

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO (SEED)
REGULAMENTO DO CONCURSO AGRINHO
REDE ESTADUAL DE ENSINO DO PARANÁ
CATEGORIA PROGRAMAÇÃO - 2024

1 DO TEMA

O Serviço Nacional de Aprendizagem Rural, Administração Regional do Estado do Paraná – SENAR-PR e a Secretaria de Estado da Educação - SEED-PR promovem o Concurso de “**Programação**” sobre o tema: “**Agrinho: do campo à cidade, colhendo oportunidades**”.

2 DO OBJETIVO

O objetivo do concurso é incentivar e valorizar o ensino de tecnologia e programação, oportunizando aos estudantes dos Ensinos Fundamental e Médio, dos Cursos Profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais da rede pública estadual, desenvolverem e superarem desafios, colocando em prática os conhecimentos e habilidades adquiridas, por meio da unidade curricular Pensamento Computacional, da Trilha de Programação I e II (Matemática II), do Programa de Ampliação de Jornada Escolar - Programa Edutech e dos planos de estudos dos cursos profissionalizantes.

3 DOS PARTICIPANTES

3.1 Poderão participar do Concurso os estudantes matriculados na rede de ensino estadual do Paraná, que atendam aos requisitos abaixo relacionados, até o dia **09/08/2024**:

3.1.1 Ser estudante do Ensino Fundamental - Anos Finais:

- Matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional das Escolas de Tempo Integral e dos Colégios Cívico-Militares (6º ao 9º ano, com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com Trilha de Estudos de 2024);
- Matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional das Escolas Regulares (8º e 9º ano, com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2024);
- Matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação. (6º e 7º ano, com o mínimo de 3 unidades concluídas, de acordo com Trilha de Estudos 2024);

3.1.2 Ser estudante da 1ª série do Ensino Médio matriculado na unidade curricular de Pensamento Computacional, com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2024;

3.1.3 Ser estudante da 2ª série do Ensino Médio matriculado na unidade curricular da Trilha de Programação I e II (Matemática II), com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2024;

3.1.4 Ser estudante da 3ª série do Ensino Médio matriculado na unidade curricular da Trilha de Programação II e II (Matemática II), com o mínimo de 2 unidades concluídas de acordo com a Trilha de Estudos 2024;

3.1.5 Ser estudante da 1ª, 2ª ou 3ª Séries dos Cursos Técnicos Profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais, com o mínimo de 2 unidades concluídas de acordo com a Trilha de Estudos de 2024.

4. ORGANIZAÇÃO E SUBCATEGORIAS

O concurso será dividido em **duas subcategorias**, respeitando as habilidades que estão sendo desenvolvidas ao longo dos estudos na área:

4.1. **Subcategoria 1: Linguagem Scratch**, direcionada para os estudantes matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral e Colégios Cívico-Militares, estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental das Escolas Regulares, estudantes da 1ª série do Ensino Médio e estudantes do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação.

4.2. **Subcategoria 2: Programação Front-End: HTML e CSS**, direcionada aos estudantes da 2ª e 3ª série do Ensino Médio matriculados no Itinerário Formativo de Matemática e Ciências da Natureza e cursando a unidade curricular de Matemática II (Trilhas de Programação I e II), e estudantes de 1ª, 2ª e 3ª série dos cursos técnicos-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais.

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

5. DA INSCRIÇÃO

Serão considerados inscritos no concurso os projetos enviados pelos estudantes **até às 23h59 do dia 09/08/2024**.

6. DAS ETAPAS DO CONCURSO

6.1 As inscrições ao concurso ocorrerão em três etapas: **Etapa Escolar**, **Etapa Regional** e **Etapa Estadual**.

6.2. Etapa Escolar:

6.2.1 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 e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação e dos cursos técnico-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais serão os responsáveis por liderar a divulgação do concurso e incentivar a inscrição dos projetos.

6.2.2 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.

6.2.3 Serão considerados inscritos na etapa escolar os projetos enviados pelos estudantes até às 23h59 do dia 09/08/2024, através da postagem em ambiente específico, intitulado “Agrinho Programação 2024”, dentro do recurso educacional digital de Programação utilizada pelos estudantes.

6.2.4 Os professores regentes das turmas de Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação e dos cursos técnico-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais serão os responsáveis por encaminhar os projetos à equipe avaliadora da sua Instituição de Ensino, onde serão analisados, conforme a **Rubrica, item 8** deste documento.

6.2.5 Cada Instituição de Ensino deverá selecionar os projetos por subcategorias:

- **seis** projetos da Subcategoria 1 - linguagem Scratch;
- **três** projetos da Subcategoria 2 - linguagem de Front-End (HTML e CSS).

6.2.6 Para cada projeto selecionado, a Instituição de Ensino ficará responsável em fazer a impressão do certificado e uma celebração anunciando os estudantes e os projetos encaminhados para a avaliação seguinte, a **etapa regional**.

6.2.7 Os projetos vencedores da etapa escolar, 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 19 de agosto de 2024** utilizando o e-mail @escola.pr.gov.br, sendo o professor regente das turmas de Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação e dos cursos técnico-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais o único responsável pelos dados e informações fornecidas. Para o envio dos projetos serão necessárias as seguintes informações:

- NRE;
- Município;
- Nome da Instituição de Ensino;
- Nome do diretor;
- E-mail institucional da escola;
- Telefone da Escola;
- Quantidade de projetos desenvolvidos para o concurso em cada categoria;
- Categoria: Programação
- Nome completo do estudante;
- CGM do estudante;
- CPF do estudante (obrigatório);
- RG do estudante (obrigatório);
- E-mail do estudante;
- Ano/série do estudante;
- Nº de camiseta do estudante;
- Nome completo do responsável legal do estudante;
- Telefone celular com DDD do responsável legal pelo estudante;
- Nome do Professor;
- CPF do professor;
- RG do professor;
- E-mail institucional do professor (@escola);
- Nº de telefone do professor;
- Nº de camiseta do professor;
- Template para a descrição do projeto (disponível no site: <https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/>);
- Termo de consentimento de participação do aluno, menor de idade, no concurso (assinado pelo responsável legal).

6.2.8 Compete à equipe diretiva, de cada instituição de ensino participante, solicitar aos responsáveis legais dos candidatos menores de idade, a assinatura de termo de consentimento, em modelo padrão disponibilizado no site: <https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/>, autorizando a participação no **Concurso**.

6.2.9 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.

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.

6.2.10 O professor responsável poderá enviar até **nove** formulários por Instituição de Ensino, sendo **seis da subcategoria 1**, **três da subcategoria 2**. Deverá estar atento ao link correto do projeto que está sendo submetido e a subcategoria de participação. A confirmação da inscrição dos projetos será enviada para o e-mail @escola do professor regente. Portanto, é importante estar atento ao recebimento da confirmação no seu e-mail.

6.2.11 Os projetos da **subcategoria 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 desclassificado na Etapa Regional.

6.2.12 Os projetos da **subcategoria 2** devem ser entregues, **via link do repositório do projeto no GitHub**, e de fácil acesso para os avaliadores. Caso os documentos, pastas ou arquivos estiverem fora do diretório, eles serão avaliados parcialmente. Além disso, caso haja projetos iguais submetidos por estudantes diferentes, ambos serão desclassificados na Etapa Regional.

6.2.13 As decisões tomadas pela banca avaliadora são soberanas, não sendo passíveis de quaisquer recursos.

6.3 Etapa Regional:

6.3.1 A segunda etapa do concurso consiste em uma avaliação a nível regional, onde cada Núcleo Regional de Educação (NRE) será responsável por selecionar:

- **seis** projetos da **Subcategoria 1**;
- **três** projetos da **Subcategoria 2**;

6.3.2 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, considerando a rubrica, **item 8 deste documento**, considerando fatores como originalidade e qualidade de código para casos de desempates.

6.3.3 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.

6.3.4 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) dos melhores projetos, por subcategoria.

6.3.5 Com os projetos finalistas selecionados, no período de 20/08 a 30/08/2024, cada embaixador do NRE deverá cadastrar os projetos no site **<https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/>** e inserir os *uploads* solicitados - projeto salvo em PDF (**Modelo template no site do Agrinho**); Termo de consentimento de participação no concurso, assinado pelo responsável legal – modelo no site do Agrinho (salvo em PDF) e a ata lavrada pelo NRE contendo as assinaturas (salva em PDF). O responsável pelo cadastro dos projetos deverá estar atento aos dados solicitados no momento da inscrição para a próxima etapa, especialmente ao link correto do projeto que está sendo submetido e a subcategoria de participação.

6.3.6 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.

6.3.7 A equipe de avaliadores dos Núcleos Regionais de Educação será responsável por divulgar os resultados dos estudantes e projetos encaminhados para a Etapa Estadual. A divulgação dos resultados será no site de cada NRE não podendo ocorrer a divulgação das notas atribuídas pela banca avaliadora.

6.3.8 As decisões tomadas pela banca avaliadora são soberanas, não sendo passíveis de quaisquer recursos.

6.4 Etapa Estadual

Caberá à equipe avaliadora formada por membros do SENAR-PR, da SEED, da Plataforma de Programação Alura e Universidades indicadas pela instituição promotora do concurso, selecionar nas subcategorias **112 projetos**, sendo assim distribuídos:

6.4.1 na Subcategoria 1: Linguagem Scratch

6.4.1.1 Serão classificados na Etapa Estadual, os 10 melhores projetos, independente do Núcleo Regional de Educação;

6.4.1.2 Serão também classificados na Etapa Estadual, 02 projetos por Núcleo Regional de Educação.

6.4.2 na Subcategoria 2: Programação Front-End: HTML e CSS

6.4.2.1 Serão classificados na Etapa Estadual, os 06 melhores projetos, independente do Núcleo Regional de Educação;

6.4.2.2 Serão também classificados na Etapa Estadual, 01 projeto por Núcleo Regional de Educação.

6.4.3 A divulgação dos resultados será publicada na **primeira quinzena de outubro de 2024**, por meio do site: <https://www.sistemafeaep.org.br/agrinho/> e <https://www.educacao.pr.gov.br/programacao>

6.4.4 As decisões tomadas pela banca avaliadora são soberanas, não sendo passíveis de quaisquer recursos.

7. CRONOGRAMA

Ano 2024	Etapas
Abril	Lançamento Oficial do Concurso e Publicação do Regulamento no site https://www.educacao.pr.gov.br/programacao e no site https://www.sistemafeaep.org.br/agrinho
Abril a 09/08	Etapa Escolar → Desenvolvimento dos Projetos pelos estudantes
Até às 23h59 do dia 09/08	Etapa Escolar → Entrega dos Projetos na Instituição de Ensino → <u>As inscrições dos projetos será via recurso educacional digital de Programação utilizado pelo estudante.</u> → Após a submissão, o(a) estudante não poderá alterar seu projeto no Scratch e no Github em nenhuma das etapas do concurso, podendo ser eliminado, caso o faça.
12/08 a 16/08	Etapa Escolar → Avaliação dos Projetos pela Instituição de Ensino

Até às 23h59 do dia 19/08	Etapa Escolar → Envio do(s) Projeto(s) selecionados para os NRE - via formulário: Formulário Concurso Programação - Projetos selecionados etapa escolar
20/08 a 29/08	Etapa Regional → Avaliação dos Projetos pelo NRE
Até às 23h59 do dia 30/08	Etapa Regional → Inscrição do(s) Projeto(s) selecionados pelo NRE para a comissão estadual - no site https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/
setembro	Etapa Estadual → Avaliação dos Projetos pela comissão Estadual.
Primeira quinzena de outubro	Etapa Estadual → Publicação do Resultado Final
04/11	Cerimônia premiação: → Local e horário a definir.

8. 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:

8.1. Subcategoria 1 - Linguagem Scratch, direcionada aos estudantes matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral e Colégios Cívico-Militares, estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental das Escolas Regulares, estudantes da 1ª série do Ensino Médio e estudantes de 6º e 7º ano matriculados no Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação:

O projeto deverá ser realizado em linguagem de programação Scratch. Caso o estudante não utilize essa linguagem de programação e/ou não realize o compartilhamento público do projeto, ele será desclassificado. O tema do projeto é “**Agrinho: do campo à cidade, colhendo oportunidades**”. O projeto será classificado nas etapas, de acordo com a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Complexidade do projeto	Ao longo do projeto, o estudante utilizou blocos das categorias aparência, eventos, movimento, controle e criou variáveis/funções para gerir mecânicas do jogo como pontos, timer, coleta de itens, resposta, etc.	Ao longo do projeto, o estudante utilizou blocos das categorias aparência, eventos, movimento e da categoria controle para criar ações recorrentes utilizando laço de repetição e/ou criar situações que dependem de um resultado, utilizando estruturas condicionais.	Ao longo do projeto, o estudante utilizou blocos das categorias aparência e eventos, e também fez uso dos blocos da categoria Movimento para posicionar o ator e/ou movimentá-lo na tela.	Ao longo do projeto, o estudante utilizou blocos das categorias aparência e eventos, para exibir a fala dos atores e/ou alterar o cenário e/ou realizar troca de fantasias.
	(25 pontos)	(20 pontos)	(15 pontos)	(10 pontos)

Usabilidade	O projeto não possui erros de código, é de fácil compreensão e todas as mecânicas do projeto são executadas corretamente. (25 pontos)	O projeto possui um ou mais erros de código, porém, estes erros não impactam a compreensão e execução do projeto. (20 pontos)	O projeto não possui erros de código, porém, não há informação suficiente para que seja possível compreender o objetivo do jogo ou animação. (15 pontos)	O projeto possui um ou mais erros de código que impossibilita a correta execução do projeto. (5 pontos)
Originalidade	No projeto, todos os elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram criados pela autora. (25 pontos)	No projeto, a maioria dos elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram criados pela autora. Alguns dos elementos foram retirados da internet, mas possuem seus devidos créditos. (20 pontos)	No projeto, parte dos elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram criados pela autora. Já a outra parte, possui elementos retirados da internet e estão sem os devidos créditos. (15 pontos)	No projeto, os elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram inteiramente retirados da internet e estão sem os devidos créditos. (5 pontos)
Instruções ao usuário	No projeto, há um cenário ou um ator que apresenta as instruções do jogo. Além disso, no campo "Instruções" na página de compartilhamento do projeto há informações mais detalhadas sobre o projeto. (25 pontos)	No projeto, há um cenário ou ator que apresenta as instruções do jogo. No entanto, o campo "Instruções" na página de compartilhamento do projeto está vazio. (15 pontos)	No projeto, não há um cenário nem um ator que apresenta as instruções do jogo. No entanto, no campo "Instruções" na página de compartilhamento do projeto há algumas informações para orientar a pessoa jogadora, mas sem muitos detalhes. (10 pontos)	No projeto, não há um cenário, nem um ator que apresenta as instruções do projeto. Além disso, o campo "Instruções" na página de compartilhamento do projeto está vazia. (0 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.

8.2. Subcategoria 2 - Programação Front-End: HTML e CSS, direcionada aos estudantes da 2ª e 3ª série do Ensino Médio matriculados no Itinerário Formativo de Matemática e Ciências da Natureza e cursando a unidade curricular de Matemática II (Trilhas de Programação I e II), e estudantes de 1ª, 2ª e 3ª série dos cursos técnicos-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais:

O tema do projeto é **"Agrinho: do campo à cidade, colhendo oportunidades"** 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 em repositório público e, caso isso não aconteça, ele também será desclassificado.

O projeto será classificado nas etapas, de acordo com a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Complexidade dos códigos	No arquivo HTML, o estudante utilizou tags de texto, organização (div, section), interação (button) e incluiu configurações para tornar a aplicação e/ou site responsivo. Já no arquivo CSS, incluiu estilizações diversas, organizou parte das propriedades em variáveis e/ou fez uso de pseudo classes. (25 pontos)	No arquivo HTML, o estudante utilizou tags de texto, tags de organização (div, section) e tags de interação (button). Já no arquivo CSS, incluiu estilizações de cor, posicionamento e tamanho a partir de classes autorais no CSS. (20 pontos)	No arquivo HTML, o estudante utilizou tags de texto, e tags de organização (div, section). Já no arquivo CSS, incluiu estilizações de cor, posicionamento e tamanho dos elementos. (15 pontos)	No arquivo HTML, o estudante utilizou em sua maioria tags de texto (h1, h2, p). Já no arquivo CSS, incluiu estilizações simples como cor da fonte e fundo. (5 pontos)

Usabilidade	O site não possui erros de código e/ou limitações que impedem a navegação ou impactam a boa experiência do usuário, ou seja, as imagens, estilizações e organização do conteúdo aparecem como esperado. Além disso, pode facilmente ser acessado através do GitHub Pages ou Vercel.	O site não possui erros de código e/ou limitações que impedem a navegação ou impactam a boa experiência do usuário, ou seja, as imagens, estilizações e organização do conteúdo aparecem como esperado. No entanto, não é possível acessá-lo através do GitHub Pages ou Vercel.	O site possui erros de código e/ou limitações que impedem a navegação e impactam a boa experiência do usuário. No entanto, pode facilmente ser acessado através do GitHub Pages ou Vercel.	O site possui erros de código e/ou limitações que impedem a navegação e impactam a boa experiência do usuário. Além disso, não é possível acessá-lo através do GitHub Pages ou Vercel.
	(25 pontos)	(20 pontos)	(10 pontos)	(5 pontos)
GitHub	É possível acessar facilmente o projeto via GitHub Pages, pois o link foi disponibilizado na seção "about". Além disso, na seção "topics" foi incluída a tag "agrinho". E há o arquivo "Read.me" com instruções de uso do site.	É possível acessar facilmente o projeto via GitHub Pages, pois o link foi disponibilizado na seção "about". Além disso, na seção "topics" foi incluída a tag "agrinho".	É possível acessar o projeto via GitHub Pages, porém o link não foi disponibilizado na seção "about". Além disso, na seção "topics" foi incluída a tag "agrinho".	É possível acessar o projeto via GitHub Pages, porém o link não foi disponibilizado na seção "about".
	(25 pontos)	(15 pontos)	(10 pontos)	(5 pontos)
Originalidade	No projeto, todos os elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram criados pela autora. Sobre o código, é possível notar que as estruturas utilizadas são de autoria da pessoa autora.	No projeto, a maioria dos elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram criados pela autora. Alguns dos elementos foram retirados da internet, mas possuem seus devidos créditos. Sobre o código, é possível notar que algumas estruturas foram copiadas de outros projetos, mas possuem seus devidos créditos.	No projeto, parte dos elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram criados pela autora. Já a outra parte, possui elementos retirados da internet e estão sem os devidos créditos. Sobre o código, é possível notar que algumas estruturas foram copiadas de outros projetos.	No projeto, os elementos textuais, visuais e/ou sonoros foram inteiramente retirados da internet e estão sem os devidos créditos. Sobre o código, é possível notar que algumas ou todas as estruturas utilizadas foram copiadas de outros projetos.
	(25 pontos)	(20 pontos)	(15 pontos)	(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.

9. PREMIAÇÃO

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

9.1.1 Subcategoria 1: Linguagem Scratch

9.1.1.1 Classificação estadual: Os estudantes autores dos 10 melhores projetos do estado, independente do NRE, e seus respectivos professores receberão:

Estudante: Chromebook;

Professor: Chromebook.

9.1.1.2 Classificação por NRE: Os estudantes autores dos projetos classificados em 1º e 2º lugares, por NRE e seus respectivos professores receberão:

Estudante: *Smartphone*;

Professor: *Smartphone*.

9.1.2 Subcategoria 2: Programação Front-End: HTML e CSS

9.1.2.1 Classificação estadual: Os estudantes autores dos 06 melhores projetos do estado, independente do NRE, e seus respectivos professores receberão:

Estudante: Chromebook;

Professor: Chromebook.

9.1.2.2 Classificação por NRE: O estudante autor do projeto classificado em 1º lugar, por NRE e seu respectivo professor receberão:

Estudante: *Smartphone*;

Professor: *Smartphone*.

9.2 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(as), referentes aos Núcleos Regionais de Educação (NRE) com maior engajamento geral (mensurada via quantidade de escolas inscritas na Etapa Escolar x quantidade de escolas do NRE) no Concurso Programação - AGRINHO 2024.

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

Os **embaixadores** premiados receberão:

- **1º, 2º e 3º lugares** – Notebook.
- **4º, 5º e 6º lugares** – Smartphone.

IMPORTANTE: É VEDADA A PREMIAÇÃO CUMULATIVA DE SMARTPHONE PARA PROFESSORES NA CATEGORIA PROGRAMAÇÃO. EM CASO DE PREMIAÇÃO CUMULATIVA, OS PRÊMIOS EXCEDENTES SERÃO DESTINADOS ÀS INSTITUIÇÕES VENCEDORAS DA CATEGORIA DO CONCURSO: RELATO ESCOLA AGRINHO.

10. DA CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

10.1 A cerimônia de premiação será realizada em Curitiba, no dia **04 de novembro de 2024**, em local a ser confirmado.

10.2 Os estudantes e seus respectivos professores vencedores na etapa estadual, em cada Subcategoria, por NRE, bem como os 06 Embaixadores premiados, serão convidados a participar da cerimônia de premiação em Curitiba.

10.3 Os estudantes poderão participar da cerimônia de premiação com um acompanhante.

10.4 As despesas de viagem ficarão a encargo da entidade realizadora do concurso, o Sistema FAEP/SENAR.

10.5 O prêmio oferecido é intransferível.

10.6 A não aceitação pelo ganhador de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio ou a sua conversão em dinheiro.

11. DO RESULTADO

11.1. O resultado do concurso será divulgado, via edital, no site do Sistema FAEP/SENAR (<https://www.sistemafaep.org.br/agrinho>) e no site da SEED (<https://www.educacao.pr.gov.br/programacao>) na primeira quinzena de outubro de 2024.

11.2. 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.

12. DO DESLOCAMENTO DO ESTUDANTE

O deslocamento (viagem) dos estudantes, classificados como vencedores da etapa estadual, por NRE, para participar da cerimônia de premiação em Curitiba, deverá atender ao disposto na Resolução Nº 295 de 13/09/2019, do Conselho Nacional de Justiça (<https://atos.cnj.jus.br/atos/detalhar/3015>), a saber:

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 exigido 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 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.

Art. 4º Ficam revogadas as disposições em contrário.

Art. 5º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

13. DAS PENALIDADES

Serão considerados nulos e ficarão desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, caso:

a) as inscrições neste Concurso em que se verificar tentativa de fraude;

b) tentativa de burlar este Regulamento;

c) o participante tenha comportamento inadequado em qualquer etapa do Concurso.

14. 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

15. DO TRATAMENTO DE INFORMAÇÕES

15.1 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 a sua atividade fim (Formação Profissional Rural e Promoção Social), como gestão, controle e transparência, divulgação de resultados do concurso, sem prejuízo de outras.

15.2 Todas as imagens coletadas do embaixador, do estudante participante, do professor e dos trabalhos apresentados durante o concurso, poderão ser utilizadas pelo SENAR/PR para divulgação, para prestação de contas e para publicidade de suas ações, ficando, desde logo, o uso dessas imagens autorizadas pelo professor, pelo estudante participante e seu responsável legal, resguardada a citação de sua autoria.

15.3 A gestão, controle e transparência, divulgação de resultados do concurso das informações cumprem o exposto na Lei nº 13.709/18.

16. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

16.1 O participante na inscrição deste Concurso garante a autoria do projeto apresentado e que o projeto não infringe quaisquer direitos autorais de terceiros, bem como que possui todas as autorizações para divulgação do projeto inscrito, considerando a Lei nº 9.610/98.

16.2 O participante ainda garante a integralidade pela originalidade do projeto bem como, por conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros ou de outra ordem neles contidos.

16.3 A Comissão Organizadora declara ciência expressa que os direitos de autoria sobre os projetos inscritos e apresentados no Concurso pertencem integralmente aos seus idealizadores.

17. DA CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Os participantes, no ato da inscrição neste Concurso e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organização, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela realizadora, em atenção ao Artigo 5º inciso X da Constituição Federal.

18. DISPOSIÇÕES GERAIS

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

18.2. 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;

18.3. É vedada a participação de estudantes que não estejam regularmente matriculados na Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná: em Pensamento Computacional, ou Trilha de Programação I e II (Matemática II), ou Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação ou dos cursos técnico-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais;

18.4. A elaboração dos projetos deve ser realizada sob a orientação do professor regente das respectivas turmas de Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação e dos cursos técnico-profissionalizantes de Desenvolvimento de Sistemas e Jogos Digitais não podendo ter auxílio de terceiros na elaboração e execução do projeto;

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

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

18.7. 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;

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

Curitiba, abril de 2024.