

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 REGULARES DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA DA ACADEMIA HACKTOWN 2022 (CAMPUS PETROLINA), NA MODALIDADE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA – EDITAL Nº 08/2022

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 187/2020 de 03 de março de 2020, faz saber e torna pública a abertura das inscrições do processo seletivo para **240 vagas** para os cursos de Programação em Jogos e Robótica (Regulares): Kids 0, Kids I, Kids II, Teens Junior e Teens da ACADEMIA HACKTOWN, na modalidade de Formação Inicial e Continuada (FIC), 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 do PROJETO ACADEMIA HACKTOWN, na modalidade Formação Inicial e Continuada (FIC), no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sertão Pernambucano (IF SertãoPE) campus Petrolina. “Este Edital atende às exigências do Parecer n.00083/2017/PROC/PF IF SERTÃO PERNAMBUCANO/PGE/AGU de 16 de março de 2017”.

1.2 A oferta de cursos de Formação Inicial e Continuada no IF SertãoPE 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 IF SertãoPE.

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 campus Petrolina. Caso haja necessidade de suspensão dos encontros presenciais por questões de saúde pública em decorrência da Pandemia da COVID 19¹, esses passarão a acontecer por meio do meio do Ambiente Virtual do projeto Academia HackTown (<https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/ava/>), através de encontros remotos na plataforma do Projeto e mentoria por meio do aplicativo Telegram².

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

1.5.1 Também são objetivos do Projeto Academia HackTown:

- a) Capacitar o público envolvido para o letramento e a cidadania digital;
- b) Oportunizar de forma prioritária a inclusão digital.;
- c) Desenvolver competências e habilidades de fluência digital nos indivíduos;
- d) Possibilitar práticas e conhecimentos técnicos para o impulsionamento do negócio através das mídias;
- e) Promover o manuseio das regras de comunicação em ambiente digital;
- f) Possibilitar a fluência tecnológica dos envolvidos.

¹ Doença causada pelo vírus coronavírus (SARS-CoV-2).

² Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=org.telegram.messenger&hl=pt_BR
<https://apps.apple.com/br/app/telegram-messenger/id686449807>

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

1.6 A seleção objetiva o preenchimento de **240 (duzentos e quarenta) vagas** ofertadas pelo campus Petrolina destinadas aos interessados que atendam aos requisitos deste Edital.

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 ensino de programação em jogos e robótica de forma lúdica e divertida, prioritariamente, para crianças e jovens de escolas públicas do sertão pernambucano e assim, contribuir para a formação de cidadãos inventivos e criativos capazes de trabalhar em equipe para a resolução de problemas de maneira sistêmica.

Visão: Ser referência na transferência de tecnologias modernas para crianças e jovens de escolas públicas por meio de metodologias inovadoras, no médio prazo em Pernambuco, e no longo prazo, para o Brasil. Dessa forma, contribuindo para o fortalecimento da cidadania com a redução dos riscos de vulnerabilidade social dos envolvidos, além de promover a oportunidade de desenvolvimento do potencial individual.

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

3. DO NÚMERO DE VAGAS

3.1 O presente edital destina 240 (duzentos e quarenta) vagas conforme quadro nº 1 no Campus Petrolina.

QUADRO Nº 01 – CAMPUS PETROLINA- CURSOS E VAGAS DISPONÍVEIS

CURSO	CARGA HORÁRIA	TOTAL DE VAGAS	REQUISITOS MÍNIMOS
KIDS 0 (MANHÃ)	30h	15	Idade entre 07 e 08 anos.
KIDS 0 (TARDE 1)	30h	15	Idade entre 07 e 08 anos.
KIDS 0 (TARDE 2)	30h	15	Idade entre 07 e 08 anos.
KIDS 1 (MANHÃ 1)	40h	15	Idade entre 09 e 10 anos ou ter concluído o curso regular Kids 0.
KIDS 1 (MANHÃ 2)	40h	15	Idade entre 09 e 10 anos ou ter concluído o curso regular Kids 0.
KIDS 1 (MANHÃ 3)	40h	15	Idade entre 09 e 10 anos ou ter concluído o curso regular Kids 0.
KIDS 1 (TARDE 1)	60h	15	Idade entre 09 e 10 anos ou ter concluído o curso regular Kids 0.
KIDS 1 (TARDE 2)	60h	15	Idade entre 09 e 10 anos ou ter concluído o curso regular Kids 0.
KIDS 2 (MANHÃ 1)	60h	15	Idade entre 11 e 12 anos ou ter concluído o curso regular Kids I.
KIDS 2 (MANHÃ 2)	60h	15	Idade entre 11 e 12 anos ou ter concluído o curso regular Kids I.
KIDS 2 (MANHÃ 3)	60h	15	Idade entre 11 e 12 anos ou ter concluído o curso regular Kids I.
KIDS 2 (TARDE 1)	60h	15	Idade entre 11 e 12 anos ou ter concluído o curso regular Kids I.
KIDS 2 (TARDE 2)	60h	15	Idade entre 11 e 12 anos ou ter concluído o curso regular Kids I.
TEENS JÚNIOR (MANHÃ)	60h	15	Idade entre 13 e 14 anos ou ter concluído o curso regular Kids II.
TEENS JÚNIOR (TARDE)	60h	15	Idade entre 13 e 14 anos ou ter concluído o curso regular Kids II.
TEENS (TARDE)	60h	15	Idade entre 15 a 17 anos ou ter concluído o curso regular Teens Junior.
TOTAL DE VAGAS		240	

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

4. PÚBLICO ALVO

4.1 O curso é destinado para candidatos a partir de 07 (sete) 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 De acordo com o item 1.4, para participar dos cursos previstos neste edital, caso haja necessidade de encontros remotos, o candidato e seu/sua responsável legal deverá atender os seguintes requisitos mínimos:

- a) Possuir acesso a computador com conexão a internet;
- b) Saber se comunicar através de e-mail e outros aplicativos de comunicação como o Whatsapp, Telegram, Hangout e outros.
- c) Saber usar navegadores de Internet.
- d) Ter disponibilidade para acessar o ambiente virtual e realizar as atividades online;
- e) Atender aos pré-requisitos descritos no quadro Nº 01.

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 ETAPA ÚNICA.

6.3 A inscrição será realizada **EXCLUSIVAMENTE** pela Internet, no período de **17/05** a **07/06/2022**, observando o horário local, no link <https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/selecao> até às 23h59 do dia **07/06/2022**. Ao acessar o portal de inscrições, o candidato/responsável legal deve seguir os seguintes passos:

1. Efetuar o cadastro (opção “**Quero me cadastrar**”);
2. Preencher todos os dados solicitados;
3. Selecionar o edital;
4. Selecionar o campus;
5. Selecionar a turma e curso;
6. Selecionar e enviar documentos obrigatórios e opcionais conforme item 6.4;
7. Conferir os dados do comprovante de inscrição;
8. Finalizar a inscrição.

6.4 Documentação para inscrição:

6.4.1 Documentos Digitalizados Obrigatórios :

- a) RG (Frente e Verso) ou Certidão de Nascimento;
- b) CPF (do(a) candidato(a));
- c) Comprovante de escolaridade (declaração ou boletim escolar com carimbo da escola).
- d) Comprovante de residência;
- e) 01 foto 3x4 recente.

6.4.2 Documentos Digitalizados Opcionais:

- a) Comprovante de conclusão de curso da Academia HackTown (curso de curta duração ou regular);

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

6.5 A documentação solicitada deverá ser entregue exclusivamente em formato digital através do sistema de inscrição online, conforme os passos descritos no **item 6.3**.

6.6 A inscrição será homologada somente após o envio dos documentos obrigatórios no sistema, conforme o item 6.4 deste edital.

6.7 Não serão aceitas inclusões de comprovantes após o procedimento de verificação pela comissão do processo seletivo da inclusão dos documentos obrigatórios digitalizados, conforme o item **6.4** deste edital.

6.8 O candidato terá sua inscrição indeferida caso não apresente os documentos digitalizados obrigatórios descritos no item **6.4.1**.

6.9 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 IF SertãoPE, das quais o candidato não poderá alegar desconhecimento.

6.10 Os documentos enviados para a efetivação da inscrição devem estar legíveis, e submetidos em formato .pdf ou .jpg ou .png. Cabe ao candidato(a) a conferência dos documentos antes do envio. Também é de inteira responsabilidade do candidato a correta submissão dos documentos.

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 ocorrerá com uma reunião com os alunos e pais ou responsáveis para esclarecimentos sobre o funcionamento do curso. A reunião acontecerá na data indicada conforme cronograma do item 13.

QUADRO Nº 02 – INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO

CAMPUS	CURSO	HORÁRIO	SALA	DATA DE INÍCIO DAS AULAS PREVISTO
PETROLINA	KIDS 0 (MANHÃ)	TERÇA 08:00 às 10:00	SALA B10	28/06/2022
	KIDS 0 (TARDE 1)	QUINTA 14:00 às 16:00	SALA B02	30/06/2022
	KIDS 0 (TARDE 2)	TERÇA 14:00 às 16:00	SALA B10	28/06/2022
	KIDS 1 (MANHÃ 1)	QUINTA 08:00 às 10:00	SALA B02	30/06/2022
	KIDS 1 (MANHÃ 2)	SEGUNDA 08:00 às 10:00	SALA B10	04/07/2022
	KIDS 1 (MANHÃ 3)	QUARTA 08:00 às 10:00	SALA B10	29/06/2022
	KIDS 1 (TARDE 1)	TERÇA 14:00 às 16:00	SALA B02	28/06/2022
	KIDS 1 (TARDE 2)	QUINTA 14:00 às 16:00	SALA B10	30/06/2022

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

	KIDS 2 (MANHÃ 1)	QUARTA 08:00 às 11:00	SALA B02	29/06/2022
	KIDS 2 (MANHÃ 2)	SEGUNDA 08:00 às 11:00	SALA B02	04/07/2022
	KIDS 2 (MANHÃ 3)	TERÇA 08:00 às 11:00	SALA B02	28/06/2022
	KIDS 2 (TARDE 1)	QUARTA 14:00 às 17:00	SALA B10	29/06/2022
	KIDS 2 (TARDE 2)	SEXTA 14:00 às 17:00	SALA B10	01/07/2022
	TEENS JÚNIOR (MANHÃ)	QUINTA 08:00 às 11:00	SALA B10	30/06/2022
	TEENS JÚNIOR (TARDE)	SEXTA 14:00 às 17:00	SALA B02	01/07/2022
	TEENS (TARDE)	SEGUNDA 14:00 às 17:00	SALA B02	04/07/2022

8. PROCESSO SELETIVO

8.1 O processo seletivo será realizado em uma única fase e corresponde a análise da documentação descrita no item 6.4.

8.2 Para fins de classificação será utilizada a pontuação obtida com a apresentação dos documentos conforme Quadro Nº 03 - Pontuação dos Documentos para a Classificação.

QUADRO Nº 03 – PONTUAÇÃO DOS DOCUMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO

ITEM	REFERÊNCIA	PONTUAÇÃO
01	Vínculo com escola pública ou na rede privada com bolsa integral (comprovante de escolaridade - boletim escolar e/ou declaração com o carimbo da escola).	30 pontos
02	Vínculo com escola particular (comprovante de escolaridade - boletim escolar e/ou declaração com o carimbo da escola).	20 pontos
03	Comprovante que fez parte como aluno de curso de curta duração de até 20 horas, da Academia HackTown. (10 pontos por certificado - até dois certificados).	20 pontos
04	Comprovante que fez parte como aluno de curso regular a partir de 30 horas, da Academia HackTown. (15 pontos por certificado - até dois certificados).	30 pontos
Pontuação Máxima: Vínculo com escola pública ou na rede privada com bolsa integral		80 PONTOS
Pontuação Máxima: Vínculo com escola particular		70 PONTOS

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

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

-
- a) Maior Idade, sendo considerado dia, mês e ano;
 - b) 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:

- a) Cometer falsidade ideológica com prova documental;
- b) Utilizar de procedimentos ilícitos, devidamente comprovados por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico;
- c) Burlar ou tentar burlar quaisquer das normas definidas neste Edital;
- d) Dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no Processo Seletivo;
- e) 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 SertãoPE em: www.ifsertao-pe.edu.br , <https://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/campus/petrolina> e hacktown.ifsertao-pe.edu.br.

9.2 O resultado final será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IF SertãoPE em: www.ifsertao-pe.edu.br, <https://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/campus/petrolina> e 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 6.4.1. 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 IF SertãoPE.

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

11. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CURSO PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA	CONTEÚDO
Kids 0	Conceitos fundamentais de lógica de programação: algoritmo; estrutura de repetição; estrutura condicional; variáveis; instruções; operadores lógicos e aritméticos; Lógica de programação em blocos; Fundamentos de raciocínio lógico; Aprendendo e praticando conceitos de programação com o Code.org e Comput It. Prática com Robótica através da plataforma LEGO Mindstorms - EV3.
Kids I	Conceitos fundamentais de lógica de programação: construção de algoritmos; Instruções; estrutura de repetição; estrutura condicional; variáveis; instruções; operadores lógicos e aritméticos; Lógica de programação em blocos; Lógica em jogos; Aprendendo e praticando conceitos de programação com o Minecraft. Montagem e programação de robôs através da plataforma LEGO Mindstorms - EV3.
Kids II	Conceitos fundamentais de lógica de programação: algoritmo; estrutura de repetição; estrutura condicional; variáveis; instruções; operadores lógicos e aritméticos; estrutura de repetição; funções; Lógica de programação em blocos; Montagem e programação de robôs através da plataforma LEGO Mindstorms - EV3. Criação de cenários para os robôs montados. Aprendendo a Linguagem de programação C. Montagem e programação de robôs com a plataforma Arduino; Componentes de Eletrônica. Mecânica, Narrativa, dinâmica, estética e tecnologia de Jogos Digitais. Tipos de Jogos (Digitais x Tabuleiro).
Teens Júnior	Conceitos fundamentais de lógica de programação: algoritmo; estrutura de repetição; estrutura condicional; variáveis; instruções; operadores lógicos e aritméticos; estrutura de repetição; funções; Lógica de programação em blocos; Algoritmos da vida real; Representando a Informação; Paradigmas em Programação; Operadores em Programação; Introdução aos Jogos Digitais; Mecânicas de Jogos Digitais. Noções de Engenharia de Software; Noções de design de games. Conhecendo a Linguagem de programação C. Montagem e programação de robôs com a plataforma Arduino; Componentes de Eletrônica.
Teens	Conceitos fundamentais de lógica de programação: algoritmo; estrutura de repetição; estrutura condicional; variáveis; instruções; operadores lógicos e aritméticos; estrutura de repetição; funções; Lógica de programação em blocos; Conceitos sobre HTML5; Estrutura do HTML5; Conceitos sobre CSS3; Conceitos de Javascript; Conceitos de PHP; Noções de design de <i>games</i> . Conhecendo a Linguagem de programação C. Montagem e programação de robôs com a plataforma Arduino; Componentes de Eletrônica.

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

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 **academiahacktown@gmail.com**, 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 08/2022**.

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

13. DO CRONOGRAMA

EVENTOS	DATAS
Publicação do Edital	17/05/2022
Período de inscrição	17/05 a 07/06/2022
Homologação das inscrições	Até 10/06/2022
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 14/06/2022
Período para interposição de recursos do resultado parcial	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Divulgação do resultado final	Até 20/06/2022
Reunião com os alunos e pais ou responsáveis para esclarecimentos sobre o funcionamento do curso	22/06/2022 às 19h no Auditório
Início do Curso	A partir do dia 27/06/2022
Previsão de término do curso	Dezembro de 2022

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

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 IF SertãoPE 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 IF SertãoPE.

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, 17 de Maio de 2022.

Fabiano de Almeida Marinho
Diretor Geral - Campus Petrolina