

REGULAMENTO CONCURSO – 2022
CATEGORIA: PROGRAMAÇÃO REDE ESTADUAL DE ENSINO

1 DO TEMA

O Serviço Nacional de Aprendizagem Rural, Administração Regional do Estado do Paraná – SENAR-PR e Secretaria de Estado da Educação e Esporte - SEED-PR promovem o Concurso de “**Programação**” – O tema para o projeto é livre, porém, espera-se que tenha um cunho de contribuição social.

2 DO OBJETIVO

O concurso é dirigido aos estudantes do Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º Ano) e 1º ano do Ensino Médio, regularmente matriculados nas Instituições de ensino da Rede Pública do Estado do Paraná. O ensino da **Programação** é uma iniciativa da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte que visa a formação de estudantes na área de tecnologia e inovação por meio do Componente Curricular “**Pensamento Computacional**”, para estudantes da 1ª série do Ensino Médio e “**Programação e Tecnologia Computacional**”, para estudantes do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral e do Programa de Ampliação de Jornada Escolar - **Programa Edutech**.

3 DOS PARTICIPANTES

Poderão participar do **Concurso** os estudantes matriculados na rede de ensino estadual do Paraná, respeitando os seguintes critérios:

3.1 Ser estudante do **Ensino Fundamental - Anos Finais** (6º, 7º, 8º e 9º ano):

3.1.1 Matriculados no componente curricular de Programação e Tecnologia Computacional das Escolas de Tempo Integral;

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

- 3.1.2 Matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech (Games e Programação).
- 3.2 Ser estudante da **1ª série do Ensino Médio** matriculado no componente curricular de Pensamento Computacional.
- 3.3 Ter concluído, no mínimo, 30% da sua trilha de estudo dentro da plataforma Alura até a data de submissão do **concurso**.

OBS: Qualquer decimal oriundo da porcentagem será arredondado para cima.

3.4 Para poder participar do concurso, o estudante deve atender aos requisitos abaixo:

- 3.4.1 **Tempo Integral - 6º ano** - Programação e Tecnologia Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos);
- 3.4.2 **Tempo Integral - 7º ano** - Programação e Tecnologia Computacional (mínimo de 4 cursos concluídos);
- 3.4.3 **Tempo Integral - 8º ano** - Programação e Tecnologia Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos);
- 3.4.4 **Tempo Integral - 9º ano** - Programação e Tecnologia Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos);
- 3.4.5 **Ensino Fundamental - Anos Finais** regularmente matriculado no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech - Games e Programação (mínimo de 7 cursos concluídos);
- 3.4.6 **Ensino Médio - 1ª Série** - Pensamento Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos);

4 ORGANIZAÇÃO E CATEGORIAS

O concurso terá uma divisão em **duas categorias** para atender cada etapa de ensino, respeitando as habilidades que estão sendo desenvolvidas ao longo dos estudos na área.

4.1 Categoria 1: Programação e Tecnologia Computacional e Programa Edutech (Games e Programação) - Ensino Fundamental, direcionada para os estudantes do Ensino Fundamental - Anos Finais, do 6º ao 9º ano.

4.2 Categoria 2: Pensamento Computacional - Ensino Médio, direcionada para os estudantes da 1ª série do Ensino Médio.

OBS: Caso o estudante se inscreva em uma categoria que não corresponda com a sua trilha ou não atenda aos critérios listados anteriormente, o mesmo será desclassificado.

5 DAS ETAPAS DO CONCURSO

O concurso ocorrerá em três etapas: **etapa escolar**, **etapa regional** e **etapa estadual**.

5.1 Etapa Escolar

A **primeira etapa do concurso** consiste no desenvolvimento dos projetos pelos estudantes e na avaliação dos mesmos pela equipe avaliadora da instituição de ensino. Os professores regentes das turmas de Programação e Tecnologia Computacional, Pensamento Computacional e Games e Programação serão os responsáveis por liderar a divulgação do concurso e avaliar os projetos.

A publicidade será realizada através de canais oficiais dos Núcleos Regionais de Educação e no site oficial do Edutech: <https://www.educacao.pr.gov.br/programacao>. Além disso, a comunidade escolar poderá promover eventos, murais, lives, entre outros meios para divulgar e engajar os seus estudantes.

Serão considerados inscritos no concurso os projetos enviados pelos estudantes até às 23h59 **do dia 29/07**. Cada Instituição de Ensino será responsável em receber os projetos e avaliá-los, conforme a rubrica indicada, atribuindo uma nota de 0 a 10 para cada projeto.

Posteriormente, cada Instituição de Ensino deverá selecionar um projeto finalista por categoria: **um projeto do Ensino Fundamental para a Categoria 1 e um projeto do Ensino Médio para a Categoria 2**.

Os finalistas deverão ser selecionados a partir da classificação dos pontos indicados na Rubrica, item 6 deste documento.

Para cada projeto selecionado, a instituição de ensino ficará responsável em fazer a impressão do certificado e uma celebração anunciando os estudantes e projetos vencedores.

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

Os projetos vencedores de cada categoria deverão ser encaminhados ao Núcleo Regional de Educação - NRE para participação na próxima etapa, por meio do formulário: https://rebrand.ly/concurso_programacao_etapa_regional, até às 23h59min do dia **12 de Agosto de 2022**, utilizando o e-mail @escola.pr.gov.br, sendo o(a) professor(a) o único responsável pelos dados e informações fornecidas.

Sob nenhuma hipótese a submissão do projeto será feita por e-mail, correspondência ou qualquer outra forma de comunicação.

Nenhuma submissão será aceita após o prazo definido.

O(a) professor(a) responsável poderá enviar somente **um** formulário por categoria/instituição de ensino. Portanto, é importante estar atento ao link do projeto que está submetendo, ao seu e-mail e a categoria de participação.

Após a submissão, o(a) estudante não poderá alterar seu projeto no Scratch e no Github, podendo ser eliminado, caso o faça.

Os projetos da **Categoria 1** devem ser entregues através do link compartilhado do Scratch, sem remix. Caso o projeto seja uma cópia de um outro projeto já existente no Scratch de outro criador, o projeto participante será desconsiderado.

Os projetos da **Categoria 2** devem ser entregues, via link do GitHub, e de fácil acesso para os avaliadores. Caso os documentos, pastas ou arquivos estiverem fora do diretório, os mesmos serão avaliados parcialmente. Além disso, caso haja projetos iguais submetidos por estudantes diferentes, ambos serão considerados desclassificados.

5.2 Etapa Regional

A **segunda etapa do concurso** consiste em uma avaliação a nível regional, na qual cada Núcleo Regional de Educação será responsável por selecionar **dois projetos da Categoria 1 e seis projetos da Categoria 2**.

Os avaliadores dos NRE irão considerar se os projetos atendem os requisitos totalmente, parcialmente ou não atendem. Cada avaliador(a) (em um mínimo de três) considerará uma nota de 0 até 10 para cada projeto, retomando o resultado obtido por meio da rubrica, item 6 deste documento, considerando fatores como originalidade e qualidade de código para casos de desempates.

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

Os avaliadores serão os embaixadores do NRE e os técnicos designados pela chefia do NRE. Além disso, os avaliadores não poderão ter grau de parentesco com o participante.

Ao final do período de avaliação, a banca avaliadora escolherá **dois** projetos da Categoria 1: **Programação e Tecnologia Computacional e Programa Edutech (Games e Programação)** e **seis** projetos da Categoria 2: **Pensamento Computacional**, por NRE, por meio do formulário: https://rebrand.ly/concurso_programacao_etapa_estadual, até às 23h59min do dia **19 de setembro de 2022**, utilizando o e-mail @escola.pr.gov.br, sendo o(a) embaixador(a) o único responsável pelos dados e informações fornecidas. Sob nenhuma hipótese a submissão do projeto será feita por e-mail, correspondência ou qualquer outra forma de comunicação.

Nenhuma submissão será aceita após o prazo definido.

A equipe de avaliadores será responsável por divulgar os resultados dos estudantes e projetos classificados. A divulgação dos resultados será no site de cada NRE.

Em razão de não haver rol de classificados, não haverá revisão dos resultados para a premiação.

5.3 Etapa Estadual

A **etapa final do concurso** consiste em uma avaliação a nível estadual por uma comissão formada por membros da SEED, da plataforma Alura, do SENAR-PR, de Universidades indicadas pela instituição promotora do concurso e pelos parceiros do Programa, que será responsável por selecionar **um** projeto da **Categoria 1** e **três** projetos da **Categoria 2 por NRE**, totalizando 128 projetos vencedores.

A divulgação dos resultados será publicada no dia **13 de outubro de 2022**, por meio do site do [Edutech](#) e do SENAR-PR.

6 DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO - RUBRICA

Para cada categoria será indicada uma estrutura de projeto que deverá ser desenvolvida pelo estudante aplicando os conhecimentos adquiridos e respeitando os

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

requisitos mínimos para que o projeto seja avaliado. Além dos requisitos a serem atingidos, os estudantes poderão ir além, propondo alternativas e melhorias. Segue as especificações dos projetos por categorias:

6.1 Categoria 1 - Programação e Tecnologia Computacional e Programa Edutech (Games e Programação) - Ensino Fundamental

O projeto deverá ser realizado em linguagem de programação Scratch, caso o estudante não utilize essa linguagem de programação, ele será desclassificado. O tema para o projeto é livre, porém, espera-se que tenha um cunho de contribuição social. O projeto será classificado na etapa 1, de acordo com a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Aplicabilidade em comunidade	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade local na qual vive o estudante. O problema/situação e a solução são apresentados por meio de uma tela de abertura com texto explicativo e animações. (2 pontos)	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade real e relevante mas não está relacionado com a comunidade local na qual vive o estudante. O problema/situação e a solução são apresentados por meio de uma tela de abertura com texto explicativo e animações. (1,5 pontos)	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade local na qual vive o estudante. (1 ponto)	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade real e relevante mas não está relacionado com a comunidade local na qual vive o estudante. (0,5 ponto)

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

<p>Utilização dos recursos do Scratch</p>	<p>O projeto utiliza pelo menos 4 das 8 categorias de blocos que existem no Scratch. O projeto não possui nenhum histórico de remixes. Além disso, o projeto contém as instruções e as notas e créditos. (2 pontos)</p>	<p>O projeto utiliza pelo menos 4 das 8 categorias de blocos que existem no Scratch. O projeto não possui nenhum histórico de remix. (1,5 pontos)</p>	<p>O projeto utiliza pelo menos 3 das 8 categorias de blocos. O projeto não possui nenhum histórico de remix. (1 ponto)</p>	<p>O projeto utiliza o Scratch mas conta somente com 2 categorias de blocos. (0,5 ponto)</p>
<p>Usabilidade</p>	<p>O projeto é amigável, de navegação intuitiva. Não são identificados bugs e o projeto não demora mais do que 10 segundos para ser carregado. (2 pontos)</p>	<p>O projeto é amigável, de navegação intuitiva. Não são identificados bugs. (1,5 pontos)</p>	<p>O projeto é amigável, de navegação intuitiva, porém são identificados alguns bugs ao longo da navegação. (1 ponto)</p>	<p>O projeto não tem navegação intuitiva e/ou possui muitos bugs. (0,5 ponto)</p>
<p>Criatividade</p>	<p>Os atores e atrizes do projeto foram criados pelo autor ou autora e possui uma história única. (2 pontos)</p>	<p>Os atores e atrizes do projeto são coletados de outros projetos, mas com devidos créditos e agradecimentos. (1,5 pontos)</p>	<p>Os atores e atrizes foram utilizados pela própria biblioteca do Scratch. (1 ponto)</p>	<p>Os atores e atrizes utilizados do projeto são de outro projeto e sem créditos e agradecimentos. (0,5 ponto)</p>
<p>Acessibilidade</p>	<p>Existem instruções dentro do projeto e na descrição do projeto também. (2 pontos)</p>	<p>Existem instruções apenas dentro do projeto sobre como o manuseio e interação. (1,5 pontos)</p>	<p>O projeto possui lista de instruções apenas nas instruções do Scratch. (1 ponto)</p>	<p>O projeto não tem lista de instrução e não explica como funciona. (0,5 pontos)</p>

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

6.2 Categoria 2 - Pensamento Computacional - Ensino Médio

O projeto deverá ser desenvolvido nas seguintes linguagens: HTML, CSS e Javascript, caso o estudante não utilize pelo menos uma essa linguagem de programação, ele será desclassificado. O tema para o projeto é livre, porém, espera-se que tenha um cunho de contribuição social. Os projetos também devem ser submetidos via Github, caso isso não aconteça, ele também será desclassificado. O projeto será classificado na etapa 1, de acordo com a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Aplicabilidade em comunidade	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade local na qual vive o estudante. O problema/situação e a solução são apresentados por meio de uma tela de abertura com texto explicativo e animações. (2 pontos)	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade real e relevante mas não está relacionado com a comunidade local na qual vive o estudante. O problema/situação e a solução são apresentados por meio de uma tela de abertura com texto explicativo e animações. (1,5 pontos)	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade local na qual vive o estudante. (1 ponto)	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade real e relevante mas não está relacionado com a comunidade local na qual vive o estudante. (0,5 ponto)
Utilização do HTML, CSS, Javascript	O projeto utiliza as linguagens HTML, CSS e Javascript e todos os documentos, pastas ou arquivos dentro do diretório. (2 pontos)	O projeto utiliza as linguagens HTML, CSS e Javascript, mas nem todos os documentos, pastas ou arquivos estão dentro do diretório sem, entretanto, gerar prejuízo para a avaliação total do projeto.	O projeto utiliza as linguagens HTML e CSS. (1 ponto)	O projeto utiliza somente HTML. (0,5 ponto)

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

		(1,5 pontos)		
Usabilidade	O projeto é amigável, de navegação intuitiva. Não são identificados bugs e o projeto não demora para ser carregado. (2 pontos)	O projeto é amigável, de navegação intuitiva. Não são identificados bugs. (1,5 pontos)	O projeto é amigável, de navegação intuitiva, porém são identificados alguns bugs ao longo da navegação. (1 ponto)	O projeto não tem navegação intuitiva e/ou possui muitos bugs. (0,5 ponto)
GitHub	Projeto entregue dentro de um repositório, com indexação de pastas corretas, licenças de uso, topics escrito "Agrinho 2022" e link no GitHub pages ou Vercel (2 pontos)	Projeto entregue dentro de um repositório, com indexação de pastas corretas, com link no GitHub Pages ou Vercel (1,5 pontos)	Projeto entregue dentro de um repositório, com problemas de indexação de pastar (imagens que não abrem corretamente), com link no GitHub Pages ou Vercel (1 ponto)	Projeto entregue de um repositório, com problemas de indexação nas pastas, (imagens que não abrem corretamente) em arquivos compactados (.rar ou .zip) e sem link de GitHub Pages ou Vercel (0 ponto)
Complexidade	A página na web possui 3 abas com cabeçalho para a navegação funcionando corretamente entre as abas (2 pontos)	A página na web possui 2 abas e com cabeçalho funcionando perfeitamente entre as páginas (1,5 pontos)	A página possui 2 ou 3 abas, mas com dificuldades de utilização entre as referência, ou sem referência. (1 ponto)	A página na web possui apenas 1 aba. (0,5 pontos)

7 PREMIAÇÃO

Serão premiados 128 projetos, sendo 4 de cada NRE (um projeto da categoria 1 e três projetos da categoria 2).

Os estudantes e professores responsáveis pelos projetos vencedores das Categorias 1 e 2 da etapa estadual serão premiados com um certificado e um aparelho celular.

Estudante: *Smartphone* e certificado

Professor(a): *Smartphone* e certificado

IMPORTANTE: É vedada a premiação cumulativa de professores.

8 DA CERIMÔNIA

8.1 A cerimônia de premiação será realizada em Curitiba-PR, no dia **07 de novembro de 2022**, em local a ser definido e divulgado pelo SENAR-PR.

8.2 Quanto à vinda dos estudantes para a premiação ressaltamos o contido na Resolução N° 295 de 13/09/2019:

Art. 1º Nenhuma criança ou adolescente menor de 16 anos poderá viajar para fora da comarca onde reside desacompanhado dos pais ou dos responsáveis sem expressa autorização judicial.

Art. 2º A autorização para viagens de criança ou adolescente menor de 16 anos dentro do território o nacional não será exigida quando:

I – tratar-se de comarca contígua à da residência da criança ou do adolescente menor de 16 anos, se na mesma unidade federativa ou incluída na mesma região metropolitana; e

II – a criança ou o adolescente menor de 16 anos estiver acompanhado:

a) de ascendente ou colateral maior, até o terceiro grau, comprovado documentalmente o parentesco; e

b) de pessoa maior, expressamente autorizada por mãe, pai, ou responsável, por meio de escritura pública ou de documento particular com firma reconhecida por semelhança ou autenticidade.

III – a criança ou o adolescente menor de 16 anos viajar desacompanhado expressamente autorizado por qualquer de seus genitores ou responsável legal, por

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

meio de escritura pública ou de documento particular com firma reconhecida por semelhança ou autenticidade; e

IV – a criança ou adolescente menor de 16 anos apresentar passaporte válido e que conste expressa autorização para que viagem desacompanhados ao exterior.

Art. 3º Os documentos de autorizações dadas por genitores ou responsáveis legais deverão discriminar o prazo de validade, compreendendo-se, em caso de omissão, que a autorização é válida por dois anos.

9 DO RESULTADO

9.1 O resultado do concurso será divulgado, via edital, no site do Sistema FAEP/SENAR (<https://www.sistemafaep.org.br/agrinho>) e no site do Edutech: <https://www.educacao.pr.gov.br/programacao> na **primeira quinzena de outubro de 2022**.

9.2 Os estudantes e seus respectivos professores serão comunicados pelo Supervisor Regional do SENAR-PR juntamente com o NRE sobre as informações pertinentes e posteriores encaminhamentos necessários à premiação.

10 CRONOGRAMA

Data (dia/mês/2022)	Etapas
15/06	Lançamento Oficial do Concurso e Publicação do regulamento no site (https://www.educacao.pr.gov.br/programacao)
15/06 a 29/07	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Desenvolvimento dos Projetos pelos estudantes
Até às 23h59 do dia 29/07	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Entrega dos Projetos na Instituição de Ensino
01/08 a 12/08	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Avaliação dos Projetos pela Instituição de Ensino
Até às 23h59 do dia 12/08	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino.

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

	→ Envio do(s) Projeto(s) selecionados para os NRE - via formulário: (https://rebrand.ly/concurso_programacao_etapa_regional)
15/08 a 16/09	Etapa Regional: Nível Núcleo Regional de Educação - NRE → Avaliação dos Projetos pelo NRE
Até às 23h59 do dia 19/09	Etapa Estadual: Nível Estadual. → Envio do(s) Projeto(s) selecionados pelo NRE para a comissão estadual - via formulário: (https://rebrand.ly/concurso_programacao_etapa_estadual)
20/09 a 11/10	Etapa Estadual: Nível Estadual → Avaliação dos Projetos pela comissão Estadual.
13/10	Etapa Estadual: Nível Estadual → Publicação do Resultado Final
07/11	Cerimônia premiação: → Local e horário a definir.

11 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 Caberá à SEED divulgar e estimular a participação dos estudantes no Concurso.

11.2 O preenchimento e envio dos projetos, por parte das instituições de ensino e dos NRE dentro do período estipulado para tal, por si só constitui a inscrição e participação no concurso, importando em instrumento de plena aceitação, por parte do concorrente, das normas estabelecidas para o mesmo.

11.3 É vedada a participação de estudantes que não estejam regularmente matriculados no Ensino Fundamental - Anos Finais (6º a 9º Ano) e no Ensino Médio (1ª Série) na Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná.

11.4 A elaboração dos projetos deve ser realizada sob a orientação do(a) professor(a) pelas turmas de Programação e Tecnologia Computacional, Pensamento Computacional e Games e Programação, não podendo ter auxílio de terceiros na elaboração e execução do projeto.

11.5 As instituições promotoras do concurso não se responsabilizam pela inscrição incompleta e falta dos links obrigatórios do projeto.

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E ESPORTE – SEED-PR

11.6 Os integrantes das bancas avaliadoras não poderão ter vínculo de parentesco com os participantes dos projetos inscritos, nem qualquer participação no desenvolvimento destes projetos.

11.7 A banca avaliadora de cada etapa (Escolar/Regional/Estadual) poderá fazer perguntas à equipe ou estudante responsável pelo projeto no momento da avaliação *online*.

11.8 As instituições promotoras do concurso ficam autorizadas, sem ônus, a utilizar os projetos campeões, bem como as imagens obtidas nos eventos de premiação, para fins de divulgação em publicações, citando a autoria.

11.9 Todos os projetos, encaminhados de acordo com este regulamento, receberão certificado de participação no concurso emitido pela SEED-PR.

11.10 Ao inscrever-se no presente concurso, regido por este Regulamento, o(a) professor(a), estudante participante e seu responsável legal declaram estar cientes de que todos os dados pessoais informados serão utilizados e tratados pelo SENAR/PR para realização de atividades relacionadas ao concurso bem como à sua atividade fim (Formação Profissional Rural e Promoção Social), como gestão, controle e transparência, divulgação de resultados do concurso, sem prejuízo de outras. Todas as imagens coletadas do estudante participante, professor(a) e dos trabalhos apresentados durante o concurso, poderão ser utilizadas pelo SENAR/PR para divulgação, prestação de contas e publicidade de suas ações, ficando, desde logo, o uso dessas imagens autorizadas pelos(as) professores(as), estudantes participantes e seus responsáveis legais, resguardada a citação de sua autoria.

11.11 Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Julgadora do Concurso – SENAR/ SEED.

Curitiba, 15 de junho de 2022.