



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

PROCESSO SELETIVO PARA O CURSO DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN – PROGRAMADORES DO FUTURO, NA MODALIDADE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA – EDITAL Nº 27/2016

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, *Campus* Petrolina, torna pública a abertura das inscrições para O CURSO DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN – PROGRAMADORES DO FUTURO, na modalidade Formação Inicial e Continuada, com carga horária total de até **100 horas**.

1. OBJETIVO, NÚMERO DE VAGAS E PÚBLICO ALVO

1.1 OBJETIVO

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, Pensamento Computacional. Além preparar os alunos para participarem de olimpíadas científicas, como a Olimpíada Brasileira de Informática – OBI.

1.2 A seleção objetiva o preenchimento de 55 (cinquenta e cinco) vagas dos Cursos: Kids 0, Kids I, Kids II e Teens Júnior destinadas aos interessados que atendam aos requisitos do Edital.

1.3 Neste edital destina-se 20% (vinte por cento) das vagas para os dependentes de servidores do IF Sertão PE e os demais 80% (oitenta por cento) para a comunidade em geral.

O presente edital destina 55 vagas assim distribuídas:

MODALIDADE /NÍVEL	PÚBLICO ALVO	TURNO	VAGAS DESTINAS PARA DEPENDENTES DE SERVIDORES DO IFSERTÃO-PE	VAGAS DESTINADAS A COMUNIDADE EM GERAL	TOTAL DE VAGAS
Kids 0	Alunos do 2º ou 3º ano do Ensino Fundamental I e Idade entre 07 e 08 anos em 2017.	Manhã	2	8	10
Kids I	Alunos do 4º ou 5º ano do Ensino Fundamental I e Idade entre 09 e 10 anos em 2017.	Manhã	3	12	15
Kids II	Alunos do 6º ou 7º ano do Ensino Fundamental II e Idade entre 11 e 12 anos em 2017.	Manhã	3	12	15
Teens Júnior	Alunos do 8º ou 9º ano do Ensino Fundamental II e Idade entre 12 e 13 anos em 2017.	Tarde	3	12	15



2. INSCRIÇÕES

As inscrições são **gratuitas** e deverão ser feitas no período de **05/12/2016 a 09/12/2016**.

Os interessados deverão comparecer à recepção do IF SERTÃO-PE, *Campus* Petrolina, localizado à BR 407, Km 08, s/n, Jardim São Paulo, Petrolina – PE, no horário das 08h às 20h.

2.1 Documentação para inscrição:

- Preenchimento da ficha de inscrição;
- Comprovante de que está regularmente matriculado, conforme requisitos para inscrição.

3. REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

- Disponibilizar de tempo para participar do curso **Programação em Jogos e Robótica**.
- Está devidamente matriculado no ensino regular fundamental, e atendendo as seguintes condições:

MODALIDADE/NÍVEL	PRÉ-REQUISITO
Kids 0	Alunos do 2º ou 3º ano do Ensino Fundamental I e Idade entre 07 e 08 anos em 2017.
Kids I	Alunos do 4º ou 3º ano do Ensino Fundamental I e Idade entre 09 e 10 anos em 2017.
Kids II	Alunos do 6º ou 7º ano do Ensino Fundamental II e Idade entre 11 e 12 anos em 2017.
Teens Júnior	Alunos do 8º ou 9º ano do Ensino Fundamental II e Idade entre 12 e 13 anos em 2017.

4. INÍCIO DAS AULAS, LOCAL E HORÁRIO

LOCAL DAS AULAS	TURNO	HORÁRIO	MODALIDADE	DIAS LETIVOS
Campus Petrolina	Manhã	10:00 às 11:30	Kids 0	1 (um) dia por semana (Sábado)
Campus Petrolina	Manhã	08:00 às 09:45	Kids I	1 (um) dia por semana (Sábado)
Campus Petrolina	Manhã	08:00 às 11:30	Kids II	1 (um) dia por semana (Sábado)
Campus Petrolina	Tarde	14:00 às 16:00	Teens Júnior	2 (dois) dias por semana (Quarta e Sexta)

4.1 As aulas terão início a partir do dia 24 de janeiro de 2017.



5. PROCESSO SELETIVO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

O processo seletivo dar-se-á por ordem de inscrição. Havendo candidatos além das vagas oferecidas, esses formarão a lista de espera para preenchimento de vagas, se houver desistência.

6. RESULTADO E MATRÍCULA

O resultado será divulgado no **dia 12 de dezembro de 2016** no site do IF SERTÃO-PE www.ifsertao-pe.edu.br/petrolina e nos murais do *Campus*.

A matrícula será realizada na Recepção do Campus Petrolina, nos dias **13 e 14 de dezembro de 2016**, no horário das 14h às 20h.

6.1 Documentação para matrícula:

- a) Cópia e original de RG e CPF;
- b) Comprovante de residência;
- c) Duas fotos 3x4 iguais e recentes.

7. INÍCIO DAS ATIVIDADES

7.1 O Início das atividades ocorrerá com uma reunião com os pais ou responsável pelo aluno. A reunião ocorrerá **no dia 23 de janeiro de 2017 às 19:00 horas** no auditório central do Campus Petrolina.

7.2 O Comparecimento à Reunião é obrigatório.

7.3 O não comparecimento dos pais ou responsável implicará na desvinculação da criança e/ou jovem do curso Programação em Jogos e Robótica.

Petrolina, 28 de novembro de 2016

Fabiano de Almeida Marinho
Diretor Geral

Fábio Cristiano Souza Oliveira
Coordenador do Projeto Academia HackTown – Programadores do Futuro



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

ANEXO I - FICHA DE INSCRIÇÃO
PROCESSO SELETIVO PARA O CURSO DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA –
ACADEMIA HACKTOWN – PROGRAMADORES DO FUTURO – EDITAL Nº 27/2016

Inscrição Nº:	Data:	Hora:
Nome do Aluno:		
Nome do responsável:		
E-mail:	Telefone(s):	
Endereço:		
Escola de Origem:		
Série:	Turno:	
Comproverantes Entregues: () DECLARAÇÃO OU REQUERIMENTO DE MATRICULA DO ALUNO () OUTROS _____		
Dependente de Servidor: () Sim () Não.		
Turma Pretendida: [] Kids 0 → Alunos do 2º ou 3º ano do Ensino Fundamental I e Idade entre 07 e 08 anos em 2017. (Sábado Manhã). [] Kids I → Alunos do 4º ou 5º ano do Ensino Fundamental I e Idade entre 09 e 10 anos em 2017. (Sábado Manhã). [] Kids II → Alunos do 6º ou 7º ano do Ensino Fundamental II e Idade entre 11 e 12 anos em 2017. (Sábado Manhã). [] Teens Júnior → Alunos do 8º ou 9º ano do Ensino Fundamental II e Idade entre 12 e 13 anos em 2017 (Quarta e Sexta das 14:00 às 16:00).		

Assinatura dos Pais ou Responsável

COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO
PROCESSO SELETIVO PARA O CURSO DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA –ACADEMIA HACKTOWN
– PROGRAMADORES DO FUTURO – EDITAL Nº 27/2016

NOME: _____
Nº DA INSCRIÇÃO: _____ DATA ____/____/____

RESPONSÁVEL PELA INSCRIÇÃO: