


**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](mailto: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

<b>Divulgação do Edital</b>	16/03/2023 a 01/04/2023
<b>Inscrições</b>	27/03/2023 a 01/04/2023
<b>Análise documental</b>	03/04/2023
<b>Avaliação</b>	04/04/2023
<b>Resultado Parcial</b>	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](mailto: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](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**.



