

SISTEMA FAEP/SENAR
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO (SEED)
REGULAMENTO DO CONCURSO AGRINHO
REDE ESTADUAL DE ENSINO DO PARANÁ
CATEGORIA PROGRAMAÇÃO - 2025

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: “**Festejando a conexão campo cidade**”.

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, desenvolverem e superarem desafios, colocando em prática os conhecimentos e habilidades adquiridas, por meio da unidade curricular de Programação e Robótica, de Pensamento Computacional, da Trilha de Programação I e II (Matemática II) e do Programa de Ampliação de Jornada Escolar - Programa Edutech/Games e Programação.

3 DOS PARTICIPANTES

3.1 Poderão inscrever-se no Concurso **até às 23h59 do dia 22/06/2025, horário de Brasília**, os estudantes matriculados na rede de ensino do Paraná, que atendam aos requisitos abaixo relacionados:

3.1.1 Ser estudante do **Ensino Fundamental - Anos Finais**:

- Matriculados na unidade curricular de **Programação e Robótica** das Escolas de Tempo Integral e dos Colégios Cívico-Militares (6º ao 9º ano, com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2025, sendo desconsideradas como válidas as unidades de divulgação do concurso Agrinho 2025);
- Matriculados na unidade curricular de **Pensamento Computacional** das Escolas Regulares (8º ano, com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2025, sendo desconsideradas como válidas as unidades de divulgação do concurso Agrinho 2025);
- Matriculados no Programa de Ampliação de Jornada Escolar - **Programa Edutech/Games e Programação** (6º e 7º ano, com o mínimo de 3 unidades concluídas, de acordo com Trilha de Estudos 2025, sendo desconsideradas como válidas as unidades de divulgação do concurso Agrinho 2025).

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 2025, sendo desconsideradas como válidas as unidades de divulgação do concurso Agrinho 2025.

3.1.3 Ser estudante da **2ª série do Ensino Médio** matriculado na unidade curricular da Trilha de Programação I (Matemática II), com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2025, sendo desconsideradas como válidas as unidades de divulgação do concurso Agrinho 2025.

3.1.4 Ser estudante da **3ª série do Ensino Médio** matriculado na unidade curricular da Trilha de Programação II (Matemática II), com o mínimo de 2 unidades concluídas, de acordo com a Trilha de Estudos 2025, sendo desconsideradas como válidas as unidades de divulgação do concurso Agrinho 2025.

4. ORGANIZAÇÃO E SUBCATEGORIAS

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

4.1 Subcategoria 1: Linguagem Scratch, direcionada a estudantes matriculados na unidade curricular de Programação e Robótica de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral e Colégios Cívico-

Militares 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: Linguagem Scratch, direcionada a estudantes matriculados na unidade curricular de Programação e Robótica de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral e dos Colégios Cívico-Militares e estudantes matriculados em Pensamento Computacional do 8º ano do Ensino Fundamental Regular.

4.3 Subcategoria 3: Linguagem JavaScript, direcionada a estudantes matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional da 1ª Série do Ensino Médio.

4.4 Subcategoria 4: 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).

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 submetidos pelos estudantes no Recurso Educacional Digital de Programação **até às 23h59 do dia 22/06/2025**.

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 Programação e Robótica, Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação serão os responsáveis por liderar a divulgação do concurso e incentivar a submissão dos projetos.

6.2.2 A publicidade do concurso será realizada por meio de canais oficiais dos Núcleos Regionais de Educação e no site oficial da Programação Paraná: <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 submetidos pelos estudantes no Recurso Educacional Digital de Programação **até às 23h59 do dia 22/06/2025**, através da postagem em ambiente específico, intitulado "Agrinho Programação 2025". **Após este prazo, o estudante não poderá alterar seu projeto no Scratch e no Github em nenhuma das etapas do concurso, podendo ser eliminado, caso o faça.**

6.2.4 Os professores regentes das turmas de Programação e Robótica, Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação serão os responsáveis por apresentar 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:

- **até três** projetos da Subcategoria 1 - linguagem Scratch;
- **até três** projetos da Subcategoria 2 - linguagem Scratch;
- **até dois** projetos da Subcategoria 3 - linguagem JavaScript.
- **até dois** projetos da Subcategoria 4 - linguagem Front-End (HTML e CSS).

6.2.6 Para cada projeto selecionado, a Instituição de Ensino ficará responsável em fazer a **impressão dos certificados** e uma celebração anunciando os estudantes dos 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 de inscrição do concurso Programação 2025, **a partir do dia 07 de julho de 2025, até às 23h59min do dia 09 de julho de 2025**, utilizando o e-mail @escola.pr.gov.br, sendo o professor regente das turmas de Programação e Robótica, Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação responsável pela submissão dos projetos selecionados.

6.2.8 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 / CIN 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 / CIN 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.sistemafeap.org.br/agrinho/>);
- Termo de consentimento de participação do aluno, menor de idade, no concurso (assinado pelo responsável legal).

6.2.9 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.sistemafeap.org.br/agrinho/>, autorizando a participação no **Concurso**.

6.2.10 A ausência de qualquer um dos documentos acima solicitados invalidará a inscrição do candidato.

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

6.2.12 A banca avaliadora deverá indicar um responsável para formalizar a inscrição dos projetos para a etapa estadual, no formulário de submissão, descrito no item 6.2.7.

6.2.13 O responsável pela inscrição poderá enviar até **10** formulários por Instituição de Ensino, sendo até **três da subcategoria 1, três da subcategoria 2, dois da subcategoria 3 e dois da subcategoria 4**. O responsável deverá estar atento ao link correto do projeto submetido, a subcategoria de participação e os dados solicitados no formulário. A confirmação da inscrição dos projetos será enviada para o e-mail @escola do responsável pela inscrição. **Portanto, é importante estar atento ao recebimento da confirmação no seu e-mail.**

6.2.14 Os projetos da **subcategoria 1** deverão ser inscritos por meio do **link compartilhado na plataforma de programação Scratch (www.scratch.mit.edu), sem remix, com a opção de compartilhamento habilitada**. Caso o

projeto seja uma cópia de outro projeto já existente no Scratch, ou não esteja compartilhado, o projeto participante será desclassificado na Etapa Regional.

6.2.15 Os projetos da **subcategoria 2** deverão ser inscritos por meio do **link compartilhado na plataforma de programação Scratch (www.scratch.mit.edu), sem remix, com a opção de compartilhamento habilitada**. Caso o projeto seja uma cópia de outro projeto já existente no Scratch, ou não esteja compartilhado, o projeto participante será desclassificado na Etapa Regional.

6.2.16 Os projetos da **subcategoria 3** deverão ser inscritos por meio do **link do repositório do projeto no GitHub (www.github.com), configurado como público e de fácil acesso para os avaliadores**. O projeto deverá ser desenvolvido através da biblioteca de JavaScript p5.js (www.p5js.org) e o repositório deverá conter os três arquivos baixados (index.html, sketch.js e style.css). Posteriormente, deverá ser realizado o *upload* dos mesmos para o repositório GitHub. 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.

6.2.17 Os projetos da **subcategoria 4** deverão ser inscritos por meio do **link do repositório do projeto no GitHub (www.github.com)**, configurado como público 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, sendo vedada a utilização de linguagem JavaScript.

6.2.18 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:

- **2** projetos da **Subcategoria 1**;
- **2** projetos da **Subcategoria 2**;
- **2** projetos da **Subcategoria 3**;
- **2** projetos da **subcategoria 4**.

6.3.2 Os avaliadores dos NRE deverão considerar se os projetos atendem aos requisitos, **totalmente, parcialmente ou não atendem**. Cada avaliador, em um mínimo de três, atribuirá uma nota de **0 até 100** para cada projeto, considerando a rubrica, item 8 deste documento, e fatores como originalidade e qualidade de código para casos de desempate.

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

6.3.4 Fica sob responsabilidade do embaixador do NRE verificar se os projetos classificados por subcategoria estão de acordo com este regulamento.

6.3.5 O embaixador deverá redigir a ata com a assinatura dos membros da banca. Na ata deve constar os resultados e os dados dos professores e dos estudantes, conforme descrito no item 6.2.8.

6.3.6 Os membros da banca avaliadora do NRE deverão assinar o **Termo de Responsabilidade e Sigilo, que deverá estar contido na Ata**.

6.3.7 Após a seleção dos projetos classificados, o embaixador do NRE deverá cadastrar os projetos no site <https://www.sistemafeap.org.br/agrinho/> no período de **06/08/2025 até as 23h59m de 08/08/2025** e inserir os *uploads* dos arquivos 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)
- Ata lavrada pelo NRE contendo as assinaturas e o Termo de Responsabilidade e Sigilo (salvo em PDF).

6.3.8 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 o estudante correspondente, além da subcategoria de participação. A ausência de qualquer um dos documentos acima solicitados, bem como dados incorretos, invalidarão a inscrição.

6.3.9 Sob nenhuma hipótese a submissão do projeto poderá ser realizada por e-mail, correspondência ou qualquer outra forma de comunicação.

6.3.10 Nenhuma submissão será aceita após o prazo definido.

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

6.3.12 Os membros da banca avaliadora do NRE deverão assinar o **Termo de Responsabilidade e Sigilo, que deverá estar contido na Ata.**

6.4 Etapa Estadual

Caberá à equipe avaliadora formada por membros do SENAR-PR, da SEED, do Recurso Educacional Digital da Programação PR e das Universidades indicadas pela instituição promotora do concurso, selecionar até **128 projetos**, sendo **um** projeto por Núcleo Regional de Educação de cada subcategoria.

6.4.1 A divulgação dos resultados será publicada na **primeira quinzena de setembro de 2025**, por meio do site: <https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/> e <https://www.educacao.pr.gov.br/programacao>

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

7. CRONOGRAMA

Ano 2025	Etapas
Abril de 2025	Lançamento Oficial do Concurso e Publicação do Regulamento O Regulamento será publicado no site https://www.educacao.pr.gov.br/programacao e no site https://www.sistemafaep.org.br/agrinho
Abril à 22/06/2025	Desenvolvimento e submissão dos Projetos pelos estudantes A partir de abril o estudante poderá dar início ao seu projeto. As inscrições dos projetos serão realizadas a partir do dia 05/05/2025, até às 23h59 do dia 22/06/2025 , via recurso educacional digital de Programação utilizado pelo estudante. Após às 0h00min do dia 23/06/2025 , horário de Brasília, o(a) estudante não poderá alterar seu projeto no Scratch e no Github em nenhum momento até a publicação do resultado final.
23/06/2025 à 04/07/2025	Avaliação dos projetos na instituição de ensino Banca composta por membros indicados pela direção da instituição de ensino.
07/07/2025 à 09/07/2025	Envio do(s) Projeto(s) selecionados ao NRE O(s) Projeto(s) selecionados serão enviados ao NRE- via formulário: Formulário de inscrição do concurso Programação 2025, até às 23h59 do dia 09/07/2025
14/07/2025 à 05/08/2025	Avaliação dos Projetos pelo NRE Banca composta por membros indicados pela chefia do NRE
06/08/2025 até às 23h59 do dia 08/08/2025	Inscrição do(s) Projeto(s) selecionados pelo NRE para a comissão estadual O(s) Projeto(s) selecionados pelo NRE serão enviados para a comissão estadual - pelo site https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/

11/08/2025 à 15/08/2025	Avaliação dos Projetos pela comissão Estadual
Primeira quinzena de setembro	Publicação do Resultado Final
Outubro	Cerimônia de 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 propor alternativas e melhorias. Segue as especificações dos projetos por subcategorias:

8.1 Subcategoria 1 - Linguagem Scratch, direcionada aos estudantes matriculados na unidade curricular de Programação e Robótica de 6º e 7º ano do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral e Colégios Cívico-Militares 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 **“Festejando a conexão campo cidade.”**. O projeto será classificado nas etapas, conforme a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1	Nível 0
Objetivo do Projeto	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <p>* O estudante documentou e planejou o objetivo de forma detalhada, apresentando todos os fluxos e atores envolvidos de forma escrita.</p> <p>* O projeto está alinhado com o objetivo, e todos os eventos e ações funcionam perfeitamente como o esperado.</p> <p>* É possível compreender o objetivo do projeto a partir da sua execução.</p> <p>* É possível observar que o objetivo foi cumprido em sua totalidade.</p> <p>25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* O estudante documentou e planejou o objetivo de forma descritiva, isto é, através da leitura foi possível compreender o objetivo do projeto.</p> <p>* O projeto está alinhado com o objetivo, porém alguns eventos e ações não funcionam como o esperado.</p> <p>* É possível compreender o objetivo do projeto a partir da sua execução.</p> <p>20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <p>* O estudante documentou e planejou o objetivo de forma básica, isto é, descreveu com pouco ou nenhum detalhe, dificultando a compreensão do objetivo.</p> <p>* O projeto está parcialmente alinhado com o objetivo (ou a documentação não está clara o suficiente ou a execução do projeto não atende o objetivo).</p> <p>* É difícil compreender o objetivo do projeto a partir de sua execução.</p> <p>* Os recursos visuais, sonoros ou textuais não se relacionam de forma adequada com o objetivo e temática propostos.</p> <p>15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 4 itens.</p> <p>* O estudante não documentou e/ou não planejou o objetivo de forma clara</p> <p>* O projeto não está alinhado com o objetivo</p> <p>É difícil compreender o objetivo do projeto a partir de sua execução</p> <p>* Os recursos visuais, sonoros ou textuais não se relacionam de forma adequada com o objetivo e temática propostos.</p> <p>5 pontos</p>	<p>O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p>0 Pontos</p>
Algoritmo e Estrutura do Código	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <p>* Utilizou fundamentos da computação (variável, lista, operadores lógicos, e/ou transmissão de mensagens) de forma adequada e significativa para o projeto.</p> <p>* Utilizou laço de repetição para evitar blocos repetitivos sempre que necessário.</p> <p>* O código é fácil de ler e bem-organizado, com uma sequência lógica clara e</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Utilizou fundamentos da computação (variável, lista, operadores lógicos, e/ou transmissão de mensagens) de forma adequada e significativa para o projeto.</p> <p>* Utilizou laço de repetição para evitar blocos repetitivos sempre que necessário.</p> <p>* O código é fácil de ler e bem-organizado, com uma sequência lógica clara e poucos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Utilizou alguns fundamentos da computação (variável, e/ou transmissão de mensagens, e/ou lista, e/ou concatenação, e/ou operadores lógicos), mas de forma limitada. (não conseguiu transferir o mesmo conhecimento em outros momentos do código).</p> <p>* Utilizou laço de repetição para evitar blocos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Não utilizou fundamentos da computação (variável, e/ou transmissão de mensagens, e/ou lista, e/ou concatenação, e/ou operadores lógicos).</p> <p>* Há vários blocos repetitivos (que poderiam ser substituídos por laço de repetição)</p> <p>* O código é difícil de ler (não é possível</p>	<p>O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p>

	comentários ao longo do código destacando as principais ações e eventos do projeto. * A nomenclatura dos itens do projeto (atores, variáveis etc.) foi definida de forma significativa com o propósito destes itens.	ajustes necessários (alguns blocos estão soltos e ou renomeados de forma não significativa).	repetitivos, mas ainda é possível observar trechos de código pouco otimizados (sem uso de laço de repetição). * É possível ler o código e entender parcialmente seus trechos, no entanto, devido a falta de organização, a compreensão se torna limitada.	compreender alguns trechos) e se mostra desorganizado (trechos não seguem uma sequência lógica e/ou há blocos soltos).	
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	10 pontos	0 Pontos
Usabilidade	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens. * O projeto não possui erros nem limitações, isto é, todas as funcionalidades executam adequadamente. * Há instruções de uso detalhadas para guiar o usuário (na seção de instruções ou na seção de notas ou dentro do projeto). * O projeto possui recursos extras como ativar ou desativar som, pular abertura, botão de voltar ou avançar a fase) * Todas as implementações são harmoniosas (possui uma sequência lógica e o tempo entre os eventos é agradável, isto é, nem muito rápido, nem muito lento).	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens. * O projeto possui erros e/ou limitações que não impactam significativamente a execução do projeto (ator que fica na tela, fundo que não altera no momento certo, * Há instruções de uso para explicar o funcionamento do projeto (dentro do jogo, seção de notas ou instruções), no entanto, apesar da descrição, algumas ações são ambíguas e confusas.	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens. * O projeto possui 1 ou poucos erros e/ou limitações que impactam a experiência do usuário. (botão que não funciona, movimentação que não acontece). * Há instruções de uso para explicar o funcionamento do projeto (dentro do jogo, seção de notas ou instruções), no entanto não há descrição significativa que ajude na compreensão e/ou foi escrita de forma inadequada.	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens. * O projeto possui muitos erros e/ou limitações que impactam a experiência do usuário (falhas de navegação, atrasos, botões que não funcionam) * Não há nenhum tipo de instrução que explique o funcionamento do projeto	O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	10 pontos	0 pontos
Originalidade	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 3 itens. * Todos os recursos visuais/sonoros são de autoria do estudante e há indicação escrita de qual ferramenta foi utilizada para esta criação (paint, editor do scratch, piskel etc.) * Todos os textos são de autoria do estudante, e há indicação escrita da referência utilizada (quando houver) * A estética e a narrativa do projeto são consistentes com a temática proposta.	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 5 itens. * Contém um ou mais elementos visuais e/ou sonoros criados pelo autor com indicação escrita de qual foi a ferramenta utilizada. * Os demais elementos retirados da internet possuem licença e indicação dos créditos. * Os elementos gerados por IA possuem indicação escrita do prompt utilizado. * Utiliza cores, formas e animações que criam um visual e ajudam a construir uma narrativa ou tema consistente. * Apresenta interações criativas como mudanças de cores ou aparecimento de itens que respondem ao progresso do usuário, enriquecendo a experiência.	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 4 itens. * Elementos visuais e/ou sonoros foram retirados 100% ou parcialmente da internet com créditos e licença. E/OU * Elementos textuais foram retirados 100% ou parcialmente da internet com créditos e licença. E/OU * Elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA com indicação escrita do prompt utilizado. E/OU * Elementos visuais/sonoros são originais do Scratch e os elementos não foram customizados ou não tiveram customizações significativas. E/OU	Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 4 itens. * Elementos visuais e/ou sonoros foram retirados 100% ou parcialmente da internet sem créditos e licença. E/OU * Elementos textuais foram retirados 100% ou parcialmente da internet sem créditos e licença. E/OU * Elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA sem indicação escrita do prompt utilizado. E/OU * Estruturas e elementos do projeto são claramente derivados de outros projetos, sem modificações ou adaptações.	O código é uma cópia de um projeto já existente OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	5 pontos	0 pontos

REGRAS PARA DESEMPATE

Em caso de empate, os projetos deverão ser avaliados com base nos seguintes critérios, em ordem de prioridade:

1. Complexidade Técnica

Projetos que demonstrem maior nível de complexidade técnica, evidenciado pelo uso criativo de lógica, otimização de algoritmos, interações avançadas entre atores, ou utilização de funcionalidades como "Meus Blocos" para modularidade.

2. Detalhamento e Organização da Documentação

Projetos que apresentem documentação detalhada e bem-organizada, incluindo código comentado, explicação clara do objetivo e do fluxo do projeto, descritos nas seções “Instruções” ou “Notas”.

3. Funcionalidades Adicionais

Projetos que ofereçam recursos extras ou funcionalidades inovadoras não previstas nos critérios da rubrica, como opções personalizáveis, novos modos de interação ou melhorias significativas na experiência do usuário.

8.2 Subcategoria 2 - Linguagem Scratch, direcionada aos estudantes matriculados na unidade curricular de Programação e Robótica de 8º ao 9º ano do Ensino Fundamental das Escolas em Tempo Integral, 8º ano do Ensino Fundamental dos Colégios Cívico-Militares e os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental matriculados na unidade curricular de Pensamento Computacional do Ensino Regular:

- 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 **“Festejando a conexão campo cidade.”**. O projeto será classificado nas etapas, conforme a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1	Nível 0
Objetivo do Projeto	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <p>* O estudante documentou e planejou o objetivo de forma detalhada, apresentando todos os fluxos e atores envolvidos de forma escrita.</p> <p>* O projeto está alinhado com o objetivo, e todos os eventos e ações funcionam perfeitamente como o esperado.</p> <p>* É possível compreender o objetivo do projeto a partir da sua execução.</p> <p>* É possível observar que o objetivo foi cumprido em sua totalidade.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* O estudante documentou e planejou o objetivo de forma descritiva, isto é, através da leitura foi possível compreender o objetivo do projeto.</p> <p>* O projeto está alinhado com o objetivo, porém alguns eventos e ações não funcionam como o esperado.</p> <p>* É possível compreender o objetivo do projeto a partir da sua execução.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <p>* O estudante documentou e planejou o objetivo de forma básica, isto é, descreveu com pouco ou nenhum detalhe, dificultando a compreensão do objetivo.</p> <p>* O projeto está parcialmente alinhado com o objetivo (ou a documentação não está clara o suficiente ou a execução do projeto não atende o objetivo).</p> <p>* É difícil compreender o objetivo do projeto a partir de sua execução.</p> <p>* Os recursos visuais, sonoros ou textuais não se relacionam de forma adequada com o objetivo e temática propostos.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 4 itens.</p> <p>* O estudante não documentou e/ou não planejou o objetivo de forma clara</p> <p>* O projeto não está alinhado com o objetivo. É difícil compreender o objetivo do projeto a partir de sua execução</p> <p>* Os recursos visuais, sonoros ou textuais não se relacionam de forma adequada com o objetivo e temática propostos.</p>	<p>O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p>
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	5 pontos	0 Pontos
Algoritmo e Estrutura do Código	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <p>* Utilizou fundamentos da computação (variável, lista, operadores lógicos, e/ou transmissão de mensagens) de forma adequada e significativa para o projeto.</p> <p>* Utilizou laço de repetição para evitar blocos repetitivos sempre que necessário.</p> <p>* O código é fácil de ler e bem-organizado, com uma sequência lógica clara e comentários ao longo do código destacando as principais ações e eventos do projeto.</p> <p>* A nomenclatura dos itens do projeto (atores, variáveis, etc.) foi definida de forma significativa com o propósito destes itens.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Utilizou fundamentos da computação (variável, lista, operadores lógicos, e/ou transmissão de mensagens) de forma adequada e significativa para o projeto.</p> <p>* Utilizou laço de repetição para evitar blocos repetitivos sempre que necessário.</p> <p>* O código é fácil de ler e bem-organizado, com uma sequência lógica clara e poucos ajustes necessários (alguns blocos estão soltos e ou renomeados de forma não significativa).</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Utilizou alguns fundamentos da computação (variável, e/ou transmissão de mensagens, e/ou lista, e/ou concatenação, e/ou operadores lógicos), mas de forma limitada. (não conseguiu transferir o mesmo conhecimento em outros momentos do código).</p> <p>* Utilizou laço de repetição para evitar blocos repetitivos, mas ainda é possível observar trechos de código pouco otimizados (sem uso de laço de repetição).</p> <p>* É possível ler o código e entender parcialmente seus trechos, no entanto, devido a falta de organização, a compreensão se torna limitada.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Não utilizou fundamentos da computação (variável, e/ou transmissão de mensagens, e/ou lista, e/ou concatenação, e/ou operadores lógicos).</p> <p>* Há vários blocos repetitivos (que poderiam ser substituídos por laço de repetição)</p> <p>* O código é difícil de ler (não é possível compreender alguns trechos) e se mostra desorganizado (trechos não seguem uma sequência lógica e/ou há blocos soltos).</p>	<p>O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p>
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	10 pontos	0 Pontos
	Observação: o estudante estará neste nível se	Observação: o estudante estará neste nível se	Observação: o estudante estará neste nível se	Observação: o estudante estará neste nível se	O código não executa/ não carrega OU

<p>Usabilidade</p>	<p>satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens. * O projeto não possui erros nem limitações, isto é, todas as funcionalidades executam adequadamente. * Há instruções de uso detalhadas para guiar o usuário (na seção de instruções ou na seção de notas ou dentro do projeto). * O projeto possui recursos extras como ativar ou desativar som, pular abertura, botão de voltar ou avançar a fase) * Todas as implementações são harmoniosas (possui uma sequência lógica e o tempo entre os eventos é agradável, isto é, nem muito rápido, nem muito lento).</p> <p style="text-align: center;">25 pontos</p>	<p>satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens. * O projeto possui erros e/ou limitações que não impactam significativamente a execução do projeto (ator que fica na tela, fundo que não altera no momento certo, ponto que duplica). * Há instruções de uso para explicar o funcionamento do projeto (dentro do jogo, seção de notas ou instruções), no entanto, apesar da descrição, algumas ações são ambíguas e confusas.</p> <p style="text-align: center;">20 pontos</p>	<p>satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens. * O projeto possui 1 ou poucos erros e/ou limitações que impactam a experiência do usuário. (botão que não funciona, movimentação que não acontece). * Há instruções de uso para explicar o funcionamento do projeto (dentro do jogo, seção de notas ou instruções), no entanto não há descrição significativa que ajude na compreensão e/ou foi escrita de forma inadequada.</p> <p style="text-align: center;">15 pontos</p>	<p>satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens. * O projeto possui muitos erros e/ou limitações que impactam a experiência do usuário (falhas de navegação, atrasos, botões que não funcionam) * Não há nenhum tipo de instrução que explique o funcionamento do projeto</p> <p style="text-align: center;">10 pontos</p>	<p>Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p style="text-align: center;">0 pontos</p>
<p>Originalidade</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 3 itens. * Todos os recursos visuais/sonoros são de autoria do estudante e há indicação escrita de qual ferramenta foi utilizada para esta criação (paint, editor do scratch, piskel etc.) * Todos os textos são de autoria do estudante, e há indicação escrita da referência utilizada (quando houver) * A estética e a narrativa do projeto são consistentes com a temática proposta.</p> <p style="text-align: center;">25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 5 itens. * Contém um ou mais elementos visuais e/ou sonoros criados pelo autor com indicação escrita de qual foi a ferramenta utilizada. * Os demais elementos retirados da internet possuem licença e indicação dos créditos. * Os elementos gerados por IA possuem indicação escrita do prompt utilizado. * Utiliza cores, formas e animações que criam um visual e ajudam a construir uma narrativa ou tema consistente. * Apresenta interações criativas como mudanças de cores ou aparecimento de itens que respondem ao progresso do usuário, enriquecendo a experiência.</p> <p style="text-align: center;">20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 4 itens. * Elementos visuais e/ou sonoros foram retirados 100% ou parcialmente da internet com créditos e licença. E/OU * Elementos textuais foram retirados 100% ou parcialmente da internet com créditos e licença. E/OU * Elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA com indicação escrita do prompt utilizado. E/OU * Elementos visuais/sonoros são originais do Scratch e os elementos não foram customizados ou não tiveram customizações significativas. E/OU</p> <p style="text-align: center;">15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 4 itens. * Elementos visuais e/ou sonoros foram retirados 100% ou parcialmente da internet sem créditos e licença. E/OU * Elementos textuais foram retirados 100% ou parcialmente da internet sem créditos e licença. E/OU * Elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA sem indicação escrita do prompt utilizado. E/OU * Estruturas e elementos do projeto são claramente derivados de outros projetos, sem modificações ou adaptações.</p> <p style="text-align: center;">5 pontos</p>	<p>O código é uma cópia de um projeto já existente OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p style="text-align: center;">0 pontos</p>

REGRAS PARA DESEMPATE

Em caso de empate, os projetos deverão ser avaliados com base nos seguintes critérios, em ordem de prioridade:

1. Complexidade Técnica

Projetos que demonstrem maior nível de complexidade técnica, evidenciado pelo uso criativo de lógica, otimização de algoritmos, interações avançadas entre atores, ou utilização de funcionalidades como “Meus Blocos” para modularidade.

2. Detalhamento e Organização da Documentação

Projetos que apresentem documentação detalhada e bem-organizada, incluindo código comentado, explicação clara do objetivo e do fluxo do projeto, descritos nas seções “Instruções” ou “Notas”.

3. Funcionalidades Adicionais

Projetos que ofereçam recursos extras ou funcionalidades inovadoras não previstas nos critérios da rubrica, como opções personalizáveis, novos modos de interação ou melhorias significativas na experiência do usuário.

8.3 Subcategoria 3 - Linguagem JavaScript, direcionada aos estudantes da 1ª série do Ensino Médio, matriculados na unidade curricular Pensamento Computacional.

• O projeto deverá ser realizado em linguagem de programação **JavaScript** desenvolvida através da biblioteca de Javascript P5.JS e hospedado através de repositório no GitHub, o repositório deverá conter os três arquivos baixados (index.html, sketch.js e style.css). 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 **“Festejando a conexão campo cidade”**. O projeto será classificado nas etapas, conforme a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1	Nível 0
Complexidade e Estrutura	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 5 dos 6 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Usa funções básicas como setup () e draw(). * Inclui manipulação de variáveis (let). * O código apresenta condicionais (if) e/ou loops com condição de parada (for). * Integra funções de eventos como mousePressed() e/ou keyReleased() e/ou outra função interativa. (Outros exemplos de funções de eventos: https://p5js.org/reference/#Events) * O código usa funções extras para dividir as tarefas em partes menores, deixando tudo mais organizado. * O código usa funções como dist() e/ou map() para fazer cálculos que ajustam as coisas automaticamente enquanto o usuário interage. (Outros exemplos de funções para cálculos dinâmicos: https://p5js.org/reference/#Math) <p>25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 5 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Usa funções básicas como setup () e draw(). * Inclui manipulação de variáveis (let). * O código apresenta condicionais (if) e/ou loops com condição de parada (for). * Integra funções de eventos como mousePressed() e/ou keyReleased() e/ou outra função interativa. (Outros exemplos de funções de eventos: https://p5js.org/reference/#Events) * O código usa funções extras para dividir as tarefas em partes menores, deixando tudo mais organizado. <p>20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Usa funções básicas como setup () e draw(). * Inclui manipulação de variáveis (let). * O código apresenta condicionais (if) e/ou loops com condição de parada (for). * O código possui uma ou mais funções que trazem variação, como a função random(), que gera resultados diferentes a cada vez. <p>15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Usa funções básicas como setup () e draw(). * O código repete ações, mas sem usar comandos para decidir ou controlar como essas repetições acontecem. * O código faz a mesma coisa do início ao fim, sem opções para o usuário interagir ou mudar o resultado. <p>5 pontos</p>	<p>O código é uma cópia de um projeto já existente OU O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p>0 pontos</p>
Interatividade e Funcionamento	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Funciona sem erros, possui interações fluidas, com responsividade e precisão nas respostas aos comandos. * Possui várias interações com o usuário e todas elas estão indicadas com precisão no código. (é fácil de ler e compreender o que cada uma delas faz). * Proporciona experiência completa e sem interrupções. * Apresenta funcionalidades como instruções ou dicas visuais e/ou sonoras que ajudam o usuário a explorar o projeto facilmente. <p>25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Funciona corretamente e sem erros críticos, com interações bem definidas e boa responsividade aos comandos (uma ou outra interação ainda é lenta). * A interface é fácil de entender e usar. * Inclui algumas funcionalidades de instruções ou dicas visuais e/ou sonoras que orientam o usuário. <p>20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 2 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Código executa sem erros perceptíveis durante a execução. * Responde de forma inconsistente aos cliques ou pressionamento de teclas, ou há um atraso muito grande de resposta (aperta a tecla, e após muito tempo algo acontece) <p>15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 1 dos 2 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * O código possui muitos erros que são perceptíveis durante a execução. * A interface não é intuitiva e/ou proporciona experiência com muitas interrupções. <p>5 pontos</p>	<p>O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p>0 pontos</p>
	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Elementos textuais 100% autoral com indicação da referência utilizada. * Elementos visuais/sonoros 100% autoral com indicação de <p>25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 5 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Contém um ou mais elementos visuais e/ou sonoros criados pelo autor. * Os demais elementos retirados da internet possuem licença e indicação dos créditos. <p>20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 5 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Elementos visuais e/ou sonoros foram retirados 100% ou parcialmente da internet com créditos e licença. E/OU * Elementos textuais foram retirados 100% ou parcialmente da internet <p>15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 5 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Elementos visuais e/ou sonoros foram retirados 100% ou parcialmente da internet sem créditos e licença. E/OU * Elementos textuais foram retirados 100% ou parcialmente da internet <p>5 pontos</p>	<p>O projeto é uma cópia exata de um projeto já existente E/OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p>0 pontos</p>

Criatividade e Originalidade	<p>qual ferramenta foi utilizada (paint, piskel, etc)</p> <p>* Apresenta interações criativas como mudanças de cores, efeitos visuais e/ou sonoros ou aparecimento de itens que respondem ao progresso do usuário, enriquecendo a experiência.</p> <p>* A estética e a narrativa do projeto são consistentes com a temática proposta.</p>	<p>* Os elementos gerados por IA possuem indicação escrita do prompt utilizado. Utiliza cores, formas e animações que criam um visual e ajudam a construir uma narrativa ou tema consistente.</p> <p>* Apresenta interações criativas como mudanças de cores ou aparecimento de itens que respondem ao progresso do usuário, enriquecendo a experiência.</p>	<p>com créditos e licença. E/OU</p> <p>* Elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA com indicação escrita do prompt utilizado. E/OU</p> <p>* Explora temas e narrativas padrões do p5, com algumas combinações de cores para criar uma unidade e narrativa adequada à temática. E/OU</p> <p>* Adapta ou modifica alguns elementos derivados de outros projetos, porém de forma limitada e sem criar distinção visual ou temática.</p>	<p>sem créditos e licença. E/OU</p> <p>* Elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA sem indicação escrita do prompt utilizado. E/OU</p> <p>* Apresenta um design padrão do p5 ou com exemplos visuais retirados diretamente das referências com pouca ou nenhuma exploração de cores, formas ou narrativa. E/OU</p> <p>* Estruturas e elementos do projeto são claramente derivados de outros projetos, sem modificações ou adaptações.</p>	
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	5 pontos	0 pontos
Organização e Documentação	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfizer no mínimo 5 dos 5 itens.</p> <p>* Código organizado, com estrutura consistente e clara com práticas de espaçamento e indentação.</p> <p>* Cada seção relevante do código está comentada, explicando a lógica e o funcionamento de funções complexas.</p> <p>* Nomes de variáveis e funções seguem padrão claro e descritivo, contribuindo para a legibilidade.</p> <p>* Código modularizado e organizado com funções reutilizáveis e organização pensada para fácil manutenção e atualização.</p> <p>* Projeto publicado no GitHub com a hashtag #agrinho e documentação adicional, como um README, explicando o funcionamento e os objetivos do projeto de forma detalhada.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfizer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <p>* Código organizado, com estrutura consistente e clara com práticas de espaçamento e indentação.</p> <p>* Cada seção relevante do código está comentada, explicando a lógica e o funcionamento de funções complexas.</p> <p>* Nomes de variáveis e funções seguem padrão claro e descritivo, contribuindo para a legibilidade.</p> <p>* Projeto publicado com a hashtag #agrinho e breve descrição no campo de descrição sobre funcionamento e/ou objetivos do projeto.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfizer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <p>* Código apresenta estrutura organizada, apesar de poucas inconsistências como excesso ou falta de espaçamento entre elementos ou seções.</p> <p>* Código apresenta alguns comentários, mas eles explicam apenas partes isoladas e de forma superficial.</p> <p>* A maioria das variáveis e funções possui nomes que ajudam no entendimento do código, mas algumas ainda podem ser confusas ou genéricas.</p> <p>* Projeto publicado no GitHub com a hashtag #agrinho.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfizer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <p>* O código é difícil de ler, com indentação inconsistente e espaçamento desordenado.</p> <p>* Não há explicação ou comentário sobre a lógica do código, o que dificulta o entendimento por terceiros.</p> <p>* Possui nomes de variáveis e funções genéricas ou abreviados que não refletem claramente sua função no código.</p> <p>* Projeto publicado no GitHub, mas sem a hashtag #agrinho.</p>	<p>O código não executa/ não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p>
	25 pontos	20 pontos	15 pontos	10 pontos	0 pontos

REGRAS PARA DESEMPATE

Em caso de empate, os projetos serão avaliados com base nos seguintes critérios, em ordem de prioridade:

1. Complexidade técnica

Projetos que apresentem maior complexidade técnica, como o uso criativo de recursos avançados de p5.js, incluindo a interatividade com teclado ou mouse e a aplicação de transições suaves entre cores utilizando a função lerpColor() ou a implementação de movimentações fluidas e naturais dos objetos com o uso de funções trigonométricas como sin() e cos().

2. Detalhamento e Organização da Documentação

Projetos que apresentem documentação clara e bem estruturada, incluindo explicações sobre o objetivo do projeto, fluxo de trabalho, e detalhes importantes sobre a implementação do código. A documentação deve incluir o código comentado e instruções de como interagir com o projeto (diretamente no código ou no arquivo Readme).

3. Funcionalidades Adicionais

Projetos que se destacam por funcionalidades adicionais que oferecem uma experiência interativa mais rica e envolvente para o usuário. Por exemplo, a criação de múltiplos objetos interativos que se comunicam entre si, utilizando funções como dist() para detectar colisões e gerar respostas dinâmicas. Além disso, a integração de efeitos sonoros por meio da biblioteca p5.sound, para criar reações sonoras enquanto animações visuais são executadas na tela.

8.4 Subcategoria 4 - 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):

O tema do projeto é “**Festejando a conexão campo cidade.**” 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, conforme a rubrica a seguir:

	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1	Nível 0
Complexidade do Código	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 5 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Criou arquivo HTML e CSS *Utilizou estrutura correta no HTML, tags de texto, tags de organização e tags de interação (a, button, input, textarea, select, label) *Inseriu seletores CSS por classes ou ids (.class, #id) *Usou propriedades CSS de cor, posicionamento e tamanho *Aplicou responsividade (media queries) OU criou variáveis CSS (root) OU utilizou pseudo-classes (hover, active) <p>25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Criou arquivo HTML e CSS *Utilizou estrutura correta no HTML, tags de texto, tags de organização e tags de interação (a, button, input, textarea, select, label) *Inseriu seletores por classes ou ids (.class, #id), além de estilizações de cor (color, background ou background-color) *Usou propriedades CSS de posicionamento (position, display) E de tamanho (width, height, max-width, max-height, fontsize) <p>20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Criou arquivo HTML e CSS * Utilizou estrutura correta no HTML, tags de texto e tags de organização (div, section) * Inseriu seletores simples aos elementos (body, h1), estilizações de cor (color, background ou background-color) * Usou propriedades CSS de posicionamento (position, display) OU de tamanho (width, height, max-width, max-height, fontsize) <p>15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Criou arquivo HTML e CSS *Utilizou estrutura correta no HTML (head, body, footer) e tags de texto (h1, h2, p) *Utilizou seletores CSS simples aos elementos (body,head) e estilizações simples como cor da fonte e fundo (color, background ou background-color) <p>10 pontos</p>	<p>Não criou o arquivo HTML e/ou arquivo CSS (usou CSS inline) OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p>0 pontos</p>
Usabilidade	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 5 dos 6 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Organização do conteúdo aparece como esperado * Os textos estão legíveis (cor e tamanho da fonte) * Imagens/vídeos carregam * Botões e links funcionam * O site se adequa a diversos tamanhos de tela (responsividade) OU * O site possui algum recurso adicional de acessibilidade (ex: alto contraste, aumentar fonte, navegação por tecla tab) <p>25 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 4 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Organização do conteúdo aparece como esperado (espaçamentos, posicionamento de elementos) * Os textos estão legíveis (cor e tamanho da fonte) * Imagens/vídeos carregam * Botões e links funcionam <p>20 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 2 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Organização do conteúdo aparece como esperado (espaçamentos, posicionamento de elementos) *Os textos estão legíveis (cor e tamanho da fonte) MAS imagens e/ou vídeos não carregam E/OU botões e links não funcionam <p>15 pontos</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Organização do conteúdo não aparece como esperado (espaçamentos, posicionamento de elementos) * Os textos não estão legíveis (exemplo: baixo contraste de cores, tamanho da fonte) * Imagens/vídeos não carregam E/OU botões e links não funcionam <p>5 pontos</p>	<p>Não é possível visualizar nenhum elemento na página e/ou a página não carrega OU Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p> <p>0 pontos</p>

<p>Publicação do projeto</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 4 dos 4 itens.</p> <p>* Publicou o projeto com GitHub Pages ou Vercel ou outra plataforma de hospedagem</p> <p>* Disponibilizou o link no about</p> <p>* Adicionou a tag oficial do Agrinho no topics</p> <p>E</p> <p>* Há um arquivo README contendo instruções de uso do site ou a descrição do projeto.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 3 itens.</p> <p>* Publicou o projeto com GitHub Pages ou Vercel ou outra plataforma de hospedagem</p> <p>E</p> <p>* Disponibilizou o link no about</p> <p>E</p> <p>* Adicionou a tag oficial do Agrinho no topics</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 3 dos 3 itens.</p> <p>* Publicou o projeto com GitHub Pages ou Vercel ou outra plataforma de hospedagem</p> <p>E</p> <p>* Disponibilizou no about MAS</p> <p>* Adicionou a tag Agrinho de forma incorreta (Ex1: agrinho2025, agrinh - não adicionou a tag oficial. Ex2: adicionou 'agrinho' na descrição e não no "topics")</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>*Publicou o projeto com GitHub Pages ou Vercel ou outra plataforma de hospedagem</p> <p>MAS</p> <p>*Não foi disponibilizado no about</p> <p>E</p> <p>* Adicionou a tag Agrinho de forma incorreta (Ex1: agrinho2025, agrinh - não adicionou a tag oficial. Ex2: adicionou 'agrinho' na descrição e não no "topics")</p>	<p>Não tem a tag agrinho E/OU</p> <p>Não tem arquivos html e css separados E/OU</p> <p>Não publicou o projeto com GitHub Pages ou Vercel ou outra plataforma de hospedagem E/OU</p> <p>Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p>
<p>Originalidade</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 2 itens.</p> <p>* Elementos textuais 100% autorais com indicação da referência utilizada.</p> <p>* Elementos visuais/sonoros 100% autorais com indicação de qual ferramenta foi utilizada (paint, piskel, celular, etc)</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* Contém um ou mais elementos visuais e/ou sonoros criados pelo autor. E</p> <p>* Os demais elementos gerados por IA ou retirados da internet possuem licença e indicação dos créditos.</p> <p>* Utiliza cores, formas e animações que criam um visual e ajudam a construir uma narrativa ou tema consistente.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* elementos textuais retirados 100% ou parcialmente da internet com crédito e licença E/OU</p> <p>* elementos visuais/sonoros retirados 100% ou parcialmente da internet com crédito e licença E/OU</p> <p>* elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA com indicação escrita do prompt utilizado.</p>	<p>Observação: o estudante estará neste nível se satisfazer no mínimo 2 dos 3 itens.</p> <p>* elementos textuais retirados 100% ou parcialmente da internet sem crédito e licença E/OU</p> <p>* elementos visuais/sonoros retirados 100% ou parcialmente da internet sem crédito e licença E/OU</p> <p>* elementos textuais ou visuais ou sonoros gerados por IA sem indicação escrita do prompt utilizado.</p>	<p>A página é uma cópia exata de um projeto/página existente OU</p> <p>Não conseguiu o mínimo de itens do nível 1.</p>
<p>25 pontos</p>	<p>25 pontos</p>	<p>20 pontos</p>	<p>15 pontos</p>	<p>10 pontos</p>	<p>0 pontos</p>

Em caso de empate, os projetos serão avaliados com base nos seguintes critérios, em ordem de prioridade:

1. Complexidade Técnica

Projetos que apresentem maior complexidade técnica, como o uso criativo de recursos avançados de HTML e CSS, incluindo a criação de layouts responsivos, técnicas de animação CSS, e a aplicação de práticas eficientes de modularidade (como a utilização de classes e ids de maneira estratégica).

2. Detalhamento e Organização da Documentação

Projetos que apresentem documentação clara e bem estruturada, incluindo explicações sobre o objetivo do projeto, fluxo de trabalho, e detalhes importantes sobre a implementação de recursos HTML e CSS. A documentação deve incluir o código comentado e instruções de como navegar e interagir com o projeto (diretamente no código ou no arquivo Read.me).

3. Funcionalidades Adicionais

Projetos que apresentem funcionalidades extras ou inovações que agreguem valor à experiência do usuário, como efeitos visuais interativos, transições de páginas, personalização de elementos, ou a implementação de elementos que respondem ao comportamento do usuário de forma criativa e interessante.

9. PREMIAÇÃO

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

9.2 Para cada NRE, o estudante autor do melhor projeto em cada subcategoria e seu respectivo professor, receberão um *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.

9.3 Os **seis embaixadores** que tiverem o maior percentual de projetos enviados para a Etapa Regional em relação à totalidade de escolas do NRE serão indicados para a seleção de premiação.

Para critério de desempate será considerada a quantidade de projetos inscritos por escola em relação a quantidade de escolas do NRE. Se ainda assim permanecer empate, a banca examinadora da etapa estadual utilizará a média de notas dos projetos classificados para a etapa estadual como critério de desempate. Os **embaixadores** premiados receberão:

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

OBSERVAÇÃO: Para os NRE com mais de um embaixador de Programação será considerada, para efeito de premiação, a participação das escolas das quais os embaixadores são responsáveis pelo acompanhamento, seguindo os mesmos critérios conforme o item 9.3 deste regulamento.

10. DA CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

10.1 A cerimônia de premiação será realizada em Curitiba, no mês de outubro **de 2025**, em dia e local a ser confirmado.

10.2 Os estudantes e seus respectivos professores vencedores na etapa estadual, nas subcategorias 1, 2 e 3, por NRE, bem como os 06 Embaixadores premiados, serão convidados a participar da cerimônia de premiação em Curitiba.

10.3 Os estudantes das categorias mencionadas no **item 10.2**, 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.

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 (<https://www.sistemafaep.org.br/agrinho>) e no site da SEED (<https://www.educacao.pr.gov.br/programacao>) na primeira quinzena de setembro de 2025.

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 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.

Art. 4º Ficam revogadas as disposições em contrário.

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

13. DA DESCLASSIFICAÇÃO DOS PROJETOS

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

a) for verificada tentativa de fraude nas inscrições deste Concurso;

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: agrinhoprogramacao@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 disposto 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. DISPOSIÇÕES GERAIS

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

17.2 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.

17.3 É vedada a participação de estudantes que não estejam regularmente matriculados na Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná na unidade curricular de Programação e Robótica, de Pensamento Computacional, ou Trilha de Programação I e II (Matemática II), ou Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação.

17.4 A elaboração dos projetos deve ser realizada sob a orientação do professor regente das respectivas turmas de Programação e Robótica, Pensamento Computacional, Trilha de Programação I e II (Matemática II), Programa de Ampliação de Jornada - Programa Edutech/Games e Programação.

17.5 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/>).

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

17.7 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.

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

Curitiba, abril de 2025.