


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 34/2023

15 de março de 2023

Processo nº 23117.018474/2023-09

**PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DE EXTENSÃO
 CATEGORIA 4: EDUCAGAME – EDUCAÇÃO POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS - PEIC 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/programa **Categoria 4: EducaGame – Educação por meio de Jogos Digitais** 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
Sistemas de Informação do Campus Monte Carmelo	02	Laboratórios de Informática da UFU do campus Monte Carmelo

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

2.2. 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. 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 candidato 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 Estruturas de Dados 1 (ou equivalente) e estar cursando no máximo o penúltimo período de curso regular da UFU.
- 3.2.5. Ter domínio da Língua Portuguesa (leitura, redação e comunicação oral).
- 3.2.6. Estar disposto(a) a desenvolver atividades em equipe.
- 3.2.7. Ter disposição e facilidade para lidar com adolescentes do ensino fundamental e médio.
- 3.2.8. Ter responsabilidade e sigilo nos dados manuseados e nas ações internas.
- 3.2.9. Ter conhecimento em alguma linguagem de programação.
- 3.2.10. Ter noções de desenvolvimento de jogos digitais.
- 3.2.11. Ter disponibilidade 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 09:50 às 11:30, e o 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:** adriano.rocha@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).
- 4.3. No campo assunto do e-mail escrever: **INSCRIÇÃO nome completo do discente_Edital 34**
- 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 08 (oito) 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 item 4.**

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

7.2. **Segunda Fase: Avaliação**, previamente agendada por telefone ou 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);

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 (IPC), Lógica para Computação (LO), e Estrutura de Dados 1/Algoritmos e Estruturas de Dados (ED1);

8.3. A análise do Histórico Escolar será dada pela fórmula:

$$AHE = 3*(CRA/MAX(CRA)) + 3*(IPC/MAX(IPC)) + 2*(LO/MAX(LO)) + 2*(ED1/MAX(ED1)),$$

onde MAX(.) representa a normalização da nota do candidato pela maior nota daquela variável dentre todos os candidatos.

8.4. O discente deve obter pelo menos 6,5 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, tal como apresentado a seguir:

8.5.1. Monitoria realizada na disciplina de IPC, LO, ED1: 0.5 ponto por monitoria comprovada a partir de certificado da coordenação do curso. Limite máximo de 1 ponto nesse 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): 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): 0,5 ponto para cada 50 horas trabalhadas, comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 1 ponto.
- 8.5.5. Ter sido aprovado na disciplina optativa de Introdução ao Desenvolvimento de Jogos (FACOM 39013): 2 pontos.
- 8.6. A Análise de Compatibilidade Horária (ACH) é critério classificatório e será realizada a partir do quadro de compatibilidade (ANEXO II) considerando a disponibilidade do discente em ministrar as aulas do projeto. Ela será pontuada da seguinte forma:
- 8.6.1. 2 pontos, se o discente marcou os horários 09:00, 10:00, 11:00 e 12:00 na terça-feira e os horários 09:00, 10:00, 11:00 e 12:00 na quinta-feira.
- 8.6.2. 2 pontos, se o discente 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.
- 8.7. 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 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 período da manhã, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P), e que tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira no período da tarde, 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 período da tarde, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P), e que tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira no período da manhã, durante as aulas do projeto.
- 8.9. Qualquer atraso será considerado desistência do processo seletivo.

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: adriano.rocha@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	16/03/2023 a 01/04/2023
Inscrições	27/03/2023 a 01/04/2023
Análise documental	03/04/2023
Avaliação	04/04/2023
Resultado Parcial	07/04/2023

Recebimento dos Recursos	08/04/2023
Resultado Final	11/04/2023

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: adriano.rocha@ufu.br

Uberlândia-MG, 16 de março de 2023.

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 16/03/2023, às 10:22, 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 **4342706** e o código CRC **F5ED3EC8**.

ANEXO I PLANO DE TRABALHO/ ATIVIDADES DO BOLSISTA DE EXTENSÃO

INTRODUÇÃO: A quantidade e diversidade de tarefas que necessitam de um dispositivo eletrônico para serem executadas, bem como o tempo que passamos manipulando dispositivos eletrônicos demonstram a importância e a dependência que possuímos destes aparelhos na sociedade atual. Neste cenário, a demanda por profissionais capazes de desenvolver aplicativos se tornam cada dia maior. Dessa forma, a programação desses dispositivos é fundamental e tem se tornado uma habilidade cada vez mais relevante. Por outro lado, a indústria de jogos digitais vem crescendo a cada ano impulsionada pelo também crescente número de adeptos com idade cada vez mais precoce. A ludicidade aliada aos aspectos motivacionais e a sensação de imersão provida pelos jogos são características exploradas pelos jogos sérios tornando-os cada vez mais utilizados em áreas como a saúde e educação. A introdução da temática de jogos digitais permite tornar mais palpável o ensino de programação de computadores e conceitos de forma geral. Para se tornarem os grandes pensadores do futuro, com espírito empreendedor e inovador, os alunos do Ensino Fundamental e Médio devem ser estimulados a terem pensamento crítico, criatividade e raciocínio lógico. 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 projeto tem como objetivo conduzir cursos gratuitos de desenvolvimento de jogos digitais para alunos de escolas públicas e particulares dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio da cidade de Monte Carmelo, buscando desenvolver conhecimentos técnicos, apoio ao aprendizado e o raciocínio dos jovens motivados pela criação de jogos digitais.

JUSTIFICATIVA: O ensino de programação para jovens do ensino fundamental e médio acarreta diversos benefícios dentre eles: a capacidade de raciocínio, ou seja, a capacidade de organizar o pensamento a fim de alcançar conclusões lógicas, a capacidade de aprender a aprender, alunos que desenvolvem sua capacidade lógica tem maior capacidade de serem autodidatas. Esses são apenas dois dos importantes benefícios que o ensino da programação pode trazer aos jovens. Os benefícios descritos podem resultar em alunos ingressantes melhores preparados para o ensino superior. Nos dias de hoje, a importância e pervasividade dos computadores e aparelhos eletrônicos na sociedade tem aumentado muito. A programação desses dispositivos para as mais diversas tarefas é essencial e tem se tornado uma habilidade cada vez mais relevante e procurada no mercado de trabalho. Avanços tecnológicos abrem diversas oportunidades para investigação e aprofundamento, a fim de encontrar soluções mais eficientes e com baixo custo financeiro. Assim, o aprendizado da programação se torna útil e pertinente desde a juventude. Existem várias pesquisas a respeito da utilização de jogos digitais na educação. Em algumas delas há relatos dos benefícios conseguidos com relação aos aspectos cognitivos e motivacionais dos alunos que utilizam os jogos como ferramenta de auxílio no processo de ensino/aprendizagem. Dessa forma, ensinar programação por meio da criação de jogos digitais pode se tornar mais atraente e motivador para os alunos envolvidos. Adicionalmente, as pesquisas a respeito do perfil de usuários de jogos digitais demonstram que há uma grande procura dos adolescentes por esse tipo de produto. Assim, esse referido público torna-se potencialmente interessado em aprender mais sobre o que está envolvido no processo de criação de um jogo digital. A respeito do papel da Universidade na sociedade, este projeto visa auxiliar e despertar o interesse de possíveis candidatos e candidatas em relação ao curso oferecidos pela Faculdade de Computação, além de aumentar a visibilidade da referida faculdade e da UFU na região. Além disso, oferece acesso a uma área de conhecimento que pode ser uma opção profissional para os alunos atendidos pelo projeto. Por outro lado, vale salientar que é uma experiência importante para os discentes da UFU, pois os mesmos estarão engajados e trabalhando ativamente nas aulas de criação de jogos digitais, adquirindo valiosa experiência em ensino, transmissão de conhecimento, trabalho em equipe e resolução de problemas, sob o cuidado dos professores orientadores do projeto.

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 dos jovens do ensino fundamental e médio da cidade de Monte Carmelo por meio de cursos gratuitos de desenvolvimento de jogos digitais.

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 jogos digitais, incentivando o estudo de programação bem como a participação em olimpíadas e maratonas de programação.
- Prover um ambiente de ensino prático a fim de introduzir os alunos a aspectos fundamentais de programação para o desenvolvimento de soluções tecnológicas para jogos digitais.
- Promover a iniciação e integração dos jovens com o desenvolvimento de jogos digitais de modo a iniciar uma preparação para oportunidades de trabalho e crescimento profissional.

PERFIL DO BOLSISTA:

- Ter sido aprovado na disciplina de Estruturas de Dados 1 (ou equivalente) e estar cursando no máximo 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 de computadores;
- Disposto(a) a desenvolver atividades em equipe;

- Ter responsabilidade e sigilo nos dados manuseados e nas ações internas;
- Ter disposição e facilidade para lidar com adolescentes do ensino fundamental e médio.
- Ter sido aprovado com bom rendimento nas disciplinas de: Introdução à Programação de Computadores, Lógica para Computação e Estrutura de Dados;
- Ter noções de desenvolvimento de jogos digitais.

ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- O Bolsista ministrará 8 horas-aula, incluindo aulas de resolução de dúvidas, sempre com 2 horas-aula seguidas.
- O Bolsista também deverá procurar o professor coordenador responsável semanalmente a fim de informá-lo sobre o andamento dos cursos e discutir andamentos futuros.
- O Bolsista estará disponível para solucionar dúvidas dos alunos e apoiá-los na resolução dos exercícios.
- O Bolsista é o responsável pelo desenvolvimento de conteúdo para as aulas e poderá contar com o apoio dos coordenadores do programa nessa tarefa.

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

A bolsa permitirá aos discentes o pleno exercício das atividades propostas, possibilitando sua dedicação e envolvimento com o projeto proposto. Além de proporcionar o enriquecimento de seus currículos, por meio das atividades desenvolvidas.

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**.

