



## 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 56/2019

03 de junho de 2019

Processo nº 23117.042441/2019-95

### PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTA DE EXTENSÃO

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 Programa Jovens Programadores 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	Modalidades	Tipo de Bolsa	Período
Bacharelado em Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	02	Monte Carmelo	*Programação de Computadores *Robótica Móvel	PROEXC	07/2019 à 06/2020
Bacharelado em Sistemas de Informação - Campus Monte Carmelo	02	Monte Carmelo	*Programação de Jogos *Programação Web	PEIC	08/2019 à 07/2020

### 3. DOS REQUISITOS

#### 3.1. Pré-requisitos gerais:

- 3.1.1. Estar regularmente matriculado em curso de graduação da UFU;
- 3.1.2. Disponibilidade horária de 20 horas semanais;
- 3.1.3. Compatibilidade horária de acordo com a demanda do setor;
- 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. Estar cursando entre o 2º e o 6º período de curso regular da UFU;
- 3.2.2. Ter domínio da Língua Portuguesa (leitura, redação e comunicação oral);
- 3.2.3. Estar disposto(a) a desenvolver atividades em equipe;
- 3.2.4. Ter responsabilidade e sigilo nos dados manuseados e nas ações internas;
- 3.2.5. Ter disposição e facilidade para lidar com jovens do ensino básico;
- 3.2.6. Ter sido aprovado com bom rendimento nas disciplinas de Introdução à Programação de Computadores e Lógica para Computação;
- 3.2.7. Ter conhecimento nas linguagens C/C++.

### 4. DAS INSCRIÇÕES:

4.1. As inscrições serão recebidas apenas por e-mail

- **Data:** Conforme cronograma item 10
- **Pelo e-mail:** mgcarneiro@ufu.br
- No campo assunto escrever: **INSCRIÇÃO nome\_completo\_do\_discente Jovens Programadores 2019/2.**

#### 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 na plataforma Lattes (atualizado).
  - 4.2.7. Cadastro do bolsista preenchido (ANEXO III).
  - 4.2.8. Carta de Intenções: texto justificando a aptidão para o preenchimento da vaga, relatando experiências anteriores relacionadas às ações do programa e informando se o candidato gostaria de trabalhar com Programação, Robótica, Web ou Jogos (o candidato é livre para escolher quantas modalidades desejar). Note que a manifestação da modalidade pretendida pelo candidato é requisito de preenchimento obrigatório na Carta de Intenções sob pena de ter sua inscrição indeferida caso não a faça.
- 4.3. Toda a documentação deve ser anexada ao e-mail em formato PDF.

## 5. DAS BOLSAS

- 5.1. A duração da bolsa de extensão é de 06 (seis) meses, podendo ser renovada, de acordo com a avaliação de desempenho do bolsista, formalizada pelo responsável, semestralmente, por até 12 (doze) meses.
- 5.1.1. A contratação do bolsista com fonte de recursos PROEXC terá contrato entre julho de 2019 à junho de 2020.
  - 5.1.2. A contratação do bolsista com fonte de recursos PEIC terá contrato entre agosto de 2019 à julho de 2020.
- 5.2. A bolsa de extensão terá início após assinatura do Termo de Compromisso.
- 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. 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. Deixar de renovar o Termo de Compromisso até a data do seu vencimento;
- 6.1.3. Descumprir os critérios do item 3 deste edital;
- 6.1.4. Descumprir as obrigações assumidas ou mantiver conduta inadequada, verificadas estas mediante sindicância, garantido o princípio da ampla defesa;
- 6.1.5. Demonstrar desempenho insuficiente;
- 6.1.6. 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 de Histórico Escolar, Currículo Vitae, Carta de Intenções e Compatibilidade Horária.

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

## 8. DA AVALIAÇÃO

8.1. Análise da documentação (item 4) tendo como orientação as atividades prevista 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 a Programação de Computadores (IPC), Lógica para Computação (LO), Sistemas Digitais (SD), Estrutura de Dados 1 (ED1), Programação para Internet 1 (PI1), Programação para Internet 2 (PI2) e Introdução a Programação de Jogos (IPJ). AHE será dada por:

$$AHE = P0 * CRA + P1 * IPC + P2 * LO + P3 * SD + P4 * ED1 + P5 * PI1 + P6 * PI2 + P7 * IPJ,$$

- 8.2.1. Com P0=30%, P1=30%, P2=20%, P4=20% e P3/P5/P6/P7 = 0 para a modalidade de Ensino de Programação de Computadores;
- 8.2.2. Com P0=30%, P1=20%, P2=10%, P3=40% e P4/P5/P6/P7 = 0 para a modalidade de Ensino de Robótica Móvel;
- 8.2.3. Com P0=30%, P1=20%, P2=20%, P4=20%, P7 = 10% e P3/P5/P6 = 0 para a modalidade de Ensino de Programação de Jogos;
- 8.2.4. Com P0=30%, P1=20%, P2=20%, P5=25%, P6=5% e P3/P4/P7 = 0 para a modalidade de Ensino de Programação Web;

- 8.2.5. O discente deve obter pelo menos 65 pontos em AHE, do contrário será eliminado do processo de seleção da bolsa, podendo nesse caso ser selecionado apenas como Voluntário.
- 8.3. A análise do Curriculum Vitae (AC) é critério classificatório e levará em consideração a participação em atividades extracurriculares, cursos de extensão e publicações relacionadas ao escopo do projeto, tal como apresentado a seguir:
- 8.3.1. Monitoria realizada na disciplina de IPC, LO, ED1 (apenas para a modalidade de Programação de Computadores), SD (apenas para a modalidade de Robótica) IPJ (apenas para a modalidade Programação de Jogos) e PI1/PI2 (apenas para a modalidade de Programação Web): 5 pontos por monitoria comprovada a partir de certificado da coordenação do curso. Limite máximo de 10 pontos nesse quesito.
- 8.3.2. Participação em projeto de extensão (como bolsista ou voluntário) voltado para o ensino de programação para alunos do ensino básico: 2.5 pontos por mês completo, comprovada a partir de certificado ou declaração da PROEXC ou do Coordenador da ação. Limite máximo de 30 pontos nesse quesito.
- 8.3.3. Publicação de trabalhos relacionados ao escopo das ações do Programa Jovens Programadores: 5 pontos por trabalho comprovado a partir de cópia da publicação. Limite máximo de 10 pontos nesse quesito.
- 8.4. A Análise da Carta de Intenções (CI) é critério classificatório e será realizada a partir da Carta de Intenções entregue pelo candidato, considerando a sua motivação para atuar no projeto e também o relato de suas experiências anteriores relacionadas às necessidades do projeto. Limite máximo de 10 pontos nesse quesito
- 8.5. 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:
- 8.5.1. 40 pontos, se o discente marcou pelo menos dois dias de possíveis horários de aula (destacados na cor vermelha no ANEXO II) no período da manhã, tarde E noite;
- 8.5.2. 30 pontos, se o discente marcou pelo menos quatro dias de possíveis horários de aula (destacados na cor vermelha no ANEXO II) no período da manhã e tarde, OU manhã e noite, OU tarde e noite;
- 8.5.3. 20 pontos, se o discente marcou pelo menos quatro dias de possíveis horários de aula (destacados na cor vermelha no ANEXO II) no período da manhã OU tarde.
- 8.5.4. 10 pontos, se o discente marcou pelo menos dois dias de possíveis horários de aula (destacados na cor vermelha no ANEXO II) no período da manhã OU tarde.
- 8.5.5. Nenhum ponto, caso nenhuma das opções anteriores se aplica.
- 8.6. A pontuação de cada discente será dada pela soma das notas obtidas em termos de análise de histórico escolar, análise de Curriculum, análise da carta de intenções e análise de compatibilidade horária, isto é:

$$P = AHE + AC + CI + ACH .$$

## 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: [mgcarneiro@ufu.br](mailto:mgcarneiro@ufu.br)
- No campo assunto escrever: "**Recurso nome\_completo\_do\_discente Jovens Programadores 2019/2**"

### 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>	05/06/2019 a 25/06/2019
<b>Inscrições</b>	05/06/2019 a 25/06/2019
<b>Análise documental</b>	26/06/2019
<b>Avaliação</b>	26/06/2019
<b>Resultado Parcial</b>	26/06/2019
<b>Recebimento dos Recursos</b>	27/06/2019
<b>Resultado Final</b>	28/06/2019

## 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. Secretaria do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, Campus Monte Carmelo, Rodovia LMG 746, Km 1.

12.2. Telefone: (34) 3810-1044

Hélder Eterno da Silveira

Pró-reitor de Extensão e Cultura



Documento assinado eletronicamente por **Helder Eterno da Silveira, Pró-Reitor(a)**, em 03/06/2019, às 15:29, 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 **1294854** e o código CRC **383323ED**.

## 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 de 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 de Computadores, Robótica Móvel, Programação de Jogos e Programação Web aos alunos de escolas do ensino básico do Município de Monte Carmelo, buscando desenvolver conhecimentos técnicos e o raciocínio dos jovens. 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 deverão ser incentivados a participar de competições de programação e robótica e desenvolvimento de projetos para vivenciarem um ambiente de programação voltado para resolução de problemas e troca de experiências.

JUSTIFICATIVA: 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. 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 já se tornou útil e pertinente desde a juventude. A programação é indispensável hoje em dia, observável em toda parte e em diversas facetas da sociedade.

#### OBJETIVOS:

##### GERAL

Ministrar cursos de Programação de Computadores, Robótica Móvel, Programação de Jogos e Programação Web para alunos do ensino básico do Município de Monte Carmelo.

##### ESPECÍFICOS

Desenvolver o conteúdo didático para as aulas dos cursos.

Dar suporte nas atividades em sala de aula para o Ensino Fundamental / Médio.

Treinamento dos alunos extensionistas em Programação de Computadores, Robótica Móvel, Programação de Jogos e Programação Web.

Motivar a participação dos alunos participantes do Jovens Programadores em Competições de Programação e Robótica, bem como no desenvolvimento de projetos voltados para a resolução de problemas.

#### PERFIL DO BOLSISTA:

Estar cursando entre o 2° ao 6° 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);

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 jovens de 11 à 18 anos;

Ter sido aprovado com bom rendimento nas disciplinas de: Introdução à Programação de Computadores e Lógica para Computação;

Bom conhecimento nas linguagens C/C++;

#### 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 do Bolsista, auxiliando no esclarecimento de dúvidas e na assimilação do conteúdo por parte dos alunos do projeto.

O Bolsista é o responsável pelo desenvolvimento de conteúdo para as aulas e poderá contar com o auxílio dos Voluntários nessa tarefa.

Participar e motivar os alunos a participarem de desenvolvimento de projetos, apresentações, maratonas ou competições de programação e robótica.

O Bolsista deverá colaborar também na escrita de artigos e relatórios sobre os resultados obtidos pelo Programa Jovens Programadores.

#### 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. Os alunos extensionistas participarão de treinamentos em programação 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.

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 o conteúdo que dará apoio ao ensino de algoritmo, programação e robótica. O ensino de algoritmo, programação e robótica será feito em cursos de extensão ministrados pelos alunos extensionistas, para alunos a partir do 6o ano do Ensino Fundamental.

#### AVALIAÇÃO:

A avaliação do bolsista será feita no decorrer da realização das atividades propostas. Para tanto, serão utilizadas a auto-avaliação e observações realizadas pelos participantes dos cursos, por outros alunos e colaboradores da equipe de trabalho, bem como pelo Coordenador do Programa.

## ANEXO II

### QUADRO DE COMPATIBILIDADE HORÁRIA

OBS: Marque com X os horários disponíveis para as atividades do projeto. Note que deve ser marcado:

- PELO MENOS 20 horas (equivalente a pelo menos 24 campos sem sobreposição de horários);
- PELO MENOS 12 campos referentes aos horários de aula (sempre contemplando dois horários de aula em sequência para os períodos da manhã e tarde ou três horários de aula em sequência para o período da Noite);
- Para fins de esclarecimento, as aulas do projeto poderão acontecer apenas na Segunda, Terça, Quarta, Quinta ou Sexta-feira, no período da manhã (entre 08:50hs e 10:40hs), no período da tarde (1. entre 14:50 e 16:30hs, 2. entre 16:00hs e 17:40hs ou 3. entre 16:50hs e 18:30hs) ou no período da noite (entre 19:00hs e 21:40hs). Por favor, NÃO FAÇA marcações alternadas, por exemplo, 16:00 - 16:50 e 17:40 - 18:30, caso queira considerá-las marcações referentes às aulas.

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
<b>Manhã</b>						
07:10 – 08:00						
08:00 – 08:50						
08:50 – 09:40						
09:50 – 10:40						
10:40 – 11:30						
11:30 - 12:20						
<b>Tarde</b>						
13:10 – 14:00						
14:00 – 14:50						
14:50 – 15:40 <sup>1</sup>						
15:40 – 16:30 <sup>1,*</sup>						
16:00 – 16:50 <sup>2,*</sup>						
16:50 – 17:40 <sup>2,3</sup>						

17:40 – 18:30 <sup>3</sup>						
<b>Noite</b>						
18:10 – 19:00						
19:00 – 19:50						
19:50 – 20:40						
20:50 – 21:40						
21:40 – 22:30						

\*Aqui são duas possibilidades de horário de aula no período da Tarde, com sobreposição de horário entre elas. O candidato deverá analisar se suas marcações contabilizam 20hs semanais.

**Nome do Candidato:**

### ANEXO III

#### FORMULÁRIO DE CADASTRO DE BOLSISTAS

Nome Completo:		
CPF:		
RG:	Órgão Expedidor:	Data de Expedição:
Data de Nascimento:		
Sexo:	Estado Civil:	
Nome do pai:		
Nome da mãe:		
Naturalidade:	UF:	
Curso:	Período/Ano:	
Número de matrícula:	Ingresso:	
Dados bancários:		
Banco:	Agência:	
Conta corrente nominal:		



