



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Edital 4/2026 - CDOC/CGEN/DREP/DGGA/RIFB/IFBRASILIA

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA – CAMPUS GAMA
Grupo de Pesquisa Outras Técnicas
- SELEÇÃO DE BOLSISTAS PIBIC Jr. E PIBITI Jr. -
PROJETO “AÇAÍPOLIS”

O coordenador do grupo de pesquisa Outras Técnicas: Tecnodiversidade e Educação Tecnológica; e do projeto de pesquisa e inovação “Ensino, aprendizagem e aplicações da antropologia na Educação Profissional e Tecnológica (EPT)”, doravante chamado "Açaípolis", vinculado ao Instituto Federal de Brasília (IFB) - Campus Gama e aprovado no EDITAL N° 13/PRPI, de 06 de abril de 2026, torna pública a abertura do processo seletivo para estudantes bolsistas e voluntários(as) interessados(as) em participar das atividades de iniciação científica júnior (PIBIC Jr.) e iniciação em desenvolvimento tecnológico e inovação júnior (PIBITI Jr.), com pagamento de bolsa ou de forma voluntária.

1. DO PROJETO

O projeto tem como objetivo promover a formação omnilateral e politécnica de estudantes do Ensino Médio Integrado (EMI) por meio do estudo da cadeia produtiva do açaí e do desenvolvimento do jogo educativo de tabuleiro “Açaípolis”, integrando antropologia/sociologia, pesquisa científica e desenvolvimento tecnológico. Para conhecimento detalhado da proposta consultar ANEXO I.

2. DAS VAGAS

2.1 Serão ofertadas:

- a) 03 vagas para bolsistas PIBIC Jr.;
- b) 03 vagas para bolsistas PIBITI Jr.;
- c) cadastro reserva para 04 (quatro) estudantes voluntários(as) (alunos não classificados com bolsa e do 3º Ano do EMI).

2.2 As vagas destinam-se exclusivamente a estudantes dos cursos técnicos integrados em Química e Alimentos do Campus Gama.

3. DAS BOLSAS, DURAÇÃO E CARGA HORÁRIA

3.1 Os(as) estudantes selecionados(as) como bolsistas receberão bolsa mensal conforme os valores estabelecidos pelo edital institucional vigente do IFB.

3.1.1 O valor da bolsa FAPDF de Iniciação Científica Júnior e de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico Júnior é de **R\$ 350,00** (trezentos e cinquenta reais), com **vigência de até 12 meses**, com previsão de início em 1º/06/2026.

3.2 A vigência da participação no projeto será de 12 meses, com previsão de início em 1º de junho de 2026 e término em 31 de maio de 2027 (O período de execução do projeto está sujeito a eventual alteração da FAPDF, em função da liberação das cotas de bolsas. Os bolsistas serão notificados quando de uma eventual mudança de vigência).

3.3 A carga horária semanal de dedicação ao projeto será de 2 horas semanais, distribuídas entre reuniões de orientação, estudos, atividades de pesquisa, desenvolvimento do jogo e participação em ações do projeto.

3.4 Estudantes voluntários(as) também deverão cumprir a carga horária e as atividades acordadas com a coordenação do projeto.

3.5 O não cumprimento das atividades e da carga horária poderá implicar desligamento do projeto e/ou cancelamento da bolsa, conforme normas institucionais.

4. DOS REQUISITOS

4.1 Poderão participar da seleção tendo em vista a condição de **bolsista** estudantes que:

- I – estejam regularmente matriculados(as) no Ensino Médio Integrado do IFB Campus Gama;
- II – estejam cursando o 1º ou 2º ano dos cursos técnicos integrados em Química ou Alimentos;
- III – possuam disponibilidade para participação nas atividades do projeto;
- IV – não possuam impedimentos institucionais para recebimento de bolsa;
- V – tenham interesse em pesquisa, sociologia/antropologia, jogos de tabuleiro, inovação e/ou trabalho interdisciplinar.

4.1.1 O estudante bolsista não poderá ser beneficiário de qualquer outra modalidade de bolsa vinculada a projetos de Ensino, Pesquisa ou Extensão, com exceção das bolsas vinculadas a Programas Assistenciais e de Estágio (o estágio não cria vínculo empregatício de qualquer natureza).

4.2 Poderão participar da seleção tendo em vista a condição de **voluntário** estudantes que:

- I - cumpram todos os requisitos contidos nos itens da seção 4.1, mas não tenham sido classificados no número de vagas para obtenção de bolsa;
- II - cumpram os requisitos dos itens I, III, IV e V da seção 4.1 e estejam cursando o 3º ano dos cursos técnicos integrados em Química ou Alimentos;

4.2.1 Estudantes participantes da pesquisa de forma voluntária na condição do item II da seção 4.2 realizarão, a princípio, apenas a primeira etapa da pesquisa, envolvendo levantamento de dados sobre a cadeia produtiva do açaí e a etapa inicial de prototipagem do jogo (versão beta).

5. DAS ATIVIDADES DOS BOLSISTAS

Os(as) estudantes selecionados(as) participarão de atividades como:

- I – estudos teóricos e discussões orientadas;
- II – pesquisa bibliográfica e de campo;
- III – produção de registros e relatórios;
- IV – modelagem, design e prototipagem do jogo “Açaípolis”;
- V – testes e avaliação pedagógica do jogo;
- VI – reuniões de orientação e atividades colaborativas;
- VII – participação em eventos científicos e ações de divulgação.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições ocorrerão no período de **18 a 22 de maio de 2026**.

6.2 Para se inscrever, o(a) candidato(a) deverá preencher o formulário de inscrição e anexar:

- a) comprovante de matrícula;
- b) histórico escolar atualizado;

6.3 As inscrições deverão ser realizadas por meio do formulário presente no endereço eletrônico: <https://forms.gle/Lxg74ubpa3kC24jQA>.

7. DO PROCESSO SELETIVO

O processo seletivo será composto pelas seguintes etapas:

- I – análise documental;
- II – avaliação da carta de interesse (constante no formulário);
- III – entrevista individual.

8. DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

A classificação final será composta pelos seguintes pesos:

- a) desempenho escolar – 30%;
- b) carta de interesse – 30%;
- c) entrevista – 40%.

8.1 Também serão considerados:

- I – interesse em antropologia (sociologia), pesquisa e inovação;
- II – familiaridade com jogos de tabuleiro;
- III – capacidade de trabalho em equipe;
- IV – disponibilidade e comprometimento.

8.2 Em caso de empate, serão adotados, nesta ordem, os seguintes critérios:

- I – estudante matriculado(a) em série mais avançada;
- II – equidade de gênero na composição da equipe;
- III – equidade étnico-racial na composição da equipe.

9. DO CRONOGRAMA

Etapa	Data
Publicação do edital	18 de maio de 2026
Período de inscrições	18 a 22 de maio de 2026
Análise documental e cartas de interesse	23 a 25 de maio de 2026
Entrevistas	26 de maio de 2026
Divulgação do resultado preliminar	27 de maio de 2026
Prazo para recursos	até 28 de maio de 2026
Divulgação do resultado final	29 de maio de 2026
Início das atividades do projeto	1º de junho de 2026

10. DO RESULTADO

10.1 O resultado preliminar será divulgado em 27 de maio de 2026.

10.2 Recursos poderão ser apresentados no prazo de até 24 horas após a divulgação do resultado preliminar.

10.3 O resultado final será publicado nos canais oficiais do IFB Campus Gama em 29 de maio de 2026.

11. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1 Os(as) estudantes selecionados(as) deverão cumprir as atividades previstas no plano de trabalho do projeto.

11.2 A participação no projeto implica concordância com as normas deste edital e com as diretrizes institucionais de pesquisa e inovação do IFB.

11.3 Os casos omissos serão analisados pela coordenação do projeto.

11.4 A participação no projeto “Açaípolis” poderá envolver, **adicionalmente**, a participação dos(as) estudantes como sujeitos de pesquisa em estudo vinculado à linha de pesquisa “Antropologia da e na EPCT”, também coordenada pelo proponente, com foco na análise da mediação antropológica em processos formativos da EPT.

11.4.1 Os(as) estudantes selecionados(as) manifestarão assentimento prévio quanto à possibilidade de participação na referida pesquisa, observados os princípios éticos aplicáveis às pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, nos termos da Resolução CNS nº 510/2016 e demais normativas pertinentes.

11.4.2 Nos casos de estudantes menores de idade, a participação efetiva como sujeitos da pesquisa estará condicionada à assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos responsáveis legais, bem como do Termo de Assentimento pelo(a) estudante.

11.4.3 A não concordância com a participação na pesquisa não implicará prejuízo acadêmico, disciplinar ou institucional ao(à) estudante no âmbito das atividades regulares do projeto “Açaípolis”.

Brasília-DF, 18 de maio de 2026.

André Gondim do Rego
Coordenador do Projeto
IFB – Campus Gama

ANEXO I - PROJETO “AÇAÍPOLIS”

TÍTULO DO PLANO DE TRABALHO

Ensino, aprendizagem e aplicações da antropologia na Educação Profissional e Tecnológica (EPT)

LINHA DE PESQUISA / ÁREA DE ATUAÇÃO

O Ensino Médio Integrado (EMI) baseia-se no trabalho como princípio educativo, articulando diferentes dimensões da vida e buscando superar a fragmentação curricular e a separação entre teoria e prática, com vistas à formação crítica dos estudantes. Nesse modelo, trabalho, ciência, cultura e tecnologia são assumidos como aspectos indissociáveis do processo educativo. Por esta via, a dualidade histórica entre educação propedêutica e profissional é enfrentada tendo em vista a efetivação de uma formação omnilateral e politécnica. Contudo, promover tais princípios no chão da escola envolve desafios, como limitações de diálogo interdisciplinar, de estratégias para compreender criticamente problemas reais por meio de soluções integradas e de práticas investigativas significativas e inovadoras.

Esta proposta tem como tema principal o uso da antropologia para o desenvolvimento de artefatos técnico-educacionais tendo em vista a superação de tais desafios. Seu eixo de investigação envolve a formação politécnica de estudantes do EMI, por meio da pesquisa e do desenvolvimento tecnológico de um jogo educativo inspirado na cadeia produtiva do açaí, apreendida com base na antropologia da alimentação e da técnica. Insere-se na linha de pesquisa “Ensino, aprendizagem e aplicações da antropologia na EPT”, que integra o grupo de pesquisa Outras Técnicas. Além disso, dialoga com o projeto de intervenção e prática profissional “Projetando a partir de normas e saberes locais: pesquisa-ação interdisciplinar para adequação sanitária e organização produtiva de unidade de processamento de açaí no Distrito Federal sob a perspectiva do Design Anthropology”, que também envolve alunos do EMI. Tanto o grupo quanto o projeto são coordenados pelo proponente.

No Ensino Médio, a antropologia se expressa via conceitos, competências e habilidades explícitas ou inferidas na BNCC, tais como cultura, valorização das diferenças e interpretação sociocultural situada. De forma convergente, as diretrizes para a EPT também levam em conta a diversidade dos arranjos produtivos locais em suas concepções formativas. Embora tais documentos não determinem uma formação geral em antropologia ou, menos ainda, uma formação específica (da alimentação ou da técnica, por exemplo), seus princípios sugerem que um diálogo mais efetivo com teorias e métodos dessa área e, pontualmente, com suas formas especializadas, pode contribuir para a superação de obstáculos persistentes à efetivação de uma educação omnilateral e politécnica ancorada na prática.

Por que antropologia da alimentação e da técnica? O subcampo da alimentação reconhece o caráter multidimensional e complexo de seu objeto, considerando as interações contextuais entre aspectos ecológicos, econômicos, culturais, bioquímicos e psicológicos que ressignificam um “alimento” como “comida”. Tal processo envolve uma série de canais que vão da colheita à cozinha, passando por várias etapas de produção e transformação, até a ingestão pelo consumidor - que também é ressignificado por aquilo que come. Cada uma destas etapas constitui um canal que é estruturado por lógicas simbólicas relativamente diversas e seu conjunto caracteriza um sistema social alimentar. Pelo viés da técnica, esse processo é compreendido para além de uma agência exclusivamente humana, destacando como cada conexão técnica configura e redefine continuamente relações e modos de vida compartilhados por seres e coisas. Transposta para um sistema alimentar, tal perspectiva assume que a “vida” deste alimento está entrelaçada à “vida” de cada elemento da rede de relações heterogêneas que o constitui.

O que justifica o açaí? A recente expansão desta cultura, impulsionada pela crescente demanda e sua consolidação como “superalimento”, expõe sua relevância econômica e científica, ao mesmo tempo em que suscita discussões sobre inovação, agregação de valor e sustentabilidade. Tal cenário ocorre em meio aos impactos do desflorestamento e mudanças climáticas, à elevação de preços e seus efeitos sobre o acesso, bem como ao agravamento das condições de trabalho. Além disso, sua difusão industrial contrasta com seu modo tradicional de preparo e consumo, gerando oportunidades e também inquietações. Ele mobiliza, portanto, uma rede complexa e, por vezes, contraditória, de condições materiais, saberes e motivações que pode ser pensada (inspirado-se numa apropriação da tradição política da polis grega) como uma arena de disputas múltiplas, na qual distintos grupos, interesses e projetos de sociedade se confrontam na construção de sentidos da vida coletiva. Ou seja, ele configura uma “Açaípolis” - o cenário do jogo em questão. Seu desenvolvimento busca compreender, acionar e articular diferentes elementos deste sistema social alimentar para fins lúdico-educacionais.

E qual a pertinência de um jogo educativo? Jogos promovem motivação, favorecem a compreensão interdisciplinar e desenvolvem habilidades cognitivas e sociais. “Açaípolis” reforça tais potencialidades ao adotar o formato de jogo de mesa contemporâneo, centrado na tomada de decisão, planejamento estratégico e resolução de problemas em contextos interativos, com pouca dependência da sorte e valorização do pensamento crítico. Sua mecânica combina uma dinâmica híbrida de competição e cooperação, simulando sistemas complexos em cenários de conflito, nos quais os jogadores assumem papéis de atores coletivos com metas próprias, mas interdependentes, gerando um risco constante. Ao longo da partida, disputam recursos e influência, ao mesmo tempo em que precisam cooperar para evitar o colapso geral do sistema. Isto inclui o enfrentamento de crises, como explosão de consumo, contaminação, degradação ambiental, elevação de preços e mudança cultural, de maneira que, caso indicadores críticos sejam ultrapassados, todos perdem.

Ou melhor, ganham os estudantes que, com base na antropologia, no desenvolvimento de um jogo e na exploração da cadeia produtiva do açaí, podem construir um artefato técnico-educacional que simula sistemas complexos com base na realidade. E, embora sua associação direta com a Amazônia possa sugerir uma desvinculação com os arranjos produtivos locais no Distrito Federal, a produção de açaí aí já é uma realidade. Além disso, a proposta é estratégica em relação a seu público-alvo: ao articular dimensões que vão da composição bioquímica à qualidade nutricional, da produção ao consumo e da natureza à cultura do açaí, ela está alinhada à formação integrada em Química e Alimentos (cursos de EMI do Campus Gama). Por fim, ela converge com a missão do IFB ao promover uma formação integral orientada à transformação sustentável da vida social.

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Promover, por meio da antropologia, uma formação omnilateral e politécnica de estudantes do EMI, a partir do estudo da cadeia produtiva do açaí e da concepção, desenvolvimento, aplicação e validação do jogo educativo “Açaípolis”, integrando ensino, pesquisa científica e desenvolvimento tecnológico.

Objetivos Específicos:

- * Desenvolver competências de pesquisa científica (PIBIC) e inovação tecnológica (PIBITI) com base na antropologia da alimentação e da técnica relativas à cadeia produtiva do açaí.
- * Construir o protótipo funcional do jogo educativo “Açaípolis”.
- * Avaliar a aplicação do jogo em contexto educativo da EPT, considerando sua eficácia como ferramenta de aprendizagem omnilateral e politécnica.
- * Estimular autonomia, protagonismo estudantil e criticidade, articulando teoria e prática.

ESTRATÉGIA DE ORIENTAÇÃO E FORMAÇÃO DOS ESTUDANTES

A orientação se pautará na integração entre formação científica (PIBIC) e desenvolvimento tecnológico (PIBITI) por meio da antropologia. Ela envolverá a indissociabilidade entre ensino-pesquisa-inovação, aprendizagem por problemas reais, trabalho colaborativo e desenvolvimento progressivo da autonomia. A coorientação eventual e pontual por docentes de outras áreas também será mobilizada.

Forma de acompanhamento dos bolsistas:

O acompanhamento ocorrerá de forma contínua e sistemática, por meio de reuniões coletivas quinzenais para discussão de referenciais teóricos, desenvolvimento do produto e alinhamento das atividades; orientações individuais para apoio técnico e metodológico; e acompanhamento assíncrono em ambiente digital, com feedback sobre produções parciais.

Estratégias de formação científica e tecnológica:

A formação científica (PIBIC) incluirá discussão sobre teorias e métodos da antropologia da alimentação e da técnica; sobre a multidimensionalidade da cadeia produtiva do açaí, bem como observação de situações de sua produção, comercialização e consumo no DF. A formação tecnológica (PIBITI) seguirá o ciclo de engenharia de produto educacional: design conceitual, prototipagem, iteração e validação. Os bolsistas serão instruídos quanto aos princípios éticos de pesquisa, incluindo participação voluntária, esclarecimento de objetivos, uso acadêmico de dados e preservação da identidade dos participantes. Todo o processo será marcado por problematização, coleta e análise de dados, além de seus registros.

Integração com ensino e extensão:

A ação envolverá disciplinas de ciências humanas e da natureza, bem como das áreas técnicas do EMI na forma de coorientações. O jogo será aplicado junto à alguma turma do campus, em etapas distintas. Em tais oportunidades, serão coletados os dados para a avaliação de sua eficácia. Havendo viabilidade operacional, poderão ocorrer oficinas e/ou ações formativas sobre o jogo em outra(s) unidade(s) do IFB.

Desenvolvimento da autonomia:

A autonomia será promovida pela participação ativa dos bolsistas em todas as etapas do projeto, o que inclui tomada de decisões, elaboração de relatórios e sugestão de melhorias à dinâmica do jogo.

Métodos de avaliação:

A avaliação será organizada em dois eixos: 1 - avaliação contínua dos bolsistas, que inclui análise da participação, qualidade das contribuições, entrega de produtos intermediários (registros e protótipos), autoavaliação e reflexão sobre a aprendizagem; e 2 - avaliação da eficácia pedagógica do jogo, o que inclui observação de interações durante partidas, com foco na tomada de decisão, argumentação, colaboração e mobilização de conhecimentos interdisciplinares; aplicação de pré e pós-testes e rubricas de desempenho; feedback por meio de entrevistas semiestruturadas com roteiro previamente definido; e análise qualitativa dos dados com base em categorização temática, considerando evidências de aprendizagem, engajamento e mobilização interdisciplinar para revisão do protótipo.

PLANO DE ATIVIDADES DOS BOLSISTAS

O plano está organizado em fases progressivas e interdependentes, articulando formação científica (PIBIC) e desenvolvimento tecnológico (PIBITI), com base em ciclos iterativos de pesquisa, design, prototipagem, validação e sistematização. Os bolsistas serão distribuídos em equipes (PIBIC - 3; PIBITI - 2 a 3 bolsistas), mas todos estarão envolvidos em todas as etapas do processo, sendo cada um responsável por uma função central em sua equipe e uma função de apoio na outra.

<i>Fase</i>	<i>Atividades previstas</i>	<i>Distribuição das atividades</i>	<i>Mês</i>	<i>Resultados esperados</i>
Fase 1 – Fundamentação teórica, pesquisa de campo e problematização	construir base conceitual comum entre todos os bolsistas e delimitar o problema de investigação e o escopo do jogo.	<i>Bolsistas PIBIC:</i> foco em fundamentação teórico-metodológica de cunho antropológico e análise da cadeia produtiva; produção de análises críticas e suporte à validação pedagógica;	1-2	fichamentos e resenhas críticas; diários de campo e de bordo; mapa conceitual da cadeia do açaí; definição preliminar das mecânicas e objetivos do jogo.
Fase 2 – Modelagem do sistema do jogo	traduzir a complexidade do objeto de estudo em estrutura lúdica e simulacional.	participação ativa na avaliação dos impactos do jogo. <i>Bolsistas PIBITI:</i>	3-4	documento de design inicial do jogo – ver. 1; protótipo conceitual (modelo lógico do jogo); definição das funções de cada bolsista no desenvolvimento.

Fase 3 – Desenvolvimento e prototipagem	transformar o modelo conceitual em protótipo jogável e testável.	foco no design, prototipagem e desenvolvimento do jogo; implementação de mecânicas e ajustes técnicos;	5-7	protótipo funcional versão beta do jogo “Açaípolis”; relatórios de testes internos; versão atualizada documento de design inicial do jogo - ver. 2.
Fase 4 - Validação em contexto educativo	testar o jogo em ambiente real de aprendizagem e coletar dados para análise pedagógica.	liderança na materialização do produto tecnológico. <i>Integração PIBIC + PIBITI:</i> participação conjunta em todas as fases;	8-10	relatório de aplicação pedagógica; dados qualitativos de avaliação do jogo; versão refinada do protótipo; eventuais oficinas e/ou ações formativas em outros contextos escolares.
Fase 5 – Sistematização, comunicação e divulgação	consolidar resultados científicos e tecnológicos e produzir materiais de divulgação.	reuniões integradas de decisão de design; coautoria na produção de relatórios e artigos; compartilhamento contínuo de dados e feedbacks.	11-12	relatório final; comunicação em evento e submissão de artigo científico; elaboração de guia metodológico de aplicação do jogo; versão final do jogo; material de apoio pedagógico.

INFRAESTRUTURA DISPONÍVEL

Laboratórios e equipamentos:

Serão utilizados laboratórios de Microbiologia, Química e Alimentos para análises e geração de dados afins; de Informática e de Apoio à Pesquisa Aplicada e Prática Profissional (Papp/Lab) para pesquisa, modelagem e prototipagem; além de espaços colaborativos para reuniões e testes do jogo.

Softwares e bases de dados:

Serão empregadas ferramentas digitais (preferencialmente de acesso livre) de edição, design e produção, bem como acesso a bases de dados e bibliografia científica relevante.

Parcerias institucionais:

Haverá integração com atividades de ensino no campus e, eventualmente, com outra unidade do IFB, permitindo aplicação e validação do jogo em contextos educacionais reais e diversos.

PROCESSO DE SELEÇÃO DOS ESTUDANTES

Forma de divulgação:

A seleção será divulgada por edital, quadros de aviso, comunicação em sala e canais digitais do IFB.

Critérios de elegibilidade:

Poderão participar como bolsistas estudantes regularmente matriculados no EMI de Química/Alimentos (1º e 2º anos; 2 a 3 por curso), com disponibilidade de tempo e sem impedimentos institucionais.

Etapas da seleção:

O processo incluirá análise documental, carta de interesse e entrevista.

Critérios de classificação:

A classificação considerará desempenho escolar (30%), carta de interesse (30%) e entrevista (40%), além de aspectos como interesse em antropologia, familiaridade com jogos e trabalho em equipe. Como critérios de desempate serão levados em conta, nesta ordem de prioridade: alunos cursando maior série no respectivo curso; equidade de gênero; e equidade étnico-racial na equipe. Poderão participar de forma voluntária no projeto estudantes não contemplados com bolsa (inclusive, do 3º ano).

Princípios obrigatórios:

Serão assegurados transparência, publicidade e impessoalidade em todas as etapas.

Registro do processo:

Será documentado por atas, fichas de avaliação e registros de notas, com divulgação dos resultados.

RESULTADOS ESPERADOS

- * **Formativos:** desenvolvimento do pensamento crítico, autonomia e formação politécnica dos estudantes.
- * **Científicos:** produção de conhecimento sobre antropologia da alimentação e da técnica, cadeia produtiva do açaí e uso de jogos educativos.
- * **Tecnológicos:** desenvolvimento e validação do jogo “Açaípolis” como recurso educacional, acompanhado de guia metodológico para aplicação/replicação em diferentes contextos da EPT.
- * **Institucional e social:** fortalecimento da integração entre ensino, pesquisa e inovação e ampliação da compreensão crítica sobre a cadeia produtiva do açaí no Distrito Federal.

DECLARAÇÃO FINAL

Declaro que as informações apresentadas são verdadeiras e que cumprirei as normas do edital.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Andre Gondim do Rego**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/05/2026 12:57:20.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 18/05/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 698253

Código de Autenticação: 6865eabcdf

