem estudantes do ensino médio e superior a terem acesso a este conhecimento, por meio de atividades que envolvam desafio, engenhosidade e uma saudável dose de estímulo aos estudos.

O ensino de computação no ensino médio pode ser um complemento para a formação de estudantes e pode vir a colaborar na maior dedicação destes aos estudos. Também, é importante para contribuir na redução da evasão nos cursos superiores de tecnologia, pois, quando o estudante do ensino médio conhece previamente parte do que é ensinado no curso superior, pode escolher mais consciente qual graduação fará e, isto, reflete em uma tendência maior de realização completa de sua graduação.

Por sua vez, no Brasil, a BNCC prevê o ensino de tecnologia na educação básica, na habilidade EM13MAT406 para Matemática e suas Tecnologias no Ensino Médio: "Utilizar os conceitos básicos de uma linguagem de programação na implementação de algoritmos escritos em linguagem corrente."

Fonte: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf

Porém, falta quem ensine esta habilidade (EM13MAT406) na educação básica, pois, em geral, os profissionais da área de tecnologia são atraídos rapidamente pelo mercado de trabalho, que está com uma grande quantidade de vagas abertas e "não" preenchidas. Fato este que acontece tanto em Minas Gerais, no Brasil e em vários outros países.

Dados disponíveis em:

<https://ibre.fgv.br/blog-da-conjuntura-economica/artigos/deficit-de-profissionais-de-ti-pode-chegar-meio-milhao-ate-2025>

<https://itforum.com.br/noticias/mercado-de-ti-pode-apresentar-deficit-de-290-mil-profissionais-em-2024/>

<https://exame.com/carreira/tecnologia-demanda-emprego-brasil/>

Para ensinar tecnologia para o ensino médio, é necessário dedicação de quem possua este conhecimento. Por isto, a importância de propostas, como a deste projeto, para garantir apoio com bolsas para estudantes, na área de tecnologia, para transmitir para o ensino médio público o conhecimento de programação de computadores ensinado no ensino superior.

Este projeto também contribui para ajudar a reverter a baixa representação feminina em cursos relacionados à Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Segundo dados de estatística de gênero do IBGE, apenas 13,3% dos estudantes de Computação e TIC são mulheres. No entanto, não só o aumento do número de meninas ingressantes nos cursos de TIC é importante. Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) do IBGE indicam uma alta taxa de evasão (79%) das estudantes de cursos ligados a área de Tecnologia da Informação ainda no primeiro ano de seus cursos. E, este projeto, ajuda com ações para apoiar estudantes dos cursos de tecnologia e, isto, contribui para reduzir esta evasão escolar no ensino superior.

O panorama dos cursos de TIC da UFU não é diferente do descrito na literatura. Considerando um levantamento de dados realizado na UFU em 2021, é evidente a sub-representação de mulheres nos cursos de graduação em Ciência da Computação (BCC) e Sistemas de Informação (BSI). No BCC-UFU a representatividade feminina é 10,88%, no BSI Uberlândia é 13,01% e BSI Monte Carmelo é 19,32%, somado ao fato da FACOM/UFU possuir um menor percentual de professoras atuando em seus cursos (dos 65 professores 13 são mulheres).

Números esses que reforçam, ainda mais, a importância de realizar esse projeto.

OBJETIVOS:**GERAL**

Contribuir com os indicadores para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável ODS-1, ODS-4, ODS-5 e ODS-10, através do ensino de programação de computadores para estudantes do ensino médio de escolas públicas, na comunidade ao entorno da UFU, colaborando com o ingresso e permanência de meninas nos cursos superiores de TI.

ESPECÍFICOS

- Selecionar bolsistas (1 aluna e 1 aluno) com conhecimento do conteúdo de programação que a SBC promove no ensino médio e conforme as “Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC”, aprovadas pelo CNE.
- Selecionar estudantes (50% alunas e 50% alunos) do ensino médio de escolas públicas, com interesse em aprender programação e fazer ensino superior na área de exatas.
- Convidar estudantes do 1o ano do ensino superior para terem aulas de reforço de programação.
- Pesquisar técnicas e métodos de referência a nível global para ensinar programação para o ensino médio.
- Ensinar o conteúdo de programação que a SBC promove para o ensino médio, para estudantes de escolas públicas, com uso das técnicas e métodos pesquisados no objetivo específico anterior.
- Medir o desempenho da(o)s estudantes deste projeto, através das olimpíadas e torneios promovida/apoiada pela SBC (Sociedade Brasileira de Computação) na educação básica, sendo estas a OBI (Olimpíada Brasileira de Informática) e TFC (Torneio Feminino de Computação).
- Coletar dados dos feedbacks da(o)s participantes para melhorar a qualidade de ensino, deste projeto, a cada ciclo.
- Coletar opiniões de pessoas de diferentes setores sobre suas ideias para melhorar e evoluir a educação no ensino médio.
- Desenvolver um método para potencializar os estudos de programação para o ensino médio.
- Divulgar os cursos de TIC para meninas do ensino fundamental e médio, priorizando meninas de escolas públicas, de forma a estimular o ingresso de mais meninas nesta área.

PERFIL DO BOLSISTA:

Conhecimento do método de resolução de problemas utilizado pela SBC nos campeonatos de programação de computadores (OBI e Maratona de Programação);
Conhecimento da linguagem de programação C++;
Ser aluno(a) dos cursos de graduação do Campus Santa Mônica;
Ter disponível 20 horas semanais para execução das atividades deste projeto;
Ser comunicativo(a) e ter facilidade para lidar com alunos do ensino médio;
Ter domínio do conteúdo a ser ministrado durante as aulas deste projeto;
Ter capacidade e disposição de envolvimento e comprometimento com o trabalho;
Domínio da Língua Portuguesa (leitura, redação e oratória);
Disposto(a) a desenvolver atividades em equipe;
Ter responsabilidade e sigilo nos dados manuseados e nas ações do projeto.

ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Acompanhar as ações deste projeto;
Auxiliar na preparação de ambientes e na realização de eventos relacionados ao projeto;
Participar em reuniões para tratar de planejamento e execução de atividades do projeto;
Ministrar aulas do conteúdo específico deste projeto;
Dedicar aos estudos, pesquisas e planejamento das aulas a serem ministradas neste projeto;
Participar de reuniões para orientação da prática pedagógica;
Planejamento e execução de eventos extraclasse;
Apoio na elaboração e divulgação do Projeto pedagógico;
Acompanhar e aplicar as orientações fornecidas pela SBC;
Apoio em atividades técnico-pedagógicas;

Realizar controle de frequência da(o)s aluna(o)s, elaborar relatórios, remanejamentos, desligamentos ou chamada em lista de espera.

Elaborar publicações com os resultados oriundos do projeto.

As turmas serão compostas por jovens que possuem aptidão com a área de matemática. Após a inscrição e seleção, a(o)s estudantes serão organizada(o)s em turmas baseadas no conhecimento de cada um.

A aplicação, modificação do método e análise dos dados, serão feitas em ciclos, com uso da metodologia de investigação e pesquisa baseada em Design (DBR - *Design-Based Research*). Por exemplo, para a seleção de estudantes e para substituir eventualmente a(o)s que saírem será usado o aprendizado adquirido na DBR para revisar os critérios de seleção.

A Design-Based Research é uma abordagem de investigação e pesquisa que permite reunir vantagens das metodologias qualitativas e quantitativas, com foco no desenvolvimento de aplicações que possam ser realizadas e integradas às práticas sociais comunitárias, considerando a diversidade e propriedades específicas, mas também aquilo que pode ser generalizado e, assim, facilitar a resolução de outros problemas. Nesse método, ao mesmo tempo em que se aplicam perspectivas teóricas gerais, são construídas soluções adaptadas.

O conteúdo online mais utilizado para estudos pelos estudantes da educação básica com melhor desempenho na OBI, participantes na Semana Olímpica da SBC, é o Neps Academy. Nele é possível acessar conteúdos teóricos e resolver exercícios utilizando a tecnologia juiz online. Diante disso, para a interface entre extensão e pesquisa, será utilizada a trilha de aprendizado do Neps Academy para complementar o estudo de programação baseado nas fichas de disciplinas de programação do curso de Ciência da Computação da UFU, apresentadas previamente. Os cursos que serão utilizados são gratuitos e podem ser acessados nos links: <https://neps.academy/br/codcad> e [https://neps.academy/br/blog/guia-completo-de-como-estudar-para-a-olimpiada-brasileira-de-informatica-\(obi\)](https://neps.academy/br/blog/guia-completo-de-como-estudar-para-a-olimpiada-brasileira-de-informatica-(obi)). O conteúdo será organizado em tópicos e sub tópicos, que serão divididos em aula, em correspondência com as referidas fichas de disciplina.

Para avaliar o desempenho de estudantes em simulações de olimpíadas como a OBI e TFC, serão feitos simulados na plataforma Neps Academy (<https://neps.academy/br/competitions>) ou no Boca (sistema utilizado pela SBC nas Maratonas de Programação), com questões das edições anteriores da OBI e TFC. A pontuação e classificação da(o)s estudantes, será feita de forma automática pela plataforma com duração total de 2 horas, assim como na primeira fase da OBI (https://olimpiada.ic.unicamp.br/calendario/obi_completo). Dessa forma, a(o)s estudantes já adquirem um primeiro contato com o formato e nível de dificuldade da prova.

Para analisar se houve um aumento do número de premiada(o)s na OBI e TFC será feita a comparação, ano a ano, com o histórico da OBI e TFC.

Ao final de cada ciclo da pesquisa será aplicado um formulário para resposta pela(o)s estudantes. O intuito é coletar informações a respeito da rotina de estudos utilizada. A partir dos resultados obtidos, serão utilizados os métodos de análise de dados quantitativos, em que as informações coletadas serão tabuladas e agrupadas de acordo com as diferentes variáveis, para a análise e discussão dos dados.

Para análise de dados de intervalos, será utilizada a escala Likert 5, por ser um padrão para uso por pesquisadores para avaliar opiniões. Nesta extensão em interface com pesquisa, serão avaliadas opiniões da(o)s estudantes quanto ao tempo de duração, nível de dificuldade e satisfação do treinamento.

Além dessa análise, será feita entrevista de opinião utilizando o método grupo focal (focus group) com a(o)s 5 estudantes de melhor desempenho e a(o)s 5 com pior desempenho.

Grupo focal é um método de pesquisa em que se reúne em torno de 5 a 10 pessoas e um moderador, que media a discussão que pode durar entre meia hora a uma hora e meia. Com o propósito de levantar as opiniões e ideias de cada participante, o moderador compartilha com o grupo um conjunto com 10 a 15 perguntas para que todos possam responder e o moderador fazer anotações. A entrevista será no formato aberto (em profundidade) em que o moderador fala livremente e as perguntas são feitas para dar profundidade à reflexão. As questões para investigar nos grupos focais serão as seguintes:

- O que vocês acharam do tempo do curso para o conteúdo ministrado?
- Vocês consideram que o conteúdo apresentado em sala de aula foi o suficiente para o aprendizado?
- Vocês acham que a OBI, TFC ou Maratona é uma boa forma para avaliar o desempenho, ou seria melhor provas no formato atual aplicado nas escolas?
- Quais outras formas poderiam ser utilizadas para avaliar o conhecimento de vocês?
- Vocês ficaram contentes com seus resultados na aprendizagem?
- Quais foram as táticas de estudo que contribuíram para o aprendizado?
- Quais os fatores que dificultaram o aprendizado?
- O que vocês mudariam em sua rotina de estudos de programação?
- O que vocês julgam importante para conseguir aprender programação?
- Quais as maiores dificuldades que vocês tiveram durante o curso?

- O que pode ser mudado em nosso curso no geral para melhor lhe atender?
- O que poderia ser feito para melhorarmos o ensino de programação, em geral?

É importante destacar que essas atividades de pesquisa, a serem desenvolvidas nesse projeto de extensão, também ajudarão na interação dialógica entre a universidade e estudantes do ensino médio das escolas públicas. Uma vez que o atual ensino Brasileiro, na educação básica e superior, tem suas bases nas definições de um modelo criado há mais de um século (quando não existia computador, nem Internet, nem expressivo acesso a conteúdo gratuito online) esta interação dialógica é extremamente importante para ajudar a entender e refletir sobre formas de melhoria nos métodos de ensino atuais e futuros, para tentar resolver o problema: "O que é necessário fazer, no ensino em Minas Gerais, Brasil e planeta, para melhorar o ensino público, gratuito e de qualidade para os adolescentes e jovens? Ela(e)s possuem interesse no modelo e métodos de ensino atuais? Como, e em que formato, o ensino pode ser interessante para eles, tanto quanto os demais conteúdo online que a(o)s atraem?"

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

Aprimoramento na sua formação para atuação profissional. Capacidade de produzir, executar e avaliar estratégias de ensino-aprendizagem. Aprimoramento de sua capacidade de comunicação. A bolsa permitirá aos discentes o pleno exercício das atividades propostas, possibilitando sua dedicação e envolvimento com o projeto.

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						

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

Nome do Candidato:

ANEXO III FORMULÁRIO DE CADASTRO DE BOLSISTAS

Nome Completo:

Nome do Requerente: _____

Local e data:

OBS: O recurso deve ser apresentado em, no máximo, duas laudas.

edital publicado em: <http://www.editais.ufu.br/extensao-cultura>

Referência: Processo nº 23117.016774/2023-45

SEI nº 4341215