

PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DO PROJETO ACADEMIA HACKTOWN – EDITAL Nº 01/2024 - CAMPUS PETROLINA

O CAMPUS PETROLINA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO - IF SERTÃOPE, no uso de suas atribuições legais, em conformidade com a Lei nº 9.394/96 (LDB) e LEI Nº 11.741, DE 16 DE JULHO DE 2008, e em conformidade com o parecer faz saber e torna pública a seleção de alunos regularmente matriculados em cursos superiores e nos cursos técnicos do IF SertãoPE no Campus Petrolina, para participar como bolsistas, do **PROJETO ACADEMIA HACKTOWN** do IF SertãoPE, na forma deste edital.

1. O PROJETO ACADEMIA HACKTOWN

A Academia HACKTOWN é fruto do Projeto de Pesquisa e Extensão Programadores do Futuro. O Projeto surgiu em 2014, com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e do IF SERTÃO-PE - Campus Petrolina. O objetivo era a preparação de crianças e jovens para a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), organizada todos os anos pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC). O objetivo da OBI é despertar nos alunos o interesse por uma ciência importante na formação básica hoje em dia (no caso, ciência da computação), através de uma atividade que envolve desafio, engenhosidade e uma saudável dose de competição.

No entanto, nos últimos anos tem sido crescente o movimento mundial para que crianças e jovens tenham acesso ao ensino de pensamento computacional desde cedo. Só nos Estados Unidos da América a previsão é de investir cerca de \$4 bilhões de dólares. Neste ano, já foram investidos cerca de \$135 milhões de dólares, algo em torno de 430 milhões de reais. A proposta é que crianças e adolescentes sejam mais do que meros usuários da tecnologia, mas também que tenham condições de produzir seus próprios programas, jogos e robôs.

Nessa linha, no final de 2016 o Projeto Programadores do Futuro sofreu uma profunda transformação, e evoluiu para **Academia HackTown - 1ª Escola Pública de Programação em Jogos e Robótica do Brasil**. A ideia é trabalhar uma proposta inovadora, que envolve um *mix* de metodologias e ferramentas para o desenvolvimento do pensamento computacional com o ensino de programação em jogos e robótica.

O objetivo do projeto é estimular de forma lúdica, o desenvolvimento de habilidades cognitivas necessárias no Século XXI como: raciocínio lógico, raciocínio matemático e algorítmico, sistematização do pensamento, causa e consequência, concentração, decomposição de problemas e, dessa forma, o Pensamento Computacional.

Missão: Promover o ensino de programação em jogos e robótica de forma lúdica e divertida, prioritariamente, para crianças e jovens de escolas públicas do sertão pernambucano e assim, contribuir para a formação de cidadãos inventivos e criativos capazes de trabalhar em equipe para a resolução de problemas de maneira sistêmica.

Visão: Ser referência na transferência de tecnologias modernas para crianças e jovens de escolas públicas por meio de metodologias inovadoras, no médio prazo em Pernambuco, e no longo prazo, para o Brasil. Dessa forma, contribuindo para o fortalecimento da cidadania com a redução dos riscos de vulnerabilidade social dos envolvidos, além de promover a oportunidade de desenvolvimento do potencial individual.

O público alvo do Projeto é apresentado no quadro nº 01.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Quadro Nº 01 – Público-Alvo Do Projeto

MODALIDADE/NÍVEL	PÚBLICO ALVO
Kids 0	Idade entre 07 e 08 anos.
Kids I	Idade entre 09 e 10 anos.
Kids II	Idade entre 11 e 12 anos.
Teens Júnior	Idade entre 13 e 14 anos.
Teens	Idade entre 15 a 17 anos.
Fast Class	Público em geral de acordo com a proposta do curso.

2. QUADRO DE VAGAS E DURAÇÃO DA BOLSA

2.1. DURAÇÃO DA BOLSA: de até 12 meses, de acordo com a disponibilidade financeira. **Independente do prazo de duração, as bolsas terão vigência apenas durante a execução do projeto.**

2.2. QUANTITATIVO DE VAGAS, REQUISITOS E VALOR DA BOLSA: O IF Sertão PE disponibilizará um total de **04 (quatro) vagas** conforme quadro Nº 02.

Quadro Nº 02 – Tipo de Bolsa e Requisitos

Bolsa	Requisitos	C. H. Semanal	Quantidade de Vagas	Valor
Bolsista Aluno de Graduação ou Pós-Graduação (Produção): Instrutor (MANHÃ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar regularmente matriculado no curso superior Licenciatura em Computação ou Pós-Graduação em Tecnologias Digitais. 2. Cumprir a carga-horária semanal de 20h sendo, pelo menos, três turnos completos de 4h. 3. Ter disponibilidade para cumprir com as atribuições e compromissos previstos no item 3 e 4.1 deste edital. 	20 horas (Presencial)	1 vaga	R\$ 700,00
Bolsista Aluno de Graduação ou Pós-Graduação (Produção): Instrutor (TARDE)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar regularmente matriculado no curso superior Licenciatura em Computação ou Pós-Graduação em Tecnologias Digitais. 2. Dispor de carga horária para atuar no projeto em, pelo menos, três turnos completos de 4h/dia. 3. Ter disponibilidade para cumprir com as atribuições e compromissos previstos no item 3 e 4.1 deste edital. 	20 horas (Presencial)	1 vaga	R\$ 700,00
Bolsista Curso de Nível Médio Técnico: Monitor (MANHÃ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar regularmente matriculado no CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA até o módulo 4(segundo ano), e ter disponibilidade para atuar no turno matutino. 2. Dispor de carga-horária para atuar no projeto em, pelo menos, três turnos completos de 	20 horas (Presencial)	1 vaga	R\$ 400,0

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

	4h/dia, no turno matutino, de segunda a sexta-feira e eventualmente aos sábados. 3. Ter disponibilidade para cumprir com as atribuições e compromissos previstos no item 3 e 4.1 deste edital.			
Bolsista Curso de Nível Médio Técnico: Monitor (TARDE)	1. Estar regularmente matriculado no CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA, e ter disponibilidade para atuar no turno vespertino . 2. Dispor de carga-horária para atuar no projeto em, pelo menos, três turnos completos de 4h/dia, no turno vespertino, de segunda a sexta-feira e eventualmente aos sábados no turno matutino. 3. Ter disponibilidade para cumprir com as atribuições e compromissos previstos no item 3 e 4.1 deste edital.	20 horas (Presencial)	1 vaga	R\$ 400,0

2.3 Ressalva-se que o **pagamento poderá ser proporcional aos dias trabalhados**, sendo considerados a data de assinatura do termo de compromisso, término do projeto, e frequência do aluno bolsista.

2.4 A carga-horária diária a ser cumprida será de 20h por semana, sendo 4h por dia. Eventualmente poderá ser cumprida uma carga-horária de 6h, desde que seja previamente autorizada pela coordenação do projeto.

2.5 A concessão da bolsa prevista no presente Edital não caracteriza vínculo empregatício entre o bolsista e o IFSertãoPE e está condicionada a liberação do recurso financeiro destinado ao projeto.

2.6 Os candidatos que forem classificados fora do número de vagas previstas no edital poderão ser aproveitados posteriormente durante o período de validade do edital caso aconteça de algum candidato desistir da vaga ou for eliminado do projeto por descumprimento das atribuições e compromisso do bolsista.

2.7 O processo de formação dos bolsistas não dá direito ao recebimento de bolsa.

3. DAS ATRIBUIÇÕES E COMPROMISSOS DOS BOLSISTAS DA ACADEMIA HACKTOWN

3.1 Das atribuições dos Bolsista de Graduação e Pós-Graduação Instrutor(a) (MANHÃ e TARDE):

1. Desenvolver as atividades relacionadas as ações do Projeto Academia HackTown;
2. Promover, apoiar e modelar criatividade e inovação criativa e inventiva;
3. Desenvolver a construção de conhecimentos colaborativos com o aprendizado com alunos, colegas e outros em ambientes e presenciais;
4. Planejar, desenvolver, ministrar e executar aulas nas turmas da Academia HackTown que estão sob sua responsabilidade, conforme orientação da Coordenação do Projeto Academia HackTown;
5. Assinar diariamente a folha de presença, cumprindo os horários estabelecidos;
6. Organizar e elaborar materiais para oficinas e cursos junto a Coordenação do Projeto Academia HackTown
7. Auxiliar na divulgação do Projeto em escolas da cidade de atuação, bem como nas demais instituições públicas e privadas, além de feiras e eventos do interesse da Academia HackTown e do IFSertãoPE;
8. Auxiliar na execução de pesquisas de interesse da Academia HackTown;
9. Auxiliar no planejamento e execução de eventos organizados pelo Projeto Academia HackTown;
10. Fazer o registro diário das atividades desenvolvidas em meio digital e/ou físico, além de elaborar relatórios periódicos de suas atividades, entregando-os nos prazos estabelecidos pela Coordenação do Projeto;
11. Participar das capacitações na modalidade de Ensino a Distância (EAD) e presencial no Campus Petrolina.
12. Participar das atividades propostas pelo Projeto Academia HackTown;
13. Realizar atividades administrativas;
14. Planejar e elaborar material didático como apostilas dos cursos propostos pelo Projeto Academia HackTown;

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

15. Planejar, desenvolver e manter aplicativos para os cursos ofertados pelo Projeto Academia HackTown;
16. Realizar produção científica relacionada ao projeto.

3.1.2 Das atribuições do Bolsista Aluno do Ensino Médio Monitor(a) (MANHÃ e TARDE):

1. Desenvolver as atividades relacionadas as ações do Projeto Academia HackTown;
2. Promover, apoiar e modelar criatividade e inovação criativa e inventiva;
3. Desenvolver a construção de conhecimentos colaborativos com o aprendizado com alunos, colegas e outros em ambientes virtuais e presencial;
4. Auxiliar no planejamento, desenvolvimento e na ministração das aulas nas turmas da Academia HackTown que a coordenação lhe solicitar;
5. Executar atividades de instrução/ministração de aulas nas turmas da Academia HackTown que estão sob sua responsabilidade, conforme orientação da Coordenação do Projeto Academia HackTown;
6. Auxiliar na divulgação do projeto;
7. Executar atividades de monitoria nas turmas da Academia HackTown;
8. Auxiliar na execução de pesquisas de interesse da Academia HackTown;
9. Auxiliar no planejamento e execução de eventos organizados pelo projeto;
10. Fazer o registro diário das atividades desenvolvidas em meio digital e físico, além de elaborar relatórios periódicos de suas atividades, entregando-os nos prazos estabelecidos pela Coordenação do Projeto;
11. Participar das atividades propostas pela Academia HackTown;
12. Participar das capacitações na modalidade de Ensino a Distância (EAD) e presencial no Campus Petrolina;
13. Realizar atividades administrativas.
14. Apoiar o desenvolvimento das atividades dos cursos e/ou oficinas da Academia HackTown;
15. Apoiar na elaboração do material didático;
16. Planejar, desenvolver e manter aplicativos para os cursos ofertados pelo Projeto Academia HackTown;
17. Realizar produção científica relacionada ao projeto.

3.2 Dos Compromissos dos Bolsistas da Academia HackTown:

1. Participar efetivamente das ações da Academia HackTown;
2. Fazer referência a sua condição de bolsista e a seu orientador, como co-autor do trabalho, nas publicações e trabalhos apresentados, frutos das atividades desenvolvidas por meio deste Programa;
3. Dedicar-se às atividades do projeto e acadêmicas do curso, mantendo frequência às aulas e resultados favoráveis;
4. Apresentar o relatório parcial e final ao orientador do projeto, contendo os resultados das ações extensionistas;
5. Apresentar em evento próprio do IF Sertão PE, designado para esse fim, resultados obtidos com a execução do Plano de Trabalho;
6. Participar, quando convocado, de reuniões promovidas pela Coordenação de Extensão do Campus;
7. Devolver ao IF Sertão PE, em valores atualizados, a(s) mensalidades(s) recebidas(s) indevidamente, caso haja descumprimento dos requisitos e compromissos aqui estabelecidos;
8. Atuar com comprometimento e gostar de trabalhar com crianças.

4. DOS CANDIDATOS

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Poderão inscrever-se à seleção alunos regularmente matriculados nos cursos Licenciatura em Computação, na Pós-Graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas a Educação – TecDAE e do Ensino Médio Técnico em Informática, todos do IFSertãoPE - Campus Petrolina, que atendam aos seguintes critérios obrigatórios e classificatórios e que não tenham deixado pendência em projetos anteriores do IFSertãoPE.

4.1. Critérios obrigatórios:

- I. Ser brasileiro ou possuir visto permanente no País;
- II. Estar em dia com as obrigações eleitorais;
- III. Estar apto a iniciar as atividades relativas ao projeto imediatamente após a aprovação no processo seletivo;
- IV. Dedicar-se por 20 (vinte) horas semanais, no período de vigência da bolsa, sem prejuízo de suas atividades discentes regulares;
- V. Ter disponibilidade para participar das atividades do projeto, inclusive, aos sábados;
- VI. Não ter sido excluído anteriormente de algum programa de bolsa do IFSertãoPE;
- VII. Não possuir qualquer vínculo empregatício;
- VIII. É vedado o recebimento de qualquer outra bolsa paga por programas oficiais, ressalvada a hipótese da bolsa permanência, regulamentada pelo Decreto 7.416/2010;
- IX. É vedado candidatura à bolsa, cujo representante seja seu cônjuge, companheiro ou parente e afins até o terceiro grau;
- X. É vedado a candidatura à bolsa, aluno regularmente matriculado no último semestre de curso.
- XI. Estar presente em reuniões semanais;
- XII. **Realizar cessão de direitos autorais sobre todo e qualquer material produzido em meio digital e/ou físico, de forma a preservar os interesses do Projeto Academia HackTown e do IFSertãoPE.**
- XIII. **Realizar cessão de direitos de imagem, de forma a preservar os interesses do Projeto Academia HackTown e do IFSertãoPE.**
- XIV. Apresentar uma carta justificando seu interesse em participar do projeto com no mínimo 10 e no máximo 20 linhas.
- XV. Possuir currículo lattes cadastrado na plataforma Lattes disponível em <http://lattes.cnpq.br>, entregar plano de aula e realizar entrevista.

4.2. Critérios classificatórios.

- I. Carta de interesse em participar do projeto – (CI);
- II. Coeficiente de Rendimento Escolar – (CRE);
- III. Currículo Lattes – (CL);
- IV. Entrevista – (E);
- V. Plano de Aula (PA)

5. ETAPAS DO PROCESSO SELETIVO

5.1 Etapas do Processo Seletivo

a) Etapa I: Somatório da pontuação obtida nos critérios classificatórios carta de interesse em participar do projeto – (CI), Coeficiente de Rendimento Escolar – (CRE) e Currículo Lattes – (CL):

$$\Sigma_1 = (CI) + (CRE) + (CL)$$

b) Etapa II - Será considerada a nota da entrevista e do plano de aula:

$$\Sigma_2 = (E+PA)$$

5.2 Somente participará da Etapa II do Processo Seletivo, o triplo do quantitativo de vagas para cada tipo de bolsa.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

5.3 A publicação do resultado dos classificados será após a finalização da etapa II. Tal resultado será construído a partir do somatório das notas obtidas nas duas etapas:

$$\Sigma_T = \Sigma_1 + \Sigma_2$$

5.4 Os critérios classificatórios serão avaliados por uma comissão composta por membros da Academia HackTown e pontuados de acordo com o barema a seguir do Quadro Nº 03.

Quadro Nº 03: Barema de Pontuação

Critério	Pontuação
I. Carta de interesse em participar do projeto com no mínimo 10 e no máximo 20 linhas. (Conforme descrito no item 5.5)	Insatisfatória -> 3.00
	Pouco Satisfatória -> 6.00
	Satisfatória -> 8.00.
	Muito Satisfatória -> 10.00
A pontuação mínima atribuída a carta de interesse será 3.00 e a máxima 10.00	
II. Coeficiente de rendimento escolar	Média Geral do aluno constante no histórico escolar.
III. Currículo Lattes	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de programação no ensino fundamental (Limite de um projeto). -> 2.00
	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de programação no ensino médio (Limite de um projeto). -> 2.00
	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de robótica com Lego (Limite de um projeto). -> 2.00
	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de robótica com Arduino (Limite de um projeto). -> 2.00
V. Plano de Aula (Conforme descrito no item 5.6)	Insatisfatória. -> 3.00.
	Pouco Satisfatória. -> 6.00.
	Satisfatória. -> 8.00.
	Muito Satisfatória. -> 10.0
IV. Entrevista* (Conforme descrito no item 5.7)	Insatisfatório. -> 3.00.
	Pouco Satisfatório -> 6.00.
	Satisfatório. -> 8.00.
	Muito Satisfatório. -> 10.0.
A pontuação mínima atribuída a entrevista será 3.00 e a máxima 10.00	

*A ordem e local de realização das entrevistas serão divulgadas no site institucional: <https://www.ifsertao-pe.edu.br/> e <https://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/campus/petrolina>.

5.5 A carta de intenção deverá ser entregue no ato da inscrição, contendo os seguintes critérios: apresentação do candidato; habilidades do candidato relevantes para a vaga; os aspectos pelo(s) quais considera positivo da academia HackTown para sua formação; considerações finais.

5.6 O plano de aula deverá ser entregue no ato da inscrição, tendo caráter eliminatório, o qual deverá contemplar: identificação do tema; objetivos específicos da aula; conteúdo programático; metodologia; avaliação e bibliografia.

5.6.1 O tema do plano de aula a ser entregue por todos os candidatos será: **Lógica de Programação – Variáveis e Tipos.**

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

5.7 Os critérios a serem avaliados na entrevista serão: segurança na fala; conhecimento das metodologias utilizadas na academia HackTown; experiência com realização de atividades com crianças; domínio em linguagem de programação.

5.7.1 As entrevistas poderão acontecer com um ou mais membros da comissão do processo seletivo deste edital via webconferência.

5.7.2 A entrevista terá duração aproximada de até 20 minutos, e será realizada por banca composta por membros da comissão do processo seletivo.

5.8 A ausência do candidato na II Etapa do processo acarreta na eliminação do candidato.

5.9 Da Classificação: a classificação será feita pela ordem decrescente da nota final atribuída pela comissão de seleção a cada candidato.

5.10 Em caso de empate da nota final, terá preferência, para efeito de classificação, sucessivamente, o candidato que:

- a) Tiver o maior coeficiente de rendimento escolar;
- b) Maior idade;
- c) Tiver a maior nota em carta de interesse.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1. Período das inscrições:

As inscrições ocorrerão, exclusivamente, através do formulário no link <https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/selecao>, no período de **05/01 a 28/01/2024**. O formulário de inscrição online estará disponível até às **23h:55min do dia 28/01/2024**. A inscrição neste processo de seleção será gratuita.

6.1.1 Não serão aceitas inscrições condicionais e/ou extemporâneas; por correspondência, e-mail ou fax.

6.1.2. A Comissão Organizadora da seleção não se responsabilizará por inscrição não recebida por motivo de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados. Estas só serão consideradas se as falhas forem de responsabilidade do ente organizador do processo seletivo.

6.2. Homologação da Inscrição: refere-se ao processo de preenchimento completo do formulário de inscrição online, com a submissão de todos os comprovantes conforme o item **6.3**, por meio do endereço <https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/selecao>, no período de **05/01 a 28/01/2024**.

6.3. Entrega da Documentação: os documentos devem ser entregues em formato digital, anexados ao formulário de inscrição, conforme a seguir:

- a) Formulário de inscrição conforme Anexo I devidamente preenchido;
- b) Cópia do histórico escolar atualizado;
- c) Carta de interesse em participar do projeto com no mínimo 10 e no máximo 20 linhas(conforme item 5.5);
- d) Plano de aula (conforme item 5.6);
- e) Cópias do documento de identidade (RG) e CPF;
- f) Comprovante de quitação eleitoral;
- g) Cópia do currículo lattes;
- h) Comprovante de endereço.

6.4 NÃO HÁ TAXA DE INSCRIÇÃO.

7. DO INÍCIO DAS ATIVIDADES

As atividades terão início após assinatura do termo de compromisso e conforme disponibilidade financeira.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

8. DOS RECURSOS

O recurso devidamente fundamentado será dirigido à Comissão de Seleção do Projeto Academia HackTown, a ser enviado exclusivamente por e-mail para academia.hacktown@ifsertao-pe.edu.br, devendo ser interposto no prazo improrrogável de 48 (quarenta e oito) horas após a publicação do resultado da seleção com o assunto: **[RECURSO AO EDITAL 01/2024]**.

9. DO CANCELAMENTO DE BOLSAS E SUBSTITUIÇÃO DE BOLSISTAS

9.1. As bolsas podem ser canceladas pela Coordenação do Projeto Academia HackTown do IF Sertão PE, em caso de descumprimento deste Edital, Termo de compromisso e/ou de acordo com a **Resolução Nº 21/2017 do Conselho Superior do IF Sertão PE**;

9.2. O candidato que faltar ao dia da assinatura do termo de compromisso estará automaticamente excluído do processo seletivo, sendo chamado para ocupar a vaga outro candidato, seguindo a ordem de classificação.

10. DO RESULTADO

10.1. O resultado será divulgado no sítio do IF Sertão PE nos links: <https://www.ifsertao-pe.edu.br/> e <https://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/campus/petrolina>.

11. DO CRONOGRAMA

DATA	ETAPA
02/01/2024	Lançamento e abertura do período de Impugnação do Edital.
04/01/2024	Resultado de impugnação do edital caso haja pedido.
05/01 a 28/01/2024	Inscrição dos candidatos
30/01/2024	Homologação das inscrições
Até 48h após a publicação da homologação	Período para interposição de recursos
02/02/2024	Resultado do recurso da homologação das inscrições e divulgação do Resultado Parcial da Etapa 1, com o horário, a ordem e local das entrevistas
05 a 08/02/2024	Realização das entrevistas
Até 09/02/2024	Publicação do Resultado Preliminar
Até 48h após a publicação do resultado	Período para interposição de recursos do Resultado Preliminar
Ate o dia 13/02/2024	Resultado dos recursos e divulgação do Resultado Final
A partir de 15/02/2024	Assinatura do termo de compromisso, outorga e início das atividades a partir da demanda existente no projeto.

12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

- 12.1** A inscrição implica compromisso tácito, por parte do candidato, de aceitar as normas e condições estabelecidas neste Edital em relação às quais não poderá alegar desconhecimento ou discordância.
- 12.2** A constatação, a qualquer tempo, de informação falsa na documentação correspondente, faz nulo todo o procedimento em relação ao candidato, sem prejuízo das demais providências cabíveis.
- 12.3** Trabalhos publicados e sua divulgação, sob qualquer forma de comunicação ou por qualquer veículo deverão, obrigatoriamente, no idioma da divulgação, fazer menção expressa ao fato de o trabalho ter recebido apoio material e/ou financeiro do IFSertãoPE.
- 12.4** A aprovação no presente processo seletivo gera apenas expectativa de ser selecionado como bolsista junto ao Projeto Academia HackTown, cuja chamada dependerá da disponibilidade financeira do IFSertãoPE.
- 12.5 Este Edital tem validade de 06 meses podendo ser renovado por igual período.**
- 12.6** Os casos omissos e eventuais serão analisados e julgados pela Comissão de Seleção.
- 12.7** Este Edital atende às exigências do Parecer Nº 00145/2023/PROC/PFIFISERTÃO PERNAMBUCANO/PGF/AGU/NUP: 23417.100546/2023-78 de 20 de dezembro de 2023.

Petrolina-PE, 02 de janeiro de 2024.

Fabiano de Almeida Marinho

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

ANEXO I

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA O PROCESSO SELETIVO DE BOLSISTAS DO PROJETO ACADEMIA HACKTOWN DO IF SERTÃO-PE – EDITAL Nº 01/2024

Por meio da presente ficha, solicito minha inscrição para a Seleção de Bolsista, conforme Edital Nº 01/2024 – CAMPUS PETROLINA e declaro estar ciente de que a mesma implica minha total concordância e o cumprimento de todas as normas estabelecidas pelo referido Edital, bem como declaro, sob as penas da lei, a veracidade da documentação e informações por mim apresentadas.

Campus: <input type="checkbox"/> Petrolina			
Tipo de Bolsa: <input type="checkbox"/> Bolsista Aluno de Graduação ou Pós-Graduação (Produção): Instrutor (MANHÃ) <input type="checkbox"/> Bolsista Aluno de Graduação ou Pós-Graduação (Produção): Instrutor (TARDE) <input type="checkbox"/> Bolsista Curso de Nível Médio Técnico (Monitor): (MANHÃ) <input type="checkbox"/> Bolsista Curso de Nível Médio Técnico (Monitor): (TARDE)			
Nome Completo:		Nome da Mãe:	
Nº RG:	Órgão Expedidor:	CPF:	Data de Nascimento:
Curso:	Módulo:	Matrícula:	Turno:
Endereço (Logradouro / no):			
Complemento (casa/apto/bloco):		Bairro:	
CEP:		E-mail:	
Contatos Telefônicos:			
Banco: _____ Agência: _____ Conta: _____ () corrente () poupança – Não pode ser do Banco do Brasil			
DATA _____, _____, de _____ de 2024.			
_____ Assinatura do Candidato			