

	UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA Pró-Reitoria de Extensão e Cultura Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 3P, 1º andar, Sala 101 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902 Telefone: (34) 3239-4872 - secretaria@proex.ufu.br	Boletim de Serviço Eletrônico em 13/03/2026 
---	---	--

EDITAL PROEXC Nº 20/2026

10 de março de 2026

Processo nº 23117.010549/2026-48

PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DE EXTENSÃO PROGRAMA: JOVENS PROGRAMADORES 2026

A Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), no uso de suas atribuições legais, torna pública a abertura de inscrições para as vagas de **bolsistas de extensão** e estabelece normas relativas à realização de processo seletivo, conforme descrito a seguir:

1. DO OBJETIVO

Edital para seleção de bolsistas de extensão que atuarão junto ao projeto/programa **Programa: Jovens Programadores 2026** no desenvolvimento de atividades conforme descrito no Plano de Trabalho (ANEXO I).

2. DAS VAGAS

Atividade	Para estudantes do(s) curso(s)	Nº de vagas	Local das atividades
1. EducaGame	Sistema de Informação - Monte Carmelo	01	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
2. EducaGame+	Sistema de Informação - Monte Carmelo	01	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
3. EnglishLab	Sistema de Informação - Monte Carmelo	01	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
4. TechKids	Sistema de Informação - Monte Carmelo	02	Campus Araras, Monte Carmelo - MG
5. Robótica	Sistema de Informação - Monte Carmelo	01	Campus Araras, Monte Carmelo - MG

2.1. Haverá a formação de cadastro de reserva (C.R.).

3. DOS REQUISITOS

3.1. **Pré-requisitos gerais:**

- 3.1.1. Estar regularmente matriculado em curso UFU.
- 3.1.2. Disponibilidade horária de 20 horas semanais.
- 3.1.3. Compatibilidade horária de acordo com a demanda do setor/projeto.
- 3.1.4. Ser comunicativo(a) e ter facilidade para lidar com o público.
- 3.1.5. Não ser beneficiário(a) de bolsas remuneradas no âmbito da UFU ou de qualquer outra entidade pública ou privada, exceto auxílio moradia e/ou alimentação.
- 3.1.6. O(A) estudante de graduação que reingressar na UFU e que tiver recebido bolsa de extensão, pelo período de 24 (vinte e quatro) meses em matrículas anteriores na Instituição, poder ser contemplado(a) como bolsista de extensão, caso o período entre a saída e o reingresso seja superior a 36 (trinta e seis) meses.
- 3.1.7. Atender ao disposto no Item “ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS”, descrito no Plano de Trabalho – ANEXO I.

3.2. **Pré-requisitos específicos**

- 3.2.1. Atividades dos bolsistas poderão ser realizadas dentro do horário comercial(vide Anexo II)
- 3.2.2. Ter acesso fácil a internet e equipamentos próprios para a gestão e organização do projeto, entre outras atividades "online".
- 3.2.3. O(a) candidato(a) deve dispor de computador que permita a transmissão de áudio e vídeo para a realização de vídeos conferências.
- 3.2.4. Ter sido aprovado na disciplina de Algoritmos e Programação I (ou equivalente) e estar cursando no máximo o penúltimo período de curso regular da UFU.
- 3.2.5. Ter conhecimento em alguma linguagem de programação.
- 3.2.6. Ter domínio da Língua Inglesa (desejável nível intermediário) para o projeto EnglishLab.
- 3.2.7. Ter conhecimento de Modelagem 3D para o projeto EducaGame+.
- 3.2.8. Ter domínio da Língua Portuguesa (leitura, redação e comunicação oral).
- 3.2.9. Ter disposição e facilidade para lidar com crianças e adolescentes do ensino fundamental e médio.
- 3.2.10. Estar disposto(a) a desenvolver atividades em equipe.
- 3.2.11. Para o projeto TechKids dentre os aprovados, terá preferência pelo preenchimento das vagas por meninas, levando em consideração o movimento da UFU por inserir mais meninas nas diferentes áreas. Somente após será considerado os meninos.
- 3.2.12. De acordo com a atividade, ter as seguintes disponibilidades:
 - 3.2.12.1. **EducaGame:** na terça-feira e na quinta-feira, no turno da manhã das 09:00h às 10:30h.
 - 3.2.12.2. **EducaGame+:** na terça-feira e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto no turno da tarde será das 17:00h às 18:30h.
 - 3.2.12.3. **EnglishLab:** na terça e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto no turno da tarde será das 17:00h às 18:30h.

3.2.12.4. **Programação para crianças (TechKids):** na terça-feira e na quinta-feira, para ministrar as aulas do projeto em pelo menos um dos turnos. O turno da manhã será das 09:00h às 10:30h, e o turno da noite será das 17:00h às 18:30h.

3.2.12.5. **Robótica:** na terça-feira e na quinta- feira, para ministrar as aulas do projeto no turno da tarde será das 17:00 às 18:30.

4. **DAS INSCRIÇÕES:**

4.1. As inscrições serão recebidas apenas por e-mail

- **Data:** Conforme cronograma item 10
- **Pelo e-mail:** daniel.caetano@ufu.br

4.2. **Documentos para a inscrição:**

- 4.2.1. Comprovante de matrícula.
- 4.2.2. Histórico escolar atualizado.
- 4.2.3. Quadro de compatibilidade horária (ANEXO II)
- 4.2.4. Cópia **legível** da Cédula de Identidade.
- 4.2.5. Cópia **legível** do CPF.
- 4.2.6. Curriculum Vitae com documentos comprobatórios.
- 4.2.7. Cadastro do bolsista preenchido (ANEXO III).

4.3. No campo assunto do e-mail escrever: **INSCRIÇÃO nome completo do(a) discente_ Edital 20 Atividade X** (vide tabela item 2).

4.3.1. Um candidato para se inscrever para mais de uma **Atividade**.

4.4. Toda a documentação deve ser anexada ao e-mail em **arquivo no formato PDF**.

4.5. Após o prazo limite para inscrição, nenhuma retificação ou adendo será permitido.

4.6. As inscrições encaminhadas fora dos prazos e condições estabelecidas neste Edital não serão aceitas.

5. **DAS BOLSAS**

5.1. A duração da bolsa de extensão é de 09 (nove) meses, com limite de pagamento até 31 de dezembro de 2026.

5.2. A bolsa de extensão terá início após assinatura de documento próprio.

5.3. O trabalho dos(as) bolsistas dever iniciar, preferencialmente, no primeiro dia útil do mês, cujo pagamento da bolsa será efetuado até o 15º dia do mês seguinte.

5.4. A bolsa de extensão poderá ser cancelada pela interrupção do vínculo ao projeto ou setor, conclusão ou trancamento de matrícula do curso de graduação.

5.5. Ao final da bolsa, o(a) acadêmico(a) receberá certificado, desde que cumprida a carga horária exigida neste edital.

5.6. O(a) acadêmico(a) receberá, mensalmente, bolsa de extensão no valor de **R\$ 700,00 (setecentos reais)** por 20 horas semanais.

5.7. Os recursos previstos para efetivação das contratações dos(as) bolsistas deste Edital estão condicionados à disponibilidade orçamentária da PROEXC, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza, mesmo após divulgação dos Resultados Finais.

5.8. Fica assegurada uma vaga para pessoa com deficiência, caso haja procura e esta atenda a todos os pré-requisitos (documentos comprobatórios deverão ser enviados no ato da inscrição).

6. DO DESLIGAMENTO

6.1. Será desligado(a) da atividade de extensão o(a) bolsista que:

6.1.1. Solicitar, por escrito, o seu desligamento com justificativa;

6.1.2. Descumprir os critérios do item 3 deste edital;

6.1.3. Descumprir as obrigações assumidas ou mantiver conduta inadequada, verificadas estas mediante sindicância, garantido o princípio da ampla defesa;

6.1.4. Demonstrar desempenho insuficiente;

6.1.5. Descumprir a carga horária proposta para o desenvolvimento da ação extensionista;

7. DO PROCESSO DE SELEÇÃO:

7.1. **Primeira Fase (Eliminatória): Homologação das Inscrições.** Análise documental conforme item 4.

- **Data:** Conforme cronograma (item 10).

8. DA AVALIAÇÃO

8.1. Análise da documentação (item 4), tendo como orientação as atividades previstas no Plano de Trabalho (ANEXO I). Esta fase é eliminatória e está subordinada à entrega integral dos documentos solicitados;

8.2. A análise do Histórico Escolar (AHE) é critério eliminatório e classificatório para a bolsa. Esse quesito levará em consideração o rendimento do candidato em termos de Coeficiente de Rendimento Acadêmico (CRA) e média final nas seguintes disciplinas: Introdução à Programação de Computadores/ Algoritmos e Programação I (ALG1), Lógica para Computação (LO), Estrutura de Dados 1/Algoritmos e Programação II (ALG2), Programação para Internet I(PI) e Sistemas Digitais (SD).

8.3. Para todas as modalidades, a análise do Histórico Escolar será dada pela fórmula: **AHE = (P0*CRA + P1*ALG1+ P2*LO + P3*PI + P4*ALG2 + P5*SD) /10.**

8.3.1. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 20%, P5 = 0% para a modalidade de **EducaGame**.

8.3.2. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 20%, P5 = 0% para a modalidade de **EducaGame+**.

8.3.3. Onde, P0 = 50%, P1 = 0%, P2 = 50%, P3 = 0%, P4 = 0%, P5 = 0% para a modalidade de **EnglishLab**.

8.3.4. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 20%, P5 = 0% para a modalidade de **Ensino de Programação para crianças (TechKids)**.

8.3.5. Onde, P0 = 30%, P1 = 30%, P2 = 20%, P3 = 0%, P4 = 10%, P5 = 10% para a modalidade de **Robótica**.

8.4. O discente deve obter pelo menos 6 pontos em AHE(.), do contrário será eliminado do processo de seleção da bolsa e poderá ser selecionado apenas como voluntário.

8.5. A Análise do Currículo (AC) é critério classificatório e levará em consideração a participação em atividades extracurriculares e cursos de extensão, pela soma dos subitens 8.5.1 a 8.5.8, tal como apresentado a seguir:

8.5.1. Monitoria realizada nas disciplinas de ALG1, LO, ALG2 (apenas para a modalidade de linguagem de programação e para a programação para crianças), monitoria realizada na disciplina de SD (apenas para a modalidade de Robótica) ou PI (apenas para a modalidade de desenvolvimento de sites): 0.5 ponto por monitoria comprovada a partir de certificado. Limite máximo de 1 ponto neste quesito.

8.5.2. Participação como Voluntário no projeto Jovens Programadores ou no projeto O Despertar do Pensamento Computacional nas Crianças (TechKids) ou no EducaGame: 1 ponto para cada 50 horas trabalhadas, comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 2 pontos por projeto.

8.5.3. Participação como Bolsista no projeto Jovens Programadores ou no projeto O Despertar do Pensamento Computacional nas Crianças (TechKids) no EducaGame: 0,5 ponto para cada 50 horas trabalhadas, comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 1 ponto por projeto.

8.5.4. Participação em projeto de extensão exceto os contemplados nos itens 8.5.2 e 8.5.3, voltado para o ensino de programação para alunos do ensino básico: 1 ponto para cada 50 horas trabalhadas, comprovada a partir de certificado ou declaração da DIVCO. Limite máximo de 2 pontos nesse quesito.

8.5.5. Comprovação de trabalhos(material técnico ou cursos) que envolva a modelagem 3D de objetos para ambientes virtuais, apenas para o curso EducaGame+. As notas serão atribuídas após análise dos certificados pelo coordenador do projeto, cujo valor máximo é de 2 pontos.

8.5.6. Certificado de proficiência em língua inglesa (TOEFL, IELTS, FCE, ou similar), ou ainda certificado de conclusão de curso em escolas especializadas no ensino de idiomas, apenas para o projeto EnglishLab. As notas serão atribuídas após análise dos certificados pelo coordenador do projeto, cujo valor máximo é de 2 pontos.

8.5.7. Experiência com softwares de ensino de idiomas ou plataformas de e-learning, apenas para o projeto EnglishLab. O candidato pode fornecer capturas de tela (screenshots) de sua conta na plataforma, mostrando seu nível de proficiência ou andamento do curso (esse documento deve ser assinado eletronicamente). A pontuação a ser atribuída para cada 25 horas de comprovação será de 1 ponto, com pontuação máxima de 4 pontos;

8.5.8. Experiência em maratonas de programação ou hackathons, com comprovação por meio de certificados, premiações ou registros de participação, apenas para o projeto EnglishLab. A pontuação a ser atribuída por cada comprovação será de 1 ponto com limite máximo de 2 pontos;

8.6. A Análise de Compatibilidade Horária (ACH) é critério classificatório e será realizada a partir do quadro de compatibilidade (ANEXO II) considerando as

necessidades do projeto. Lembrando que cada hora a ser marcada é a hora cheia em que o candidato deverá estar disponível para o projeto, exemplo, 17h-equivalente das 17h às 18h e será pontuada da seguinte forma:

- 8.6.1. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 1 (EducaGame) marcou os horários 09:00h, 10:00h na terça-feira e na quinta-feira.
- 8.6.2. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 2 (EducaGame+) marcou os horários 17:00h, 18:00h na terça-feira e na quinta-feira.
- 8.6.3. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 3 (EnglishLab) marcou os horários 17:00h, 18:00h na terça-feira e na quinta-feira.
- 8.6.4. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 4 (Programação para crianças (TechKids)) marcou os horários 17:00h, 18:00h na terça-feira e quinta-feira ou os horários 09:00h, 10:00h na terça-feira e quinta-feira.
- 8.6.5. 2 pontos, se o discente que estiver concorrendo à Atividade 5 (Robótica) marcou os horários 17:00h, 18:00h na terça-feira e na quinta-feira.
- 8.6.6. Nenhum ponto, caso nenhuma das opções anteriores se aplica.
- 8.7. A pontuação de cada discente será dada pela soma das notas obtidas em termos de análise de histórico escolar, análise de currículo e análise de compatibilidade horária, ou seja: $P = AHE + AC + ACH$.
- 8.8. A seleção dos bolsistas seguirá os seguintes critérios:
 - 8.8.1. O primeiro bolsista será o aluno com maior pontuação (P).
 - 8.8.2. A seleção do segundo bolsista para o TechKids, dependerá da disponibilidade de horários para ministrar as aulas do projeto do primeiro bolsista, seguindo os critérios:
 - 8.8.3. Se o primeiro bolsista tiver disponibilidade em todos os horários de aula do projeto, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P).
 - 8.8.4. Se o primeiro bolsista tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira, somente nos horários de aula do projeto no 1º horário do dia, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P), e que tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira no 2º horário do dia, durante as aulas do projeto.
 - 8.8.5. Se o primeiro bolsista tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira, somente nos horários de aula do projeto no 2º horário do dia, o segundo bolsista será o aluno com a segunda maior pontuação (P), e que tiver disponibilidade na terça-feira e na quinta-feira no 1º horário do dia, durante as aulas do projeto.
 - 8.8.6. Se houve empate em notas, o critério de desempate a ser aplicado será a idade, ou seja, o mais velho tem preferência.

9. DOS RESULTADOS E RECURSO

9.1. Resultado Preliminar e Recurso

- 9.1.1. Será divulgado o resultado preliminar conforme cronograma (item 10); no site <http://www.editalis.ufu.br/extensao-cultura>.
- 9.1.2. O(a) discente terá **dois dias úteis** para contestar o Resultado

preliminar, apresentando Recurso, conforme ANEXO IV.

- 9.2. Pelo e-mail: daniel.caetano@ufu.br

9.3. Resultado Final

9.3.1. O **resultado final** do processo seletivo será divulgado conforme cronograma (item 10) no site <http://www.editalis.ufu.br/extensao-cultura>.

10. DO CRONOGRAMA

Divulgação do Edital	13/03/2026 a 27/03/2026
Inscrições	13/03/2026 a 27/03/2026
Análise documental	28/03/2026 a 29/03/2026
Resultado Preliminar	30/03/2026
Recebimento dos Recursos	31/03/2026 a 01/04/2026
Resultado Final	02/04/2026

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1. Em caso de desistência do(a) candidato(a) classificado(a) será chamado(a) o(a) candidato(a) classificado(a) na sequência.

11.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC).

11.3. O prazo de vigência deste edital será de 12 (doze) meses, somente para substituição de bolsistas, quando formalmente justificada.

11.4. Ao efetivar sua inscrição, o(a) candidato(a) aceita, irrestritamente, as normas estabelecidas neste Edital.

12. DÚVIDAS

12.1. E-mail: daniel.caetano@ufu.br

Uberlândia-MG, 13 de março de 2026.

FLORISVALDO PAULO RIBEIRO JÚNIOR

Pró-reitor de Extensão e Cultura

Portaria de Pessoal UFU Nº 154, de 07 de janeiro de 2025



Documento assinado eletronicamente por **Florisvaldo Paulo Ribeiro Junior, Pró-Reitor(a)**, em 11/03/2026, às 11:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7128431** e o código CRC **319DB688**.

ANEXO I

PLANO DE TRABALHO/ ATIVIDADES DO BOLSISTA DE EXTENSÃO

INTRODUÇÃO:

Para se tornarem os grandes pensadores do futuro, com espírito empreendedor, inovador, os alunos do Ensino Fundamental e Médio devem ser estimulados a terem pensamento crítico, criatividade e lógica. O estudo da lógica de programação e os respectivos algoritmos tem esse papel fundamental, estimular o raciocínio, o encadeamento do pensamento para atingir um resultado, ou seja, uma conclusão lógica. Este programa tem como objetivo conduzir cursos de programação, desenvolvimento Web, robótica e criação de jogos aos alunos de escolas do ensino básico e médio de Monte Carmelo. Por outro lado, o projeto também consiste no treinamento de alunos extensionistas em programação avançada, estendendo seus conhecimentos no curso de graduação. Os alunos do ensino básico e da graduação, serão incentivados a participar de Mostra de Software além de competições internas e nacionais de informática, para vivenciarem um ambiente de programação avançada, de resoluções de problemas e troca de experiências.

JUSTIFICATIVA:

“A educação profissional e tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) com a finalidade precípua de preparar “para o exercício de profissões”, contribuindo para que o cidadão possa se inserir e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade.” [1] Diversas ferramentas computacionais foram obrigatoriamente inseridas na realidade das crianças e adolescentes durante o período da Pandemia Covid-19, o que gerou um aumento significativo de aplicações direcionadas à educação e o uso dos professores em utilizar todos os recursos disponíveis para auxiliar no aprendizado. Assim, a Educação Tecnológica para o ensino Fundamental II e Médio vem trazer muitos benefícios aos alunos pois cria um ambiente de aprendizagem inovador com o objetivo de preparará-los para a vida e para uma nova realidade profissional, sobretudo, para enfrentar os desafios que se anunciam em um mundo cada vez mais dominado pela presença cotidiana da ciência e da tecnologia.

A programação em dispositivos eletrônicos para as mais diversas tarefas é essencial e tem se tornado uma habilidade cada vez mais relevante. Entre as aplicações, particularmente práticas da programação, estão a Robótica, o Desenvolvimento Web, e o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

OBJETIVOS:

GERAL

O objetivo principal deste projeto é estimular e desenvolver o comprometimento com o estudo, o raciocínio lógico e matemático, o entendimento dos conceitos de causa e consequência, o encadeamento de ideias e o conhecimento tecnológico das crianças do ensino fundamental (4º ao 9º ano) e dos adolescentes do ensino médio da cidade de Monte Carmelo através de cursos gratuitos de programação de computadores, de desenvolvimento Web, de criação de jogos e robótica e Inglês.

ESPECÍFICOS

- Desenvolver um conteúdo didático criativo, acessível e lúdico para apoiar o ensino dos alunos, procurando tornar o conteúdo mais acessível e interessante ao público supracitado, ao mesmo tempo incentivando a análise crítica e raciocínio lógico matemático.
- Capacitar os alunos extensionistas para o ensino de programação de computadores incentivando o estudo de programação avançada bem como a participação em olimpíadas e maratonas de programação.
- Oferecer um ambiente de ensino bastante prático a fim de introduzir aos alunos participantes, aspectos fundamentais de programação para o desenvolvimento de produtos e soluções tecnológicas.
- Promover a iniciação e integração dos jovens com a programação de computadores de modo a prepará-los para oportunidades de trabalho e crescimento profissional nas grandes empresas e universidades.
- Selecionar alunos do ensino médio com desempenho notório para programas de bolsas existentes na universidade, como por exemplo, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC-EM).

PERFIL DO BOLSISTA:

- Estar cursando entre o 2º e o penúltimo período de curso regular da UFU;
- Ser comunicativo(a) e ter facilidade para lidar com o público interno e externo da UFU;
- Domínio da Língua Portuguesa (leitura e redação);
- Domínio em programação;
- Disposto(a) a desenvolver atividades em equipe;
- Ter responsabilidades;
- Ter disposição e facilidade para lidar com crianças entre 09 à 12 anos e adolescentes de 13 à 17 anos.
- Ter bom rendimento acadêmico;

ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS:

- O Bolsista ministrará de 8 a 12 horas-aula por semana, sendo no máximo 4 horas-aula para cada turma de alunos do projeto, sempre com 2 horas-aula seguidas.
- O Bolsista também deverá procurar o orientador responsável semanalmente a fim de informá-lo sobre o andamento dos cursos bem como receber feedback.
- O Voluntário acompanhará as aulas junto com o Bolsista, auxiliando no esclarecimento de dúvidas e na assimilação do conteúdo por parte dos alunos do projeto.
- O Bolsista é o responsável pelo desenvolvimento do conteúdo das aulas e poderá contar com o auxílio dos Voluntários nessa tarefa.
- O Bolsista e Voluntário auxiliarão na divulgação dos projetos nas escolas de Monte Carmelo.

CONTRIBUIÇÃO DA BOLSA PARA O (A) ALUNO (A):

O programa prevê a capacitação dos alunos de graduação participantes como uma extensão dos conhecimentos aprendidos no curso, procurando explorar esses conceitos e extrapolando-os para uma aplicação mais prática. Toda experiência vivenciada pelos bolsistas em contato com os alunos de ensino básico pode trazer resultados interessantes, válidos de serem analisados e discutidos em congressos e simpósios. Os alunos extensionistas irão desenvolver todo o conteúdo que dará apoio ao ensino de algoritmo e programação. Ademais, os alunos extensionistas participarão de treinamentos e serão motivados a participar de olimpíadas e maratonas de programação para experimentar um ambiente de programação competitivo no qual devem resolver problemas sob pressão e rapidamente.

AValiação:

A avaliação do bolsista será feita no decorrer da realização das atividades propostas. Para tanto, serão utilizadas fichas de avaliação e observações realizadas por alunos e pelos coordenadores do Programa, Projetos e subprojetos.

ANEXO II

QUADRO DE COMPATIBILIDADE HORÁRIA

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
08:00						
09:00						
10:00						
11:00						

12:00						
13:00						
14:00						
15:00						
16:00						
17:00						
18:00						

OBS: Marcar com **X** os **horários disponíveis** para as atividades da **bolsa de extensão**.

Nome do(a) Candidato(a):

ANEXO III FORMULÁRIO DE CADASTRO DE BOLSISTAS

Nome Completo:	
Data de Nascimento:	
Sexo:	Estado Civil:
Nome do pai:	
Nome da mãe:	
Naturalidade:	UF:
Curso:	Período/Ano:
Número de matrícula:	Ingresso:
Telefone Fixo:	Celular:
E-mail:	
Endereço:	
Número:	
Complemento:	
Bairro:	CEP:
Município:	UF:

Uberlândia, ____ de _____ de 2026.

ANEXO IV RECURSO

Argumento

Referência: Processo nº 23117.010549/2026-48	SEI nº 7128431
---	----------------