



## COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO EDITAL Nº 006/2020

### PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO PARA VAGAS NOS CURSOS DE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA (FIC) PARA O PRIMEIRO SEMESTRE DE 2020 NO IFSP - CÂMPUS ITAPETININGA

O Câmpus Itapetininga do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), por intermédio da sua Coordenadoria de Extensão (CEX), em conformidade com as Leis nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, 11.892 de 29 de dezembro de 2008 e Portaria 2.968 de 24 de agosto de 2015, torna público o presente edital que se refere à Seleção de Participantes para os cursos de Formação Continuada e Livre, eles são: **(1) Game Design: Uma Introdução Utilizando Jogos de Tabuleiro e Prototipagem em Papel; (2) História da arte; (3) História da arte brasileira; (4) Inclusão Digital para a terceira Idade; (5) Libra Básico; (6) Metodologia de Pesquisa e Orientação de Projetos de Iniciação Científica para a Educação Básica.** Os cursos serão ofertados pelo IFSP Câmpus Itapetininga.

#### 1. DA ABERTURA

1.1. As inscrições para a Candidatura às vagas do processo seletivo dos Cursos FIC para o primeiro semestre letivo de 2020, visando o preenchimento de vagas GRATUITAS, estarão abertas conforme item DA CANDIDATURA, no período **de 21 de fevereiro de 2020 até as 23:59h de 13 de março de 2020, exclusivamente através da internet**, no site do IFSP, Câmpus Itapetininga, <https://itp.ifsp.edu.br/ifspitap/>.

1.2. Todos os cursos ofertados são GRATUITOS.

1.3. O Câmpus não se responsabilizará pelo transporte dos estudantes, cabendo a cada discente matriculado o custeio de seu traslado durante a vigência do curso.

#### 2. DAS VAGAS E CURSOS

2.1 A Tabela Geral apresenta os cursos ofertados, suas respectivas vagas, dia e horário da realização das aulas, carga horária total e conteúdo programático do curso e os requisitos necessários para a CANDIDATURA.

2.2 Poderá realizar a candidatura para os cursos o candidato que possuir compatibilidade exigida na **Tabela Geral** do item 2.1, comprovado no ato da efetivação da candidatura, conforme item DA CANDIDATURA.

2.3 Cinco por cento (5%) das vagas são reservadas a candidatos com deficiência.

2.4 Poderão concorrer às vagas reservadas a candidatos com deficiência, aqueles que se autodeclararem com deficiência no ato da inscrição.

2.5 Vinte e cinco por cento (25%) das vagas são reservadas a candidatos negros.

2.6 Poderão concorrer às vagas reservadas a candidatos negros aqueles que se autodeclararem pretos ou pardos no ato da inscrição, conforme o quesito cor ou raça, utilizado pela Fundação Instituto Brasileiro de Geografia Estatística – IBGE.



## TABELA GERAL

Curso	Carga Horária (h)	Horário	Sala	Pré-Requisitos	Vaga	Anexo
Game Design: Uma Introdução Utilizando Jogos de Tabuleiro e Prototipagem em Papel	100 h	Quartas-feiras e sextas-feiras das 14:00h às 16:30h em ambos os dias	A 327 (antiga sala 61 das licencias turas)	Ensino Fundamental Completo ou cursando o 9º ano	20	Anexo I
História da arte	44 h	Segundas-feiras das 14:20h às 16:15h	A 327	Ensino Fundamental completo	15	Anexo II
História da arte brasileira	44 h	Terças-feiras das 15:25h às 17:05h	A 327	Ensino Fundamental completo	15	Anexo III
Inclusão Digital para a terceira Idade	24 h	Quarta-feira das 9:00 h às 11:00h	Lab F	Ser alfabetizado e maiores de 60 anos	12	Anexo IV
Libra Básico	40 h	Segunda-feira das 14:00h às 17:00h	Sala 62	Ensino Médio Completo	25	Anexo V
Metodologia de Pesquisa e Orientação de Projetos de Iniciação Científica para a Educação Básica	60 h	Quintas-feiras das 19:00h às 22:30h	Lab F	Professores da Educação Básica	20	Anexo VI

2.7 Caso não haja preenchimento de pelo menos **setenta por cento (70%) das vagas previstas** para o curso, o Câmpus Itapetininga do IFSP se reserva o direito de decidir sobre a abertura ou não de turma.

### 3. DAS CANDIDATURAS

3.1 As candidaturas para o Processo Seletivo Simplificado para o preenchimento das vagas dos Cursos relacionados na Tabela Geral serão realizadas da seguinte forma:

3.1.1 Primeiro, acessar o site do Câmpus Itapetininga, <https://itp.ifsp.edu.br/ifspitap/>;



- 3.1.2 Selecionar o sistema “FIC” <https://fic.itp.ifsp.edu.br/users/login>;
- 3.1.3 Seguir as orientações do sistema “FIC” para fazer e preencher o cadastro. Uma vez realizado o cadastro, **fazer login digitando “e-mail/usuário” e “senha” cadastrado**;
- 3.1.4 Responder questionário socioeconômico;
- 3.1.5 Clicar na opção “Documentos”, e realizar os “Uploads” dos documentos solicitados LEGÍVEIS, conforme orientações do sistema. Em seguida clicar em “Enviar”;
- 3.1.6 Os arquivos devem ter até 500 KB de tamanho e o RG deve conter tanto a foto quanto o nome e informações (FRENTE E VERSO);
- 3.1.7 Clicar na aba “Cursos”, depois clicar na opção “Detalhes”, ao lado do nome do curso escolhido. Para confirmar a inscrição basta clicar no botão “Concluir inscrição”;
- 3.2 Os Cursos possuem número de vagas limitados, porém a inscrição pode ser feita após o limite de vagas ser atingido pois o sistema gera uma lista de espera em caso de desistência.
- 3.3 As candidaturas estão condicionadas à análise dos documentos comprobatórios, de acordo com o item 2.
- 3.4 São de inteira responsabilidade dos candidatos as informações prestadas no ato da CANDIDATURA.
- 3.5 O candidato poderá se inscrever em mais de um curso desde que possua os pré-requisitos necessários para iniciar e prosseguir no(s) curso(s), além de haver compatibilidade de horário.
- 3.6 Serão anuladas, a qualquer tempo, as candidaturas que não obedeçam às determinações contidas neste Edital.

#### 4. DA SELEÇÃO

- 4.1 A seleção dos candidatos inscritos nos cursos apresentados na Tabela Geral seguirá as seguintes regras:
- 4.1.1 Análise, por parte da Coordenadoria de Extensão, da documentação (em acordo com o item 2 e 3);
- 4.1.2 Ordem cronológica de inscrição, até o limite de vagas existentes.

#### 5. DO RESULTADO FINAL, DA CLASSIFICAÇÃO E MATRÍCULA

- 5.1 Todos os candidatos que preencherem os requisitos do item 4. DA SELEÇÃO, serão classificados no(s) curso(s) em que se inscreveram.
- 5.2 Os candidatos classificados além do número de vagas ofertadas para cada curso formarão lista de espera, podendo ser chamados em caso de desistência ou impedimento de candidato habilitado e contemplado com a vaga no curso.
- 5.3 Os candidatos que não atenderem aos requisitos para a CANDIDATURA e que, eventualmente, participarem do Processo Seletivo Simplificado, estarão cientes de que poderão ser desclassificados.
- 5.4 O resultado e as informações para a Matrícula nos cursos serão disponibilizados no site <http://itp.ifsp.edu.br/ifspitap/> na data de **18 de março de 2020**.

#### 6. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 6.1 Caberá à Coordenadoria de Extensão juntamente com a Direção Geral do Câmpus Itapetininga do IFSP a responsabilidade de primar pela lisura do



Processo Seletivo, para o qual poderá utilizar-se de todos os meios admitidos em direito para sua garantia.

6.2 A inscrição no presente Processo Seletivo Simplificado implicará no conhecimento e na aceitação irrestrita de suas normas e exigências pelo candidato, sem direito algum a compensações decorrentes da anulação ou do cancelamento de sua inscrição, de eliminação do processo seletivo ou, ainda, de seu não aproveitamento por falta de vagas ou por inobservância dos ditames e dos prazos fixados.

6.3 A Coordenadoria de Extensão fará divulgar, sempre que necessário, avisos oficiais, retificações e normas complementares ao presente Edital. É responsabilidade dos candidatos ficarem atentos a quaisquer comunicações veiculadas no endereço eletrônico no site <http://itp.ifsp.edu.br/ifspitap/> ou disponibilizadas junto à Coordenadoria de Extensão do Câmpus Itapetininga.

6.4 Estará automaticamente desclassificado o candidato que utilizar quaisquer meios ilícitos para candidatura e/ou matrícula.

6.5 Os casos omissos, não previstos neste Edital, serão julgados pela Diretoria Geral do Câmpus Itapetininga do IFSP.

Prof. Ragnar Orlando Hammastrom  
Diretor Geral do IFSP, Câmpus Itapetininga  
(Original assinado na Coordenadoria de Extensão)



## **ANEXO I**

### **Game Design: Uma Introdução Utilizando Jogos de Tabuleiro e Prototipagem em Papel**

O presente curso se destina a pessoas que gostam de jogar e tem interesse em entender como jogos funcionam, explorando o uso, vantagens e desvantagens da prototipagem em papel aplicada ao processo de projeto de jogos, usando como exemplo jogos de tabuleiro. Partindo do princípio de que só se aprende a fazer algo fazendo, ao longo do curso os participantes serão convidados a jogar diferentes jogos de tabuleiro, discutir seus elementos e também desafiados a propor alguma modificação no funcionamento do jogo em questão. O desenvolvimento de jogos constitui atividade multidisciplinar, podendo abranger princípios de todas as áreas estudadas na educação básica. Adiciona-se também a essas, áreas técnicas, em especial o uso de ferramentas de computação gráfica e informática, assim como áreas artísticas, como escrita criativa, pintura, desenho, composição de imagem, música, modelagem. O curso proposto visa reunir pessoas com esses conhecimentos e introduzir os participantes ao processo de criação de jogos, nesse primeiro momento, abordando elementos da fase inicial de concepção de jogos. Ao final do curso, espera-se que o participante compreenda mecanismos comuns a diferentes jogos e seja capaz de criar, modificar, e testar protótipos em papel.

## **ANEXO II**

### **História da arte**

O curso pretende promover uma aproximação com a história das artes visuais possibilitando assim o entendimento de sua relação com a vida em sociedade e as transformações culturais ocorridas através dos séculos. Para tanto, a dinâmica das ações estará pautada não apenas pelos aspectos técnicos da criação das obras, mas também pela leitura dos campos de sentido e contextos presentes em sua produção, representação e recepção. No intuito de promover a reflexão sobre artistas e obras inseridas no contexto das minorias, desenvolverá um olhar imagético de modo a propor uma história da arte que possa rever suas bases e dimensões historiográficas.

## **ANEXO III**

### **História da arte brasileira**

O curso pretende promover uma aproximação do público com a arte brasileira, possibilitando assim o entendimento de sua relação com a vida em sociedade e as transformações culturais ocorridas através dos séculos. Assim sendo, a dinâmica das ações estará pautada tanto nos aspectos históricos e artísticos das obras como pela leitura dos campos de sentido e contextos presentes em sua produção, representação e recepção. O curso promoverá também uma experiência de ateliê, na qual os alunos serão estimulados a desenvolver projetos autorais em pintura, gravura e ou fotografia a partir das obras analisadas em aula, desenvolvendo assim a compreensão da arte como linguagem visual em uma dimensão teórico-prática. As aulas práticas serão intercaladas com as aulas teóricas.



---

## **ANEXO IV**

### **Inclusão Digital para a terceira Idade**

O curso é destinado ao segmento da terceira idade com o interesse na aprendizagem sobre ferramentas tecnológicas básicas. Conteúdo Programático: Funcionamento do computador e dispositivos móveis; Ligar e desligar dispositivos móveis e computadores e sistemas operacionais Windows e Android; Ferramentas básicas: calculadora, câmera, contatos, outras; Gerenciamento e cópia de arquivos; Criação e gerenciamento de eventos e calendário; Navegação na Web; Pesquisa na Web; Criação de e-mail e envio e recebimento de mensagens; Uso e gerenciamento de aplicativos mensageiros e de vídeo-chamada; Gerenciamento de aplicações de redes sociais.

## **ANEXO V**

### **Libra Básico**

O curso de Libras Básico é um curso presencial com carga horária de 40 horas e visa contribuir para o conhecimento da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS. O objetivo deste curso é desenvolver habilidades básicas de comunicação em Libras contextualizadas com as situações cotidianas e profissionais por meio de temas que permitirão a compreensão e reelaboração de novos conceitos sobre a língua de sinais, surdez e cultura surda. O ensino de LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais contribuirá para que as barreiras de comunicação existentes entre as pessoas surdas e ouvintes sejam minimizadas e tem como base o Decreto Federal 5.626 de 22 de dezembro de 2005 que trata justamente da importância de difundir o uso de LIBRAS no país. Este projeto foi integralmente baseado num curso de extensão que foi ministrado no Câmpus de Salto pela professora Marisol Gosse Bergamo, que gentilmente permitiu que replicássemos o curso em Itapetininga.

## **ANEXO VI**

### **Metodologia de Pesquisa e Orientação de Projetos de Iniciação Científica para a Educação Básica**

O curso visa oferecer aos participantes ferramentas teóricas para orientação de projetos de pesquisa desenvolvidos por alunos da educação básica. Para tanto, o curso consistirá em encontros, nos quais tópicos de Metodologia Científica e Tecnológica serão discutidos, além de atividades práticas que permitam o desenvolvimento e o acompanhamento da orientação dos projetos de pesquisa a serem realizados na escola de origem dos participantes. As atividades propostas levarão em conta a dificuldade dos professores da rede pública de ensino em desenvolver projetos de pesquisa, visto a prioridade da atividade de ensino em suas rotinas de trabalho. Este curso, ainda, buscará fomentar o desenvolvimento de projetos a serem apresentados em Feiras e Mostras Científicas.