

EDITAL N.º 03/2021 – DTI/SEED

PROCESSO DE SELEÇÃO, POR MEIO DE CREDENCIAMENTO, PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS, ENSINO MÉDIO, EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS, MATRICULADOS NAS INSTITUIÇÕES DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE ENSINO DO PARANÁ, E PARA PROFESSORES VINCULADOS À REDE PÚBLICA ESTADUAL DE ENSINO PARA A PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA EDUTECH.

A SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE DO PARANÁ, por meio da DIRETORIA DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, torna pública a abertura de inscrições para o PROCESSO DE CREDENCIAMENTO de estudantes do Ensino Fundamental – Anos Finais, Ensino Médio, Educação Profissional, Educação de Jovens e Adultos, da rede pública estadual de ensino do Paraná, e de professores da rede pública estadual de ensino, para a participação em cursos de tecnologia e inovação, do PROGRAMA EDUTECH.

O PROGRAMA EDUTECH é uma iniciativa da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte, que visa a formação de estudantes na área de tecnologia e inovação para o desenvolvimento de projetos significativos à comunidade. Ao final da formação, os estudantes terão a oportunidade de serem protagonistas na aplicação de estratégias para resolução de problemas, desde suas práticas escolares e vivências pessoais.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. O Processo de Credenciamento de que trata o presente Edital é destinado a classificar, por ordem de inscrição e no limite do quantitativo de vagas, estudantes e professores, conforme requisitos descritos no item 2.

1.2. Os cursos serão ofertados conforme disposto no Anexo I.

1.3. Os interessados deverão atender ao presente Edital, bem como demais normativas relacionadas à oferta do programa Edutech.

1.4. Os cursos serão ofertados por meio de plataforma educacional de programação e Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

2. DOS REQUISITOS E ESPECIFICAÇÕES

2.1. Pelo presente edital o candidato se compromete a dispor de recursos para a realização do curso, sendo estes, computador ou notebook, com acesso à internet banda larga.

2.1.1. O computador deve ser compatível com os atuais navegadores de internet e possuir, no mínimo, 4GB de memória RAM.

2.2. A SEED não se responsabilizará por disponibilizar equipamentos aos cursistas para execução do curso e não tem obrigação de facultá-los, portanto, o cursista deverá atender aos requisitos mínimos descritos no item 2.1.

2.3. Além do contido no item 2.1., os estudantes interessados deverão:

2.3.1. No ato da inscrição estar matriculado em Instituição da rede pública estadual de ensino, em qualquer das etapas ou modalidades, Ensino Fundamental – Anos Finais, Ensino Médio, Educação Profissional ou Educação de Jovens e Adultos; e

2.3.2. Ter disponibilidade de horário em turno diferente ao seu turno de matrícula.

2.4. Além do contido no item 2.1., os professores interessados deverão:

2.4.1. Ter vínculo com a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte, pertencendo ao Quadro Próprio do Magistério – QPM ou Regime Especial do Professor – REPR (PSS); e

2.4.2. Ter disponibilidade de horário em turno diferente ao seu turno de suprimento.

2.5. A inscrição, neste processo de credenciamento ou no curso é opcional, sem custo para os inscritos.

2.6. Não haverá nenhum pagamento de bolsa para cursistas, sejam alunos ou servidores vinculados à Secretaria de Estado da Educação e do Esporte.

2.7. Os cursos, objeto do presente Processo de Credenciamento, não serão computados para progressão na carreira, tampouco garantirão adicional financeiro ao servidor cursista ou qualquer adicional pecuniário aos interessados em participar da formação.

2.7.1. A oferta dos cursos, objeto deste Edital, não faz parte da proposta de formação continuada da SEED, sendo de livre adesão aos interessados em adquirir conhecimento e prática, em programação de computadores e dispositivos móveis, em caráter de aprimoramento profissional.

3. DA OFERTA DE VAGAS

3.1. Serão disponibilizadas 66.400 (sessenta e seis mil e quatrocentas) vagas aos estudantes da rede pública estadual de ensino, matriculados no Ensino Fundamental – Anos Finais, Ensino Médio, Educação Profissional ou Educação de Jovens e Adultos.

3.1.1. Os estudantes matriculados no 6º ou 7º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais, terão como opção o curso de Games e Animações - Nível 1.

3.1.2. Os estudantes matriculados no 8º ou 9º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais, terão como opção o curso de Games e Animações – Nível 2.

3.1.3. Os estudantes matriculados no 1º Ano do Ensino Médio e na Educação de Jovens e Adultos (Ensino Fundamental – Fase II), terão como opção o curso de FRONT-END com HTML e CSS.

3.1.4. Os estudantes matriculados no 2º Ano do Ensino Médio e na Educação de Jovens e Adultos (Ensino Médio) poderão escolher um dos cursos abaixo:

- a. Desenvolvimento MOBILE baseado em JavaScript; e
- b. Data Science (Ciência de Dados).

3.1.5. Os estudantes matriculados no 3º Ano do Ensino Médio ou na Educação Profissional (todos os anos), poderão escolher um dos cursos abaixo:

- a. Programação em JAVA; e
- b. Programação em Python.

3.2. Serão ofertadas 2.000 (duas mil) vagas aos professores, pertencentes ao Quadro Próprio do Magistério - QPM ou Regime Especial do Professor (REPR) contratados pelo Processo Seletivo Simplificado (PSS), que atuam nas Instituições

da rede pública estadual de ensino, em qualquer disciplina/área/componente curricular.

3.2.1. Os professores poderão escolher um dos cursos abaixo:

- a. Games e Animações - Nível 1;
- b. Games e Animações - Nível 2;
- c. FRONT-END com HTML e CSS;
- d. Desenvolvimento MOBILE baseado em JavaScript;
- e. Data Science (Ciência de Dados);
- f. Programação em JAVA; e
- g. Programação em Python.

3.3. Caso o total de interessados ultrapasse o quantitativo de vagas ofertadas, os excedentes ficarão em lista de espera, e na ocorrência de desistência ou desligamento de cursistas, as vagas remanescentes poderão ser remanejadas.

3.4. Havendo vagas sobressalentes em qualquer modalidade de oferta, as mesmas poderão ser remanejadas para outras modalidades, a critério da SEED/PR.

4. DA INSCRIÇÃO

4.1. Para se candidatar, o interessado deverá preencher o formulário, no seguinte endereço <http://www.educacao.pr.gov.br/programacao>, conforme períodos de inscrição das modalidades de oferta.

4.2. O interessado deverá acessar o formulário por meio da conta @escola, não sendo possível tal acesso por qualquer outro meio, ou à interessados que não possuam tal conta.

4.3. A SEED abrirá as inscrições aos estudantes e aos professores, em períodos distintos, devendo o interessado se atentar para as datas e prazos.

4.3.1. O período de inscrição dos estudantes matriculados no Ensino Fundamental – Anos Finais, Ensino Médio, Educação Profissional ou Educação de Jovens e Adultos, será das 8 horas de 31 de março de 2021 às 23 horas e 59 minutos de 31 de maio de 2021.

4.3.2. O período de inscrição aos professores será das 8 horas de 31 de março de 2021 às 23 horas e 59 minutos de 31 de maio de 2021.

4.4. No momento da inscrição, o interessado deverá indicar o curso que deseja realizar, disponível no formulário.

4.5. A SEED não se responsabilizará por inscrição não realizada, por motivos de ordem técnica, falhas de sistemas de comunicação, bem como outros fatores que impossibilitem a transferência de dados do equipamento utilizado pelo interessado na inscrição ou mesmo por erro na escolha da opção do curso.

5. DA CLASSIFICAÇÃO

5.1. Os inscritos neste Processo de Credenciamento serão classificados por ordem de inscrição.

5.2. Caso o número de inscritos exceda o número de vagas disponíveis para a realização dos cursos, serão abertas listas de espera.

5.3. As vagas serão distribuídas conforme ordem crescente de inscrição nos cursos escolhidos pelos interessados, limitadas a quantidade de vagas dispostas nos itens 3.1. e 3.2.

5.4. Poderão ser desclassificados os interessados que utilizarem informações falsas ou, por qualquer meio, tentarem burlar o presente Edital.

6. DOS CURSOS

6.1. Os selecionados serão informados **do início das atividades**, pelo seu e-mail @escola.

6.2. O término dos cursos oferecidos, coincidem com o término do ano letivo vigente.

6.3. Os conteúdos dos cursos ofertados, conforme modalidade, estão dispostos no Anexo I.

7. DA TRANSFERÊNCIA

7.1. O cursista poderá em até 30 (trinta) dias após o início do curso, solicitar transferência para outro, desde que o mesmo esteja disponível para sua etapa de ensino e/ou modalidade de oferta.

7.2. A intenção de transferência de curso deverá ser comunicada a SEED/PR no endereço programacao.parana@escola.pr.gov.br.

8. DA DESISTÊNCIA E DO DESLIGAMENTO

8.1. Será considerado desistente o cursista que comunicar à SEED a intenção de interromper o curso em qualquer tempo.

8.1.1. O cursista desistente será colocado no final da lista de espera. Caso deseje retornar ao curso, será novamente selecionado se existirem vagas remanescentes.

8.2. Será considerado desligado o cursista que computar 9 (nove) faltas consecutivas, sem prévia comunicação ou justificativa.

8.2.1. O cursista após desligamento não poderá retomar ao Projeto Edutech.

9. DO RESULTADO FINAL DO PROCESSO DE CREDENCIAMENTO

9.1. Os candidatos inscritos e selecionados para iniciarem os cursos serão avisados em seus respectivos e-mails de inscrição, do domínio @escola.

9.2. A lista de selecionados estará disponível também para consulta no site da SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE, em <http://www.educacao.pr.gov.br/programacao>.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Fica reservada à SEED/PR, por meio da Diretoria de Tecnologia e Inovação, designar as vagas remanescentes para outras modalidades de oferta de vagas do presente Edital.

10.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Diretoria de Tecnologia e Inovação.

Curitiba, 31 de março de 2021.

(assinado eletronicamente)

Marcelo Gasparin

Coordenador de Tecnologias Educacionais

(assinado eletronicamente)

André Gustavo de Souza Garbosa

Diretor de Tecnologia e Inovação

Secretaria de Estado da Educação e do Esporte

Anexo I

Edital N.º 01/2021 – DETED/DTI/SEED Conteúdos dos cursos disponíveis no Projeto EDUTECH:

Público-alvo: Estudantes do 6º e 7º Anos do Ensino Fundamental e Professores

Curso: Games e Animações - Nível 1

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Scratch: Programando seu jogo 2d Parte 1	6
	Scratch 3: Recursos avançados de um jogo 2d Parte 2	8
	Ângulos 1: Criando um jogo com matemática	7
	Ângulos 2: Desenvolvendo um jogo mais complexo	4
	Scratch Animação 1: Animações para um jogo 2d	8
	Scratch Animação 2: Dando vida a um cenário e retrabalhando sprites	8
Segundo Trimestre	Scratch Efeitos Visuais: Programando e mixando efeitos especiais	8
	Futebol Manager 1: Lidere a seleção	4
	Futebol Manager 2: Evoluindo a estratégia	4
	Futebol Manager 3: Criando um jogo mais complexo	4
	Scratch: Criando um robô gênio	7
	Troco 1: O jogo da venda	6
	Troco 2: Desafios com decimais na computação	4
	Scratch: seu jogo com física e gravidade	6
Terceiro Trimestre	Scratch: Física e efeitos especiais	6
	Storytelling: Contando histórias com Scratch	4
	Scratch: Desenvolvendo um jogo de cobrança de Pênalti	8
	Cifra de César: Criptografando e descriptografando textos	8
	App Inventor: Sabre Jedi	4
	App Inventor 2: Compartilhamento e trabalhando com mídias	5
App Inventor 3: Conectando seu aplicativo a web e outros apps	8	
	TOTAL CARGA HORÁRIA	127

Público-alvo: Estudantes do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental e Professores

Curso: Games e Animações - Nível 2

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Scratch: Programando seu jogo 2d Parte 1	6
	Scratch 3: Recursos avançados de um jogo 2d Parte 2	8
	Ângulos 1: Criando um jogo com matemática	7
	Ângulos 2: Desenvolvendo um jogo mais complexo	4
	Scratch Animação 1: Animações para um jogo 2d	8
	Scratch Animação 2: Dando vida a um cenário e retrabalhando sprites	8
	Scratch Efeitos Visuais: Programando e mixando efeitos especiais	8
	Futebol Manager 1: Lidere a seleção	4
	Futebol Manager 2: Evoluindo a estratégia	4
	Futebol Manager 3: Criando um jogo mais complexo	4
Segundo Trimestre	Scratch: Criando um robô gênio	7
	Troco 1: O jogo da venda	6
	Troco 2: Desafios com decimais na computação	4
	Scratch: seu jogo com física e gravidade	6
	Scratch: Física e efeitos especiais	6
	Storytelling: Contando histórias com Scratch	4
	Scratch: Desenvolvendo um jogo de cobrança de Pênalti	8
	Cifra de César: Criptografando e decifrando textos	8
	App Inventor: Sabre Jedi	4
	App Inventor 2: Compartilhamento e trabalhando com mídias	5
	App Inventor 3: Conectando seu aplicativo a web e outros apps	8
	Terceiro Trimestre	Construct 1: Criando seu primeiro jogo
Construct 2: Pontuação, sons e menu		7
Jogo plataforma Construct 1: Criando um jogo		7
Jogo plataforma com Construct 2: Vida, sons, e poder especial		7
Jogos clássicos parte 1: Iniciando no Javascript com Pong		6
Javascript 1: Criando um robô gênio		6
Invasão do espaço 1: Aprendendo a programar com jogos clássicos		10
Invasão do espaço 2: Refinando o jogo		6
TOTAL CARGA HORÁRIA		183

Público-alvo: Estudantes do 1º Ano do Ensino Médio, EJA - Ensino Fundamental Fase II e Professores

Curso: FRONT-END com HTML e CSS

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	16
	Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	10
	HTML5 e CSS3 parte 1: A primeira página da Web	8
	HTML5 e CSS3 parte 2: Posicionamento, listas e navegação	8
	HTML5 e CSS3 parte 3: Trabalhando com formulários e tabelas	8
	HTML5 e CSS3 parte 4: Avançando no CSS	8
Segundo Trimestre	Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk	10
	CSS Grid: Simplificando layouts	8
	Flexbox: Posicione elementos na tela	9
	Bootstrap: criação de uma single-page responsiva	12
	Bootstrap 4: Criando uma landing page responsiva	8
	Arquitetura CSS: Descomplicando os problemas	8
Terceiro Trimestre	Acessibilidade web parte 1: tornando seu front-end inclusivo	6
	Acessibilidade web parte 2: Componentes acessíveis com um pouco de JavaScript	4
	HTTP: Entendendo a web por baixo dos panos	14
	Vetores e Animação com SVG: Trabalhando com CSS e JavaScript	6
	Layouts Responsivos: Trabalhando com layouts mobile	7
	Front-end: Projeto de conclusão	6
	TOTAL CARGA HORÁRIA	156

Público-alvo: Estudantes do 2º Ano do Ensino Médio, EJA - Ensino Médio e Professores

Curso: Desenvolvimento de MOBILE baseado em JavaScript

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	16
	Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	10
	HTML5 e CSS3 parte 1: A primeira página da Web	8
	HTML5 e CSS3 parte 2: Posicionamento, listas e navegação	8
	HTML5 e CSS3 parte 3: Trabalhando com formulários e tabelas	8
	HTML5 e CSS3 parte 4: Avançando no CSS	8
Segundo Trimestre	Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk	10
	Layouts Responsivos: Trabalhando com layouts mobile	7
	JavaScript: primeiros passos com a linguagem	10
	JavaScript: introdução a Orientação a Objetos	10
	JavaScript: Interfaces e Herança em Orientação a Objetos	12
Terceiro Trimestre	React parte 1: Componentes reutilizáveis para sua webapp	6
	React parte 2: Validação, Rotas e Integração com API	8
	React: boas práticas e refatoração	10
	React Native: Trabalhando com Function components	10
	React Native: AsyncStorage e Navegação	12
TOTAL CARGA HORÁRIA		153

Curso: Data Science (Ciência de Dados)

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	16
	Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	10
	Python para Data Science: Primeiros passos	10
	Python para Data Science: Introdução à linguagem e Numpy	12
Segundo Trimestre	Python para Data Science: Funções, Pacotes e Pandas básico	10
	Data Science: Primeiros passos	6
	Python Pandas: Tratando e analisando dados	12
	Pandas: Formatos diferentes de entrada e saída (IO)	6
Terceiro Trimestre	Data Visualization: Explorando com Seaborn	6
	Data Science: Introdução a análise de series temporais	6
	Python Scikit-Learn: regressão, classificação e clustering	10
	Corretor Ortográfico em Python: Aplicando técnicas de NLP	10
	Scraping com Python: Coleta de dados na web	10
TOTAL CARGA HORÁRIA		124

Público-alvo: Estudantes do 3º Ano do Ensino Médio, Educação Profissional (todos os anos) e Professores

Curso: Programação em JAVA

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	16
	Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	10
	Java parte 1: Primeiros passos	8
	Java parte 2: Introdução à Orientação a Objetos	8
Segundo Trimestre	Java parte 3: Entendendo herança e interface	16
	Java parte 4: Entendendo exceções	12
	Java parte 5: Pacotes e java.lang	12
	Java parte 6: Conhecendo o java.util	12
	Java parte 7: Trabalhando com java.io	12
Terceiro Trimestre	Java e JDBC: Trabalhando com um banco de dados	12
	Eclipse: Produtividade Extrema na IDE com Java	12
	Threads em Java 1: Programação paralela	16
	Java e JPA: Otimizações com JPA2 e Hibernate	12
	TOTAL CARGA HORÁRIA	158

Curso: Programação em Python

Trimestre	Conteúdos	Carga horária
Primeiro Trimestre	Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	16
	Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	10
	Python 3 parte 1: Introdução à nova versão da linguagem	12
	Python 3 parte 2: Avançando na linguagem	12
	Python 3: Introdução a Orientação a objetos	12
Segundo Trimestre	Python 3: Avançando na orientação a objetos	10
	Python 3: Trabalhando com I/O	6
	Python: Manipulação de Strings	7
	Python 3: Entendendo o Tratamento de Erros	12
	Python Brasil: Validação de dados no padrão nacional	7
	Design Patterns Python I: Boas práticas de programação	16
Terceiro Trimestre	Design Patterns Python II: Boas práticas de programação	16
	Python Collections parte 1: Listas e tuplas	8
	Python Collections parte 2: Conjuntos e dicionários	9
	Pacman com Python e Pygame: Cenário e ator	12
	Pacman com Python e Pygame: Colisão e pontuação	8
	TOTAL CARGA HORÁRIA	173