

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

**PROCESSO SELETIVO PARA CURSOS LIVRES DE EXTENSÃO FAST CLASS DA ACADEMIA HACKTOWN (CAMPUS PETROLINA), NA MODALIDADE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA –  
EDITAL Nº 04/2024**

O Diretor Geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Petrolina, no uso de suas atribuições legais, conferida pela Portaria D.O.U Nº 168/2024 de 04 de março de 2024, faz saber e torna pública a abertura das inscrições do processo seletivo para **215 vagas** para os cursos livres de extensão Fast Class: *Design Criativo e Expressão Visual Canva (New Kids)*, *Design Criativo e Expressão Visual Canva (Kids 0)*, *Criatividade em Blocos: LEGO LAB (Kids 1)*, *Design Criativo e Expressão Visual Canva (Kids 2)*, *Micromundo Arduinolandia Criativo (Kids 2)*, *Idéias em Movimento: Criatividade com Godot Game Engine (Teens Junior)* e *Código Criativo em Web Front-End (Teens)* da ACADEMIA HACKTOWN (Campus Petrolina), conforme o disposto a seguir:

**1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**1.1** O presente Edital orienta e regulamenta procedimentos para a realização de inscrições para os Cursos da ACADEMIA HACKTOWN, na modalidade Formação Inicial e Continuada (FIC), no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sertão Pernambucano (IFSertãoPE) campus Petrolina. “Este Edital atende às exigências do Parecer n. 00021/2024/PROC/PFIFSERTÃO PERNAMBUCANO/PGF/AGU de 12 de março de 2024”.

**1.2** A oferta de cursos de Formação Inicial e Continuada no IFSertãoPE fundamenta-se no Decreto nº 5.154 de 23 de julho de 2004, alterado pelo Decreto nº 8.268, de 18 de junho de 2014; Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008; Resolução CONSUP nº 11, de 16 de maio de 2017; art. 39 § 2º Inciso I da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e Diretrizes para oferta de Formação Inicial e Continuada ou de Qualificação Profissional no IFSertãoPE.

**1.3** O curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) é uma modalidade da Educação Profissional e Tecnológica que consiste na oferta de cursos de qualificação, de formação e aperfeiçoamento profissional de curta duração.

**1.4** Os cursos acontecerão de forma presencial no IFSertãoPE - Campus Petrolina, localizado na Rua Maria Luzia de Araújo Gomes Cabral, 791, João de Deus CEP: 56316-686 | Petrolina/PE.

**1.5 OBJETIVO DOS CURSOS:** Contribuir com a autonomia digital de crianças e jovens por meio do desenvolvimento da criatividade, da cultura digital e do Pensamento Computacional.

**1.5.1 Também são objetivos do Projeto Academia HackTown:**

- a) Contribuir para o desenvolvimento da criatividade;
- b) Capacitar o público envolvido para o letramento e a cidadania digital;
- c) Melhoria da autoestima e confiança dos participantes;
- d) Integração social e senso de pertencimento à comunidade;
- e) Oportunizar de forma prioritária a inclusão digital.;
- f) Desenvolver competências e habilidades de fluência digital nos indivíduos;
- g) Possibilitar a fluência tecnológica dos envolvidos.

**1.6** A seleção objetiva o preenchimento de **215 (duzentos e quinze)** vagas ofertadas pelo campus Petrolina destinadas aos interessados que atendam aos requisitos deste Edital.

**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL**  
**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**

**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO**

1.7 O recurso referente à Impugnação do Edital deverá ser interposto, por e-mail para [academia.hacktown@ifsertao-pe.edu.br](mailto:academia.hacktown@ifsertao-pe.edu.br), com o assunto: **IMPUGNAÇÃO DO EDITAL 04/2024**, até o dia 14/03/2024 até às 23h59min, devendo ser interposto no prazo improrrogável de 24 (vinte e quatro) horas após a publicação do resultado da seleção com o assunto: **RECURSO AO EDITAL 04/2024**.

## 2. ACADEMIA HACKTOWN

**Academia HackTown - 1ª Escola Pública de Programação em Jogos e Robótica do Brasil**, surgiu com a ideia de trabalhar uma proposta inovadora. Para tanto, emprega um *mix* de metodologias e ferramentas para o desenvolvimento do Pensamento Computacional, através do ensino de programação em jogos e robótica. Dessa forma, crianças e jovens deixam de ser meros usuários da tecnologia e são estimulados a produzir seus próprios programas, jogos e robôs.

Nessa perspectiva, tem como impacto social:

1. Mitigar barreiras de acesso às tecnologias modernas;
2. Reduzir os riscos de vulnerabilidades de crianças e jovens envolvidos;
3. Promover a oportunidade de desenvolvimento, permitindo a utilização plena do potencial individual;
4. Promover a igualdade entre homens e mulheres através do acesso à tecnologia;
5. Viabilizar a ampliação da oportunidade da melhoria de renda; e
6. Contribuir para o fortalecimento da cidadania.

**Missão:** Promover o desenvolvimento de crianças e jovens por meio da aprendizagem criativa, fundamentada na programação de jogos e na robótica, de maneira lúdica e divertida, com o objetivo de contribuir para a formação de cidadãos inventivos e criativos, capazes de conviver em sociedade com empatia e solidariedade, e de resolver problemas de maneira sistêmica e participativa.

**Visão:** Ser referência em uma educação moderna, acolhedora e emancipadora, que emprega metodologias inovadoras para compartilhar conhecimentos sobre práticas e tecnologias contemporâneas. Comprometemo-nos a fortalecer a cidadania, reduzindo os riscos de vulnerabilidade social e promovendo o desenvolvimento do potencial individual de cada aluno.

## 3. DO NÚMERO DE VAGAS

3.1 O presente edital destina-se a oferta de 215 (duzentos e quinze) vagas conforme quadro nº 1 no Campus Petrolina.

**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 – CAMPUS PETROLINA- CURSOS E VAGAS DISPONÍVEIS**

SEQ.	CURSO	CARGA HORÁRIA	TOTAL DE VAGAS	REQUISITOS MÍNIMOS DE IDADE
1	Design Criativo e Expressão Visual Canva - New Kids	12h	30	6 anos
2	Design Criativo e Expressão Visual Canva - Kids 0	12h	40	7 a 8 anos
3	Criatividade em Blocos: LEGO Lab - Kids 1	12h	54	9 a 11 anos de idade
4	Design Criativo e Expressão Visual Canva - Kids 2	12h	15	10 a 12 anos de idade
6	Micromundo Arduinolândia Criativo - Kids 2	12h	23	10 a 12 anos de idade
7	Ideias em Movimento: Criatividade com Godot Game Engine - Teens Júnior	21h	25	13 a 14 anos de idade
8	Código Criativo Em Web Front-End - Teens	21h	28	15 a 17 anos de idade
<b>TOTAL DE VAGAS</b>			<b>215</b>	

#### **4. PÚBLICO ALVO**

**4.1** Os cursos são destinados para candidatos a partir de 06 (seis) anos de idade, de acordo com o quantitativo de vagas descrito no item 3 e requisitos descritos no item 5.

#### **5. DOS REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO NO CURSO**

**5.1** Para participar dos cursos previstos neste edital, o candidato e seus responsáveis devem atender aos seguintes requisitos mínimos:

- a) Possuir disponibilidade para frequentar o curso nos dias e horários determinados neste edital;
- b) Ser pontual com os horários de início e término das aulas;
- c) Estar regularmente matriculado a partir do Ensino Fundamental;
- d) Atender aos pré-requisitos descritos no quadro Nº 01.

**5.2** O não cumprimento dos requisitos para inscrição e participação nos cursos deste edital, implicará no cancelamento da inscrição e/ou matrícula do candidato/aluno.

#### **6. INSCRIÇÕES**

**6.1** Antes de efetuar a inscrição, o candidato deverá conhecer o edital e certificar-se de que preenche todos os requisitos exigidos.

**6.2** A **INSCRIÇÃO** É GRATUITA E SERÁ FEITA EM DUAS ETAPAS: A primeira etapa será realizada pelo sistema de inscrição online, conforme item 6.3. A segunda etapa corresponde à entrega dos documentos obrigatórios, conforme item 6.4..

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

**6.3** A primeira etapa será realizada exclusivamente pela Internet, no link <https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/selecao>, no período:

- de **15/03 a 31/03/2024**, observado o horário local, até às 23:59.
- no **01/04/2024**, observado o horário local, até às 11h:00min.

**6.3.1 Recomenda-se o uso do navegador Firefox ou Internet Explorer para acessar o sistema de inscrição.**

Ao acessar o portal de inscrições, o candidato/responsável legal deve seguir os seguintes passos:

- Efetuar o cadastro (opção “Quero me cadastrar”);
- Preencher todos os dados solicitados;
- Selecionar o edital;
- Selecionar o campus;
- Selecionar a turma e curso;
- Selecionar e enviar documentos obrigatórios e opcionais conforme item 6.4;
- Conferir os dados do comprovante de inscrição;
- imprimir o comprovante de inscrição.

**6.4** Após o preenchimento das informações no endereço <https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/selecao>, o(a) candidato(a) deverá **entregar, obrigatoriamente, os comprovantes em envelope lacrado**, conforme item 6.5, com a cópia do comprovante de inscrição colado na frente do envelope. Para entregar os comprovantes o(a) candidato(a) deverá comparecer no Campus Petrolina localizado na Rua Maria Luzia de Araújo Gomes Cabral, 791, João de Deus CEP: 56316-686 | Petrolina/PE, nos seguintes locais, dias e horários:

- **Na Recepção** de 15/03 a 29/03 (segunda a sexta) das 08:00 às 12:00 e das 13:00 às 17:00; *no dia 01/04 (segunda) das 08:00 às 11:00.*
- **Na sala B27 no Bloco B** de 15/03 a 29/03 (segunda a sexta) das 08:30 às 11:30 e das 14:30 às 17:30; *no dia 01/04 (segunda) das 08:00 às 11:00.*

**6.5 Documentação necessária para inscrição:**

**6.5.1 Documentos Obrigatórios:**

- Cópia do Comprovante de Inscrição;
- Comprovante de escolaridade (boletim escolar; contrato; declaração de matrícula (**documentos com carimbo da escola**));
- Cópia do RG ou certidão de nascimento (frente e verso);
- Cópia do CPF (frente e verso);
- Cópia do Comprovante de residência;
- 01 foto 3x4 recente.

**6.5.2 Documento Opcional:**

- **Declaração com a nota de português e matemática.**

**6.6** A documentação solicitada deverá ser entregue conforme os **itens 6.4 e 6.5.**

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

**6.7** O comprovante de inscrição transformar-se-á no documento com o qual o candidato, no momento da matrícula, irá comprovar a efetivação de sua inscrição.

**6.8** A inscrição será homologada somente após a entrega dos documentos obrigatórios, conforme o item 6.5 deste edital.

**6.9** Não serão aceitas inclusões de comprovantes, após o procedimento de entrega de documentos descrito no item 6.4.

**6.10** O candidato terá sua inscrição indeferida caso não apresente os documentos descritos no item 6.5.1.

**6.11** O candidato só poderá se candidatar a um curso neste edital.

**6.12** A inscrição do candidato implicará a tácita aceitação das condições estabelecidas neste Edital, nos comunicados oficiais, ou em outros documentos que vierem a ser publicados, como também das decisões que possam ser tomadas pelo IFSertãoPE, das quais o candidato não poderá alegar desconhecimento.

## **7. TURMAS, HORÁRIO E INÍCIO DAS AULAS**

**7.1** As aulas estão previstas para iniciar conforme descrito no quadro Nº 2 - Início das Aulas e Horário.

**7.2** O início das atividades se dará com uma reunião com os pais ou responsáveis, com o objetivo de esclarecer o funcionamento do curso. Essa reunião ocorrerá na data indicada conforme o cronograma do item 13.

**QUADRO Nº 02 – INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO**

#	TURMAS	VAGAS	HORÁRIO DAS AULAS	SALA	PREVISÃO PARA INÍCIO DAS AULAS
1	DESIGN.CRIATIVO.NEW.KIDS.SEG.[TARDE].2024.1-A	15	SEGUNDA 14:15- 15:45	B02	15/04/2024
2	DESIGN.CRIATIVO.NEW.KIDS.SEG.[TARDE].2024.1-B	15	SEGUNDA 16:00- 17:30	B02	15/04/2024
3	DESIGN.CRIATIVO.KIDS0.SEG.[MANHÃ].2024.1-A	12	SEGUNDA 08:15- 09:45	B10	15/04/2024
4	DESIGN.CRIATIVO.KIDS0.TER[TARDE].2024.1-B	13	TERÇA 14:15- 15:45	B10	16/04/2024
5	DESIGN.CRIATIVO.KIDS0.TER[TARDE].2024.1-C	15	TERÇA 16:00- 17:30	B10	16/04/2024

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

6	CRIATIVIDADE.LEGO.KIDS 1.QUA.[MANHÃ].2024.1-A	10	QUARTA 08:15- 09:45	B10	10/04/2024
7	CRIATIVIDADE.LEGO.KIDS 1.QUA.[TARDE].2024.1-B	14	QUARTA 14:15- 15:45	B10	10/04/2024
8	CRIATIVIDADE.LEGO.LAB.KIDS 1.QUA.[TARDE].2024.1-C	15	QUARTA 16:00- 17:30	B10	10/04/2024
9	CRIATIVIDADE.LEGO.LAB.KIDS 1.QUI.[TARDE].2024.1-D	15	QUINTA 14:15- 15:45	B10	11/04/2024
10	ARDUINOLANDIA.CRIATIVO.KIDS2.QUI.[TARDE].2024.1-A	12	QUINTA 15:00 - 16:45	B10	11/04/2024
11	ARDUINOLANDIA.CRIATIVO.KIDS2.SEX[MANHÃ].2024.1-B	11	SEXTA 08:15- 09:45	B10	12/04/2024
12	DESIGN.CRIATIVO.KIDS2.SEX[TARDE].2024.1-A	15	SEXTA 16:00 - 17:30	B10	12/04/2024
13	CRIATIVIDADE.GODOT.GAME.QUI.[MANHÃ].2024.1-A	14	QUINTA 07:30 - 10:45	B02	11/04/2024
14	CRIATIVIDADE.GODOT.GAME.SEX.[TARDE].2024.1-B	11	SEXTA 14:15 - 17:30	B02	12/04/2024
15	WEB.FRONT-END.CRIATIVO.QUA.[TARDE].2024.1-A	14	QUARTA 13:30 - 16:45	B02	10/04/2024
16	WEB.FRONT-END.CRIATIVO.SEX.[MANHÃ].2024.1-B	14	SEXTA 07:30 - 10:45	B02	12/04/2024

## 8. PROCESSO SELETIVO

**8.1** O processo seletivo será realizado em uma única fase e corresponde a análise da documentação descrita no item 6.5.

**8.2** Para fins de classificação será utilizada a pontuação obtida com a apresentação dos documentos conforme Quadro N° 03 - Pontuação dos Documentos para a Classificação.

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

**QUADRO Nº 03 – PONTUAÇÃO DOS DOCUMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO**

ITEM	REFERÊNCIA	PONTUAÇÃO
01	Vínculo com escola pública ou da rede privada de ensino com bolsa integral (comprovante de escolaridade - boletim escolar e/ou declaração com o carimbo da escola em 2024. Para aluno(a) com bolsa integral, também apresentar declaração com carimbo emitida pela escola com a informação de bolsa integral.	15 pontos
02	Vínculo com escola particular em 2024 (comprovante de escolaridade - boletim escolar e/ou declaração com o carimbo da escola).	10 pontos
03	Média da nota de português do ano letivo 2023.	10 pontos
04	Média da nota de Matemática do ano letivo 2023.	10 pontos
<b>Pontuação Máxima Possível:</b>		<b>35 PONTOS</b>

**8.3** Como critério de desempate entre dois ou mais candidatos terá preferência, na ordem que segue o candidato que tiver:

- Maior Idade, sendo considerado dia, mês e ano;
- Ordem de inscrição.

**8.4** Havendo candidatos além das vagas oferecidas, esses formarão a lista de espera para preenchimento de vagas.

**8.5** O candidato será eliminado do processo seletivo, em qualquer tempo, sem prejuízo das sanções penais cabíveis se:

- Cometer falsidade ideológica com prova documental;
- Utilizar de procedimentos ilícitos, devidamente comprovados por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico;
- Burlar ou tentar burlar quaisquer das normas definidas neste Edital;
- Dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no Processo Seletivo;
- Perturbar, de qualquer modo, a ordem dos trabalhos relativos ao processo seletivo.

## **9. DO RESULTADO**

**9.1** O resultado parcial será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IF Sertão PE em: [www.ifsertao-pe.edu.br](http://www.ifsertao-pe.edu.br), <https://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/campus/petrolina> e [hacktown.ifsertao-pe.edu.br](http://hacktown.ifsertao-pe.edu.br).

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

**9.2** O resultado final será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IFSertãoPE em: [www.ifsertao-pe.edu.br](http://www.ifsertao-pe.edu.br), <https://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/campus/petrolina> e [hacktown.ifsertao-pe.edu.br](http://hacktown.ifsertao-pe.edu.br).

## 10. MATRÍCULA E VAGAS OCIOSAS

**10.1** A matrícula dos candidatos selecionados será realizada por meio dos documentos submetidos no ato da inscrição, conforme item 6.4. Não havendo necessidade de comparecimento do(a) aluno(a) no campus para tal.

**10.2** A chamada para vagas ociosas ocorrerá imediatamente após a primeira semana de aula, caso haja desistências. A Coordenação da Academia HackTown, convocará os suplentes, por telefone, aplicativo de mensagens ou correio eletrônico (e-mail), seguindo rigorosamente a ordem de classificação. É de inteira responsabilidade dos candidatos informarem os dados de contato atualizados no formulário de inscrição e acompanhar as chamadas no site do IFSertãoPE.

## 11. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

<b>CURSO PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA</b>	<b>CONTEÚDO</b>
Design Criativo e Expressão Visual Canva - New Kids	Cores e Formas; Expressão Criativa; Criando com Canva; Histórias Visuais.
Design Criativo e Expressão Visual Canva - Kids 0	Cores, Formas e Padrões; Expressão Criativa: cores e sombreamento; Introdução ao Design Gráfico com Canva; Narrativas Visuais Com Múltiplos Elementos.
Criatividade em Blocos: LEGO Lab - Kids 1	Exploração Criativa das Peças LEGO; Desenvolvimento de Projetos Originais Com LEGO; Narrativas e Histórias Integradas: imaginação, cenários e modelos.Desafios Criativos Com LEGO.
Design Criativo e Expressão Visual Canva - Kids 2	Teoria das Cores e Composição Visual; Design Gráfico Com Canva; Ilustração Por Composição Com Elementos Digitais; Projeto de Design Gráfico.
Micromundo Arduinolandia Criativo - Kids 2	Descobrimo o MicroMundo Arduino; Programação Criativa e Interativa; Prototipagem de Projetos Criativos; Eletrônica Divertida; Integração Dos Componentes do MicroMundo Arduino; Construção de MicroMundos.

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

Ideias em Movimento: Criatividade com Godot Game Engine	Godot Game Engine e Seus Poderes; Desenvolvimento de Jogos Criativos: O Começo da Jornada; Programação de Jogos em Godot: Jogos Interativos e Dinâmicos; Design de Níveis e Mecânicas de Jogo: experiências de jogo envolventes e cativantes.
Código Criativo Em Web Front-End	Resolvendo o Quebra Cabeça Do Front-End: HMTL5, CCS3 e JavaScript; Design Responsivo e Layouts Criativos; Interatividade; Projetos Criativos em Web Front-End.

## 12. DO RECURSO

**12.1** O candidato inscrito terá o prazo de 1(um) dia útil após a divulgação do resultado para realizar a interposição de recurso.

**12.2** 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](mailto:academia.hacktown@ifsertao-pe.edu.br), devendo ser interposto no prazo improrrogável de 24 (vinte e quatro) horas após a publicação do resultado da seleção com o assunto: **RECURSO AO EDITAL 04/2024**.

**12.3** Serão indeferidos os recursos interpostos fora do prazo definido neste edital.

## 13. DO CRONOGRAMA

EVENTOS	DATAS
Publicação do Edital	13/03/2024
Impugnação do Edital	Até Às 23h:59min de 14/03/2024
Período de inscrição	15/03 à 01/04, conforme o item 6.4 do edital
Homologação das inscrições	Até o dia 02/04
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado
Divulgação do resultado dos recursos das homologações das inscrições e do resultado preliminar do processo seletivo.	Até o dia 04/04
Período para interposição de recursos do resultado preliminar.	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.

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

Divulgação do resultado final	Até o dia 08/04
Reunião com os alunos e pais ou responsáveis para esclarecimentos sobre o funcionamento do curso	09/04/2024 às 19h no Auditório
Início do Curso	De acordo com o Quadro Nº 02 - INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO
Previsão de término do curso	A partir de 07/06

#### **14. DA CERTIFICAÇÃO**

**14.1** Será concedido certificado de conclusão apenas para os alunos que alcançarem, no mínimo, setenta e cinco por cento (75%) de frequência da carga horária, do curso para o qual se inscreveu.

#### **15. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**15.1** É de inteira responsabilidade do candidato acompanhar a publicação dos resultados e etapas do Processo Seletivo.

**15.2** A inexatidão ou irregularidade de informações, ainda que constatadas posteriormente, eliminará o candidato do processo seletivo, declarando-se nulos todos os atos decorrentes de sua inscrição.

**15.3** Os dias previstos para aulas poderão ser alterados em função da disponibilidade da estrutura do campus Petrolina e dos instrutores.

**15.4** O IFSertãoPE se reserva o direito de realizar o curso com no mínimo 50% dos candidatos matriculados e de acordo com a disponibilidade financeira do campus Petrolina.

**15.5** Os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital serão analisados pela Comissão do Processo Seletivo e se necessário, encaminhados à Coordenadora Geral de Extensão do IFSertãoPE.

**15.6** Este Edital entra em vigor, a partir da data de sua publicação, sendo válido apenas para este Processo Seletivo, revogadas as disposições em contrário.

Petrolina-PE, 13 de março de 2024.

Clesio Jonas de Oliveira da Silva  
Diretor Geral - Campus Petrolina