



## CHAMADA INTERNA PARA PARTICIPANTE VOLUNTÁRIO EM ATIVIDADE DE EXTENSÃO

### ATIVIDADE: iPC - Iniciação à Programação e Competição

Timóteo, 23 de outubro de 2019

A Coordenadora da Atividade de Extensão " iPC - Iniciação à Programação e Competição " - do CEFET-MG, Prof<sup>a</sup>. Deisyamar Botega Tavares, torna público aos alunos do Campus Timóteo o processo para seleção de participantes voluntários m atividade de extensão, para participação na atividade em referência, nos termos estabelecidos na presente Chamada Interna.

**Período de Inscrição: de 23/10/2019 à 29/10/2019**

#### 1. Conheça o que é o iPC

O iPC (Iniciação à Programação e Competição) é um projeto de extensão realizado pelo CEFET-MG Campus Timóteo, que oferece ensino básico de lógica de programação a estudantes, através de ferramentas online gratuitas, como uma forma de iniciação a área da computação e exercício do raciocínio lógico.

As atividades a serem desenvolvidas tem o intuito de promover o uso do raciocínio lógico e matemático, eleger problemas do cotidiano dos participantes para serem resolvidos através da programação de forma lúdica e motivadora, e conseqüentemente, incentivar o ingresso ao curso técnico e/ou de graduação na área da computação ofertados pelo CEFET-MG Campus Timóteo.

Para a realização deste projeto contamos com a participação voluntária de alunos dos cursos técnicos em Desenvolvimento de Sistemas e em Informática e do curso de Engenharia de Computação. Além de alguns professores.

**Maiores informações sobre o projeto:** <https://www.facebook.com/projetoipc.cefetmg/> ou [projetoipc.cefetmg@gmail.com](mailto:projetoipc.cefetmg@gmail.com)

Ou entre em contato com: Aléssio, Deisyamar, Maurílio, Viviane (professores) e também alunos já participantes: Karen e Adam do 3º ano de DS.

#### 2. Quanto às vagas e inscrições:

a. **Categoria Instrutor:** Duas (2) vagas para alunos do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas ou Curso Técnico em Informática. **Será validado como estágio para o curso técnico.**

i. Atividades a serem desempenhadas: atuar como instrutores de plataformas de programação (ex.: code, scratch, roblox, etc) para alunos do ensino médio e ou ensino fundamental.

ii. Requisitos: Gostar de ler e pesquisar, saber programar. Ter facilidade de se comunicar, de tirar dúvida e gostar de ensinar. Ter disponibilidade de dedicação de em média 10 horas semanais ao projeto. OBS: a não existência de todos os requisitos não é eliminatório, mas classificatório.

iii. Como se inscrever: Preencher o formulário disponível no link: <https://forms.gle/egZi3QsoaShjvkhN9>

#### 3. Sobre o processo de seleção:

a. Entrevista: datas e horários a serem divulgados.

b. Alunos inscritos que estiverem realizando estágio serão desclassificados.

#### 4. Forma de Contato:

a. Datas e horário das entrevistas serão divulgados via e-mail cadastrado no ato da inscrição.