

**GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO E DA CULTURA**

EDITAL Nº 01/2021-SEEC/RN

Estabelece normas para a participação das escolas de Ensino Médio da Rede Estadual do Rio Grande do Norte na seleção de projetos de implantação de práticas educativas inovadoras de STEAM (do inglês, Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática)

A SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, DA CULTURA, DO ESPORTE E DO LAZER DO RIO GRANDE DO NORTE, no uso de suas atribuições, resolve tornar pública a abertura de inscrições e as normas para seleção de projetos de implantação de práticas educativas inovadoras de STEAM, conforme disposições a seguir:

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 A seleção de projetos de implantação de práticas educativas inovadoras de STEAM é uma iniciativa da SEEC/RN, como continuidade das ações iniciadas durante a realização do Steam Tech Camp Potiguar 20/21, sob a chancela do Steam Tech Camp Brasil, e tem como objetivo premiar projetos a serem desenvolvidos nas escolas de ensino médio da Rede Pública Estadual de Ensino do Rio Grande do Norte.

1.2 Estão aptos a participar da seleção de projetos de implantação de práticas educativas inovadoras de STEAM as escolas de ensino médio da Rede Pública Estadual do RN.

2. DA ORGANIZAÇÃO

2.1 Das escolas

2.1.1 Cada escola participante da seleção deverá:

- a) Definir entre os membros da equipe pedagógica o coordenador do projeto;
- b) Definir grupo de trabalho interdisciplinar formado por professores e estudantes;
- c) Elaborar um projeto interdisciplinar com a abordagem STEAM, considerando esta como um conjunto de aprendizagens que privilegiam a integração entre componentes



curriculares e/ou áreas do conhecimento, com destaque para a criatividade do estudante e seu protagonismo e sendo utilizados de recursos de alta ou baixa tecnologia;

d) Realizar inscrição por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela comissão do Steam Tech Camp Potiguar 20/21, onde será inserido o projeto nos espaços pré-determinados até às 23:59 (23 horas e 59 minutos) do dia 18 de abril de 2021.

2.3 Da SEEC

2.3.1 A SEEC/SUEM deverá:

- a) Divulgar na página oficial da SEEC na Internet e em suas redes sociais a seleção de projetos de implantação de práticas educativas inovadoras de STEAM;
- b) Acompanhar e dar o suporte necessário à comissão STEAM RN e às escolas durante toda a tramitação do processo;
- c) Divulgar na página oficial da Internet e em suas redes sociais o resultado da seleção no dia 16 de maio de 2021, podendo ser feita em data anterior, desde que a comissão STEAM RN tenha concluído o processo de seleção;
- d) Viabilizar a entrega dos kits de robótica educacional às 40 escolas vencedoras da seleção;
- e) Acompanhar o desenvolvimento dos projetos selecionados nas escolas;
- f) Realizar a culminância dos projetos por meio das suas apresentações em uma feira virtual de ciências das escolas da Rede Estadual em novembro de 2021.

2.4 Da Comissão STEAM RN

2.4.1 A Comissão STEAM RN é composta por seis membros, professores da Rede Estadual, que participaram da organização do Steam Tech Camp Potiguar 20/21.

2.4.2 A comissão deverá:

- a) Apresentar durante o Steam Tech Camp Potiguar 20/21 o processo seletivo;
- b) Acompanhar a divulgação do processo seletivo e as inscrições das escolas;
- c) Realizar, de acordo com critérios de qualidade e viabilidade, a seleção de 40 (quarenta) projetos inscritos;
- d) Divulgar o resultado da seleção;
- e) Entregar, via SEEC, os kits de robótica educacional para as escolas vencedoras;
- f) Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, dando apoio às iniciativas das escolas;

g) Contribuir com a organização de feiras de ciências nas Diretorias Regionais de Ensino, bem como com a feira de culminância dos projetos selecionados.

3. DAS INSCRIÇÕES, DA SELEÇÃO E DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

3.1 Das inscrições:

- a) As escolas de ensino médio realizarão suas inscrições por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela comissão do Steam Tech Camp Potiguar 20/21. No mesmo formulário serão preenchidos os itens de descrição do projeto a ser submetido;
- b) O prazo para a inscrição e submissão dos projetos é até às 23:59 (23 horas e 59 minutos) do dia 18 de abril de 2021,
- c) Cada escola poderá inscrever apenas um projeto.

3.2 Da seleção:

- a) A seleção dos projetos será realizada pela Comissão STEAM RN, considerando critérios de qualidade, de exequibilidade e de relevância pedagógica e social dos mesmos.
- b) Para a avaliação dos projetos, os membros da Comissão STEAM RN seguirão critérios de elegibilidade, seguindo pontuação, sendo a soma total de pontos obtidos utilizada para a classificação do projeto, conforme tabela abaixo:

CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE	PONTUAÇÃO
Participação no STEAM Tech Camp Potiguar 20/21	10
Criatividade e inovação	0-10
Interdisciplinaridade	0-10
Impacto pedagógico/social	0-10
Exequibilidade e replicabilidade	0-10
TOTAL	0-10

3.3 Da divulgação dos resultados:

- a) Os resultados da seleção serão divulgados no dia 16 de maio de 2021 pelo sítio da SEEC. Os responsáveis pelos projetos vencedores serão informados pelo email cadastrado no ato da inscrição;



b) A Comissão STEAM RN poderá divulgar antecipadamente os resultados, caso o processo seletivo seja concluído em data anterior à constante no item 3.3 a.

4. DA PREMIAÇÃO

4.1 Serão selecionados 40 (quarenta) projetos de implantação de práticas educativas inovadoras de STEAM;

4.2 Cada escola selecionada receberá 1 (um) kit básico de robótica educacional, composto pelos itens abaixo listados:

Caixa Organizadora G - Nitron
Arduino UNO R3 DIP + Cabo USB
Jumpers 20 cm DuPont Conjunto 40 fios Macho-Macho
Protoboard 830 Pontos
Modulo Relê 5V 10A 1 Canal
Sensor medidor de distância ultrassônico HC-SR04 (4 PINOS)
Sensor de Luminosidade LDR 5mm

4.3 Não será considerada a indicação do uso do kit básico de robótica constante na premiação no projeto submetido como critério de elegibilidade durante o processo de avaliação pela Comissão STEAM RN;

4.4 Os kits de robótica educacional serão entregues às escolas dentro do prazo de 30 dias úteis contados a partir da data de divulgação dos resultados da seleção.

5. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

5.1 As questões não explicitadas neste Edital serão devidamente analisadas e julgadas pela Comissão STEAM RN e pela SEEC/SUEM.

Getúlio Marques Ferreira
Secretário de Estado da Educação, da Cultura
do Esporte e do Lazer.

Natal/RN, 15 de março de 2021

GETÚLIO MARQUES

Secretário de Estado da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer
do Rio Grande do Norte