



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL – MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO  
CAMPUS BOM JESUS DA LAPA

EDITAL Nº 008, DE 04 DE SETEMBRO DE 2014

**SELEÇÃO DE ALUNOS DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA PARTICIPAÇÃO NO PROJETO DE EXTENSÃO “A UTILIZAÇÃO DA LINGUAGEM PYTHON PARA CONSTRUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DE ENSINO MÉDIO”.**

O Diretor Geral do **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – Campus Bom Jesus da Lapa**, no uso de suas atribuições legais, conforme lhe confere a Portaria Nº 333 de 18 de março de 2014, publicado no D.O.U. em 19/03/2014, torna público o presente edital para o preenchimento de 20 vagas no projeto de extensão “A utilização da linguagem Python para construção de Objetos de Aprendizagem para alunos de Ensino Médio” do *Campus*, onde será realizado um curso de extensão com a linguagem de programação Python, destinado a alunos regularmente matriculados no Curso Técnico em Informática deste *Campus*.

## 1. DO OBJETIVO

- 1.1 Preencher as vagas ofertadas para alunos regularmente matriculados no Curso Técnico em Informática deste *Campus* de acordo com o estabelecido neste edital.
- 1.2 O projeto visa incentivar a pesquisa e a construção de conhecimento através da apresentação e capacitação em uma nova linguagem de programação (Python), a fim de otimizar a construção de softwares, tendo objetos de aprendizagem como primeiros produtos.
- 1.3 O projeto visa possibilitar aos alunos selecionados a oportunidade de trabalhar em um ambiente colaborativo, utilizando a técnica *Coding Dojo*.

## 2. DAS VAGAS

- 2.1 São ofertadas 20 (vinte) vagas.

## 3. DO HORÁRIO E DA DURAÇÃO DO PROJETO

- 3.1 O projeto será realizado em todas as segundas-feiras de 15 de setembro de 2014 a 15 de dezembro de 2014.



- 3.2 O aluno selecionado deverá realizar no mínimo 4 (quatro) horas semanais podendo participar em quaisquer dos horários descritos na tabela abaixo, desde que não esteja em horário de aula:

Turno	Horário
Matutino	07h30 às 11h50
Vespertino	13h30 às 17h50
Noturno	18h45 às 22h45

#### 4. DOS REQUISITOS

- 4.1 Antes de efetuar a inscrição, o interessado deverá conhecer o teor deste Edital.
- 4.2 A efetivação da inscrição implicará na aceitação por parte do interessado de todas as condições estabelecidas neste Edital.
- 4.3 Poderão requerer inscrição alunos regularmente matriculados no Curso Técnico em Informática do *Campus Bom Jesus da Lapa*.
- 4.4 Alunos dos Módulos II e III deverão ter frequência superior a 75% das aulas já dadas em cada disciplina, no módulo atual.
- 4.5 Alunos matriculados em Estágio só poderão se inscrever caso comprovem que estão realizando estágio ou caso estiverem em fase de conclusão do relatório.
- 4.6 O aluno deve ter disponibilidade de no mínimo 4 (quatro) horas nas segundas-feiras em turno oposto ao das aulas.

#### 5. DAS INSCRIÇÕES

- 5.1 A inscrição do interessado será presencial, e dar-se-á por meio do preenchimento da ficha de inscrição e realização de entrevista nas datas e horários estabelecidos no cronograma.
- 5.2 As inscrições ocorrerão do **dia 05 ao dia 09 de setembro de 2014**. O interessado deverá solicitar o formulário de inscrição na secretaria, preenchê-lo e devolvê-lo no mesmo local até o dia **09 de setembro**.

#### 6. DA ENTREVISTA E DA CLASSIFICAÇÃO

- 6.1 No dia **10 de setembro de 2014** serão realizadas entrevistas individuais com os alunos inscritos, em turno oposto ao das aulas, na Sala dos Professores com os docentes Ana Cláudia e/ou Roberto.



6.2 Os horários disponíveis para entrevista estão descritos na tabela abaixo:

<b>Turno</b>	<b>Horário</b>
Matutino	10h00 às 11h50
Vespertino	13h30 às 17h50
Noturno	18h45 às 20h00

6.3 A entrevista tem por finalidade identificar nos candidatos aptidão para área de programação.

6.4 Será eliminado o candidato que não realizar entrevista.

6.5 Será classificado o candidato que atender aos critérios abaixo descritos:

6.5.1 Ser aprovado na entrevista;

6.5.2 Ter disponibilidade de horário para realização do projeto;

6.5.3 Caso esteja matriculado nos Módulos II e III:

6.5.3.1 Ter frequência superior a 75% das aulas já dadas em cada disciplina, no módulo atual;

6.5.4 Caso esteja matriculado no estágio:

6.5.4.1 Estar devidamente registrado em um estágio;

6.5.4.2 Estar em processo de conclusão do relatório de estágio;

6.6 Caso haja empate, ordem de classificação será a nota na disciplina Algoritmos e Linguagem de Programação I (ou Lógica de Programação – para alunos do estágio) de acordo com o histórico dos candidatos, sendo priorizados os candidatos com as maiores notas.

## 7. DA PERMANÊNCIA NO PROJETO

7.1 O aluno será retirado do projeto caso não atenda a uma das regras descritas abaixo.

7.1.1 Fica vedado ao aluno do Módulo II ou III utilizar horário de aula para realizar qualquer atividade do projeto.

7.1.2 Fica vedado ao aluno utilizar o horário do projeto para realização de quaisquer atividades que não sejam do projeto.

7.1.3 O aluno do Módulo II ou III deverá ter frequência superior a 75% das aulas, em cada uma das disciplinas do módulo corrente.

7.1.4 O aluno do Módulo II ou III deverá ter rendimento acima de 60% das notas, em cada uma das disciplinas do módulo corrente.



7.1.5 O aluno do Estágio não poderá abandonar o estágio e o relatório de estágio.

7.1.6 O aluno não poderá faltar ao projeto por mais que duas semanas seguidas.

## 8. CRONOGRAMA

<b>Cronograma</b>	<b>Datas</b>
Publicação e divulgação do Edital	04/09/2014
Inscrições	05 a 09/09/2014
Entrevistas	10/09/2014
Divulgação dos candidatos aptos a realizarem o projeto	12/09/2014
Início do projeto	15/09/2014

## 9. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 9.1 As atividades serão desenvolvidas em um dos Laboratórios de Informática, do *Campus Bom Jesus da Lapa*, pelos docentes Ana Cláudia Martins de Souza e Roberto de Carvalho Ferreira.

Bom Jesus da Lapa, 04 de setembro de 2014.



**Prof. Dr. Ariomar Rodrigues dos Santos**  
Diretor Geral – *Campus Bom Jesus da Lapa*  
**Portaria nº 333 de 18/03/2014**  
**Publicada no DOU 19/03/2014**

