

## PLANO DE TRABALHO

TERMO DE COOPERAÇÃO N.º 202300004

### I – NOME DO ÓRGÃO OU ENTIDADE

Associação Cactus

### II – DADOS DO ÓRGÃO OU ENTIDADE

Rua João Brígido, nº 1203, Joaquim Távora, Fortaleza-CE, CEP 60135-080  
CNPJ: 36.642.475/0001-29  
Telefone: (85) 99978-3679  
Site: <https://associacaocactus.com.br/>  
E-mail: jefferson.vianna@associacaocactus.com.br

### III – OBJETO DA PARCERIA

Formalização da parceria para execução da Maratona Tech, uma jornada de aprendizagem para despertar jovens dos anos finais do fundamental e do ensino médio para carreiras em tecnologia, promovida pela Associação Cactus e Movimento Tech, com o objetivo de despertar estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio para carreira em tecnologia.

### IV – JUSTIFICATIVA PARA A FORMALIZAÇÃO DA PARCERIA

Na atualidade estamos em transição da era industrial para a era digital, fenômeno este que tem transformado o modo de produção não apenas de bens de consumo, mas também de informações e conhecimentos. Este processo de incorporação de tecnologias digitais na sociedade foi nomeado de Revolução 4.0.

Visando o protagonismo dos jovens frente a uma cultura digital e de tecnologias, a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio define competências e habilidades que permitem:

Utilizar, propor e/ou implementar soluções (processos e produtos) envolvendo diferentes tecnologias para identificar, analisar, modelar e solucionar problemas complexos em diversas áreas da vida cotidiana, explorando de forma efetiva o raciocínio lógico, o pensamento computacional, o espírito de investigação e a criatividade. (BRASIL, 2019)

Ressaltando a importância em se desenvolver tais habilidades, a Associação Cactus apresenta em sua proposta o despertar nos jovens o interesse pela área de tecnologia, desenvolver o senso de protagonismo, conectar os jovens as oportunidades de capacitação/formação em tecnologia, através da linguagem de programação Scratch, além de apresentar carreiras relacionadas a área de tecnologia e suas habilidades.

Mitchel Resnick, fundador da linguagem de programação em blocos Scratch, amplia estes pressupostos com o propósito de aprender por toda a vida e defende que a programação deve ser acessível a todos por três razões: ao aprender códigos de programação, as pessoas trabalham colaborativamente, desenvolvem a organização do pensamento de forma sistemática e, ao mesmo tempo, estimulam a criatividade para resolução de problemas.

A programação é importante, em primeiro lugar, para expressar as ideias. Depois, ajuda a organizar os pensamentos. Existe também uma questão quase política: quando se aprende a programar, sente-se o poder e o controle sobre essas novas tecnologias que são tão importantes

para a nossa sociedade. É importante saber escrever não apenas pelas razões pragmáticas, mas porque nos faz sentir parte da sociedade em geral. (Mitchel Resnick, Porvir, 2014)

Compreendendo a necessidade de aprimorar as habilidades dos estudantes em tecnologia, com uma proposta que aproximasse as vivências cotidianas dos estudantes aos conteúdos escolares, sem deixar de viabilizar o desenvolvimento cognitivo e a interdisciplinaridade, a proposta da Maratona Tech de programação proporciona uma oportunidade de atingir os objetivos almejados e ainda proporciona aos estudantes, do Ensino Fundamental e Médio, um aperfeiçoamento profissional compatível com as necessidades do mundo do trabalho, agregando qualidade de vida a esses estudantes.

## V – OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS

### OBJETIVO GERAL:

Despertar estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio para carreira em tecnologia

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Desenvolver o pensamento computacional e o senso de protagonismo dos jovens

Conectar os jovens destaques a oportunidades de capacitação e formação em tecnologia

## VI – METODOLOGIA

A Maratona Tech acontece em duas fases.

Na 1ª fase, os estudantes terão um desafio conectado a projeto de vida em carreira de tecnologia. Os professores receberão plano de aula, formações e suporte para a sua aplicação, além de uma rubrica para avaliação e seleção dos estudantes classificados para a próxima fase.

Na 2ª fase, os estudantes terão desafio focado em lógica e pensamento computacional, além de ver conteúdos relacionados a projeto de vida e carreira tech. Os estudantes receberão formação, desafio a ser resolvido e suporte para sua resolução. Além disso, os professores receberão materiais de apoio para auxiliar os seus estudantes e, também, serão informados semanalmente como anda o engajamento da sua escola.

Por fim, teremos uma cerimônia de premiação nacional remota para todos os participantes informando os que serão premiados com bolsas para continuarem os estudos na carreira em tecnologia.

Todo o conteúdo, Fase 1 e Fase 2, está alinhado às competências da BNCC

## VII – COMPETÊNCIAS E ATRIBUIÇÕES

### Compete à Secretaria de Estado da Educação e do Esporte – SEED:

- a) Construção de régua de comunicação conjunta
  - o Inserção da Maratona Tech no calendário pedagógico de 2023
  - o Divulgação da Maratona Tech para sua rede de escolas, professores e estudantes para fins de inscrição
  - o Engajamento de escolas e estudantes durante a Maratona Tech
- b) Cerimônia de abertura
  - o Público alvo: Coordenadores e diretores de todas as escolas; responsável da NRE
  - o Organização e logística do evento
  - o Objetivo: formalizar o projeto no estado e encantamento das escolas
- c) Garantir que as escolas participantes possuam infraestrutura para rodar o programa
- d) Selecionar escolas na qual iremos rodar pesquisa amostral diagnóstica
- e) Cerimônia de premiação local (opcional)
  - o Público alvo: Coordenadores e diretores das escolas participantes; responsável da NRE; professores e estudantes premiados; familiares dos estudantes premiados (opcional)
  - o Organização e logística do evento local

Obs: Caso a secretaria tenha interesse, podemos premiar mais estudantes localmente do que os já premiados nacionalmente, disponibilizamos lista com o ranking dos estudantes participantes do estado. Neste caso, a secretaria seria responsável pelas premiações extras, um possível caminho para isso seria oferecer trilhas e acompanhamento do Edutech para os estudantes premiados

f) Envio das premiações para as escolas e estudantes

#### **Compete à Associação Cactus:**

- a) Construção da régua de comunicação conjunta
  - o Alinhamento com os coordenadores das NREs e responsáveis pelo programa na secretaria
  - o Preparação de toolkit de divulgação e engajamento
  - o Palestra de encantamento/engajamento no evento de abertura
  - o Reporte quinzenal com os números de estudantes, professores, escolas
  - o Relatório mensal de dados de engajamento dos estudantes e escolas
  - o Relatório por fase dos classificados nas etapas
  - o Produção de todo material online e físico de divulgação e engajamento
- b) Execução da Maratona Tech
- c) Acompanhamento e engajamento das escolas e estudantes participantes
- d) Responsável pela premiação dos premiados nacionalmente
- e) Oferecer bolsas em cursos de tecnologias para os estudantes premiados nacionalmente
- f) Cerimônia de premiação online nacional
- g) Aplicação e análise da pesquisa de impacto e satisfação da Maratona Tech
- h) Envio das premiações para a SEED

#### **VIII – METAS A SEREM ATINGIDAS**

Diante dos objetivos estabelecidos, o presente Termo de Parceria pretende alcançar os seguintes resultados:

- a) Divulgação da Maratona Tech para toda rede de escolas estaduais do estado
- b) Adesão de escolas e estudantes da rede estadual do PR a Maratona Tech
- c) Despertar jovens para o mercado de tecnologia e ajudá-los a construir o projeto de vida nesta carreira

#### **IX – ETAPAS OU FASES DE EXECUÇÃO**

<b>Nº</b>	<b>DESCRIÇÃO DAS AÇÕES</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>	<b>RESPONSÁVEL PELA AÇÃO</b>
01	Construção da régua de comunicação juntamente com a DPEB e NREs	A partir da data da publicação	31/05/2023	Associação Cactus e SEED
02	Divulgação e inscrição de escolas e professores do estado	05/06/2023	21/07/2023	SEED e escolas
03	Fase 01 da Maratona Tech – Formação dos professores e aplicação do desafio na escola	07/08/2023	25/08/2023	Associação Cactus e escolas
04	Fase 02 da Maratona Tech – Formação remota para os estudantes representantes de cada escola	11/09/2023	22/09/2023	Associação Cactus e escolas
05	Cerimônia de Premiação para os destaques nacionais	25/10/2023	25/10/2023	Associação Cactus

06	Cerimônia de Premiação para os destaques locais	30/10/2023	30/11/2023	SEED e Associação Cactus
07	Envio das premiações para os estudantes destaques	30/10/2023	15/12/2023	Associação Cactus e SEED

#### X – PARÂMETRO PARA CUMPRIMENTO DAS METAS

Nº	DESCRIÇÃO DA META	PARÂMETROS - CUMPRIMENTO DA META
01	Divulgação da Maratona Tech	100% da rede escolas do estado foram informadas da Maratona Tech
02	Adesão das escolas a Maratona Tech	Ao menos 25% da rede estadual se inscrever na Maratona Tech
03	Despertar jovens para o mercado de tecnologia	Ao menos 50% dos estudantes do PR que forem para a Fase 2, se inscreverem nas trilhas do Edutech

#### XI – MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

<p>a) Cada fase terá sua rubrica de avaliação e KPIs de acompanhamento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1ª fase: iremos acompanhar a participação dos professores na formação, o desdobramento das atividades na escola e o envio da lista dos estudantes classificados para a fase 2</li> <li>• 2ª fase: engajamento no conteúdo e entrega de desafios</li> </ul> <p>b) Elaboração de pesquisa para entender o impacto da maratona em todos professores e estudantes e avaliaremos em relação ao despertar para a carreira de tecnologia.</p> <p>c) Realização de pesquisa com escolas selecionadas pela SEED para entender o contexto antes e depois do projeto.</p> <p>d) Realização de relatórios enviados pela Cactus da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reportes quinzenais com os números de estudantes, professores, escolas;</li> <li>• Relatório mensal de dados de engajamento dos estudantes e escolas;</li> <li>• Relatório por fase dos classificados nas etapas.</li> </ul>
---

#### XII – RECURSOS FINANCEIROS

A Maratona Tech está sendo financiada por empresas parceiras, não cabendo à SEED nenhum ônus direto.
--

#### XIII – VIGÊNCIA

INÍCIO DA VIGÊNCIA	A partir da data de publicação no Diário Oficial
FIM DA VIGÊNCIA	24 meses

#### XIV – RESPONSÁVEIS LEGAIS PELA GESTÃO/FISCALIZAÇÃO

<b>Secretaria de Estado da Educação e do Esporte - SEED</b>			
NOME	Cristiane de Jesus Jakymiu	CPF	suprimido
CARGO DO FISCAL/GESTOR	Gestor/Fiscal do Acordo de Cooperação		
E-MAIL	cristiane.jakymiu@escola.pr.gov.br		
FONE	(41) 3340-5640		

ASSINATURA			
<b>Associação Cactus</b>			
NOME	Jefferson Marques Vianna	CPF	suprimido
CARGO DO FISCAL/GESTOR	Diretor Executivo		
E-MAIL	jefferson.vianna@associacaocactus.com.br		
FONE	(85) 99978-3679		
ASSINATURA			

Conheço, e APROVO, o presente Plano de Trabalho.

Datado e assinado eletronicamente.

Roni Miranda Vieira  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
Decreto nº 00011/2023

Jefferson Marques Viana  
**PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO CACTUS**

TESTEMUNHAS:

Cristiane de Jesus Jakymiu  
**SEED**

\_\_\_\_\_  
**CACTUS**