



GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PIAUÍ - SEDUC-PI

Av. Pedro Freitas, S/N Centro Administrativo, Bloco D/F - Bairro São Pedro, Teresina-PI, CEP 64018-900

Contato - (86) 3216-3204 / 3392 - <http://www.seduc.pi.gov.br>

EDITAL SEDUC-PI/GSE Nº: 6/2025

Processo Nº: 00011.007160/2025-17

EDITAL DE PROCESSO SELETIVO INTERNO DE ESTUDANTES PARA PARTICIPAÇÃO EM INTERCÂMBIO EDUCACIONAL INTERNACIONAL - PROGRAMA *SEDUCKATHON* EDIÇÃO 2025

A **Secretaria de Estado da Educação do Piauí - SEDUC/PI** torna público o Edital de processo seletivo interno de estudantes da Rede Pública Estadual do Piauí, regularmente matriculados na 2ª e 3ª séries da educação básica de nível médio, para participação em intercâmbio educacional internacional, a ser realizado em 2025, conforme condições e regras adiante dispostas:

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 O presente Edital tem por objetivo **selecionar 130 (cento e trinta) estudantes da Rede Pública Estadual do Piauí regularmente matriculados no ano letivo de 2025 na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) séries da educação básica de nível médio**, para participação em intercâmbio educacional internacional, levando em conta a seguinte distribuição:

1.1.1 Seletiva *SEDUCKATHON*: 100 (cem) vagas destinadas aos estudantes de 2ª (segunda) e 3ª (terceira) séries dos cursos técnicos de nível médio em **Desenvolvimento de Sistemas, Informática e Programação de Jogos Digitais**, ofertados na Rede Estadual de Ensino Profissional e Técnico - EPT, vencedores da Maratona *SEDUCKATHON* 2025.

1.1.2 Seletiva Empreendedorismo: 10 (dez) vagas destinadas aos estudantes de 2ª (segunda) e 3ª (terceira) séries do ensino médio de turmas que possuam o componente curricular *Projeto de Vida*, conforme Matriz Curricular da Rede Pública Estadual de Ensino, com abordagem da metodologia do Programa de Empreendedorismo SEDUC, vencedores da Maratona *SEDUCKATHON* 2025.

1.1.3 20 (vinte) vagas destinadas aos estudantes de 3ª (terceira) série da educação básica de ensino médio, com as maiores médias aritméticas nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática no primeiro trimestre do ano letivo de 2025.

1.2 A inscrição do participante implicará a plena ciência e aceitação integral dos termos deste Edital, de seus anexos, de eventuais alterações, bem como da legislação vigente.

1.3 Os estudantes que participaram do intercâmbio decorrente do 1º **SEDUCKATHON 2024** não poderão se inscrever em nenhuma das vagas ofertadas neste Edital.

1.4 O Edital e demais documentos relativos a este processo seletivo interno serão divulgados na Internet, no seguinte endereço eletrônico: <https://www.seduc.pi.gov.br/>.

2. DAS ETAPAS DO PROCESSO SELETIVO

2.1 Para as vagas previstas no subitem 1.1.1 (Seletiva *SEDUCKATHON*):

2.1.1 A seleção para as **100 (cem) vagas destinadas aos estudantes dos cursos de Desenvolvimento de Sistemas, Informática e Programação de Jogos Digitais** será composta pelas seguintes etapas:

1ª etapa: Inscrição do estudante via *internet* no link <https://www.seduc.pi.gov.br/>;

2ª etapa: Prova objetiva de conhecimentos específicos e de Língua Inglesa;

3ª etapa: Submissão do Projeto de Programação, de acordo com um dos temas definidos neste Edital;

4ª etapa: Participação presencial na Maratona *SEDUCKATHON*.

2.2 Para as vagas previstas no subitem 1.1.2 (Seletiva Empreendedorismo)

2.2.1 A seleção para as **10 (dez) vagas destinadas aos estudantes de 2ª (segunda) e 3ª (terceira) séries do ensino básico de nível médio de turmas que tenham o componente curricular *Projeto de Vida*, conforme Matriz Curricular da Rede Pública Estadual de Ensino, com abordagem da metodologia Programa de Empreendedorismo SEDUC**, será composta pelas seguintes etapas:

1ª etapa: Inscrição da equipe pelo gestor da escola via *internet* no link <https://www.seduc.pi.gov.br/>, que direcionará para página do "Fala, Gestor";

2ª etapa: Prova subjetiva de conhecimentos específicos (empreendedorismo) e Prova objetiva de Língua Inglesa;

3ª etapa: Submissão do Projeto de Empreendedorismo, de acordo com um dos temas definidos neste Edital;

4ª etapa: Participação presencial na Maratona *SEDUCKATHON*.

2.3 Para as vagas previstas no subitem 1.1.3

2.3.1 A seleção para as **20 (vinte) vagas destinadas aos estudantes de 3ª**

(terceira) série do ensino médio, no ano letivo de 2025, com as maiores médias aritméticas nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática durante o primeiro trimestre do ano letivo de 2025, será realizada pela Superintendência de Ensino - SUPEN, independentemente de inscrição, observando-se, ainda, o disposto no subitem 4.1.5 deste Edital.

3. DAS INSCRIÇÕES PARA AS SELETIVAS (1ª Etapa)

3.1 As inscrições estarão abertas no período de **19 de fevereiro de 2025 a 07 de março de 2025**, de acordo com o horário oficial de Brasília/DF, no link <https://www.seduc.pi.gov.br/>.

3.2 Para efetuar a inscrição, o interessado que atender aos requisitos previstos neste Edital deverá acessar, via *internet*, o link <https://www.seduc.pi.gov.br/> e selecionar uma das **seletivas** previstas no item 2 deste Edital: **1.1.1- Seletiva SEDUCKATHON** ou **1.1.2 - Seletiva Empreendedorismo**, para a qual deseja concorrer.

3.2.1. Os estudantes regularmente matriculados nos cursos técnicos de nível médio de **Desenvolvimento de Sistemas, Informática e Programação de Jogos Digitais** devem, **obrigatoriamente**, selecionar a opção **1.1.1 - Seletiva SEDUCKATHON** no ato da inscrição.

3.2.2 Para a inscrição na **Seletiva Empreendedorismo**, o gestor da escola deverá inscrever apenas **uma equipe por escola**, composta, obrigatoriamente, **por 5 (cinco) estudantes e 1 (um) professor, a partir da avaliação da participação dos estudantes no componente curricular Projeto de Vida.**

3.3 A participação dos estudantes será gratuita e implicará, automaticamente, o conhecimento e a aceitação de todas as condições estabelecidas neste Edital, sobre as quais o participante não poderá alegar desconhecimento.

3.4 A SEDUC/PI não se responsabilizará por requerimentos de inscrição não recebidos por fatores técnicos ou logísticos que impossibilitem a transferência dos dados, bem como por falhas de comunicação ou congestionamento das linhas de transmissão de dados.

3.5 Após o período de inscrições, será divulgada no site <https://www.seduc.pi.gov.br/> a relação dos participantes com inscrições homologadas, os quais estarão aptos a realizar a Prova Objetiva/Subjetiva (2ª Etapa).

3.6 Os estudantes regularmente matriculados na 3ª série do ensino médio concorrerão automaticamente às **20 (vinte) vagas previstas no subitem 1.1.3, não sendo necessário realizar inscrição no sistema.**

4. DAS ETAPAS DE SELEÇÃO

4.1 Da Prova Objetiva/Subjetiva (2ª Etapa)

4.1.1 As provas da Seletiva **SEDUCKATHON** e da Seletiva Empreendedorismo,

de caráter classificatório e eliminatório, serão realizadas presencialmente na escola em que o estudante estiver matriculado, conforme cronograma (**ANEXO I**).

4.1.2 Após a realização das Provas, a SEDUC/PI divulgará, no site <https://www.seduc.pi.gov.br/>, a lista dos participantes classificados em cada seletiva, em ordem decrescente, conforme Nota Final (NF) das provas Objetiva/Subjetiva, de acordo com o cronograma (**ANEXO I**).

4.1.3 Das Provas da Seletiva *SEDUCKATHON*

4.1.3.1 Na Seletiva *SEDUCKATHON*, a **Prova Objetiva** será composta de **65(sessenta e cinco) questões de múltipla escolha**, elaboradas com base nos conteúdos programáticos constantes no **Anexo II**, contendo a seguinte estrutura:

Área de conhecimento	Número de questões	Pontos	Peso	Total de pontos
Língua Inglesa	30 (trinta)	30	1	30
Conhecimentos Específicos	35 (trinta e cinco)	35	2	70

4.1.3.2 Para fins de composição, a Nota Final (NF) será obtida de acordo com a fórmula abaixo:

$$NF = (NPC \times 2 + NPI \times 1)/10$$

NF = Nota Final;

NPC = Nota da Prova de Conhecimentos Específicos;

NPI = Nota da Prova de Língua Inglesa.

4.1.3.3 Será considerado classificado o participante que obtiver **Nota Final (NF)** igual ou superior a 6,0 (seis) pontos.

4.1.3.4 Em caso de empate, serão obedecidos os seguintes **critérios** de desempate, nesta ordem:

- a) maior nota na prova de Conhecimentos Específicos;
- b) maior nota na prova de Língua Inglesa;
- c) maior média no rendimento escolar do ano de 2024;
- d) maior idade em meses.

4.1.3.5 Os 5 (cinco) estudantes classificados com as melhores Notas Finais (NF) de cada escola formarão, automaticamente, a equipe que representará a Unidade de Ensino nas etapas subsequentes deste processo seletivo.

4.1.3.6 A Unidade de Ensino que não obtiver, no mínimo, 5 (cinco) estudantes classificados nesta etapa, não terá equipe formada nem estará apta a seguir para a etapa seguinte.

4.1.4 Das Provas da Seletiva Empreendedorismo

4.1.4.1 Na Seletiva **Empreendedorismo**, a prova será composta de **33 (vinte e três) questões**, que serão elaboradas com base nos conteúdos programáticos constantes do **Anexo II**, contendo a seguinte estrutura:

Área de conhecimento	Número de questões	Pontos	Peso	Total de pontos
Língua Inglesa	30 (trinta) questões de múltipla escolha	30	1	30
Conhecimentos Específicos	3 (três) questões subjetivas	35 (2 questões de 10 pontos e 1 questão de 15 pontos)	2	70

4.1.4.1.1 A prova objetiva de Língua Inglesa será composta de 30 (trinta) questões e deverá ser realizada individualmente por cada estudante da equipe.

4.1.4.1.2 A prova subjetiva de Conhecimentos Específicos será composta de 3(três) questões e deverá ser realizada de forma conjunta pelos 5 (cinco) alunos que integram a equipe.

4.1.4.2 Para fins de composição, a **Nota Final (NF) da equipe** será obtida de acordo com a fórmula abaixo:

$$NA = (NPC \times 2 + NPI \times 1)/10$$

NA = Nota Aluno;

NPC = Nota da Prova de Conhecimentos Específicos da **equipe**;

NPI = Nota da Prova de Língua Inglesa.

$$NF = (NA1 + NA2 + NA3 + NA4 + NA5)/5$$

NF = Nota Final da equipe

4.1.4.3 Nessa seletiva, serão classificadas as equipes que obtiverem **Nota Final (NF)** igual ou superior a 6,0 (seis) pontos.

4.1.4.4 Serão aprovadas para a etapa seguinte (submissão de projetos) as **50**

(cinquenta) equipes com as maiores Notas Finais (NF).

4.1.4.5 Em caso de empate, serão obedecidos os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

- a) maior nota da equipe na prova de Conhecimentos Específicos;
- b) maior soma das notas da equipe na prova de Língua Inglesa;
- c) maior soma do rendimento acadêmico dos alunos da equipe no ano de 2024.

4.1.5 A seleção para as **20 (vinte) vagas destinadas aos estudantes regularmente matriculados na 3ª (terceira) série do ensino médio com maiores médias aritméticas nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática**, será realizada pela Superintendência de Ensino - SUPEN, considerando as notas regulares dos estudantes no **primeiro trimestre do ano letivo de 2025** e, em caso de empate, serão obedecidos os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

- a) maior nota no Sistema de Avaliação Educacional do Piauí-SAEPI/2024;
- b) maior nota no 1º SimulaX realizado em 2025;
- c) maior idade (incluindo anos e meses).

4.2 Da Submissão de Projetos (3ª etapa)

4.2.1 Projeto de Programação - Seletiva *SEDUCKATHON*

4.2.1.1 Cada equipe de estudantes, formada conforme o **subitem 4.1.3.5**, deverá indicar 01 (um) professor de um dos cursos técnicos previstos neste edital, para orientar a elaboração e execução de um **Projeto de Programação**, que deverá abordar uma das seguintes temáticas:

- a) inovação para melhoria educacional;
- b) inclusão social e sustentabilidade na comunidade escolar;
- c) processos de aprendizagem;
- d) inteligência artificial e o uso de tecnologias na escola;
- e) soluções práticas para melhoria da gestão e do ambiente escolar.

4.2.1.2 Caso não haja professor disponível na escola para orientar a equipe de estudantes classificada, a SEDUC/PI poderá indicar o professor orientador para a equipe.

4.2.1.3 O Projeto de Programação deverá ter até 15 (quinze) laudas, obedecer às normas da ABNT e conter os seguintes tópicos: apresentação, justificativa, objetivos (geral e específicos), metodologia, resultados esperados e referências bibliográficas, conforme modelo disponibilizado no *link* <https://www.seduc.pi.gov.br/>.

4.2.1.4 Os Projetos de Programação serão avaliados por uma banca examinadora

composta por professores da área de programação.

4.2.1.5 Após a avaliação dos Projetos de Programação, a **banca selecionará as 30 (trinta) melhores equipes**, conforme os critérios constantes no **Anexo III**, para participarem da Maratona *SEDUCKATHON*, que ocorrerá em Teresina-PI, conforme cronograma (**ANEXO I**).

4.2.2 Projeto de Empreendedorismo - Seletiva Empreendedorismo

4.2.2.1 As equipes aprovadas na seletiva, conforme o **subitem 4.1.4**, deverão, sob a orientação de um professor, elaborar um Projeto de Empreendedorismo que apresente elementos de aplicabilidade da proposta, devendo abordar uma das seguintes temáticas:

- a) inovação para melhoria educacional;
- b) inclusão social e sustentabilidade na comunidade escolar;
- c) processos de aprendizagem;
- d) inteligência artificial e o uso de tecnologias na escola;
- e) soluções práticas para melhoria da gestão e do ambiente escolar.

4.2.2.2 O Projeto de Empreendedorismo deverá ter até 15 (quinze) laudas, obedecer às normas da ABNT e contemplar os seguintes tópicos: apresentação, objetivos (geral e específicos), metodologia, resultados esperados e referências bibliográficas, conforme modelo que será disponibilizado no *link* <https://www.seduc.pi.gov.br/>.

4.2.2.3 Os Projetos de Empreendedorismo serão avaliados por uma banca examinadora composta por professores da área de empreendedorismo.

4.2.2.4 Após a avaliação dos Projetos de Empreendedorismo, a banca selecionará as **5 (cinco) melhores equipes**, conforme os critérios constantes do **Anexo III**, para participarem da Maratona *SEDUCKATHON*, que ocorrerá em Teresina-PI, conforme cronograma (**ANEXO I**).

4.2.3 Todos os projetos deverão ser encaminhados exclusivamente via internet, no *link* <https://www.seduc.pi.gov.br/>, **até as 23h59min do dia 02 de abril de 2025**.

4.2.4 Após a submissão do projeto, não será permitida a inclusão ou substituição de qualquer documento.

4.2.5 A SEDUC/PI não se responsabiliza por submissões não recebidas devido a problemas técnicos, falhas de comunicação ou congestionamento das linhas de comunicação que impossibilitem a transferência de dados.

4.2.6 Os critérios de avaliação e elegibilidade dos projetos estão detalhados no **Anexo III**.

4.2.7 A SEDUC/PI divulgará no *site* <https://www.seduc.pi.gov.br/>, a lista dos Projetos classificados para a Fase Final (Maratona *SEDUCKATHON*), conforme cronograma (**Anexo I**).

4.2.8 As equipes com projetos selecionados nesta etapa deverão, até o dia da Maratona *SEDUCKATHON*, estar com toda a documentação pessoal atualizada, incluindo autorização assinada pelos pais ou responsáveis para emissão de passaporte, a fim de viabilizar a logística para o intercâmbio. As orientações e modelos de formulários serão disponibilizados no site da SEDUC/PI: <https://www.seduc.pi.gov.br/>.

4.3 Da Maratona *SEDUCKATHON* (Quarta etapa)

4.3.1 A Maratona *SEDUCKATHON* corresponde à 4ª etapa deste processo seletivo e consiste em uma competição envolvendo os estudantes das seletivas das áreas de programação (seletiva *SEDUCKATHON*) e de empreendedorismo (seletiva Empreendedorismo), em que as equipes desenvolverão e/ou apresentarão seus projetos, que serão avaliados por uma banca examinadora específica, para fins da premiação com o intercâmbio educacional internacional.

4.3.2 As equipes selecionadas na terceira etapa (Submissão do Projeto) participarão da Maratona *SEDUCKATHON*, que será realizada entre os dias **4 a 6 de junho de 2025, em Teresina-PI**, em local e horários que serão posteriormente informados aos participantes.

4.3.3 A SEDUC/PI garantirá as condições necessárias para traslado, recepção, hospedagem e alimentação das equipes participantes da Maratona *SEDUCKATHON*.

4.3.4 Caso algum estudante da Seletiva *SEDUCKATHON* não possa comparecer à Maratona *SEDUCKATHON*, por motivo previamente justificado e validado pela Comissão Organizadora, será convocado o primeiro estudante imediatamente classificado da escola na segunda etapa (Prova Objetiva), para recompor a equipe.

4.3.5 Na seletiva Empreendedorismo, em caso de desistência de algum participante, a situação deverá ser submetida à apreciação da Comissão Organizadora, que avaliará a necessidade de recomposição da equipe.

4.3.6 Havendo impossibilidade de recomposição da equipe (Seletiva *SEDUCKATHON* e Empreendedorismo), sendo mantido o quantitativo mínimo de **4 (quatro)** estudantes, a equipe poderá seguir na competição.

4.3.7 Caso o professor orientador, por motivo justificado, não comparecer à Maratona *SEDUCKATHON*, a SEDUC/PI poderá indicar o professor substituto.

4.3.8 Durante a Maratona *SEDUCKATHON*, as equipes classificadas deverão:

a) **Seletiva *SEDUCKATHON***: desenvolver o **Projeto de Programação** proposto, sob a orientação do professor indicado pela equipe, conforme cronograma do evento divulgado pela organização.

b) **Seletiva Empreendedorismo**: expor **Projeto de Empreendedorismo** proposto, sob a orientação do professor da equipe, conforme cronograma do evento divulgado pela organização.

4.3.9 No início da Maratona *SEDUCKATHON*, os participantes receberão o Regulamento da Competição, cujas regras deverão ser rigorosamente seguidas, sob pena de eliminação da equipe.

4.3.10 As equipes finalistas serão avaliadas ao longo de toda a Maratona *SEDUCKATHON* e, ao término da competição, deverão apresentar o resultado do projeto, em formato *pitch*, para a banca examinadora.

4.3.11 Após a apresentação dos projetos, a banca examinadora terá até o final da Maratona *SEDUCKATHON* para apresentar a lista classificatória das equipes vencedoras da competição que serão premiadas com o intercâmbio.

5. DOS RECURSOS

5.1 Caberá recurso ao resultado da primeira, segunda e terceira etapas do presente processo seletivo, conforme as datas previstas no **ANEXO I**.

5.2 Para recorrer, o participante deverá utilizar o formulário disponibilizado no sistema de inscrições, endereço eletrônico <https://www.seduc.pi.gov.br/>, respeitando as instruções previstas neste Edital.

5.3 Ao se inscrever neste processo seletivo, os participantes concordam que, em nenhuma hipótese, serão aceitos pedidos de revisão de recurso, recurso de gabarito oficial definitivo ou contra o resultado final da Maratona *SEDUCKATHON*.

6. DA PREMIAÇÃO

6.1 As equipes vencedoras da Maratona *SEDUCKATHON* serão premiadas com intercâmbio educacional internacional. Os países de destino serão divulgados pela SEDUC/PI na competição, observando-se a ordem classificatória.

6.2 A definição dos países de destino do intercâmbio e os critérios de escolha pelas equipes premiadas serão publicizados pela SEDUC/PI durante o evento da Maratona *SEDUCKATHON*.

6.3 Os estudantes **premiados** pelas vagas das seletivas *SEDUCKATHON* e Empreendedorismo **NÃO** poderão concorrer às vagas previstas no **subitem 1.1.3**.

7. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

7.1 É de inteira responsabilidade dos participantes deste processo seletivo a observância dos prazos estabelecidos no **Anexo I**.

7.2 É vedada a cobrança de quaisquer taxas, mensalidades ou contribuições relativas a todas as etapas deste processo seletivo.

7.3 Será priorizado o atendimento aos estudantes com deficiência no decorrer deste processo seletivo.

7.4 Durante as etapas do presente processo seletivo, inclusive na etapa presencial da Maratona *SEDUCKATHON*, os participantes serão submetidos a outras formas de avaliação do conhecimento e aprendizagem na área de Língua Inglesa, conforme conteúdo programático do **Anexo II**.

7.5 Será eliminado do processo seletivo, em qualquer fase, inclusive no período da execução, o participante que cometer falsidade ideológica nas informações prestadas quanto à apresentação de documentos e/ou fornecer informações inverídicas, devidamente comprovadas, sem prejuízo de outras sanções civis e criminais cabíveis.

7.6 Os casos omissos ou situações não previstas neste Edital serão resolvidos pela Comissão Organizadora do presente processo seletivo.

7.7 Informações adicionais e esclarecimentos a respeito do processo seletivo poderão ser obtidos pelo e-mail seduckathon@seduc.pi.gov.br.

(assinado eletronicamente)

Francisco Washington Bandeira Santos Filho

Secretário de Estado da Educação do Piauí

ANEXO I – CRONOGRAMA

DATAS PREVISTAS	ATIVIDADES
19/02/2025	Lançamento e publicação do Edital
19/02/2025 a 07/03/2025	Período de inscrições
10/03/2025	Publicação da lista preliminar de inscritos
11/03/2025	Prazo para interposição de recursos contra a lista de inscritos
12/03/2025	Resultados da análise dos recursos contra a lista de inscritos
12/03/2025	Publicação da lista final de inscritos
28/03/2025	Aplicação presencial da Prova Objetiva/Subjetiva
28/03/2025	Divulgação do gabarito oficial da Prova Objetiva
31/03/2025	Período para interposição de recurso contra o gabarito oficial
	Resultado dos recursos contra gabarito oficial e divulgação do

02/04/2025	gabarito oficial final
07/04/2025	Divulgação do resultado classificatório das Provas
08/04/2025	Período para interposição de recurso ao resultado classificatório das Provas
10/04/2025	Divulgação do resultado dos recursos ao resultado classificatório das Provas
10/04/2025	Divulgação do resultado final classificatório das Provas
10/04/2025 a 02/05/2025	Período para submissão de Projetos
02/05/2025 a 09/05/2025	Período de análise dos Projetos
12/05/2025	Divulgação do resultado classificatório dos Projetos
13/05/2025	Recursos contra o resultado classificatório dos Projetos
15/05/2025	Resultado dos recursos contra o resultado classificatório dos projetos e resultado final classificatório dos projetos
04/06/2025 a 06/06/2025	Realização da Maratona SEDUCKATHON
06/06/2025	Divulgação do Resultado Final da Maratona SEDUCKATHON
09/06/2025	Início dos trâmites preparatórios para o intercâmbio
Agosto a dezembro de 2025	Período previsto de realização dos intercâmbios

ANEXO II - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. CONTEÚDO ESPECÍFICO - Seletiva *SEDUCKATHON*

1.1 Tecnologias e Ambientes Virtuais de Aprendizagem

1.1.1 Origem, conceitos e significados da educação à distância - EAD.

1.1.2 A modalidade presencial versus a modalidade à distância.

1.1.3 As tecnologias digitais e sua contribuição para a educação à distância.

1.1.4 Os agentes na EAD: estudante, professor autor/formador, professor mediador/tutor.

1.1.5 O Ambiente Virtual de Aprendizagem como sala de aula.

1.1.6 Ambiente Virtual de Aprendizagem na Plataforma MOODLE.

1.1.7 Os elementos e as ferramentas da Plataforma MOODLE.

1.2 Educação Ambiental e Sustentabilidade

1.2.1 Educação ambiental, meio ambiente, cidadania e sustentabilidade.

1.2.2 Ações humanas: consequências globais e regionais.

1.2.3 Relações ecológicas: equilíbrio, desequilíbrio e responsabilidade social.

1.2.4 Caracterização das diferentes ações e impactos ambientais associados à área da informática.

1.2.5 Os três R (reduzir, reutilizar, reciclar) no contexto da informática.

1.2.6 Tecnologias sustentáveis na área da informática.

1.2.7 Responsabilidade do profissional de informática em relação ao meio ambiente.

1.3 Lógica de programação

1.3.1 Fundamentos básicos de algoritmos e lógica de programação.

1.3.2 Comandos de entrada e saída.

1.3.3 Variáveis e tipos de dados.

1.3.4 Estruturas de decisão.

1.3.5 Estruturas de repetição.

1.3.6 Vetores e matrizes.

2. CONTEÚDO ESPECÍFICO - Seletiva Empreendedorismo

2.1 Empreendedorismo no contexto contemporâneo

2.1.1 O que é empreendedorismo?

2.1.2 Panorama Geral do Empreendedorismo e sua importância:

a) para o indivíduo;

b) para o contexto acadêmico (protagonismo estudantil);

c) para a sociedade;

d) para os negócios.

2.2 Empreendedorismo disciplinado

2.2.1 O impacto MIT.

2.2.2 Mitos e Verdade.

2.3 Habilidades e atitudes essenciais para empreender

2.3.1 Percepção de si e competências socioemocionais.

2.3.2 Perfil Empreendedor:

2.3.2.1 Os 10 comportamentos empreendedores disciplinados;

2.3.2.2 Soft e hard skills.

2.3.3. Desenvolvimento de criatividade para empreender.

2.4 Mentalidades empreendedoras:

2.4.1 Identificação de oportunidades e possibilidades para geração de ideias, projetos e/ou novos negócios.

2.4.2 Recursos tecnológicos e o potencial para o desenvolvimento e escalabilidade de projetos e/ou negócios.

2.4.3 Inovação Aberta: conceito e aplicações.

2.4.4 Redes de relações e de colaboração.

2.5. Trajetórias de empreendedores: Exemplos de vida e carreiras como fonte de inspiração

2.5.1 Histórias de empreendedores inovadores: conhecimentos gerais.

2.5.2 Outras formas: Empreendedorismo Social e Intraempreendedorismo.

2.6. Recursos e metodologias para o desenvolvimento de ação empreendedora, projetos e/ou negócios

2.6.1 Pensamento visual para negócios (Design Thinking).

2.6.2 Mapas mentais para empreendedores.

2.6.3 Plano de ação para empreendedores.

2.6.4 Modelagem de Negócios com o Business Model Canvas, Empreendedor Disciplinado.

3. CONTEÚDO DE INGLÊS (Seletiva SEDUCKATHON e Seletiva Empreendedorismo)

3.1 Conteúdos gramaticais - Nível Básico (*Beginner Grammar Topics*)

3.1.1 Presente simples e contínuo (*Present Simple and Present Continuous*).

3.1.2 Pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos (*Personal, Possessive, and Demonstrative Pronouns*).

3.1.3 Artigos definidos e indefinidos (*Definite and Indefinite Articles*).

3.1.4 Verbos modais básicos: can/can't, must/mustn't (*Basic Modal Verbs: can/can't, must/mustn't*).

3.1.5 Preposições de lugar e tempo (*Prepositions of Place and Time*).

3.1.6 Verbos regulares e irregulares básicos (*Basic Regular and Irregular Verbs*).

3.1.7 Frases afirmativas, negativas e interrogativas (*Affirmative, Negative, and Interrogative Sentences*).

3.1.8 Vocabulário (*Vocabulary*)

3.1.8.1 Saudações e apresentações (*Greetings and Introductions*).

3.1.8.2 Informar e obter informações pessoais (*Personal Information*).

3.1.8.3 Rotinas diárias e hábitos (*Daily Routines and Habits*).

3.1.8.4 Números, datas e horas (*Numbers, Dates, and Time*).

3.1.8.5 Descrição de pessoas, lugares e objetos (*Descriptions of People, Places, and Objects*).

3.2 Conteúdos Gramaticais - Nível Intermediário (*Intermediate Grammar Topics*)

3.2.1 Presente perfeito e passados simples e contínuo (*Present Perfect, Past Simple and Past Continuous*).

3.2.2 Futuros simples, contínuo e com "going to" (*Future Simple, Future Continuous, and Going to*).

3.2.3 Verbos modais de possibilidade, obrigação e dedução (*Modal Verbs of Possibility, Obligation, and Deduction*).

3.2.4 Voz passiva (*Passive Voice*).

3.2.5 Discurso direto e indireto (*Direct and Indirect Speech*).

3.2.6 Orações condicionais (*Conditional Sentences: Zero, First, and Second Conditional*).

3.2.7 Prefixos e sufixos (*Prefixes and Suffixes*).

ANEXO III - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

1. Critérios de Avaliação do Projeto de Programação (Seletiva *SEDUCKATHON*)

1.1 Inovação - será julgado se a ideia proposta no projeto do time classificado na etapa da Prova Objetiva realmente traz uma nova forma de se realizar uma atividade ou resolver um problema, dentro de um dos temas propostos no subitem **4.2.1**.

1.2 Viabilidade técnica - será avaliada a viabilidade técnica de implementação da solução, incluindo as barreiras de entrada e restrições legais.

1.3 Objetivos do projeto - serão avaliados os objetivos propostos no projeto e seu alinhamento com a metodologia e resultados esperados.

1.4 Metodologia proposta - será julgada a metodologia proposta no projeto, sua coerência e factibilidade.

1.5 Impacto social - será avaliado o quanto a solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade e a comunidade escolar.

2. Critérios de Avaliação do Projeto de Empreendedorismo (Seletiva Empreendedorismo)

2.1 Apresentação do projeto - será avaliada a clareza e a concisão da exposição da ideia, destacando o problema, o público, a solução proposta e o seu diferencial.

2.2 Metodologia proposta - será avaliada a metodologia proposta no projeto, sua coerência e factibilidade.

2.3 Objetivos do projeto - serão avaliados os objetivos propostos no projeto e seu alinhamento com a metodologia e resultados esperados.

2.4 Inovação - será avaliada a capacidade da solução proposta transformar algo que já existe e/ou propor algo novo, gerando resultados significativos.

2.5 Viabilidade técnica e operacional - será avaliada a viabilidade técnica e operacional de implementação da solução, incluindo recursos disponíveis e possibilidades reais de implementação considerando o contexto citado.

2.6 Impacto social - será avaliado o quanto a solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade e a comunidade escolar.



Documento assinado eletronicamente por **FRANCISCO WASHINGTON BANDEIRA SANTOS FILHO - Matr.1920716**, Secretário de Estado da Educação, em 19/02/2025, às 19:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no Cap. III, Art. 14 do [Decreto Estadual nº 18.142, de 28 de fevereiro de 2019](#).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site



https://sei.pi.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador [016453077](#) e o código CRC A948B46A.

Processo SEI: 00011.007160/2025-17

Documento SEI: [016453077](#)