



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

EDITAL Nº 49/2021 – SEECT/FAPESQ/PB
PROGR{AME}-SE: PROGRAMA MENINAS NA CIÊNCIA E TECNOLOGIA - ANO 01

A Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba – FAPESQ, em parceria com a Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia da Paraíba – SEECT, torna público as normas para a realização de Chamada para Pesquisadoras do Ensino Médio da rede pública do estado da Paraíba para apresentarem propostas que contribuam para o desenvolvimento das áreas de Ciência, Tecnologia e Inovação na Paraíba.

1. APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA

1.1 O **PROGR{AME}-SE: Programa Meninas na Ciência e Tecnologia**, é uma iniciativa do Governo do Estado da Paraíba por meio da Secretaria de Estado da Educação da Ciência e da Tecnologia, e seu Núcleo de Projetos Especiais – NUPES, visa estimular o aumento da representatividade feminina/meninas no cenário da Ciência, Tecnologia e Inovação. O programa é dedicado às jovens e futuras cientistas, em parceria com as escolas de Ensino Médio, cujas ideias e/ou projetos desenvolvidos pelas estudantes com o apoio de uma madrinha (orientadora), que possuam criatividade, usabilidade e potencial de contribuição com a implementação do Novo Ensino Médio. O programa tem a missão de fortalecer o empoderamento feminino e o incentivo de mais meninas nas ciências, exatas, tecnologias e engenharias, a fim de fomentar projetos de pesquisa, tecnologia e inovação como uma ação que visa à ampliação da participação e liderança feminina.

2. OBJETIVO

2.1 Selecionar propostas de jogos digitais, realizadas por meninas do Ensino Médio da rede pública do estado da Paraíba. As ideias serão destinadas a criação de uma biblioteca de jogos educativos do PB Educa, reforçando as estratégias de implementação no Novo Ensino Médio que envolvem processos de ensino e aprendizagem nas seguintes Áreas de conhecimento:

2.1.1 Matemática e suas Tecnologias:

I - Matemática

2.1.2 Ciências da Natureza e suas Tecnologias:

I - Física

II - Química

III - Biologia

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.1 Incentivar entre as meninas da Rede Estadual a escolha por carreiras profissionais relacionadas às Ciências Exatas, tecnologias e engenharias;

3.2 Fomentar a criação de espaços de acolhimento, empoderamento e construção coletiva para meninas nas escolas da Rede Estadual;

3.3 Impulsionar o estudo de programação e jogos digitais no Ensino Médio;

3.4 Desenvolver estratégias de ensino e aprendizagem para as áreas do conhecimento de Matemática e suas Tecnologias e Ciências da Natureza e suas Tecnologias;

3.5 Potencializar o desenvolvimento de competências para o Século XXI;

3.6 Estimular o desenvolvimento de pesquisas lideradas por mulheres no estado da Paraíba já em seu Ensino Médio como uma política pública de Ciência, Tecnologia e Inovação.



Rua Emiliano Rosendo da Silva, S/N – Bodocongó
CEP: 58.429-690 – Campina Grande/PB –
Telefone: (83) 9 9921 4203
e-mail: fapesq@fapesq.rpp.br <http://www.fapesq.rpp.br>



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

3.7 Reconhecer o protagonismo feminino no âmbito das ações de Ciência, Tecnologia e Inovação na Paraíba.

4. DO QUANTITATIVO DE VAGAS

4.1 O Programa será dividido em três etapas. Para cada etapa serão especificados o quantitativo de vagas considerando o desempenho das equipes. Sendo assim, considere:

4.1.1 Etapa 1 (Escolar) - Poderão se inscrever 30 (trinta) participantes por escola, sendo que estes devem formar até 6 (seis) times de no máximo 5 (cinco) meninas. Esta etapa será **eliminatória**, onde será selecionado 1 (um) time por escola para concorrer à etapa estadual.

4.1.2 Etapa 2 (Estadual) - Serão 550 (quinhentos e cinquenta) times, sendo destinado um time por escola, selecionados na etapa anterior. Esta etapa também terá caráter eliminatório, sendo selecionados 28 (vinte e oito) times que deverão se enquadrar nas especificações da Tabela abaixo, de acordo com as áreas do conhecimento.

ÁREA DO CONHECIMENTO	UNIDADE CURRICULAR	VAGAS
Matemática e suas Tecnologias	Matemática	7 times
Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Física	7 times
	Química	7 times
	Biologia	7 times
TOTAL		28 times

4.1.3 Etapa 3 (Hackathon): Serão 28 (vinte e oito) times, 7 (sete) para cada unidade curricular especificado no edital, descritos na tabela anterior. Nesta fase, teremos 7 (sete) times vencedores:

I - 01 (um) melhor jogo: sem distinção de unidade e curricular;

II - 02 (dois) melhores jogos por área de conhecimento: 1 (um) para matemática e suas tecnologias e 1 (um) para ciência da natureza e suas tecnologias;

III - 04 (quatro) vencedores por unidade curricular: 1 (um) para matemática, 1 (um) para biologia, 1 (um) para química, 1 (um) para física.

5. DO CRITÉRIO

5.1 Cada **TIME** de candidatas deverá **escolher 1 (uma) unidade curricular no ato de sua inscrição para desenvolver o jogo.**

6. DA PREMIAÇÃO

6.1 Na Etapa 1 serão distribuídos brindes para todos os times inscritos, incluindo as madrinhas. Na Etapa 2 serão distribuídas premiações para as equipes vencedoras da eliminatória, incluindo as madrinhas. Na Etapa 3, os 7 (sete) times vencedores do *hackathon*, serão contemplados com prêmios, um para cada aluna, junto com a madrinha orientadora. Haverá a inclusão do jogo elaborado na Play Store, como também no repositório do Pb Educa, além de uma assessoria profissional para entrarem com a solicitação de Patente do jogo.





GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

6.2 Os projetos seguirão os critérios estabelecidos na ficha de avaliação de cada etapa conforme pode ser conferido nos Anexos 02, 03 e 04, e as premiações serão contempladas seguindo as especificações:

PRÊMIO	ÁREA	QUANTITATIVO
Prêmio Maria Laura Mouzinho Leite Lopes	Melhor Projeto Geral	1 TIME
Prêmio Ana Ribeiro	Matemática e suas Tecnologias	1 TIME
Prêmio Georgia Gabriela da Silva Sampaio	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	1 TIME
Prêmio Ester Sabino	Unidade Curricular Biologia	1 TIME
Prêmio Michele de Souza	Unidade Curricular Física	1 TIME
Prêmio Adriana Melo	Unidade Curricular Química	1 TIME
Prêmio Nina da Hora	Unidade Curricular Matemática	1 TIME

6.3 Finalizando 7 (sete) times vencedores com as propostas a serem inseridas no processo de arte e finalização para disponibilização no Play Store e no repositório de Games do Pb Educa. De acordo com o cronograma, que está no Item 13.

6.4 As premiações físicas serão entregues às gerências de ensino e caberá às mesmas fazerem as distribuições locais.

7. INSCRIÇÕES

7.1 Cada time deverá organizar a documentação solicitada e listada abaixo, e a madrinha deverá se responsabilizar em efetuar a inscrição das equipes através do Link de inscrição que será divulgado no site da Pb Educa e nas redes sociais do evento @_programese e do Governo do Estado Paraíba.

7.1.1 A madrinha deverá ser uma professora da rede estadual de ensino autodeclarada do gênero feminino. Não é necessário esta, lecionar as unidades curriculares de matemática, química, física e biologia.

7.1.2 Ela fará o papel de madrinha no processo de construção do projeto, cabe a este profissional: ser professora da escola inscrita, ter o conhecimento de elaboração de projetos, possuir conhecimento em inovação para orientar as estudantes durante todo o processo, ajudar na resolução de problemas e auxiliar no direcionamento de ações estratégicas. O time só poderá contar com uma madrinha, porém esta madrinha poderá mentorear mais de uma equipe.





GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

7.2 No ato da inscrição (que será exclusivamente online - através do link <http://bit.ly/InscricaoMeninasDeCiencias>, o time deverá organizar previamente os seguintes itens:

7.2.1 Nome do Time;

7.2.2 Madrinha (Orientadora) e respectiva matrícula;

7.2.3 Nome das participantes, respectivas matrículas do saber e séries;

7.2.4 Declaração escolar dos participantes conforme Anexo 01 (em pdf ou jpg);

7.2.5 Marcar como aceito no formulário de inscrição o termo de consentimento de uso de imagem, do material elaborado e autorização da distribuição gratuita do game desenvolvido. Após a divulgação final das inscrições (acompanhar cronograma e divulgação da lista no site do Pb Educa), os times estarão aptos a seguir para a primeira etapa de construção do material, que culminará na semana da I Etapa Eliminatória Escolar.

8 DAS OBRIGAÇÕES DA MADRINHA

8.1 As 28 (vinte e oito) madrinhas que forem classificadas para final, terão direito a uma bolsa da Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba – FAPESQ, no valor de R\$ 800,00 (oitocentos reais) durante cinco meses, e devem se responsabilizar por:

8.2.1 Entrega dos documentos necessários à implantação das bolsas e do aporte financeiro junto a FAPESQ;

8.2.2 Obrigações contratuais que lhe cabe, permitindo que a FAPESQ, a qualquer tempo, possa confirmar a veracidade das informações prestadas;

8.2.3 Fornecer as informações solicitadas pela FAPESQ para o bom acompanhamento do desenvolvimento do projeto, inclusive apresentação de relatórios técnicos parciais;

8.2.4 Apresentar relatório técnico final em até 30 (trinta) dias após o término da execução do projeto, com detalhamento de todas as atividades.

8.6 O regime de bolsas não constitui vínculo empregatício e não segue as regras da CLT.

8.7 É vedado ao bolsista o acúmulo de bolsa recebida pela FAPESQ com outra bolsa de qualquer outra instituição.

8.8 Fica condicionado o recebimento da bolsa e do aporte financeiro, à informação pelo beneficiário através do sistema SIGFAPESQ, dos dados bancários de Conta Corrente nominal do Banco Bradesco S/A, conforme previsto no Decreto no 37.693 de 03 de outubro de 2017.

9. DAS ETAPAS DO PROGRAMA

9.1 Os TIMES devem oficializar um Clube de Pesquisa e organizar para se encontrarem semanalmente de acordo com o roteiro da Cartilha de Clubes de Pesquisa, disponível no site do Pb Educa.

9.2 PRIMEIRA ETAPA ELIMINATÓRIA ESCOLAR.

9.2.1 Passo 1 (Todo o Clube) - Criação de clubes (ver cartilha de clubes de pesquisa disponível no site do Pb Educa):

- I - Os clubes poderão ser criados em todas as escolas de ensino médio da Rede Estadual (ensino regular, ensino integral, ensino técnico e profissional e ciclos V e VI da Educação de Jovens e Adultos). Sendo assim, a formação de 1 (um) clube por escola, será sob orientação de uma madrinha (ver a cartilha da madrinha disponível no site do Pb Educa);
- II - As equipes só poderão submeter o projeto com até 5 (cinco) integrantes no grupo;





GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

III - Todos os passos seguintes serão elaborados e discutidos dentro do clube.

9.2.2 Passo 2 (Todo o Clube) – Organização do Time e Identidade visual:

I - Criar uma identidade visual para o clube de pesquisadoras, contendo um logotipo e um slogan;

II - Logotipo: conjunto formado por letras e imagens que identificam ou simbolizam uma entidade (marca, produto, serviço, empresa);

III - Slogan: Frase de fácil memorização que resume as características de um produto, serviço ou até mesmo pessoa;

IV - Diário de bordo: O Diário de Bordo é um caderno, para esse projeto na forma digital, no qual o estudante registra as ações realizadas durante todo o desenvolvimento do projeto;

V - Haverá uma plataforma de orientação e acompanhamento do projeto que será apresentado durante o programa, todos os encontros e discussões deverão ser registrados no diário de bordo.

9.2.3 Passo 3 (Todo o Clube) - Imersão - Para cada temática será disponibilizado cartilhas de aprofundamento com as orientações (serão inseridas no site do Pb Educa) de como devem ser desenvolvido o trabalho pedagógico pela madrinha, acerca das temáticas:

I - Temática 1: Protagonismo Juvenil e Empoderamento Feminino;

II - Temática 2: Design *thinking* e suas ferramentas;

III - Temática 3: Mulheres na Ciência e Tecnologia;

IV - Temática 4: Programação de jogos digitais;

V - Temática 5: Nova BNCC e o Novo Ensino Médio (aprofundar: mudanças no cenário do Ensino Médio e as Áreas do Conhecimento - Matemática e suas Tecnologias e Ciências da Natureza e suas Tecnologias, considerando as competências e habilidades de cada área;

VI - Temática 6: Currículo na Paraíba - Novo Ensino Médio.

Observação 1: Essas temáticas também serão discutidas através de *lives* produzidas pela Secretaria de Educação e de Ciência e Tecnologia.

Observação 2: Outras *lives* serão acrescentadas com temas relevantes para o crescimento do Time no programa, que serão divulgadas nas redes sociais e no site oficial do Pb Educa.

9.2.4 Passo 4 (Por equipes do Clube) - Imersão + Ideação:

I - Cada time deverá trabalhar a problemática do respectivo componente curricular no qual fez sua inscrição;

II - Cada time deve verificar no site da [Base Nacional Comum Curricular - BNCC](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/) (<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>), na aba amarela, tópico **5. A Etapa do Ensino Médio**, pesquisar na Área do Conhecimento escolhida (clicar à esquerda), compreender as especificidades, e definir quais competências e habilidades irão aprofundar no jogo a ser desenvolvido.

9.2.5 Passo 5 (Por equipes do Clube) – Ideação:

I - Pensar coletivamente como facilitar os processos de ensino e aprendizagem, bem como o desenvolvimento das competências e habilidades escolhidas através da gamificação;

II - Reunir as ideias de toda a equipe;

III - Separar as ideias por iguais, parecidas e distintas;

IV - Verificar se as ideias se complementam e como poderão ser utilizadas no projeto.

9.2.6 Passo 6 (Por equipes do Clube) - Planejamento do Protótipo:

I - Deverá estar bem definido no protótipo do jogo educativo: Qual é a proposta? Qual a área do conhecimento? Para que componente curricular é destinada? Quais competências e habilidades que o jogo pode desenvolver? Qual o objetivo do jogo?



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

II – Justificativa contemplando o processo de ensino e aprendizagem do componente curricular selecionado.

III - O formato de apresentação da proposta no dia da eliminatória deve ter um representante para falar no momento síncrono. A apresentação deverá conter os seguintes pontos: Apresentação da equipe e de sua identidade visual; Apresentação das respostas do Passo 6 - item I, podendo ser apresentado no formato em que o TIME achar mais adequado utilizando programas de edição (*Jamboard, Power Point, Google Slides, Canvas, etc.*), desde que a proposta fique clara e objetiva e dentro do tempo de no máximo 10 minutos;

IV - O diário de bordo deve ser apresentado e estar atualizado e disponibilizado na plataforma indicada para o acompanhamento das equipes.

9.2.7 Passo 7 - Banca da Eliminatória Escolar:

I - A Eliminatória Escolar acontecerá em um momento síncrono, seguindo cronograma do programa;

II - Desta etapa será selecionado apenas 1 (um) time por escola, para seguir para a etapa Estadual;

III - A banca avaliadora será composta por 3 (três) professores externos, os mesmos serão escolhidos em uma seleção voluntária em separado deste edital;

IV - Caso a escola possua coordenador pedagógico ele deverá também participar da eliminatória assim como o time completo e sua respectiva madrinha;

V - A banca avaliadora deverá deixar claro os itens avaliados, de acordo com a ficha padrão do evento disponibilizado anteriormente, e sugerir melhorias para que os times possam aprimorar a ideia, inclusive os times eliminados, que podem utilizar seus projetos novamente no futuro;

VI - As reuniões para ajustes e enquadramento do projeto selecionado para submissão a etapa estadual ocorrerão conforme a rotina escolar, caso a rede estadual de ensino continue sob o regime de aulas não presenciais, as reuniões deverão acontecer de modo remoto.

9.3 SEGUNDA ETAPA ELIMINATÓRIA – ESTADUAL.

9.3.1 Passo 1 - Amadurecimento da ideia:

I - O time selecionado para avançar na competição utilizará o tempo que o cronograma indica para realizar ajustes necessários antes de submetê-la à Eliminatória Estadual. **Lembrando que o time não pode mudar a proposta**, ele deverá trabalhar na proposta apresentada anteriormente e melhorá-la de acordo com o *feedback* da banca avaliadora na eliminatória escolar.

II - Os times deverão aproveitar as *lives* e o curso de programação que serão disponibilizados neste período, para aplicá-los e agregar valor ao seu projeto e assim dar continuidade ao trabalho desenvolvido na próxima etapa.

III - A madrinha deverá acompanhar o time selecionado, para garantir que as sugestões de melhoria sejam debatidas e validadas.

9.3.2 Passo 2 - Canvas de MVP - (Mínimo Produto Viável):

I - Produto mínimo viável, ou MVP, é a versão mais simples de um projeto, reunindo as características básicas para que ele seja considerado apto para inserção no mercado, exigindo para tanto o menor esforço em recursos e desenvolvimento;

II - Para esse processo os alunos utilizarão um **Canvas de MVP**, disponibilizado na cartilha orientadora. Ele refinará a ideia e dará suporte a construção das telas no programa indicado no próximo item;



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

III - Este Canvas deve ser inserido no diário de bordo e o mesmo será apresentado no dia da eliminatória.

9.3.3 Passo 3 - Conhecendo e utilizando o Figma:

I - Figma é um editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web, com ferramentas offline adicionais para aplicações desktop para GNU/Linux, macOS e Windows. Além de ser uma ferramenta de design colaborativa e online. Não há necessidade de download, instalação e muito menos de atualização. Seu trabalho é salvo automaticamente na nuvem e um link é gerado para cada projeto;

II - Os times aprenderão a utilizar a ferramenta, com tutoriais, lives e momentos síncronos para tirar dúvidas;

III - Será a hora de desenhar graficamente as telas do jogo. Nesta etapa o desenho será esboçado em formato digital. Mesmo não sendo o desenho final, ele deverá ser esteticamente atraente, coerente com a temática e utilizando dos conceitos de gamificação aprendidas durante o programa;

IV - O objetivo desta etapa é construir o wireframe do jogo, prototipando **o fluxo de 8 telas** para ser apresentado à banca examinadora;

V - Valide seu jogo o máximo possível antes da eliminatória. É importante que o Time procure professores de outras áreas para mostrar o jogo e validá-lo. Articulação curricular pode ser um diferencial, além de garantir que o jogo não fique confuso ou com erros de português. Outro passo importante é validar com outros alunos, compartilhando com público alvo o jogo, e enriquecendo o processo de construção e validação do projeto;

VI - Os times deverão ficar atentos aos critérios de exclusão elencados no Item 7(sete) deste edital.

9.3.4 Passo 4 - Apresentação do projeto na Eliminatória Estadual:

I - Deverá novamente ser eleito um líder para apresentação, que não precisa ser necessariamente o mesmo da etapa anterior;

II - Os times deverão apresentar a equipe novamente, já que será outra banca avaliadora;

III - Deverão apresentar as modificações e evoluções do jogo, e como realizaram a validação do mesmo com o canva de MVP;

IV - É importante que nesse processo o Time projete a tela e mostre o jogo, fazendo as explicações complementares como o roteiro e as etapas do jogo. Também deverá disponibilizar o link do Figma;

V - Na apresentação a equipe deve ter segurança para expor os processos de construção descritos acima, assim como a defesa do game. Essa etapa será fundamental no critério de avaliação.

9.4 TERCEIRA ETAPA HACKATHON – FINAL

9.4.1 Passo 1 - Hackathon de inovação (Protótipo) - Momento Síncrono:

I - Semana de *lives* e mentorias de como melhorar e gerar engajamento no seu game;

II - Mentoria individual com convidados especialistas em programação e games;

III - Processo de aceleração e amadurecimento da ideia de cada grupo.

9.4.2 Passo 2 - Proposta final:

I - Apresentação do pitch elevador;

II - MVP de alta fidelidade - um **demo** do jogo;

III - Demo é uma versão limitada de um jogo que os jogadores interessados podem experimentar antes da compra. As demos costumam oferecer uma visão muito limitada do jogo, geralmente apenas alguns níveis ou recursos. Avaliações são versões completas de um jogo, mas com limitações para quem ainda não o comprou.

9.4.3 Passo 3 - Banca Examinadora:





GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

- I - O *Hackathon Pitch* acontecerá em um momento síncrono, seguindo cronograma do programa;
- II - Desta etapa serão selecionados **7 (sete) projetos**, de acordo com as categorias e premiações elencadas no item 4.2 deste edital;
- III - A banca avaliadora será composta por 3 (três) professores externos e 2 (dois) convidados, os mesmos serão escolhidos em uma seleção voluntária em separado deste edital;
- IV - Caso a escola possua coordenador(a) pedagógico(a) este deverá participar da eliminatória assim como o time completo e sua respectiva madrinha.

10. DOS CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

10.1 Os critérios de elegibilidade indicados abaixo são obrigatórios e sua ausência resultará na não habilitação da proposta.

10.2 Das equipes de proponentes:

10.2.1 Serem do gênero autodeclarado feminino;

10.2.2 Serem brasileiras natas ou naturalizadas e, quando estrangeiras, possuir visto permanente;

10.2.3 Serem estudantes de Ensino Médio, devidamente matriculadas em uma das Escolas Estaduais da Paraíba;

10.2.4 Serem integrantes de um clube estudantil focado no desenvolvimento da Ciência, Tecnologia e Inovação, sob orientação de uma madrinha (enviar declaração escolar); Modelo em Anexo 01;

10.2.5 Participar dos momentos de trilha de webinars durante o PROG{AME}-SE: Meninas na Ciência e Tecnologia;

10.2.6 Apresentar uma única proposta para este Edital;

10.2.7 Responsabilizar-se pelas autorizações de caráter ético ou legal para execução da proposta, quando aplicável;

10.2.8 Preenchimento e assinatura do termo de autorização de uso da imagem;

10.2.9 Preenchimento e assinatura do termo de autorização para que os materiais produzidos durante o programa sejam utilizados e publicados pelo Estado da Paraíba.

10.3 Da instituição:

10.3.1 Localizar-se no estado da Paraíba e enquadrar-se em um dos seguintes perfis:

I - Ser Escola da Rede Estadual Ensino (integral, regular ou EJA);

II - Possuir ou ter constituído no momento da inscrição clube de pesquisa, focado no desenvolvimento da Ciência, Tecnologia e Inovação, com até 30 (trinta) participantes meninas;

III - Responsabilizar-se pelas emissões de declarações das participantes, considerando a ética e legitimidade das documentações.

11. DOS CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO

11.1 Plágio.

11.2 Comentários depreciativos, preconceituosos ou misóginos, seja em comentários nas redes sociais ou no chat dos eventos online.

11.3 A não entrega do material solicitado nas etapas eliminatórias.

11.4 A não participação da etapa síncrona do *Hackathon*.

12. DO PRAZO DE EXECUÇÃO DA PROPOSTA



Rua Emiliano Rosendo da Silva, S/N – Bodocongó
CEP: 58.429-690 – Campina Grande/PB –
Telefone: (83) 9 9921 4203
e-mail: fapesq@fapesq.rpp.br <http://www.fapesq.rpp.br>



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

12.1. Os projetos a serem apoiados no âmbito deste Edital terão prazo de execução de 5 (cinco) meses, a contar do mês de novembro, podendo ser prorrogado a critério da Secretaria de Estado da Educação, da Ciência e da Tecnologia da Paraíba, conforme cronograma descrito no Item 13 do edital.

13. DO CRONOGRAMA

ATIVIDADE	DATA
Live inaugural - aberta ao público.	18/10/2021
Inscrições dos Times.	18/10/2021 a 01/11/2021
Divulgação dos Times Inscritos	03/11/2021
Análise das documentações.	03/11/2021 a 05/11/2021
Divulgação da classificação preliminar.	05/11/2021
Recurso da classificação preliminar.	09/11/2021
Divulgação da classificação final das inscrições.	11/11/2021
Oficina e Orientação da Madrinha (no período da tarde).	16/11/2021
LIVE 01: Protagonismo Juvenil e Empoderamento Feminino.	18/11/2021
LIVE 02: <i>Design thinking</i> e suas ferramentas.	23/11/2021
LIVE 03: Mulheres na Ciência e Tecnologia.	30/11/2021
LIVE 04: Programação de jogos digitais.	07/12/2021
LIVE 05: Nova BNCC e o Novo Ensino Médio.	14/12/2021
LIVE 06: Currículo PB - Novo Ensino Médio.	21/12/2021





GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

Desenvolvimento da Ideia para 1ª Etapa Eliminatória Escolar.	18/12/2021 a 28/12/2021
1ª ETAPA - ELIMINATÓRIA - ESCOLAR	04/01/2022 a 07/01/2022
Envio das fichas avaliativas para a organização - reprovados e aprovados.	10/01/2022
Divulgação dos classificados da eliminatória escolar.	11/01/2022
Solicitação de Recursos.	12/01/2022
Divulgação final da eliminatória escolar.	13/01/2022
Live de abertura da etapa Estadual.	14/01/2022
Desenvolvimento da Ideia para 2ª Etapa Eliminatória Estadual.	17/01/2022
CURSO 01	25/01/2022
CURSO 02	01/02/2022
CURSO 03	08/02/2022
CURSO 04	15/02/2022
2ª ETAPA - ELIMINATÓRIA - ESTADUAL	21/02/2022 a 24/02/2022
Envio das fichas avaliativas para a organização - reprovados e aprovados.	25/02/2022
Divulgação dos classificados da eliminatória Estadual.	03/03/2022
Solicitação de Recursos.	04/03/2022
Divulgação final da eliminatória Estadual.	07/03/2022





GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

Live de abertura da etapa final - orientações do evento.	08/03/2022
3ª ETAPA - FINAL - HACKATHON	14/03/2022 a 18/03/2022
LIVE ESPECIAL	14/03/2022
LIVE ESPECIAL	15/03/2022
LIVE ESPECIAL	16/03/2022
LIVE ESPECIAL	17/03/2022
APRESENTAÇÃO DOS PITCHS - SÍNCRONO SEM RECURSO apresentação dos 7 vencedores e premiação (premiação será enviada para regional de cada equipe vencedora).	18/03/2022
Solicitação de Recursos.	21/03/2022
Divulgação final da eliminatória estadual.	22/03/2022
Arte final dos 7 finalistas com mentores programadores.	23/03/2022 a 28/03/2022
Live de lançamento dos jogos na Play Store.	31/03/2022

* Os cursos de programação serão divulgados posteriormente pelo site do evento e os participantes receberão também por e-mail.

14. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

14.1 Cada etapa terá uma ficha de avaliação própria com pontuação de 0 (zero) a 100 (cem) para que seja analisada a evolução da proposta de acordo com as orientações, amadurecimento e instruções disponibilizado pelo o programa com *lives*, cursos, mentoria e feedbacks.

14.2 As fichas de avaliação estão detalhadas nos Anexos 02, 03 e 04 deste edital.

15. DO RESULTADO DAS ETAPAS

15.1 A análise e divulgação das equipes vencedoras em cada etapa será divulgada na página eletrônica do Pb Educa e no site da FAPESQ com prazo para recurso de 24h, menos na etapa final que será síncrona.

16. DOS RECURSOS



Rua Emiliano Rosendo da Silva, S/N – Bodocongó
CEP: 58.429-690 – Campina Grande/PB –
Telefone: (83) 9 9921 4203
e-mail: fapesq@fapesq.rpp.br <http://www.fapesq.rpp.br>



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

16.1 A Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia, junto com a Gerência Executiva da Educação Profissional e NÚCLEO DE PROJETOS ESPECIAIS têm a autoridade final na apreciação dos aspectos de conteúdo das BANCAS ELIMINATÓRIAS, cabendo recurso fundamentado contra suas decisões, somente na ocorrência de vícios ou erros formais na condução do mesmo.

16.2 Os Times que desejarem interpor recurso em face do resultado das eliminatórias poderão fazê-lo, entrando em contato com sua MADRINHA e a mesma deverá por meio de requerimento, de acordo com o modelo apresentado no Anexo 05 deste Edital, no prazo de 01 (um) dia útil após a data de divulgação do resultado preliminar no site da FAPESQ.

16.3 Os recursos devem ser enviados de forma online através do formulário próprio que será disponibilizado a partir do endereço programese@see.pb.gov.br, com o assunto: RECURSO.

16.4 Compete à Gerência Executiva da Educação Profissional (GEEP) e ao Núcleo de Programas Especiais aceitarem o recurso impetrado e julgá-lo.

16.5 O resultado dos recursos interpostos pelos candidatos será publicado no

16.6 Serão indeferidos os recursos interpostos fora do prazo definido de 24h neste Edital.

17. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

17.1 A qualquer tempo, poderá ser anulada a inscrição das equipes, caso se verifique, posteriormente, alguma irregularidade nas declarações e/ou na documentação apresentada, sem prejuízo das sanções penais impostas cabíveis a ele.

17.2 No ato da inscrição, as equipes concordam explicitamente com todas as normas contidas neste Edital. Não serão analisados pela comissão de processo seletivo recursos enviados após o período estabelecido no cronograma deste Edital (item 13).

17.3 Os casos omissos serão decididos pela Comissão do PROGR{AME} - Meninas na Ciência e Tecnologia e, em última instância, pelo Secretário da Educação e da Ciência e Tecnologia.

Campina Grande/PB, 18 de outubro de 2021.

Roberto Germano Costa

Presidente da FAPESQ

Cláudio Benedito Silva Furtado

Secretário de Estado da Educação Ciência e Tecnologia

João Azevedo Lins Filho

Governador da Paraíba



Rua Emiliano Rosendo da Silva, S/N – Bodocongó
CEP: 58.429-690 – Campina Grande/PB –
Telefone: (83) 9 9921 4203
e-mail: fapesq@fapesq.rpp.br <http://www.fapesq.rpp.br>



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

ANEXO 01 - DECLARAÇÃO DA ESCOLA

GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DA CIÊNCIA E DA TECNOLOGIA - SEECT - PB
GERÊNCIA EXECUTIVA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL - GEEP
PROGR{AME}-SE: PROGRAMA MENINAS NA CIÊNCIA

DECLARAÇÃO DA ESCOLA

Declaramos para os devidos fins de direito que a Madrinha e as estudantes do time abaixo listadas estão devidamente vinculadas e matriculadas nesta Instituição de Ensino _____ e que terão disponibilidade para participar do Programa Meninas na Ciência:

Madrinha	Matrícula do Sistema Saber

Estudante	Série/Turma	Matrícula do Sistema Saber

Por ser verdade, firmo a presente declaração.

_____, ____ de _____ de 20__

Assinatura do Gestor (a) Escolar



Rua Emiliano Rosendo da Silva, S/N – Bodocongó
CEP: 58.429-690 – Campina Grande/PB –
Telefone: (83) 9 9921 4203
e-mail: fapesq@fapesq.rpp.br <http://www.fapesq.rpp.br>



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

ANEXO 02 - FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA DA 1ª ETAPA

FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

1ª ETAPA ELIMINATÓRIA ESCOLAR

Uma equipe de avaliadores, formada por professores, coordenadores e parceiros, participarão do processo de avaliação. Como critérios de avaliação, serão utilizados os seguintes itens:

	Crítérios de Análise e Julgamento de Mérito e Relevância	Pontuação Máxima	Pontuação Equipe
A	Apresentação do Diário de Bordo Critério 1.: Mostrou realizar o passo a passo das orientações; Critério 2.: O jogo atende as perguntas norteadoras elencadas no passo a passo do editorial;	20	
B	A apresentação deixa claro qual componente curricular e área do conhecimento é destinado ao jogo?	10	
C	Adequação da capacitação da equipe do projeto aos objetivos, atividades e metas propostas.	10	
D	Ficou clara a justificativa do porquê o Game auxiliará no processo de ensino-aprendizagem do componente curricular escolhido?	20	
E	Consistência entre a criatividade e os recursos tecnológicos envolvidos com a natureza da proposta.	20	
F	O Jogo é inédito e inovador?	10	
G	Possui temática estética e atraente para o Público Alvo?	10	
TOTAL		100	



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

ANEXO 03 - FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA DA 2ª ETAPA

FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

2ª ETAPA ELIMINATÓRIA ESTADUAL

Uma equipe de avaliadores, formada por professores, coordenadores e parceiros, participarão do processo de avaliação. Como critérios de avaliação, serão utilizados os seguintes itens:

	Critérios de Análise e Julgamento de Mérito e Relevância	Pontuação Máxima	Pontuação Equipe
A	Apresentação do Diário de Bordo. Critério 1.: Evolução da proposta. Critério 2.: Modificação de acordo com feedbacks da banca examinadora.	20	
B	A apresentação deixa claro qual componente curricular e área do conhecimento é destinado ao jogo?	10	
C	Adequação da capacitação da equipe do projeto aos objetivos, atividades e metas propostas.	10	
D	Ficou clara a justificativa do porquê o Game auxiliará no processo de ensino-aprendizagem do componente curricular escolhido?	20	
E	Consistência entre a criatividade e os recursos tecnológicos envolvidos com a natureza da proposta.	20	
F	O Jogo é inédito e inovador?	10	
G	Possui temática estética e atraente para o Público Alvo?	10	
TOTAL		100	



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

ANEXO 04 - FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

3ª ETAPA FINAL - HACKATHON

Uma equipe de avaliadores, formada por professores, coordenadores e parceiros, participarão do processo de avaliação. Como critérios de avaliação, serão utilizados os seguintes itens:

Nome da Equipe:

Componente Curricular:

	Critérios de Análise e Julgamento de Mérito e Relevância	Pontuação Máxima	Pontuação Equipe
A	Problemática	20	
B	Objetivo	10	
C	Justificativa	10	
D	Evolução da Solução	10	
E	Relevância	10	
F	Inovação	10	
G	Design	10	
H	Viabilidade	10	
I	Usabilidade (aplicativo/sistema web/produto)	10	
	TOTAL	100	



GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA -SEECT
FUNDAÇÃO DE APOIO A PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA - FAPESQ

ANEXO 05 - REQUERIMENTO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

RECURSO contra resultado da primeira etapa de classificação preliminar para o **Progr{ame}-se**: Programa Meninas na Ciência e Tecnologia - Ano 1, regido pelo EDITAL Nº 49/2021, realizado pela Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia da Paraíba – SEECT/PB da Paraíba por meio da Gerência Executiva da Educação profissional- GEEP.

Eu, _____
, com a Matrícula de Nº _____ Estadual, representando a Escola _____ e o Time _____, com os seguintes componentes _____, regularmente inscrita no **Programe-se**, venho por meio deste, interpor RECURSO, junto à Comissão Interna de Seleção da Coordenação Geral do Progr{ame}-se na SEECT/PB em face ao resultado preliminar divulgado, tendo por objeto de contestação a(s) seguinte(s) decisão(ões):

Os argumentos com os quais contesto a (s) referida (s) decisão (ões) são:

Para fundamentar essa contestação, encaminho em anexo os seguintes documentos:

_____, _____ de 2021.

ASSINATURA DA MADRINHA



Rua Emiliano Rosendo da Silva, S/N – Bodocongó
CEP: 58.429-690 – Campina Grande/PB –
Telefone: (83) 9 9921 4203
e-mail: fapesq@fapesq.rpp.br <http://www.fapesq.rpp.br>



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado