

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

**REGULAMENTO CONCURSO – 2023
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 - SEED-PR promovem o Concurso de **Programação** – O tema do projeto é **“Ações que transformam o mundo”**.

2. DO OBJETIVO

O objetivo do concurso é incentivar e valorizar o ensino de tecnologia e programação, oportunizando aos estudantes do Ensino Fundamental e Médio da rede pública estadual a desenvolver e superar desafios, colocando em prática os conhecimentos e habilidades adquiridas, por meio da unidade curricular **“Pensamento Computacional”**, **Trilha de Programação I (Matemática II)** e do Programa de Ampliação de Jornada Escolar - **Programa Edutech**.

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:

3.1.1 Matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional das Escolas de Tempo Integral (6º ao 9º ano);

3.1.2 Matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional das Escolas Regulares (8º e 9º ano);

3.1.3 Matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech (Games e Programação).

3.2 . Ser estudante da 1ª série do Ensino Médio matriculado na unidade curricular de Pensamento Computacional.

3.3 . Ser estudante da 2ª série do Ensino Médio matriculado na unidade curricular da Trilha de Programação I (Matemática II).

3.4 . Para efetivar a participação no concurso, o estudante deverá atender aos requisitos abaixo relacionados, até o dia 26/06/2023:

3.4.1 **Ensino Fundamental Integral (6º ao 9º ano)** - Pensamento Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos, de acordo com o plano de estudos 2023);

3.4.2 **Ensino Fundamental Regular (8º ano e 9º ano)** - Pensamento Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos, de acordo com o plano de estudos 2023);

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

- 3.4.3 **Ensino Fundamental - Anos Finais** regularmente matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech - Games e Programação (mínimo de 5 cursos concluídos de acordo com o plano de estudos 2023);
- 3.4.4 **Ensino Médio - 1ª Série** - Pensamento Computacional (mínimo de 3 cursos concluídos de acordo com o plano de estudos 2023);
- 3.4.5 **Ensino Médio - 2ª Série** - Trilha de Programação I (Matemática II) - mínimo 2 cursos concluídos de acordo com o plano de estudos de 2023.

4. ORGANIZAÇÃO E SUBCATEGORIAS

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

4.1. Subcategoria 1: Ensino Fundamental - Anos Finais, direcionada para os estudantes do 6º ao 9º ano das escolas em Tempo Integral e estudantes do 8º e 9º ano das Escolas Regulares matriculados na unidade curricular de **Pensamento Computacional**, e estudantes matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - **Programa Edutech** (Games e Programação).

4.2. Subcategoria 2: Ensino Médio, direcionada para os estudantes da **1ª série** matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional.

4.3. Subcategoria 3: Trilha de Programação I (Matemática II) - Ensino Médio, direcionada para os estudantes da 2ª série.

OBS: Caso o estudante se inscreva em uma subcategoria que não corresponda com a sua trilha ou não atenda aos critérios listados anteriormente (no item 3 deste regulamento), o mesmo será desclassificado. Esta verificação será de responsabilidade das bancas avaliadoras dos NRE.

5. DA INSCRIÇÃO

Serão considerados inscritos no concurso os projetos enviados pelos estudantes **até às 23h59 do dia 26/06**.

6. DAS ETAPAS DO CONCURSO

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

6.1. 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 Pensamento Computacional, Trilha de Programação I (Matemática II) e Games e Programação serão os responsáveis por liderar a divulgação do concurso e avaliar os projetos.

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

A publicidade será realizada por meio 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 26/06**. Cada Instituição de Ensino será responsável em receber os projetos e avaliá-los, conforme a rubrica indicada, atribuindo uma nota de 0 a 100 para cada projeto.

Posteriormente, cada Instituição de Ensino deverá selecionar por subcategoria:

- **três projetos do Ensino Fundamental para a Subcategoria 1;**
- **um projeto do Ensino Médio para a Subcategoria 2;**
- **um projeto do Ensino Médio para a Subcategoria 3.**

Os finalistas deverão ser selecionados a partir da classificação dos pontos indicados na **Rubrica, item 7** 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.

Os projetos vencedores de cada subcategoria deverão ser encaminhados ao Núcleo Regional de Educação - NRE para participação na próxima etapa, por meio do formulário: [Formulário concurso Programação - Projetos selecionado na Etapa Escolar](#) até às **23h59min do dia 05 de julho de 2023**, utilizando o e-mail @escola.pr.gov.br, sendo o professor o único responsável pelos dados e informações fornecidas. Para o envio dos projetos serão necessárias as seguintes informações, além do link do projeto:

NRE:

Município:

Nome da Instituição de Ensino:

Nome do diretor:

Categoria: Programação

Série:

Nome completo do estudante:

CGM do estudante:

CPF do estudante:

RG do estudante:

E-mail do estudante:

Nº de camiseta do estudante:

Nome do Professor:

CPF do professor:

RG do professor:

E-mail do professor:

Nº de telefone do professor:

Nº de camiseta do professor.

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

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 professor responsável poderá enviar até **cinco** formulários para as subcategorias, sendo **três** da **subcategoria 1** e **um** da **subcategoria 2**, e **um** para a **subcategoria 3**, por instituição de ensino. Portanto, é importante estar atento ao link do projeto que está submetendo, ao seu e-mail e a subcategoria de participação.

Após a submissão, o estudante não poderá alterar seu projeto no Scratch e no Github em nenhuma das etapas do concurso, podendo ser eliminado, caso o faça.

Os projetos da **subcategoria 1 e 2** 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 na etapa regional de avaliação.

Os projetos da **subcategoria 3** 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 na etapa regional de avaliação.

6.2. 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:

- **quatro projetos** da **Subcategoria 1**;
- **dois projetos** da **Subcategoria 2**;
- **dois** projetos da **Subcategoria 3**.

Os avaliadores dos NRE irão considerar se os projetos atendem os requisitos totalmente, parcialmente ou não atendem. Cada avaliador (em um mínimo de três) considerará uma nota de 0 até 100 para cada projeto, retomando o resultado obtido por meio da rubrica, item 7 deste documento, considerando fatores como originalidade e qualidade de código para casos de desempates.

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.

Fica a encargo do Núcleo Regional de Educação **verificar se os melhores projetos estão de acordo com este regulamento**, lavrar ata com a assinatura dos membros da banca do NRE, apresentando no conteúdo da ata, os resultados e os dados dos estudantes (Nome, Turma, CGM, RG e CPF) que obtiverem os melhores projetos em todas as subcategorias do concurso.

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

Com os projetos finalistas já selecionados, no período de 01 a 04/08/2023, cada embaixador do NRE deverá cadastrar os projetos no site <https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/> e inserir os *uploads* solicitados.

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.

6.3. Etapa Estadual

A **etapa final do concurso**, que acontecerá de 07 a 24/08/2023, consiste em uma avaliação a nível estadual por uma comissão formada membros da SEED, da plataforma de programação Alura, do SENAR-PR, de Universidades indicadas pela instituição promotora do concurso e pelos parceiros do Programa, que será responsável por selecionar por NRE:

- **dois projetos** da **Subcategoria 1**;
- **um projeto** da **Subcategoria 2**;
- **um projeto** da **Subcategoria 3**.

Serão selecionados **128 projetos vencedores**.

A divulgação dos resultados será publicada em **29 de setembro de 2023**, por meio do site do Edutech e do SENAR-PR.

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO - RUBRICA

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

7.1. Subcategoria 1 - Ensino Fundamental: Pensamento 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 do projeto é “Ações que transformam o mundo”. O projeto será classificado na etapa 1, de acordo com a rubrica a seguir:

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

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Complexidade do projeto	Ao longo do projeto são utilizados mais de 9 elementos gráficos (atores + cenários) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados poelo menos 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (25 pontos)	Ao longo do projeto são utilizados 9 ou menos elementos gráficos (atores + cenários) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados poelo menos 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (20 pontos)	Ao longo do projeto são utilizados mais que 9 elementos gráficos (atores + cenários) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados menos de 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (15 pontos)	Ao longo do projeto são utilizados 9 ou menos elementos gráficos (atores + cenário) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados menos de 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (10 pontos)
Usabilidade	O projeto não possui nenhum bug durante a navegação e é intuitivo, ou seja, de fácil compreensão para o usuário. (25 pontos)	O projeto possui bugs, mas que não atrapalham o andamento da animação ou jogo. Além disso, o projeto é intuitivo. (20 pontos)	O projeto não possui bug durante a navegação, mas não é intuitivo, ou seja, não se pode compreender facilmente o objetivo do jogo ou animação. (15 pontos)	O projeto possui bugs que impossibilita a continuidade da animação ou jogo. (5 pontos)
Criatividade	O projeto tem uma ideia original. O jogo possui cenários, atores e efeitos sonoros criados pela pessoa participante. (25 pontos)	O enredo do projeto não é original, ou seja, a história contada já é conhecida. Porém, o projeto possui cenários, atores e efeitos sonoros criados pela pessoa participante. (20 pontos)	O enredo do projeto tem uma ideia original. Entretanto, alguns dos efeitos gráficos e sonoros do projeto foram retirados da biblioteca do Scratch ou da internet, mas com devidos créditos e referências. (15 ponto)	O enredo do projeto pode ser original ou não, mas os elementos gráficos e sonoros utilizados no projeto não foram criados pela pessoa autora e estão sem devidos créditos. (0 ponto)
Instruções ao usuário	Existe dentro do projeto, algum cenário que explica como devemos manusear o projeto. Além disso, existe na página do Scratch, na aba de instruções, detalhes sobre como o projeto funciona, por exemplo: critérios de parada do jogo, sistema de pontuação e regras. (25 pontos)	Existe dentro do projeto, algum cenário que explica como devemos manusear o projeto. Porém, não existe na página do Scratch informações relevantes para o entendimento do manuseio do projeto. (20 pontos)	Não existe um cenário que explica como devemos manusear o projeto. Porém, existe na página do Scratch, na aba de instruções, detalhes sobre como o projeto funciona, por exemplo: critérios de parada do jogo, sistema de pontuação e regras. (15 pontos)	Não existe um cenário que explica como devemos manusear o projeto e na página do Scratch, na aba de instruções, não existem detalhes sobre como o projeto funciona. (5 pontos)

Como critério de desempate será avaliado a presença de botões ou outros controles que permitem que o jogo ou animação sejam manuseados por toque na tela do celular.

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

7.2. Subcategoria 2 - Ensino Médio: Pensamento Computacional

O projeto deverá ser realizado em linguagem de programação Scratch, caso o estudante não utilize essa linguagem de programação, ele será desclassificado. O tema do projeto é “Ações que transformam o mundo”. O projeto será classificado na etapa 1, de acordo com a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Complexidade do projeto	Ao longo do projeto são utilizados mais de 9 elementos gráficos (atores + cenários) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados pelo menos 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (25 pontos)	Ao longo do projeto são utilizados 9 ou menos elementos gráficos (atores + cenários) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados pelo menos 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (20 pontos)	Ao longo do projeto são utilizados mais que 9 elementos gráficos (atores + cenários) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados menos de 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (15 pontos)	Ao longo do projeto são utilizados 9 ou menos elementos gráficos (atores + cenário) que fazem parte do enredo e, no projeto inteiro, são utilizados menos de 8 das 9 categorias de blocos que existem no Scratch. (10 pontos)
Usabilidade	O projeto não possui nenhum bug durante a navegação e é intuitivo, ou seja, de fácil compreensão para o usuário. (25 pontos)	O projeto possui bugs, mas que não atrapalham o andamento da animação ou jogo. Além disso, o projeto é intuitivo. (20 pontos)	O projeto não possui bug durante a navegação, mas não é intuitivo, ou seja, não se pode compreender facilmente o objetivo do jogo ou animação. (15 pontos)	O projeto possui bugs que impossibilita a continuidade da animação ou jogo. (5 pontos)
Criatividade	O projeto tem uma ideia original. O jogo possui cenários, atores e efeitos sonoros criados pela pessoa participante. (25 pontos)	O enredo do projeto não é original, ou seja, a história contada já é conhecida. Porém, o projeto possui cenários, atores e efeitos sonoros criados pela pessoa participante. (20 pontos)	O enredo do projeto tem uma ideia original. Entretanto, alguns dos efeitos gráficos e sonoros do projeto foram retirados da biblioteca do Scratch ou da internet, mas com devidos créditos e referências. (15 ponto)	O enredo do projeto pode ser original ou não, mas os elementos gráficos e sonoros utilizados no projeto não foram criados pela pessoa autora e estão sem devidos créditos. (0 ponto)
Instruções ao usuário	Existe dentro do projeto, algum cenário que explica como devemos manusear o projeto. Além disso, existe na página do Scratch, na aba de instruções, detalhes sobre como o projeto funciona, por exemplo: critérios de parada do jogo, sistema de pontuação e regras. (25 pontos)	Existe dentro do projeto, algum cenário que explica como devemos manusear o projeto. Porém, não existe na página do Scratch informações relevantes para o entendimento do manuseio do projeto. (20 pontos)	Não existe um cenário que explica como devemos manusear o projeto. Porém, existe na página do Scratch, na aba de instruções, detalhes sobre como o projeto funciona, por exemplo: critérios de parada do jogo, sistema de pontuação e regras. (15 pontos)	Não existe um cenário que explica como devemos manusear o projeto e na página do Scratch, na aba de instruções, não existem detalhes sobre como o projeto funciona. (5 pontos)

Como critério de desempate será avaliado a presença de botões ou outros controles que permitem que o jogo ou animação sejam manuseados por toque na tela do celular.

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

7.3 Subcategoria 3 – Matemática II (Trilha de Programação I) - Ensino Médio

O tema do projeto é “Ações que transformam o mundo” e, portanto, o estudante deverá desenvolver um site com a temática, usando as linguagens HTML e CSS; caso o estudante não utilize essas linguagens, ele será desclassificado. Os projetos também devem ser submetidos via GitHub e, 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
Complexidade dos códigos	A estrutura do código em HTML possui semântica correta. Além disso, o(s) arquivo(s) HTML possuem mais de 10 tags diferentes . Já no arquivo CSS são utilizadas mais de 20 propriedades diferentes , com seus respectivos valores. (25 pontos)	A estrutura do código em HTML possui semântica correta. Além disso, o(s) arquivo(s) HTML possuem 10 tags diferentes ou menos . Já os arquivos CSS possuem mais de 20 propriedades diferentes , com seus respectivos valores. (20 pontos)	A estrutura do código em HTML possui semântica correta. Além disso, o(s) arquivo(s) HTML possuem mais de 10 tags diferentes . Já os arquivos CSS possuem 20 propriedades diferentes ou menos , com seus respectivos valores. (15 pontos)	A estrutura do código em HTML possui semântica incorreta ou menos de 10 tags diferentes e menos de 20 propriedades CSS diferentes. (5 pontos)
Usabilidade	O site é facilmente acessado via GitHub Pages ou Vercel, além disso não possui bugs, ou seja, as imagens, estilizações e organização do conteúdo aparecem como esperado, proporcionando uma boa experiência ao usuário. (25 pontos)	O site não pode ser acessado via GitHub Pages ou Vercel, mas não possui bugs ou possui alguns bugs que não atrapalham a navegação e experiência do usuário. (20 pontos)	O site pode ser acessado via GitHub Pages ou Vercel, mas possui alguns bugs que não atrapalham a navegação e experiência do usuário. (15 pontos)	O site possui bugs que impedem a navegação e atrapalham a boa experiência do usuário, independente de ser acessado pelo GitHub Pages ou Vercel. (5 pontos)
GitHub	Projeto entregue dentro de um repositório público com topics escrito "agrinho", link no GitHub Pages ou Vercel e licença de uso. (25 pontos)	Projeto entregue dentro de um repositório público com link no GitHub Pages ou Vercel e licença de uso. (20 pontos)	Projeto entregue dentro de um repositório público com link do GitHub Pages. (15 pontos)	Projeto entregue dentro de um repositório público. (5 pontos)
Originalidade	As imagens e textos são criados pela pessoa autora da página. Além disso, a estrutura do seu código é original, ou seja, não foi copiado de outros projetos. (25 pontos)	Algumas imagens ou textos não são criados pela pessoa autora da página, mas possuem as devidas referências. Além disso, a estrutura do seu código é original, ou seja, não foi copiado de outros projetos. (20 pontos)	Algumas imagens ou textos não são criados pela pessoa autora da página, mas possuem as devidas referências. Entretanto, o site desenvolvido foi inspirado em algum dos projetos utilizados em sala de aula e, portanto, apresenta algumas semelhanças. (15 pontos)	O código do site foi copiado integralmente de outros projetos ou templates de sites prontos, independente de imagens e textos serem de autoria própria. (0 pontos)

Os quesitos **acessibilidade** (presença de textos alternativos nas imagens) e **responsividade** (adaptação do site para visualização em diferentes tamanhos de tela), serão utilizados como critérios de desempate.

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

8. PREMIAÇÃO

Serão premiados **estudantes, professores e embaixadores**.

Os **estudantes** e **professores** responsáveis pelos projetos vencedores das **Subcategorias 1, 2 e 3** da **etapa estadual** serão premiados com um **certificado** e um **aparelho celular - Smartphone**.

Serão premiados **128 projetos**, sendo **quatro de cada NRE**:

- **dois** projetos da **Subcategoria 1**;
- **um** projeto da **Subcategoria 2**;
- **um** projeto da **Subcategoria 3**.

Os **embaixadores** que tiverem um percentual de projetos enviados na etapa escolar acima de **80%** da totalidade de escolas do NRE serão indicados para a seleção de premiação.

Serão premiados seis (06) Embaixadores, referentes aos Núcleos Regionais de Educação (NREs) com maior engajamento geral (mensurada via quantidade de escolas inscritas na etapa escolar, divididas pela quantidade de escolas do NRE) no Concurso Programação - AGRINHO 2023.

Como critério de desempate serão consideradas as maiores notas dos projetos dos estudantes premiados.

Os **embaixadores** premiados receberão:

- **1º, 2º e 3º lugares** - Chromebook
- **4º, 5º e 6º lugares** - Smartphone

IMPORTANTE: É vedada a premiação cumulativa de professores.

9. DA CERIMÔNIA

9.1. A cerimônia de premiação será realizada em Curitiba-PR, no dia **30 de outubro de 2023**, em local a ser definido e divulgado pelo SENAR-PR.

9.2. Quanto à vinda dos estudantes para a premiação ressaltamos o contido na Resolução Nº 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.

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

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

10. DO RESULTADO

10.1. 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 **29 de setembro de 2023**.

10.2. 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.

11. DAS DÚVIDAS

Eventuais dúvidas que possam surgir sobre a realização deste Concurso e/ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da organização por meio de correio eletrônico dirigido ao endereço: duvidasagrinho@escola.pr.gov.br

12. CRONOGRAMA

Data (dia/mês - 2023)	Etapas
abril	Lançamento Oficial do Concurso e Publicação do Regulamento no site https://www.educacao.pr.gov.br/programacao e no site https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/
abril a 26 /06	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Desenvolvimento dos Projetos pelos estudantes

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

Até às 23h59 do dia 26/06	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Entrega dos Projetos na Instituição de Ensino → Após a submissão, o estudante não poderá alterar seu projeto no Scratch e no Github em nenhuma das etapas do concurso, podendo ser eliminado, caso o faça.
27/06 a 05/07	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Avaliação dos Projetos pela Instituição de Ensino
Até às 23h59 do dia 06/07	Etapa Escolar: Nível Instituição de Ensino. → Envio do(s) Projeto(s) selecionados para os NRE - via formulário: Formulário Concurso Programação - Projetos selecionados etapa escolar
07/07 a 28/07	Etapa Regional: Nível Núcleo Regional de Educação - NRE → Avaliação dos Projetos pelo NRE
Até às 23h59 do dia 04/08	Etapa Estadual: Nível Estadual. → Inscrição do(s) Projeto(s) selecionados pelo NRE para a comissão estadual - no site https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/
07/08 a 24/08	Etapa Estadual: Nível Estadual → Avaliação dos Projetos pela comissão Estadual.
29/09	Etapa Estadual: Nível Estadual → Publicação do Resultado Final
30/10	Cerimônia premiação: → Local e horário a definir.

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. Caberá à SEED, por meio dos NRE, divulgar e estimular a participação dos estudantes no Concurso;

12.2. O preenchimento e envio dos projetos, por parte das instituições de ensino e dos NRE dentro dos prazos estipulados, 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;

12.3. É vedada a participação de estudantes que não estejam regularmente matriculados na Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná;

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

12.4. A elaboração dos projetos deve ser realizada sob a orientação do professor das turmas de Pensamento Computacional, Trilha de Programação I (Matemática II) e Games e Programação, não podendo ter auxílio de terceiros na elaboração e execução do projeto;

12.5. As instituições promotoras do concurso não se responsabilizam pela inscrição incompleta, falta de *upload* de arquivos e projetos inseridos de forma errônea nos links e no site do programa Agrinho (<https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/>);

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

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

12.8. Ao inscrever-se no presente concurso, regido por este Regulamento, o embaixador, o professor, o 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 dos estudantes participantes, dos professores, dos embaixadores 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 participantes e seus responsáveis legais, resguardada a citação de sua autoria;

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

Curitiba, abril de 2023.