

EDITAL FUNETEC/SEDEC-PMJP Nº 02/2023

**EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO PARA ALUNOS DE CURSOS SUPERIORES OU DE
PÓS-GRADUAÇÕES DA ÁREA DE COMPUTAÇÃO DE INSTITUIÇÕES DE ENSINO
SUPERIOR PARA ATUAREM COMO *TUTORES* EM ESCOLAS DO ENSINO FUNDAMENTAL
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 de cursos superiores de computação ou áreas afins e alunos de pós-graduação na área, interessados em candidatar-se às vagas de **TUTORES** do **Projeto CODE - CODIFICAR PARA DESENVOLVER**, para o ano letivo de 2023, 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;
 - 1.5.2. Capacitar os alunos no desenvolvimento de programas de computador simples para apoio na resolução de problemas;

- 1.5.3. Estimular os alunos 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 aluno do Projeto CODE que exerce o papel adicional orientando e apoiando um grupo de outros alunos do Projeto CODE. Para isso ele irá interagir com o tutor e com o monitor de tecnologia.
 - 1.7.3. **Tutor** - é o mediador do processo de ensino-aprendizagem do Projeto CODE. 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 monitores de tecnologia e dos coordenadores pedagógicos.
 - 1.7.4. **Monitor de tecnologia** - é um agente treinado com conhecimentos em tecnologia da informação que atua na escola apoiando tutores e monitores e é um facilitador junto à direção escolar para a organização de recursos a serem usados nas atividades do Projeto CODE. Acompanha e avalia os tutores, monitores e alunos do Projeto CODE sob sua orientação e reporta para a coordenação pedagógica.
 - 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.
- 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. DO CRONOGRAMA GERAL

ETAPAS DESTE EDITAL	DATA OU PERÍODO
PUBLICAÇÃO DO EDITAL	13/02/2023
PERÍODO DE IMPUGNAÇÃO DO EDITAL	de 13/02/2023 a 14/02/2023
PERÍODO DE INSCRIÇÃO	de 15/02/2023 a 27/02/2023
PUBLICAÇÃO DE RESULTADO PARCIAL	03/03/2023

PERÍODO RECURSAL DO RESULTADO PARCIAL	de 03/03/2023 a 04/03/2023
PUBLICAÇÃO DE RESULTADO FINAL	05/03/2023
CONVOCAÇÃO PARA CONTRATAÇÕES	05/03/2023

3. DA REMUNERAÇÃO E DAS ATRIBUIÇÕES DO ENCARGO

- 3.1. Os *tutores* selecionados serão remunerados na forma de concessão de bolsas, pagas pela Fundação de Educação Tecnológica e Cultural da Paraíba – FUNETEC/PB.
- 3.2. As atividades exercidas pelos profissionais não caracterizam vínculo empregatício de qualquer natureza e os valores recebidos a título de bolsa não se incorporam, para qualquer efeito, ao vencimento, salário, remuneração ou proventos recebidos.
- 3.3. O início das atividades do *tutor* bolsista dar-se-á mediante o fechamento de turmas (existência de demanda) e de acordo com a disponibilidade orçamentária e financeira do projeto.
- 3.4. O pagamento da bolsa não faz jus a licenças, auxílio-doença ou qualquer outro tipo de benefício.
- 3.5. Exclusivamente nos casos de doenças que requerem uma interrupção das atividades de mais de UMA semana, a concessão da bolsa será suspensa, podendo o *tutor* ser substituído;
- 3.6. Nos casos de desligamento ou suspensão, será designado outro *tutor* que assuma as atividades, obedecendo a ordem de classificação neste Edital.
- 3.7. O pagamento das bolsas aos *tutores* deve obedecer ao seguinte valor e carga horária:

FUNÇÃO	CARGA HORÁRIA	VALOR DA BOLSA	VAGAS ESTIMADAS
<i>Tutor</i>	15 horas semanais, sendo pelo menos 4 horas de atividade presencial na escola	R\$ 700,00	200

- 3.8. O tutor bolsista deverá ter disponibilidade para reuniões semanais remotas e/ou presenciais e atividades de formação para as atividades que irá desempenhar, limitadas à carga horária exigida.
- 3.9. A comprovação de conclusão das duas disciplinas de programação em curso de graduação de nível superior deve ser enviada no ato da inscrição, devendo o candidato(a) enviar neste momento a documentação comprobatória válida (diploma/certificado/histórico escolar) onde possam ser observadas com clareza as notas obtidas nas disciplinas e o coeficiente de rendimento acadêmico.
- 3.10. O pagamento da bolsa será efetivado exclusivamente por meio de depósito em conta corrente de titularidade do(a) bolsista.
- 3.11. A remuneração da bolsa está condicionada exclusivamente às atividades do Projeto CODE e à execução satisfatória das atividades atribuídas ao tutor, a serem verificadas por avaliações periódicas (vide item 8).

- 3.12. A implantação e o pagamento das bolsas estão condicionados à disponibilidade orçamentária e repasse dos recursos para a Fundação de Educação Tecnológica e Cultural da Paraíba – FUNETEC/PB.
- 3.13. Os *tutores* terão as seguintes atribuições:
- 3.13.1. Supervisionar diretamente o grupo de *monitores* e alunos do Projeto CODE;
 - 3.13.2. Conduzir encontros presenciais semanais com os *monitores* e alunos do Projeto CODE da escola em João Pessoa de acordo com o material didático já planejado pela equipe de *coordenadores pedagógicos* do projeto;
 - 3.13.3. Adequar o planejamento dos encontros presenciais às necessidades específicas do público beneficiado;
 - 3.13.4. Adequar conteúdos, materiais didáticos, mídias e bibliografia às necessidades e perfil dos *Alunos do Projeto CODE*;
 - 3.13.5. Propiciar espaço de acolhimento e debate com os *alunos do Projeto CODE*;
 - 3.13.6. Estar disponível para atender alunos em horário regular estabelecido, podendo este atendimento ser presencial ou remoto;
 - 3.13.7. Disponibilizar 15 horas semanais ao projeto, sendo pelo menos 4h para encontros presenciais e 4h para atendimento de alunos em horário regular estabelecido;
 - 3.13.8. Acompanhar as atividades desenvolvidas pelos *alunos do Projeto CODE* e seu desempenho, com o instrumento adequado ao público atendido e preenchendo relatórios sobre este acompanhamento;
 - 3.13.9. Acompanhar e avaliar as atividades desenvolvidas pelos *monitores*, preenchendo relatórios sobre este acompanhamento;
 - 3.13.10. Participar dos encontros e reuniões com a coordenação pedagógica e *monitores de tecnologia* da escola e de momentos de culminância durante o projeto;
 - 3.13.11. Com a ajuda dos *monitores de tecnologia*, atuar junto aos professores da escola para a realização de atividades interdisciplinares;
 - 3.13.12. Criar ou selecionar novos conteúdos e objetos educacionais a serem introduzidos em edições seguintes do projeto;
 - 3.13.13. Entregar o Relatório final totalmente preenchido no término de sua participação como *tutor* do projeto.
- 3.14. Os *tutores* bolsistas devem estar presentes em todos os encontros presenciais e virtuais programados, sendo advertidos pelos *monitores de tecnologia* e coordenadores caso haja falta de pontualidade ou irresponsabilidade com a boa qualidade da *tutoria* junto aos alunos.

4. DAS INSCRIÇÕES

- 4.1. Poderão se inscrever para exercer o encargo de Tutor Bolsista o aluno regular de curso superior na área de Computação (ou curso afim) ou o aluno de pós-graduação na área de computação (ou afim) que tenha cursado pelo menos duas disciplinas de programação em instituição de ensino superior reconhecidas pelo MEC.
- 4.2. O entendimento sobre “curso afim” envolve outros cursos na área de Tecnologia da Informação, eventualmente com nomenclatura diferente de “Ciência da Computação” e o enquadramento desses cursos no conceito de “curso afim” é de julgamento exclusivo da comissão de seleção.

- 4.3. A inscrição para o processo seletivo disposto neste Edital será realizada, exclusivamente, via Internet (online), utilizando formulário com o link disponível no sítio eletrônico www.funetec.com/code/inscricao-tutor, que deverá ser preenchido e enviado no prazo de inscrição estabelecido no cronograma deste edital.
- 4.4. Não serão aceitas inscrições fora do prazo estabelecido.
- 4.5. Deverão ser anexados, no ato da inscrição, por meio de envio (upload) no formulário eletrônico os seguintes documentos em PDF:
 - 4.5.1. Declaração de matrícula regular no Curso de Graduação na área de computação ou certificados de conclusão (ou diploma) de curso superior;
 - 4.5.2. Histórico escolar completo, incluindo notas em ao menos duas disciplinas de programação já cursadas em instituição de ensino superior reconhecida pelo MEC;
 - 4.5.3. Documento de identificação pessoal;
 - 4.5.4. CPF;
 - 4.5.5. Comprovante de residência.
- 4.6. Serão considerados documentos de identificação pessoal: carteiras expedidas pelos Comandos Militares, pelas Secretarias de Segurança Pública, pelos Institutos de Identificação, pelas Polícias Militares e pelos Corpos de Bombeiros Militares; carteiras expedidas pelos órgãos fiscalizadores de exercício profissional (ordens, conselhos etc.) que, por lei federal, valham como identidade e possibilitem a conferência da foto e da assinatura; carteira de habilitação (somente o modelo com foto);
- 4.7. As inscrições que não contemplarem o solicitado neste Edital não serão homologadas.
- 4.8. Após o encerramento das inscrições, não será possível a entrega de novos documentos e alterações das informações prestadas no ato da inscrição.
- 4.9. Em caso de mais de uma inscrição para o mesmo candidato, apenas a última inscrição será considerada.

5. DA SELEÇÃO E DA CLASSIFICAÇÃO

- 5.1. O Processo de Seleção Pública Simplificada para *tutores* que atuarão no Projeto CODE será regido por este Edital e destina-se a selecionar candidatos interessados em desempenhar o encargo de *Tutor* Bolsista em escolas do Ensino Fundamental de João Pessoa.
- 5.2. O Processo de Seleção Pública Simplificada, para atuação nas atividades como *Tutor*, a que se refere este Edital, será conduzido por Comissão Interna de Seleção, composta pelos membros indicados pela FUNETEC/PB.
- 5.3. Para efeitos de homologação, apenas serão consideradas válidas as inscrições dos candidatos que atendam ao estabelecido no perfil estabelecido no item 4 deste Edital.
- 5.4. O Processo de Seleção Pública Simplificada se dará por meio de avaliação da documentação, com caráter eliminatório e classificatório, obedecendo aos critérios estabelecidos neste Edital.
- 5.5. Aos candidatos inscritos será atribuída a situação de aprovado, classificado ou desclassificado, a depender do atendimento aos requisitos de inscrição e seleção.
- 5.6. A análise dos documentos enviados via preenchimento de formulário online será realizada pela Comissão Interna de Seleção, que classificará os candidatos obedecendo a ordem decrescente de pontuação total.

- 5.7. A pontuação total de cada candidato será calculada de acordo com os seguintes critérios:
- 5.7.1. Notas em duas disciplinas de programação (P1 e P2) cursadas em curso de graduação de nível superior reconhecido pelo MEC, com peso 3 cada;
 - 5.7.2. Coeficiente de rendimento acadêmico (CRA) do(a) candidato(a) em curso de graduação reconhecido pelo MEC na área de computação, com peso 4.
 - 5.7.3. A pontuação de cada candidato(a) será calculada pela expressão:
$$\text{TOTAL} = ((3 * P1) + (3 * P2) + (4 * \text{CRA})) / 10$$
- 5.8. Na hipótese de igualdade no total de pontos entre os candidatos, terá preferência na classificação, sucessivamente, o candidato que tiver:
- 5.8.1. Maior idade, de acordo com a data de nascimento, conforme o artigo 27, parágrafo único, da Lei Federal 10.741/03;
 - 5.8.2. Maior CRA;
 - 5.8.3. Maior média das duas disciplinas de programação consideradas, ou seja, o valor de $(P1 + P2) / 2$;
- 5.9. A partir da ordem de classificação, os *tutores* serão alocados com base na indicação de escolas e horários descrita no formulário de inscrição, considerando as vagas para *tutores* em cada escola.
- 5.10. O resultado da seleção será divulgado no site da FUNETEC-PB: www.funetec.com/code

6. DOS RECURSOS

- 6.1. A FUNETEC/PB tem a autoridade final na apreciação dos aspectos de conteúdo desta Chamada, cabendo recurso fundamentado contra suas decisões, somente na ocorrência de vícios ou erros formais na condução da Chamada.
- 6.2. 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 enviados, exclusivamente, através do e-mail code.inscricao@funetec.com e nos prazos previstos no edital.
- 6.3. Compete à FUNETEC/PB aceitar os recursos impetrados e julgá-los.
- 6.4. O resultado dos recursos interpostos será publicado no endereço eletrônico no site da FUNETEC/PB, no endereço www.funetec.com/code.
- 6.5. Serão indeferidos os recursos interpostos fora do prazo definido neste Edital.

7. DA CONTRATAÇÃO

- 7.1. A convocação para contratação dos *tutores* será feita em publicação no site da FUNETEC-PB, de acordo com as vagas disponibilizadas.
- 7.2. O número de vagas dependerá da adesão de *alunos do Projeto CODE* em cada escola, uma vez que a atuação do tutor se dará com grupos desses alunos na escola. Na medida em que novos alunos adiram ao *Projeto CODE*, novas vagas de tutores serão abertas e novos tutores serão convocados para contratação.

- 7.3. Os candidatos classificados farão parte de uma lista de cadastro de reserva, que poderá ser utilizada para convocação em caso de substituições, desistências ou surgimento de novas vagas de tutores.
- 7.4. A convocação para contratação de tutores a partir da lista de cadastro de reserva respeitará, rigorosamente, a ordem de classificação e o surgimento de vagas em cada escola durante o ano letivo a que se refere este edital.
- 7.5. Para a contratação como tutores e recebimento das bolsas, todos os candidatos convocados deverão apresentar os seguintes documentos:
 - 7.5.1 Identidade, CPF, Comprovante de residência e comprovante de conta bancária de sua titularidade (banco, agência, conta e operação);
- 7.6. Os documentos do item 7.5.1 deverão ser enviados para o endereço eletrônico a ser divulgado na convocação.
- 7.7. Decorrido o período indicado na convocação para apresentação dos *tutores* para contratação, o candidato ausente será desclassificado e, a critério da Coordenação, poderá ser convocado o próximo candidato apto na lista de classificação do presente Processo de Seleção Pública Simplificada.
- 7.8. É de inteira responsabilidade dos candidatos manterem-se informados quanto às publicações deste Processo de Seleção Simplificada por meio do site da Fundação de Educação Tecnológica e Cultural da Paraíba – FUNETEC/PB (www.funetec.com/code).

8. DA AVALIAÇÃO PERIÓDICA

- 8.1. O tutor contratado será avaliado periodicamente, devendo manter avaliação satisfatória para manutenção da bolsa.
- 8.2. A critério da coordenação do projeto, o tutor com avaliação insatisfatória poderá ser desligado da função de tutor.
- 8.3. Os critérios de avaliação do tutor se referirão a sua assiduidade na escola e nas atividades do programa, cumprimento de tarefas e prazos atribuídos, pontualidade nas atividades em grupo (presenciais ou remotas), cordialidade com alunos e outros agentes da escola e do Projeto CODE.
- 8.4. A periodicidade da avaliação e o instrumento particular com todos os mecanismos e critérios de avaliação serão divulgados pela coordenação do projeto oportunamente, após o início das atividades.

9. DO DESLIGAMENTO

- 9.1. Os tutores poderão solicitar o desligamento da função de tutor do programa a qualquer momento.
- 9.2. Os tutores estarão sujeitos ao desligamento da bolsa nos seguintes casos:
 - 9.2.1. Avaliação insatisfatória no período da avaliação;
 - 9.2.2. Envolvimento em casos de violência escolar;
 - 9.2.3. Descumprimento de obrigações pactuadas, conforme descritas neste edital.

- 9.3. O *tutor* que faltar atividade presencial semanal deverá apresentar justificativa no prazo de 2 dias a contar da sua ausência, sob pena de desligamento automático do projeto;
- 9.4. O afastamento do *Tutor* implica no cancelamento de sua bolsa.
- 9.5. Em casos de desligamento do tutor, a coordenação do Projeto CODE, a seu critério, poderá convocar o próximo candidato classificado na lista de cadastro de reserva.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- 10.1. Este Edital de Seleção Simplificada será divulgado no site da FUNETEC.
- 10.2. É de inteira responsabilidade dos candidatos acompanharem os resultados e demais publicações referentes a este Edital de Seleção Pública Simplificada.
- 10.3. A SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE JOÃO PESSOA, a SECRETARIA MUNICIPAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE JOÃO PESSOA e a FUNETEC-PB NÃO se responsabilizam por eventuais despesas de deslocamento ou quaisquer outras relacionadas ao encargo de *tutor*;
- 10.4. O encargo de *Tutor* será preenchido em consonância com a necessidade de execução e com a disponibilidade orçamentária e financeira do projeto.
- 10.5. O período de duração da bolsa-auxílio será limitado à duração do projeto.
- 10.6. A execução do Projeto CODE será realizada de acordo com o orçamento aprovado.
- 10.7. A qualquer tempo, poderá ser anulada a inscrição dos bolsistas, caso se verifique, posteriormente, alguma irregularidade nas declarações e/ou na documentação apresentada, sem prejuízo das sanções penais impostas cabíveis a ele.
- 10.8. No ato da inscrição, os candidatos concordam explicitamente com todas as normas contidas neste Edital.
- 10.9. Dúvidas ou informações sobre o este Edital e sobre processo seletivo do Projeto CODE poderão ser dirimidas/obtidas enviando uma mensagem de e-mail para o endereço code.duvida@funetec.com.
- 10.10. Os casos omissos serão decididos pela Coordenação do Projeto CODE e pela FUNETEC/PB.

João Pessoa, 13 de fevereiro de 2023.