

EDITAL N. 04/2021

SELEÇÃO DE BOLSISTAS PARA ATUAÇÃO NO PROJETO “Imersão em Programação: do básico até o desenvolvimento de games e robôs” do CAMPUS NITERÓI

A Direção Geral, a Direção de Ensino e a Coordenação do Curso Técnico Integrado em Informática do IFRJ Campus Niterói tornam público o edital para a seleção de seis bolsistas e cadastro de reserva para os programas institucionais vinculados ao projeto de iniciação tecnológica com foco no ensino de programação. A seleção será realizada com base nos requisitos e critérios abaixo apresentados.

1. Do projeto de iniciação tecnológica com foco no ensino de programação

O projeto de iniciação tecnológica de instituições da Rede Federal para o desenvolvimento de ações de formação em programação aplicada de estudantes dos 02 (dois) últimos anos do ensino fundamental das redes públicas de ensino. São objetivos específicos deste Edital:

1.1 Promover a participação de servidores e estudantes da Rede Federal no desenvolvimento de projetos de iniciação e extensão tecnológicas, visando o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas ao uso das tecnologias digitais, especialmente as associadas à programação, e a disseminação junto à comunidade local do saber tecnológico e suas aplicações.

1.2 Promover o ensino de programação para estudantes das redes públicas de ensino, visando o desenvolvimento inicial de habilidades e competências em tecnologia e do interesse pela área de programação.

1.3 Contribuir para a formação cidadã dos participantes, habilitando-os a atuar de forma criativa e por meio do uso da tecnologia para a resolução de problemas reais do mundo do trabalho e de suas comunidades.

1.4 Contribuir para o estabelecimento de parcerias entre as instituições da Rede Federal e as secretarias municipais e estaduais de educação para o desenvolvimento de ações de iniciação tecnológica.

1.5 Promover a divulgação da educação profissional e tecnológica junto a professores e estudantes do ensino fundamental das redes públicas de ensino e à comunidade local, visando a atração de estudantes para a Rede Federal e para a área de tecnologia.

2. DOS REQUISITOS

Para poderem se candidatar às vagas de bolsistas do presente edital, os alunos devem cumprir os requisitos elencados abaixo:

- a) Ser aluno, regularmente matriculado em curso técnico de nível médio do IFRJ campus Niterói;
- b) Ter disponibilidade de carga horária para o desenvolvimento das atividades.
- c) É vedado o acúmulo de bolsas concedidas por meio deste edital para uma mesma pessoa.
- d) Fica autorizado aos integrantes da equipe executora do projeto receber bolsas de fomento referentes a outras iniciativas, desde que tenham objetivos distintos ao previsto neste Edital e que a execução das atividades previstas não inviabilize a execução do projeto apoiado por este Edital.

e) A acumulação das bolsas para a mesma pessoa concedidas por este edital, com outras bolsas concedidas pelo Ifes, deverá observar o limite de 20 horas semanais para a soma das cargas horárias estabelecidas nos respectivos planos de trabalho.

f) Submeter-se às regras do edital referente à Chamada Pública IFES 01/2021 ([link](#)).

4. DA INSCRIÇÃO

Os candidatos deverão se inscrever via link de inscrição: ([link](#))

Na inscrição, via formulário, o aluno deve anexar *currículo* e *carta de intenção*, em formato PDF.

Na carta de intenção, deve constar:

- a) Apresentação pessoal;
- b) Motivos de querer participar do projeto.

O período de inscrição será de **9/11/2021 a 16/11/2021**.

5. DA SELEÇÃO

A avaliação dos candidatos ocorrerá mediante:

- a) Análise das cartas de intenção;
- b) Apresentação Oral em formato de aula sobre a plataforma Open Roberta (5 minutos): o aluno deverá explicar o processo de montagem de um projeto robótico utilizando a ferramenta Open Roberta;
- c) Entrevista (5 minutos);

Cada fase de seleção terá pontuação máxima de 10,0 (dez pontos), perfazendo 30,0 (trinta pontos) no total.

A seleção dos candidatos ocorrerá a partir da soma das notas de cada fase da seleção (análise das cartas de intenção, apresentação oral e entrevista).

O processo de seleção ocorrerá entre os dias **17/11/2021 e 18/11/2021**.

6. DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados serão divulgados por meio de portal, através do link: <https://portal.ifrj.edu.br/niteroi/editais-internos>

A data de divulgação dos resultados será dia 19/11/2021.

7. DAS BOLSAS

As bolsas terão duração de até doze (12) meses.

7.1 Os estudantes indicados a bolsas poderão receber o valor da bolsa em período distinto do previsto no item 7 deste Edital, por determinação exclusiva dessa agência de fomento.

7.2 Os valores mensais das bolsas serão de R\$ 161,00 (cento e sessenta e um reais) com fomento do IFES.I

8. DAS ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS PELOS BOLSISTAS

- participar e concluir com êxito as capacitações oferecidas no decorrer do projeto;
- auxiliar o coordenador, extensionistas e colaborador externo em atividades como elaboração de material didático, atividades de ensino, montagem e desmontagem de sketches robóticas e preparação dos ambientes de ensino-aprendizagem.
- auxiliar os demais membros da equipe nas imersões auxiliando os grupos de alunos durante a execução dos desafios propostos;

9. CRONOGRAMA

Período	Atividade	Canal
9/11/2021 a 16/11/2021	Inscrições	Via formulário online (link)
17/11/2021 e 18/11/2021	Processo de seleção e entrevistas	Via agendamento feito pelo(a) coordenador(a) do projeto
19/11/2021	Resultados	Portal
19/11 a 26/11/2021	Envio da documentação dos bolsistas selecionados pelo(a) coordenador(a)	Formulário divulgado para os selecionados.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos e situações não previstas neste edital serão analisados pelos docentes participantes do projeto e equipe de colaboradores.

Niterói, 8 de novembro de 2021.

Eudes Pereira de Souza Junior
Diretor Geral de Implantação do Campus Niterói

Anexo I - DESCRIÇÃO DO PROJETO

1. Título de Projeto: Imersão em Programação: do básico até o desenvolvimento de games e robôs

1.1. Objeto

O objeto deste projeto é capacitar alunos e professores no Ensino de Programação através de metodologias ativas, usando conceitos de aprendizagem baseada em projetos onde os alunos constroem seus saberes de forma colaborativa, por meio de solução de desafios. O estudante é encorajado a se envolver como protagonista do seu processo de aprendizagem para criar, explorar e testar as hipóteses a partir de sua própria vivência.



Figura 1. Metodologia e tecnologias utilizadas no projeto de imersão em programação

1.2. Objetivos

- disseminação do Pensamento Computacional e Raciocínio Algorítmico para alunos da Rede Municipal de Educação;
- empoderamento de jovens alunos trazendo a programação como um conhecimento emancipatório que os habilite em seus processos inventivos na forma de criação de games e robôs;
- motivação e Capacitação de professores da Rede Municipal de Educação para criação ou ampliação de projetos de ensino de programação em suas respectivas escolas;
- introdução à lógica de programação através do desenvolvimento de algoritmos para controle de protótipos robóticos.

- elaboração de soluções tecnológicas que utilizem lógica de programação para a solução de problemas e simulação de situações reais.

1.2.1 Objetivos Específicos

- despertar a vocação tecnológica e incentivar talentos potenciais entre estudantes dos dois últimos anos do ensino fundamental;
- auxiliar os estudantes a desenvolver a autonomia, conviver com o raciocínio lógico e aprimorar a capacidade de trabalhar em equipe;
- contribuir para a formação do cidadão pleno, com condições de participar de forma criativa e empreendedora na sua comunidade;
- contribuir para a formação de recursos humanos que se dedicarão ao fortalecimento da capacidade inovadora nas instituições;
- estímulo ao espírito de colaboração, criatividade e pensamento crítico;
- motivar nos alunos a adoção de um fluxo contínuo de aprendizado de programação que vá além da imersão e se perpetue com a fase de continuidade do projeto.