

EDITAL Nº 001/2026

PROCESSO SELETIVO PARA CAPACITAÇÃO TÉCNICA VOLTADO À FORMAÇÃO INICIAL EM TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO

Em conformidade com o Decreto nº 10.521/2020, e parceria firmada entre as empresas Motorola Mobility Comércio de Produtos Eletrônicos Ltda e Flextronics da Amazônia LTDA e o Instituto de Pesquisas Eldorado, torna público a inscrição para seleção de alunos para primeira turma, do Projeto Moto Academy – Ensino Médio, a ser executado na cidade de Manaus/Am.

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. O Instituto de Pesquisas Eldorado, em parceria com a Motorola Mobility Comércio de Produtos Eletrônicos Ltda e Flextronics da Amazônia LTDA, por meio de cooperação técnico-científica celebrado entre as partes, que se encontra regularmente credenciada junto ao Comitê de Acompanhamento das Atividades de Pesquisa e Desenvolvimento na Amazônia – CAPDA, assim, o Instituto Eldorado poderá executar o projeto, “MOTO ACADEMY – Capacitação em Tecnologias Digitais para Estudantes do Ensino Médio”, no âmbito da Amazônia Ocidental.
- 1.2. O projeto consiste em introduzir a formação de tecnologias digitais em alunos do ensino médio da tede pública ou particular nas áreas de Desenvolvimento Web, na cidade de Manaus/Am, com o intuito de contribuir significativamente para o fortalecimento do capital intelectual na Amazônia Ocidental, e em melhorias e inovações nos produtos da Motorola.
- 1.3. O presente edital destina-se à seleção de alunos para a primeira turma do seguimento do projeto, a ser executada no âmbito da cidade Manaus/Am.

2. DA EMENTA DO CURSO

- 2.1. O Moto Academy tem como objetivo formar recursos humanos com conhecimentos técnicos básicos e especializado em tecnologias emergentes, nas áreas de Desenvolvimento Web.
- 2.2. O curso terá duração de 10 (dez) meses, no período de 4 (quatro) aulas por semana, no turno noturno, que envolverá a ministração do conteúdo teórico, realização de atividades de laboratórios e atividades práticas (hands-on) voltadas a desafios. Além, quando houver necessidade de aulas online, 1 (um) dia por semana, conforme instrução do mentor técnico.
- 2.3. O curso de capacitação será ministrado de forma presencial e serão distribuídas em duas trilhas de conhecimento com a mentoria técnica, a qual os alunos serão acompanhados por instrutores e mentores técnicos, que conduzirão todas as etapas do projeto pela aplicação de desafios e elaboração de projetos do Hands On.
- 2.4. As disciplinas e a ementa do curso podem ser conferidas no **ANEXO I** deste edital.

3. DO QUADRO DE VAGAS PARA SELEÇÃO

- 3.1. Serão ofertados até 25 (vinte e cinco) vagas de forma gratuita;
- 3.2. Os requisitos mínimos para ocupação das vagas são:
 - 3.2.1. Alunos do 3º ano do Ensino Médio em formação ou estudantes formados;
 - 3.2.2. Idade mínima entre 17 a 23 anos;

3.2.3. Não possuir qualquer vínculo empregatício;

3.2.4. Bons conhecimentos em Informática básica;

3.2.5. Desejável: comprovação de participação em cursos nas áreas de tecnologia;

3.2.6. Diferencial: participação em olimpíadas científicas, projetos técnico-científicos ou iniciativas correlatas;

3.2.7. Disponibilidade de Horário para participar das aulas;

3.2.8. Possuir documentação comprobatória dos requisitos exigidos no item 6.4. deste Edital.

3.3. Considerando as políticas organizacionais dos parceiros privados, as vagas ficam distribuídas da seguinte forma:

Código	Descrição da vaga	Quantidade de vagas
Ampla concorrência		
AC	Ampla concorrência	25
Reserva (~50 %)		
CR	Cadastro Reserva	10
Total		35

3.4. A turma terá aulas no período noturno das **18h30 às 20h30**, com aulas presenciais até 4 vezes por semana, e atividades online conforme cronograma das disciplinas.

4. DO AUXÍLIO CAPACITAÇÃO

4.1. Com intuito de incentivar a matrícula e permanência no curso de capacitação, projeto prevê o pagamento de auxílio financeiro para os alunos selecionados.

4.2. Serão disponibilizados 20 (vinte) auxílios financeiros no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) por mês, aos primeiros 20 alunos colocados no processo seletivo no período de 10 (dez) meses.

4.3. O auxílio financeiro não inclui direitos previdenciários e trabalhistas e não assegura estabilidade ou qualquer vínculo com o Instituto de Pesquisa ou com qualquer instituição parceira.

4.4. O aluno selecionado será contemplado com o auxílio financeiro, de acordo com ordem de classificação de seleção. O auxílio será oferecido inicialmente, para os alunos sem nenhuma outra fonte de renda. Em seguida, a ordem de classificação da seleção será analisada. Em caso o aluno recuse o auxílio, o mesmo será oferecido para outro aluno seguindo estes mesmos critérios.

4.5. O auxílio poderá ser suspenso ou cancelado nos seguintes casos:

- A pedido do aluno;
- Em caso de desistência ou abandono do curso;
- Irregularidades ou incorreções nos documentos apresentados;
- Condutas consideradas antiéticas ou práticas que configurem crime ou contravenção penal no exercício da atribuição;
- Reprovação em uma disciplina;

- f) Frequência inferior a 75% por disciplina;
- g) Não cumprimento dos prazos exigidos neste edital;

5. DO CRONOGRAMA DE SELEÇÃO

5.1. O Processo Seletivo seguirá o seguinte cronograma:

Etapa/Seleção	Data
Publicação do edital	30 de março de 2026
Período de inscrição	30 março a 15 abril de 2026
Período de Análise das Inscrições	16 a 22 de abril de 2026
Convocação para realização da Prova de Conhecimentos básicos	23 e 24 de abril 2026
Prova de Conhecimentos Básicos – Manaus/AM - presencial	25 de abril de 2026
Convocação para entrevistas	27 e 28 de abril de 2026
Entrevistas - Manaus/AM	29 de abril a 07 de maio de 2026
Publicação do resultado Final	08 de maio de 2026
Matrículas (entrega de documentos e assinaturas de termos de compromisso)	11 a 13 de maio de 2026
Kick-Off (Aula Inaugural)	14 de maio de 2026

6. DAS INSCRIÇÕES NO PROCESSO DE SELEÇÃO

6.1. As inscrições serão realizadas no período definido no **Item 5.1**, **EXCLUSIVAMENTE** por meio eletrônico, em formulário próprio, disponível no endereço eletrônico <https://informativo.eldorado.org.br/motoacademy-turmas-ensino-medio> com os devidos documentos comprobatórios (digitalizados e em formato pdf), solicitados no **item 5.4.**, até às 23h e 59min (horário de Brasília).

6.2. Não serão consideradas as inscrições feitas em locais e horários diferentes aos estipulados neste Edital.

6.3. O candidato, ao apresentar a documentação requerida, se responsabiliza pela veracidade de todas as informações prestadas, sendo de sua inteira responsabilidade a garantia de uma resolução de boa qualidade dos arquivos digitalizados.

6.4. Documentação exigida para homologação das inscrições (os originais deverão ser

apresentados quando da realização das matrículas):

- a) Nº do Documento de Identificação Oficial com Foto;
- b) Nº do CPF (se não estiver contido no documento de identificação);
- c) comprovante de conclusão do Ensino Médio ou declaração escolar;
- d) cópia do comprovante de residência;
- e) termo de compromisso em formulário eletrônico, descrito no ato da inscrição;
- f) cópias simples de outros documentos comprobatórios da Análise Curricular, conforme pontuado no **item 9**.

6.5. Somente estarão aptos a participar do processo seletivo os inscritos que apresentarem a documentação completa no momento da inscrição.

6.6. A inscrição implica o conhecimento e a tácita aceitação das condições estabelecidas neste Edital, das quais o candidato não poderá, em hipótese alguma, alegar desconhecimento.

6.7. Para efeito deste Edital, não haverá cobrança de taxa de inscrição.

6.8. O candidato é o único responsável pelas informações prestadas na inscrição deste Processo Seletivo, dispondo, a comissão de seleção, o direito de excluir do processo aquele que não preencher o formulário de inscrição de forma correta e completa e não apresentar os documentos exigidos no item 6.4.

6.9. Não serão consideradas declarações de candidatos assinadas por si mesmos para comprovação de suas próprias formações ou experiências. Para estes casos, deverá ser apresentada declaração formal do estabelecimento regular onde houve a atuação (instituição de ensino, órgão público, empresa etc.), devidamente assinada e datada, preferencialmente em papel com timbre da empresa/instituição declarante ou autenticação eletrônica.

6.10. Não haverá, sob qualquer pretexto, inscrição provisória, condicional, extemporânea ou com documentação incompleta, via procuração, correspondência postal ou via fax-símile.

6.11. A comissão de seleção não se responsabilizará por erros, falhas de comunicação ou problemas de entrega da documentação, de forma que a Comissão não poderá avaliar o candidato, e este será eliminado do Processo Seletivo.

6.12. Será eliminado do Processo Seletivo, sem prejuízo das sanções penais cabíveis, o candidato que, em qualquer tempo:

- a) não apresentar a documentação exigida no item 6.4;
- b) cometer falsidade ideológica com prova documental;
- c) utilizar-se de procedimentos ilícitos, devidamente comprovados por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico;
- d) burlar ou tentar burlar quaisquer das normas definidas neste Edital;
- e) dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no Processo Seletivo;
- f) perturbar, de qualquer modo, a ordem dos trabalhos relativos ao Processo Seletivo;

7. ETAPAS DA SELEÇÃO

7.1. O processo seletivo ocorrerá por meio de duas etapas, a saber:

- 7.1.1. **Etapa 1:** a análise documental e curricular, dos documentos anexados eletronicamente durante o processo de inscrição. Essa etapa é homologatória das inscrições e classificatória dos candidatos. A análise documental será **eliminatória**, conforme **item 6.4**. A análise curricular é **classificatória**, conforme critérios de qualificação e pontuação estabelecidos no **item 9**.
- 7.1.2. **Etapa 2:** Prova de Conhecimentos Básicos. Os candidatos aprovados na etapa de análise curricular serão submetidos a uma prova de conhecimentos gerais. O conteúdo programático abrange: Raciocínio Lógico: Sequências, padrões e estruturas condicionais (se/então); Matemática Básica: Operações fundamentais, porcentagem, regra de três simples e interpretação de problemas cotidianos. A avaliação possui caráter classificatório, conforme os critérios de pontuação estabelecidos no **item 9**.
- 7.1.3. **Etapa 3:** Entrevista. Será de forma remota, conforme agenda definida na convocação. Serão realizadas por meio de plataforma de videoconferência (google meet ou microsoft teams), no horário oficial do Amazonas, utilizando o email fornecido na inscrição para estabelecimento de conexão. Serão convocados para a Etapa 3, o quantitativo de candidatos - respeitando a ordem de classificação da Etapa 1.

8. ANÁLISE CURRICULAR

- 8.1. O processo seletivo ocorrerá por meio de análise documental e curricular, dos documentos anexados eletronicamente durante o processo de inscrição. Essa etapa é homologatória das inscrições e classificatória dos candidatos. A análise documental será **eliminatória**, conforme **item 6.4**. A análise curricular é **classificatória**, conforme critérios de qualificação e pontuação estabelecidos no **item 9**.

9. DA AVALIAÇÃO CURRICULAR

- 9.1. Para seleção, serão considerados:

EXPERIÊNCIA/QUALIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
Formação Básica. <i>Candidatos com formados ou em formação no Ensino Médio, a partir do 3º ano escolar.</i>	máximo 20 pontos
Conhecimento técnico comprovado em currículo em Linguagem de Programação (Java, C#, Python, etc.) <i>Diferencial: cursos das áreas de tecnologia da informação.</i>	máximo 40 pontos

Ter participado de outros projetos de pesquisa, extensão ou construção de protótipos ou softwares, mesmo que na academia, inclusive estágio supervisionado comprovado (Ou em projetos nos quais exerceu função em áreas correlatas com a que está pleiteando a vaga) com duração mínima de 20 horas utilizando linguagem de programação em qualquer plataforma.	40 pontos por projeto
Total Máximo	100 pontos

9.1.1. A experiência/qualificação não são cumulativos e serão pontuados em apenas um dos critérios de experiência/qualificação.

9.1.2. Em caso de empate, serão considerados os critérios a seguir:

- a) Cursando último ano do ensino médio;
- b) Cursando o primeiro período de curso de graduação nas áreas de tecnologia da informação, Engenharia ou áreas correlatas.
- c) maior idade.

10. Da Avaliação Classificatória

10.1. A prova tem carácter eliminatório e classificatório, visando mensurar a proficiência prática, a capacidade analítica e a aderência do candidato às tecnologias.

10.2. A prova será realizada de maneira presencial, na sede do Instituto de Pesquisas Eldorado Manaus, no Edifício The Office, localizado na Av. Mario Ypiranga, 315 – Adrianópolis.

10.3. Os critérios de avaliação serão estipulados da seguinte forma:

10.3.1. Os candidatos serão avaliados em uma escala de **0 a 10 pontos**, distribuídos conforme os domínios de competência abaixo:

Raciocínio Lógico: Sequências, padrões e estruturas condicionais (se/então);

Matemática Básica: Operações fundamentais, percentagem, regra de três simples e interpretação de problemas cotidianos.

10.3.2. A média para classificação do candidato, será de 7 pontos de acordo com as questões estabelecidas.

11. Dos critérios da Entrevista:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO POR CRITÉRIO
Conhecimento básico sobre a tecnologia a ser estudada a capacitação	50 pontos
Raciocínio Lógico e resolução de problemas, pensamento analítico, comunicação, resiliência, mentalidade de crescimento. Motivação do Aluno.	50 pontos
Total	100 pontos

11.1. A classificação final dos candidatos será realizada conforme o avanço das etapas de análise curricular, prova de conhecimentos básicos e entrevista, sendo aprovado o quantitativo de candidatos conforme o número de vagas disponibilizadas no **item 3**. Havendo desistência, ou nova demanda, os classificados poderão ser chamados na sequência de sua posição, obedecendo única e exclusivamente à ordem de classificação para a vaga na qual concorrem.

11.2 Conceder somente aos avaliados o direito de acesso à sua própria pontuação referente ao processo seletivo.

12. DOS RESULTADOS

12.1.A lista dos candidatos aprovados será divulgada no site do Projeto Moto Academy <https://informativo.eldorado.org.br/motoacademy-turmas-ensino-medio> obedecendo ao cronograma apresentado no **item 4**.

12.2.A convocação dos candidatos aprovados observará rigorosamente a ordem de classificação.

12.3.A recusa ou ausência de manifestação do candidato, após a convocação, implicará a imediata chamada do próximo classificado.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. Em caso de vacância em virtude da desistência de candidato selecionado e convocado, e não tendo candidatos classificados para preenchimento da vaga temporária existente, ficará a cargo dos envolvidos, juntamente com a Coordenação Geral do Projeto, o preenchimento da referida vaga.

13.2. Todo o material coletado e/ou produzido e/ou acessado no âmbito do projeto, são de utilização exclusiva do projeto e não poderão ser utilizados para outros fins.

13.3. Todos(as) os(as) bolsistas que atuarão no projeto estarão submetidos às diretrizes e orientações do Comitê de Ética em Pesquisa, devendo cumprir com os requisitos básicos do Instituto de Pesquisas Eldorado e demais instituições envolvidas.

Manaus/AM, 30 de março de 2026.



PERICLES A. V. BALDERRAMA
Coordenação do Projeto

PERICLES A. V. BALDERRAMA

ANEXO I

QUADRO RESUMIDO DE DISCIPLINAS E EMENTA

Ementa – Desenvolvimento Web Ensino Médio

Módulo 1.1 – QuickStart: Ferramentas, Boas Práticas e Ambientes de Desenvolvimento

Este módulo introduz o estudante ao ecossistema de ferramentas essenciais para programar, criar projetos e organizar seus arquivos. O foco é garantir autonomia técnica para acompanhar os módulos subsequentes.

Carga horária: 6h

Conteúdo Programático

- **Introdução a Ambientes de Desenvolvimento**
 - O que é um ambiente de desenvolvimento
 - Diferenças entre ambientes visuais, locais e em nuvem
 - Organização de pastas, arquivos e projetos
- **Scratch**
 - Instalação e primeiro acesso
 - Interface, blocos, sprites e cenários
 - Execução passo a passo (play, stop, depuração inicial)
 - Construção de scripts simples
 - Salvamento e compartilhamento de projetos
- **Visual Studio Code (VS Code)**
 - Download, instalação e configuração inicial
 - Navegando pela interface: Explorer, terminal integrado, search e extensões
 - Extensões recomendadas: Live Server, ESLint, Prettier, GitHub Themes
 - Boas práticas de organização de arquivos e pastas
- **Replit**
 - Criação de conta
 - Criação de projetos HTML/CSS/JS e JavaScript puro
 - Funcionamento de ambientes remotos
 - Execução e compartilhamento de links de projetos
- **Sistemas de Versionamento**
 - O que é o git?
 - Gitlab - Criação de contas
 - Repositórios e comandos básicos

Módulo 1.2 – Introdução à Lógica de Programação

Módulo dedicado ao desenvolvimento do raciocínio lógico aplicado à construção de algoritmos. O estudante aprenderá a resolver problemas cotidianos utilizando sequências, decisões e repetições.

Carga horária: 110h

Conteúdo Programático

- **Fundamentos de Lógica**
 - Conceitos básicos: proposições, conectivos lógicos, verdade e falsidade
 - Exemplos práticos de lógica no cotidiano
 - Tabelas-verdade
 - Resolução de problemas lógicos clássicos

- Noção de raciocínio dedutivo e indutivo
- **Elementos Básicos de Programação**
 - O que é um algoritmo
 - Representação: palavra, fluxograma, pseudocódigo
 - Sintaxe e semântica
 - Expressões aritméticas (operações)
 - Expressões relacionais (>, <, =, etc.)
 - Expressões lógicas (AND, OR, NOT)
- **Estruturas de Controle**
 - **Sequência:** execução linear de comandos
 - **Seleção:** condições simples, compostas e encadeadas
 - **Repetição:** laços contados e laços condicionais, definição de limites e variáveis de controle
- **Resolução de Problemas e Construção de Algoritmos**
 - Leitura de enunciados
 - Identificação de variáveis
 - Decomposição de problemas
 - Construção de soluções completas

Módulo 1.3 – Lógica de Programação Aplicada

Módulo aplica-se os fundamentos da lógica de programação, começando em um ambiente visual (Scratch) e avançando para programação textual (JavaScript).

Carga horária: 110h

Conteúdo Programático

Parte 1 – Lógica Aplicada com Scratch

- Tipos primitivos: numéricos, textos, booleanos
- Variáveis e armazenamento de valores
- Entrada e saída de dados
- Controle de fluxo: eventos, condições e repetições
- Funções e blocos personalizados
- Estruturas de dados:
 - Vetores e matrizes com listas do Scratch
 - Registros e grupos de dados
 - Modelagem de listas, filas e pilhas utilizando scripts

Parte 2 – Introdução à Programação com JavaScript

- Tipos de dados e conversão de tipos
- Declaração de variáveis (var, let, const)
- Operadores aritméticos, lógicos e relacionais
- Estruturas condicionais e repetitivas
- Funções e escopo
- Estruturas de dados:
 - Arrays
 - Matrizes
 - Objetos
 - Implementação manual de listas, filas e pilhas
- Aplicações práticas utilizando lógica e sintaxe de JavaScript
 - Manipulação de listas
 - Simulações
 - Scripts de cálculo

Módulo 1.4 – Introdução à Computação Web (HTML, CSS e JavaScript)

Este módulo introduz os estudantes ao universo da **computação web**, apresentando os três pilares da construção de páginas: HTML, CSS e JavaScript.

Carga horária: 90h

Conteúdo Programático

Fundamentos de HTML

- Estrutura base da página (doctype, head, body)
- Tags essenciais: p, h1-h6, img, a, ul/ol, div, span
- HTML semântico: header, nav, main, article, section, footer
- Formulários: input, label, button, textarea, select
- Atributos essenciais: id, class, alt, title, href, src

Fundamentos de UI/UX

- Princípios de layout
- Contraste e cores
- Hierarquia visual
- Tipografia
- Usabilidade
- Acessibilidade

Fundamentos de CSS

- Cascata, especificidade e herança
- Modos de aplicar estilos (inline, interno, externo)
- Seletores avançados
- Box model na prática
- Cores (RGB, HEX), fontes e alinhamentos
- Flexbox: containers, itens, organização
- Responsividade básica: média queries

Fundamentos de JavaScript para Web

- Manipulação do DOM (querySelector, createElement)
- Alteração de estilos via JS
- Eventos: click, input, submit, mouseover
- Interações básicas: validação de formulário, menus, animações simples
- Alert, prompt, console.log

Módulo 1.5 – Projeto Prático 1: Página Web Completa (Hands On)

Carga horária: 34h

Objetivo do Projeto

Desenvolver, de forma individual ou em equipe, uma página web completa aplicando conceitos de HTML, CSS e JavaScript, com problemas do cotidiano do aluno, integrando boas práticas de estruturação, estilo, interação e usabilidade.

Entrega final inclui:

- Estrutura HTML organizada e semântica
- Estilização completa com CSS (incluindo layout responsivo)
- Scripts interativos com JavaScript
- Apresentação do projeto
- Relatório simples explicando decisões técnicas

TOTAL – 250H