

EDITAL FUNETEC/SEDEC-PMJP Nº 02/2024

1ª RETIFICAÇÃO**EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO PARA ALUNOS DO FUNDAMENTAL II (ANOS FINAIS) DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA**

A Fundação de Educação Tecnológica e Cultural da Paraíba – FUNETEC/PB, tendo celebrado o Termo de Colaboração nº 10.001/2022, decorrente do Chamamento Público nº 10.002/2022, Processo nº 19.669/2022, com a **SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA – SEDEC**, com assessoramento da **SECRETARIA MUNICIPAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA – SECITEC**, torna público que estarão abertas as inscrições para alunos da rede pública de ensino municipal de João Pessoa, interessados em candidatar-se às vagas de **ALUNO** do **Projeto CODE - CODIFICAR PARA DESENVOLVER**, para o ano letivo de **2024**, conforme disciplina a Lei Municipal n.º 14.280/2021.

1. DO PROJETO CODE

- 1.1. O *Projeto CODE*, cuja sigla advém de “**CODIFICAR PARA DESENVOLVER**” visa integrar o ensino de programação de computadores nas escolas públicas do ensino fundamental da rede municipal de João Pessoa. A ideia é que os alunos possam aumentar sua competência digital como cidadãos e sejam preparados para novas demandas tecnológicas da sociedade e do mercado de trabalho.
- 1.2. O conteúdo de formação em tecnologia será oportunizado para o aluno de forma gradual e como um componente curricular opcional, de maneira que apenas os alunos que demonstrem interesse sejam engajados em uma carga horária complementar.
- 1.3. O Projeto atenderá os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, com prioridade para alunos do 9º, 8º, 7º e 6º anos, nesta ordem.
- 1.4. As atividades do projeto serão tanto remotas quanto presenciais e realizadas no contraturno escolar (turno oposto ao que o aluno estuda), compreendendo a modalidade remota e presencial e como componente extracurricular, ou seja, sem influenciar no cálculo das notas para aprovação de ano.
- 1.5. De uma maneira geral, os objetivos do projeto são:
 - 1.5.1. Introduzir os pilares do pensamento computacional aos alunos do projeto;
 - 1.5.2. Capacitar os alunos do projeto no desenvolvimento de programas de computador simples para apoio na resolução de problemas;
 - 1.5.3. Estimular os alunos do projeto à aprendizagem independente e permanente, motivando-os à continuação dos estudos e eventual participação no mercado de trabalho.
- 1.6. As atividades e objetivos abordados deverão ser adequados e nivelados ao ano em que o aluno está matriculado.
- 1.7. Os seguintes atores exercem funções no *Projeto CODE*:
 - 1.7.1. **Aluno do Projeto CODE** – é um aluno regular de alguma escola do município de João Pessoa que esteja inscrito no *Projeto CODE* como estudante.
 - 1.7.2. **Monitor** – é um agente do *Projeto CODE* que orienta e apoia um grupo de outros *alunos do Projeto CODE*. Para isso ele irá interagir com o *tutor* e com o *mediador*.
 - 1.7.3. **Tutor** – é um agente com conhecimentos técnicos em programação que atua apoiando o

processo de ensino aprendizagem dos alunos CODE durante toda execução do projeto. O tutor supervisiona diretamente grupos de alunos e seus monitores, atuando com cada grupo de alunos tanto de forma presencial (na escola) como remotamente algumas vezes por semana, com apoio dos *mediadores* e dos *coordenadores pedagógicos*.

- 1.7.4. **Mediador** - é um agente que acompanha as atividades do Projeto CODE na escola, facilitando junto à direção escolar a organização de recursos a serem usados nas atividades do Projeto CODE;
- 1.7.5. **Coordenador pedagógico** – organiza conteúdos curriculares em tecnologia, seleciona ferramentas de apoio ao processo de ensino-aprendizagem e acompanha atividades desenvolvidas pelos *tutores* e *monitores*.
- 1.8. As atividades presenciais ocorrerão na Unidade Escolar na qual o aluno é matriculado regularmente e serão acompanhadas por *tutores* que serão selecionados por meio do presente edital. O Projeto tem como objetivos oportunizar aos alunos da rede pública municipal:
 - 1.8.1. A incorporação e aplicação dos pilares do pensamento computacional, que são: decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração e projeto de algoritmos;
 - 1.8.2. A compreensão de estruturas de programação simples de uma linguagem de programação;
 - 1.8.3. O desenvolvimento de programas simples para apoio na resolução de problemas;
 - 1.8.4. Capacitá-los para a aprendizagem permanente, em eventual prosseguimento dos estudos ou diretamente no mundo do trabalho.
- 1.9. A coordenação do projeto definirá quais dos objetivos listados serão abordados para as turmas a serem formadas, de acordo com o ano dos alunos.

2. DAS ATRIBUIÇÕES DO ALUNO DO PROJETO CODE

- 2.1. Ter disponibilidade de 08 horas semanais para realização das atividades do projeto, sendo 02 (duas) dessas horas destinadas para os encontros presenciais na Unidade Escolar do estudante.
- 2.2. Realizar as atividades teóricas e práticas do projeto.
- 2.3. Participar dos encontros presenciais e remotos no turno oposto das atividades escolares.
- 2.4. Participar dos momentos de culminância do projeto.

3. DAS VAGAS E DA SELEÇÃO

- 3.1. Estão sendo disponibilizadas 11.000 (onze mil) vagas para os alunos do Ensino Fundamental II (anos finais) da Rede Pública Municipal de João Pessoa.
- 3.2. *CODE* serão preenchidas seguindo a ordem de inscrição, contemplando inicialmente os estudantes do 9º ano, seguido pelo 8º, 7º, e por fim, o 6º.
- 3.3. As vagas para *monitores* serão preenchidas por um processo de seleção regida segundo as regras do Edital FUNETEC/SEDEC-PMJP Nº 03/2024, disponível em <http://funetec.com/code/edital-aluno-monitor>.

4. DAS INSCRIÇÕES

- 4.1. A inscrição do *aluno do Projeto CODE* é **voluntária**.
- 4.2. Para ter sua inscrição aceita como *aluno do Projeto CODE*, o aluno deve obrigatoriamente estar regularmente matriculado em uma escola da rede pública municipal da cidade de João Pessoa no Ensino Fundamental II (anos finais), ou seja, do 6º ao 9º anos.
- 4.3. A inscrição como *aluno do Projeto CODE* implicará no conhecimento dos objetivos do Projeto CODE e aceitação das normas e condições estabelecidas neste edital, das quais não poderá alegar desconhecimento.
- 4.4. As inscrições poderão ser realizadas **exclusivamente** através do formulário eletrônico disponível no endereço <https://funetec.com/code/inscricao-aluno> no prazo indicado no item 5 deste edital.
- 4.5. Ao se inscrever, o aluno declara que **tem a anuência dos seus responsáveis** e que eles conhecem os termos dos editais correspondentes à vaga concorrida).
- 4.6. O aluno deve informar corretamente sua matrícula no formulário de inscrição, sob pena de ter sua inscrição rejeitada.
- 4.7. Em caso de mais de uma inscrição com mesma matrícula, apenas a última inscrição será considerada.
- 4.8. Pelo menos as seguintes informações serão solicitadas no formulário de inscrição para *aluno do Projeto CODE*:
- 4.8.1. Número da Matrícula Escolar OU número do Cartão SUS;
- 4.8.2. Seu nome completo;
- 4.8.2. Nome da escola em que estuda
- 4.9. Demais informações importantes serão obtidas a partir da Número da Matrícula Escolar OU número do Cartão SUS indicado pelo aluno, razão pela qual o aluno deve ter máxima atenção na digitação dessas informações, sob pena de não serem localizados no sistema de informação da SEDEC (EducaSim), podendo invalidar a inscrição.

5. DO CRONOGRAMA

ETAPAS DESTE EDITAL	DATA OU PERÍODO
PUBLICAÇÃO DO EDITAL	13/03/2024
PERÍODO DE IMPUGNAÇÃO DO EDITAL	13/03/2024 até 15/03/2024 às 16h00
PERÍODO DE INSCRIÇÃO	16/03/2024 até 31/03/2024 às 16h00 16/03/2024 até 07/04/2024 às 22h00
PUBLICAÇÃO DE RESULTADO PARCIAL	05/04/2024 às 17h00 12/04/2024 às 17h00
PERÍODO RECURSAL DO RESULTADO PARCIAL	06/04/2024 até 07/04/2024 às 17h00 13/04/2024 até 14/04/2024 às 17h00
PUBLICAÇÃO DE RESULTADO FINAL	09/04/2024 às 17h00

	17/04/2024 às 17h00
--	---------------------

6. DO RESULTADO

- 6.8. O resultado das inscrições e os alunos aceitos por escola será publicado na página oficial da FUNETEC, em data indicada no cronograma do edital (vide seção 5).
- 6.9. É de total responsabilidade do estudante e seus responsáveis o acompanhamento do resultado final do edital conforme cronograma definido.

7. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 7.1. O estudante que não tenha acesso à internet ou ao computador para realizar a inscrição deverá entrar em contato com a secretaria escolar, que disponibilizará orientação e canais adequados para viabilização da inscrição.
- 7.2. A Secretaria Municipal da Educação se reserva o direito de realizar, periodicamente, o acompanhamento da execução do Projeto CODE, por meio de relatórios específicos, e por visitas técnicas ou por entrevistas com o *aluno do Projeto CODE*.
- 7.3. Os candidatos que desejarem interpor recurso em face deste edital ou do resultado desta Chamada poderão fazê-lo por meio do envio de requerimento indicando motivo do recurso e sua justificativa. Os recursos devem ser enviado, exclusivamente, através do e-mail code.inscricao@funetec.com e nos prazos previstos no edital.
- 7.4. Dúvidas ou informações sobre este Edital e sobre o processo seletivo do Projeto CODE poderão ser dirigidas/obtidas enviando uma mensagem de e-mail para o endereço code.duvida@funetec.com.
- 7.5. Receberão certificados de participação no *Projeto CODE* os alunos que:
- 7.5.1. Obtiverem, no mínimo, 60% de participação nos encontros presenciais e remotos;
- 7.5.2. Entregarem, no mínimo, 60% das atividades realizadas nos momentos presenciais e remotos.

João Pessoa/PB, 27 de março de 2024.