



4ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEE]

REGULAMENTO

1. Os objetivos

A Olimpíada de Programação de Computadores para Estudantes do Ensino Fundamental é uma iniciativa do Grupo de Estudo e Pesquisa em Inclusão Digital, dos projetos de Extensão Mutirão pela Inclusão Digital e Interação das Olimpíadas Brasileiras de Matemática para as Escolas Públicas com o Ensino da Matemática da Universidade de Passo Fundo, com apoio da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura Municipal de Passo. Seus objetivos são:

- a) Promover a introdução de programação de computadores no ensino fundamental, através do *Scratch*;
- b) Criar novas formas de utilização dos recursos de informática das escolas para o auxílio nas diversas áreas do conhecimento;
- c) Proporcionar novos desafios aos estudantes, visando à interdisciplinaridade;
- d) Aproximar a Universidade das redes de ensino.

2. Os participantes

A Olimpíada de Programação de Computadores para Estudantes do Ensino Fundamental é uma competição destinada aos estudantes de escolas do ensino fundamental, a partir do quinto ano.

3. Estrutura da Olimpíada¹

O material impresso conterà:

- a) Três desafios com sua respectiva pontuação;
- b) Um desafio desempate com sua respectiva pontuação;
- c) Os critérios de desempate.

¹ O item 6 do regulamento detalha a estrutura da olimpíada como um todo.



4ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEEFF]

4. Responsabilidades das bancas², avaliadores, supervisores, fiscais e líder de equipe.

4.1 Responsabilidades das bancas de elaboração do material impresso:

- a) Elaborar os desafios;
- b) Elaborar os critérios de avaliação;
- c) Elaborar o relatório de avaliação.

4.2 Responsabilidades dos avaliadores:

- a) Avaliar os desafios;
- b) Manter as equipes informadas acerca dos desafios já realizados através da atualização de um placar;
- c) Realizar o somatório da pontuação;
- d) Divulgar os resultados.

4.3 Responsabilidades dos supervisores das bancas:

- a) Auxiliar as bancas de elaboração e de correção, em caso de dúvidas;
- b) Orientar os professores sobre procedimentos e critérios de avaliação da olimpíada;
- c) Acompanhar as equipes nas orientações dos professores;
- d) Controlar os tempos destinados à orientação;
- e) Fazer a substituição de titulares pelos suplentes, quando solicitado pelo professor ou pela equipe.

4.4 Responsabilidades dos fiscais:

- a) Auxiliar na parte técnica (manutenção das máquinas, entrega de materiais);
- b) Entregar às equipes um balão colorido para cada desafio realizado;
- c) Solicitar ao supervisor, a pedido da equipe, os tempos para orientação;
- d) Acompanhar o envio dos desafios.

² As bancas são compostas por professores e acadêmicos de graduação e de pós-graduação da Universidade de Passo Fundo e do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense campus Passo Fundo.



4ª OLIMPIÁDA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEE]

4.5 Responsabilidades do Líder da Equipe:

- a) Receber do fiscal o material impresso;
- b) Organizar a equipe para a resolução dos desafios;
- c) Participar na solução dos desafios;
- d) Solicitar ao fiscal os tempos para orientação;
- e) Salvar os desafios no arquivo compartilhado com os avaliadores.

5. A coordenação

A coordenação da olimpíada está a cargo de uma comissão formada por professores e acadêmicos integrantes do GEPID, dos projetos de Extensão Mutirão pela Inclusão Digital e Projeto de Interação das Olimpíadas Brasileiras de Matemática para as Escolas Públicas com o Ensino da Matemática.

6. A realização

A Olimpíada de Programação de Computadores para Estudantes do Ensino Fundamental ocorrerá em três etapas: inscrição, treinamento e competição.

6.1 Inscrição e confirmação das inscrições

- a) As inscrições são gratuitas;
- b) As equipes devem ser compostas por um professor responsável, um professor suplente, três alunos titulares e dois alunos suplentes do ensino fundamental do município, a partir do quinto ano;

Nota 1: O professor responsável e os alunos componentes da equipe podem fazer parte de UMA ÚNICA equipe.

Nota 2: Os municípios e escolas participantes deverão garantir a participação dos integrantes das equipes, o traslado dos mesmos para o local da olimpíada e o **UNIFORME** das equipes.

Nota 3: Nada impede que um único município tenha equipes formadas por alunos de diferentes escolas e equipes formadas exclusivamente por alunos da mesma escola.



4ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEE]

- c) Os professores responsáveis deverão designar os componentes de sua equipe no momento da inscrição;
- d) Cada professor pode ser titular de uma única equipe dentro da competição;
- e) Serão aceitas no máximo 30 equipes para a competição - as 30 primeiras;
- f) A inscrição ocorrerá no período de **15 de setembro de 2015 a 15 de outubro de 2015**, através do site ([http://olimpiada.mtiraio.upf.br/programacao menu Inscreva-se](http://olimpiada.mtiraio.upf.br/programacao/menu%20Inscreva-se)).
- g) As equipes inscritas deverão entregar os seguintes documentos até o dia 24 de outubro de 2015:
 - cópia do comprovante de matrícula dos componentes das equipes.
 - cópia do documento de identidade ou certidão de nascimento dos componentes das equipes
 - cópia de um documento que comprove a lotação ou o estágio supervisionado dos professores – responsáveis pela equipe - na escola inscrita.

*Endereço para envio dos documentos:
Universidade de Passo Fundo
A/C Neuza Terezinha Oro – prédio B2
CEP: 99052-900
BR 285, Km 292 – bairro São José
Passo Fundo – RS*

- i) **Importante:** A escola deverá manifestar a confirmação da inscrição até **21 de novembro de 2015**, através do e-mail da Olimpíada (olimpiada.mtiraio.upf@gmail.com).

6.2 Treinamento

- a) As equipes poderão participar de oficina preparatória para orientar seus estudantes na execução dos desafios semanais:

NOTA 1: a equipe poderá escolher uma das datas de treinamento listadas a seguir:

Datas e horários de treinamento



4ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEE]

Os treinamentos ocorrerão no Laboratório Central de Informática da Universidade de Passo Fundo, prédio B5. Nas seguintes datas:

- 19/10: das 14 horas às 17 horas;
- 23/10: das 14 horas às 17 horas;
- 24/10: das 13 horas às 16 horas.

NOTA 2: *fica facultativo a participação das equipes inscritas nos treinamentos, porém as mesmas devem confirmar sua inscrição até 21 de novembro de 2015.*

b) No decorrer de quatorze semanas, as equipes poderão realizar tarefas disponibilizadas pela organização através do site e postar suas soluções na galeria da olimpíada, dentro do *site* do Scratch (scratch.mit.edu);

6.3 Competição

Esta etapa ocorrerá nas dependências da Universidade de Passo Fundo, no dia **28 de novembro de 2015**, em local a ser divulgado com antecedência no site oficial da olimpíada (<http://olimpiada.mutirao.upf.br/programacao>).

a) Não será permitida a substituição dos componentes das equipes por novos no dia da competição;

Nota: A substituição de qualquer componente da equipe deverá ser comunicada, através de e-mail (olimpiada.mutirao.upf@gmail.com), até 24 horas anteriores à olimpíada, bem como a formação da respectiva equipe.

b) Transcorridos trinta minutos de competição, a substituição de qualquer componente titular da equipe pelo suplente poderá ser realizada. Será possível solicitar apenas duas substituições por equipe. A substituição deve ser solicitada pelo professor responsável pela equipe aos supervisores.

c) As equipes terão 2 horas e 30 minutos para a realização dos desafios;

d) Será permitido, ao professor, somente consulta ao material impresso que contém os desafios durante os trinta minutos iniciais da realização da competição;



4ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEE]

- e) Transcorridos trinta minutos de competição será permitida a solicitação de até dois tempos de cinco minutos para cada equipe por parte do professor responsável ou o líder da equipe;
- f) Juntamente com o supervisor, os estudantes que compõe a equipe deslocar-se-ão ao local designado para receber orientações do professor;
- g) Os estudantes integrantes da equipe terão à sua disposição um computador e materiais necessários para rascunhar e/ou esboçar os desafios;
- h) A cada desafio desenvolvido, as equipes deverão salvar a programação utilizada em um arquivo compartilhado com a equipe avaliadora;
- i) O arquivo salvo deverá informar o número do desafio a ser avaliado;
- k) O fiscal deverá acompanhar o compartilhamento do arquivo à banca avaliadora;
- l) Caso o desafio entregue não esteja de acordo com os critérios estabelecidos na questão, a banca avaliadora irá devolvê-lo à equipe, sugerindo o requisito não cumprido;
- m) Dos desafios realizados e avaliados, cada equipe poderá escolher somente um desafio para refazer e reenviar, dentro do tempo da competição. Sendo que está terá uma pontuação diferenciada conforme orientações descritas na prova impressa.
- n) Se o desafio entregue for uma reavaliação, o arquivo deverá ser renomeado conforme instruções que constarão no material impresso;

Importante: Enquanto a banca estiver avaliando o desafio entregue, as equipes deverão continuar desenvolvendo os demais desafios.

7. Classificação

Trinta minutos antes do final da competição o painel eletrônico será congelado, para finalização da avaliação e dos critérios de desempate. A classificação das equipes será divulgada pela banca avaliadora, no painel eletrônico.

8. Premiação



4ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL [OPCEE]

- a) Todos os participantes da olimpíada receberão certificação pela participação;
- b) Serão premiadas com medalhas e troféus as equipes e escolas classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

9. Cerimônia de premiação

Após a divulgação dos resultados, será realizada cerimônia de premiação.

10. Disposições gerais

Os casos não previstos no regulamento serão analisados pela equipe organizadora do evento.