

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
COORDENADORIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA, TÉCNICA E TECNOLÓGICA  
COLÉGIO TÉCNICO INDUSTRIAL DE SANTA MARIA**

**EDITAL 30/2026**

**SELEÇÃO DE BOLSISTA PARA O PROJETO “O USO DO JOGO MINECRAFT  
COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ESTUDO DE LÓGICA DE  
PROGRAMAÇÃO”**

O Colégio Técnico Industrial (CTISM), por meio do projeto de pesquisa nº 065180 torna pública a abertura de inscrições para seleção de alunos dos cursos Superiores e de Pós-Graduação da UFSM para duas (2) Bolsas de Assistência Estudantil, conforme Resolução 01/2013-UFSM e Regulamento de Bolsas do CTISM.

**1. CRONOGRAMA**

<b>ATIVIDADE</b>	<b>PERÍODO</b>
Lançamento Chamada Pública	16/03/2026
Inscrição dos candidatos	16/03/2026 a 18/03/2026
Avaliação dos candidatos.	19/03/2026
Divulgação resultado preliminar	20/03/2026
Período de Recursos contra resultado Preliminar	21/03/2026 a 22/03/2026
Análise Recursos	23/03/2026
Divulgação do Resultado Final	24/03/2026

## **2. DAS INSCRIÇÕES**

**2.1** Período: 16/03/2026 a 18/03/2026

**2.2** Local: as inscrições acontecerão exclusivamente por e-mail.

Enviar para o e-mail [turchetti@redes.ufsm.br](mailto:turchetti@redes.ufsm.br)

Obrigatoriamente com o assunto **Seleção Bolsista**.

**2.3** Dados Obrigatório: Ficha de Cadastro de Bolsista (Anexo I), Histórico Escolar e Currículo Lattes.

## **3. DO PROCESSO SELETIVO**

**3.1** A seleção será realizada conforme segue:

- Análise de histórico escolar será somente para avaliar a nota na disciplina de Algoritmos com **peso 6,0**,
- Currículo Lattes **peso 3,0** e
- Ficha de Inscrição **peso 1,0**.

3.1.1 Serão aprovados os candidatos que obtiverem nota final igual ou superior a 7,0 (sete), respeitando o limite máximo de 10,0 (dez). Os demais candidatos serão considerados reprovados.

3.1.2 Os candidatos aprovados serão classificados na ordem decrescente das notas finais obtidas.

**3.2** A seleção será válida para o período de 01/04/2026 a 31/12/2026.

#### 4. DA BOLSA E DAS VAGAS

As bolsas, cujo valor será de R\$ 700,00 mensais para 20 horas semanais, terá duração de até 9 meses, a partir de 01/04/2026.

Vagas	Nº Projeto SIE	Nome Projeto SIE	Área de atuação	Período da Bolsa
01(primeiro colocado)	065180	O USO DO JOGO MINECRAFT COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ESTUDO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO	Programação Usando Minicraft	01/04/2026 a 31/12/2026
01 (segundo colocado)	065180	O USO DO JOGO MINECRAFT COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ESTUDO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO	Pesquisa e Programação	01/04/2026 a 31/12/2026

#### 5. DOS REQUISITOS

**5.1** Estar regularmente matriculado na Universidade Federal de Santa Maria (CTISM/UFSM) em Curso de Graduação ou Pós-Graduação.

**5.2** Ter sido aprovado na disciplina de Algoritmos.

**5.3** Ter os dados pessoais atualizados (e-mail e telefone) no DERCA e no Portal do Aluno.

**5.4** Possuir conta corrente pessoal, para viabilizar pagamento da bolsa. Não será permitida conta poupança ou conta conjunta.

**5.5** Não ter vínculo empregatício ou outra bolsa de qualquer natureza, salvo Benefício Socioeconômico - BSE.

**5.6** Cumprir as atividades constantes do plano de atividades da bolsa, a ser proposto pelo coordenador no ato da inscrição, em jornada de no mínimo 12 (doze) horas semanais e no máximo 20 (vinte) horas semanais de atividades.

**5.7** Manter as condições de habilitação da indicação no período de vigência da bolsa.

**5.8** Ter aprovação em seleção pública, realizada pelo coordenador do projeto, de acordo com a Resolução N. 001/2013.

**5.9** O não atendimento aos itens acima mencionados implicará o cancelamento da bolsa.

## **6. DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E CLASSIFICAÇÃO**

**6.1** Os resultados serão divulgados no sítio do CTISM, <http://www.ctism.ufsm.br>, conforme cronograma.

**6.2** A seleção do bolsista é prerrogativa do Coordenador do Projeto e será de sua inteira responsabilidade, respeitando a Resolução 01/2013 da UFSM e as Resoluções RN 017/2006 (e seus anexos) e RN 023/2008 do CNPq. A solicitação de substituição e a escolha do substituto são também de inteira responsabilidade do concorrente, permanecendo todas as obrigações de execução do projeto proposto.

**6.3** Os candidatos aprovados serão classificados na ordem decrescente das notas finais obtidas. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:

6.3.1 Alunos com benefício socioeconômico terão prioridade sobre os demais;

6.3.2 Será dada preferência a alunos com experiência em atividades relacionadas à temática do projeto.

**6.4** Os candidatos aprovados através da divulgação do Resultado Final deverão realizar assinatura de Termo de Compromisso até 4 dias úteis da data de divulgação do resultado diretamente com o Coordenador do Projeto.

## **7. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**7.1** Os casos omissos serão resolvidos pelos Coordenadores dos Projetos.

**7.2** Outras informações podem ser obtidas pelo e-mail [turchetti@redes.ufsm.br](mailto:turchetti@redes.ufsm.br).

Santa Maria, 16 de março de 2026

Prof. Dr. Rogério Turchetti

## ANEXO I

Ficha de Inscrição

Nome: \_\_\_\_\_

Matrícula: \_\_\_\_\_

Curso : \_\_\_\_\_

E-mail : \_\_\_\_\_

Celular: \_\_\_\_\_

Indique os horários que você tem disponibilidade para atuação em projetos:

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Manhã					
Tarde					

Descreva suas experiências, habilidades e competências na área de programação.

---

---

---

---

---