

DEPARTAMENTO REGIONAL DE ALAGOAS
SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA

EDITAL SESI Nº 02.2025
PROCESSO SELETIVO NÚCLEO SESI STEAM
POLO DE ROBÓTICA

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. O processo seletivo disponibiliza um total de 44 (quarenta e quatro) vagas, sendo 22 (vinte e duas) vagas para os alunos da Escola SESI Centro Industrial Abelardo Lopes e 22 (vinte e duas) vagas para os estudantes da Escola SESI Benedito Bentes Carlos Guido Ferrario Lobo.
- 1.2. As vagas são destinadas para estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental à 2ª série do Ensino Médio que possuam interesse em participar das seguintes modalidades:
 - 1.2.1. **FIRST Lego League Challenge – FLLC:** É uma modalidade internacional voltada para crianças e adolescentes de 9 a 15 anos, realizada em parceria da FIRST® com o Grupo LEGO®, desenvolvida a fim de despertar o interesse dos alunos em temas como Ciências, Matemática e Tecnologia dentro do ambiente escolar, inspirando, assim como desafiando crianças e jovens a pensarem como cientistas e engenheiros. A FLLC desafia estudantes a buscarem soluções para problemas do dia a dia da sociedade moderna. Os temas são diferentes a cada temporada.
 - 1.2.2. **FIRST Tech Challenge – FTC:** É uma modalidade para estudantes do 8º ao 2º ano do ensino médio, onde eles são desafiados a projetarem, programarem e construir robôs capazes de realizar tarefas. Para isso, eles necessitam aprender a trabalhar com máquinas e circuitos – os mesmos equipamentos utilizados por grandes engenheiros. A competição contribui para que os competidores desenvolvam habilidades a uma forma inovadora, divertida e que os auxiliem na preparação para o futuro profissional, tais como: comunicação, resolução de conflitos, tomada de decisões e raciocínio lógico.
- 1.3. É imprescindível, aos candidatos, zelar pelos critérios de avaliação, garantindo a transparência, a neutralidade e obediência às regras previstas neste Edital.
- 1.4. O estudante está ciente de que sua participação no polo não implica que a instituição arcará com todas as despesas relacionadas às etapas e viagens dos campeonatos.
- 1.5. Os estudantes interessados em participar do Polo de robótica do Núcleo SESI STEAM devem manter uma média bimestral mínima de 7 pontos em cada componente curricular.
- 1.6. Os estudantes que possuírem histórico de três ocorrências disciplinares e/ou frequência abaixo de 80%, serão descredenciados do Polo de robótica.

- 1.7. Estudantes do Polo de Robótica devem ter dedicação exclusiva a essa área e não podem participar de outros polos.
- 1.8. Ao realizar a inscrição nesta seleção o estudante declara está ciente que será necessário dedicar-se aos treinamentos diários no contra turno das suas alunas, além de treinamentos extras quando necessário no formato presenciais e/ou on-line.
- 1.9. Os integrantes das Equipes Oficiais podem ser substituídos a qualquer momento por um dos 22 (vinte e dois) candidatos suplentes, caso a Equipe Técnica, junto ao Núcleo de apoio pedagógico - NAPED e a Direção Escolar, entenda necessária a substituição. Essa substituição pode ocorrer em razão do desempenho do candidato durante o ano letivo com relação às suas notas, bem como ao baixo rendimento nos treinos, comportamento inadequado, além da avaliação da postura comportamental. Essa medida visa assegurar que os estudantes mantenham um desempenho acadêmico satisfatório, além de incentivar a responsabilidade e a dedicação aos estudos.
- 1.10. Todos os candidatos selecionados para integrar as equipes do polo de robótica devem providenciar, imediatamente, a emissão de seus passaportes para viagens internacionais. Os custos relacionados à emissão dos passaportes são de responsabilidade dos responsáveis legais dos candidatos.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições serão gratuitas.
- 2.2. Período de inscrição: 07/04 a 21/04/2025.
- 2.3. O candidato deverá preencher o Formulário de Inscrição por meio do link ou realizando leitura do QR Code abaixo:

Link para formulário de inscrição do processo seletivo para participação em equipes de robótica:	QR Code para formulário de inscrição do processo seletivo para participação em equipes de robótica:
https://forms.office.com/r/jrtAvu3uhL	

- 2.4. O formulário poderá ser preenchido online durante o período especificado no item 2.2.
- 2.5. O acesso ao formulário de inscrição é realizado com a conta institucional do estudante.

3. DO PROCESSO SELETIVO

3.1. Não há limite de inscritos para participar da Primeira Etapa.

3.2. Primeira etapa

3.2.1. Composta por entrevista e apresentação de habilidades individuais. A entrevista e apresentação de habilidades individuais são obrigatórias para todos os candidatos.

3.2.2. As apresentações de habilidades individuais serão realizadas em sala para os avaliadores logo após a entrevista individual.

3.2.3. Cada candidato terá o tempo de 2 minutos para se organizar e 2 minutos para apresentar suas habilidades.

3.2.4. Será disponibilizado um computador, projetor e internet para os candidatos que optarem por usar esses recursos.

3.3. Segunda etapa

3.3.1. Composta por desafios técnicos específicos. Os candidatos deverão participar de pelo menos dois dos desafios técnicos disponíveis, podendo optar por mais de dois. Nesse caso, será considerada apenas a maior pontuação obtida. As informações sobre datas e horários de execução dos desafios serão divulgadas no mural de avisos das escolas.

3.3.2. Desafio técnico de programação:

3.3.2.1. O candidato deverá apresentar suas habilidades em linguagem de programação de sua preferência, evidenciando e explicando o código e a lógica utilizada em seu algoritmo. Podendo ser: Um jogo no site Scratch, um programa no site Replit, executar um projeto com Arduino no site TinkerCad ou a criação de uma página web com HTML/CSS/JAVASCRIPT.

3.3.2.2. IDEs que podem ser utilizadas: Visual Studio Code, Eclipse, Unity ou Android Studio.

3.3.2.3. As avaliações das habilidades de programação serão feitas através de videochamada e não deverão ultrapassar o tempo máximo de 10 minutos.

3.3.3. Desafio técnico de modelagem 3D:

3.3.3.1. O candidato deverá apresentar suas habilidades em modelagem 3D, através de demonstrações práticas solicitadas pelo avaliador. Podendo ser uma modelagem nos softwares: Blender, Fusion 360, TinkerCad, SolidWorks ou Onshape.

3.3.3.2. As apresentações da modelagem 3D serão feitas através de videochamada e não deverão ultrapassar o tempo máximo de 10 minutos.

3.3.4. Desafio técnico Maker:

3.3.4.1. Cada candidato deverá solucionar um problema proposto podendo utilizar apenas os materiais indicados pelo avaliador. Os materiais são simples e limitados. Exemplo: Papelão, palitos, canudos, tesoura e etc.

3.3.4.2. O desafio técnico Maker será feito em formato presencial.

3.3.4.3. O tempo máximo para realização do desafio técnico Maker será de até 45 minutos.

3.3.5. Desafio técnico de inglês:

3.3.5.1. O candidato será entrevistado presencialmente em inglês por um avaliador.

3.3.5.2. A entrevista será conduzida pelo avaliador, com o tempo mínimo de 3 minutos e máximo de aproximadamente 5 minutos.

3.3.6. Desafio técnico de Criação de Projetos:

3.3.6.1. Cada candidato deverá idealizar uma iniciativa social voltada para um cenário indicado pelo avaliador. O candidato deverá estruturar em texto um projeto considerando problema, objetivo, público-alvo, plano de ação e recursos necessários, podendo utilizar metodologias ágeis.

3.3.6.2. O desafio técnico de Criação de Projetos será feito em formato presencial.

3.3.6.3. O tempo máximo para realização do desafio técnico de Criação de Projetos será de 30 minutos.

3.3.7. Desafio técnico de Canva:

3.3.7.1. O candidato deverá apresentar suas habilidades no software de edição de imagem Canva, através de demonstração prática solicitada pelo avaliador.

3.3.7.2. O desafio técnico de Canva será feito em formato presencial.

3.3.7.3. O tempo máximo para realização do desafio técnico de Canva será de 30 minutos.

3.3.8. Desafio técnico de construção Lego - 6º ao 9º ano do ensino fundamental:

3.3.8.1. O candidato terá o tempo máximo de 20 minutos para executar um desafio de construção e programação LEGO proposto pelo avaliador.

3.3.8.2. O desafio será realizado em formato presencial.

3.3.9. Desafio técnico teatral - exclusivo 6º ao 9º ano do ensino fundamental:

3.3.9.1. O candidato terá o tempo mínimo de 2 minutos e no máximo 3 minutos para executar o desafio de apresentação teatral individual (monólogo) com uma das seguintes temáticas:

3.3.9.2. "Se a vida fosse um filme, como seria a minha cena favorita?" – Descreva um momento especial ou imaginado como se estivesse em um roteiro de cinema.

3.3.9.3. "Se eu pudesse ter uma conversa com qualquer pessoa da história" – Quem seria e o que você perguntaria?

3.3.9.4. "Uma invenção que mudará o futuro" – Imagine um avanço tecnológico e explique como ele impactaria a sociedade.

3.3.9.5. "Um dia que mudou minha vida" – Conte sobre um momento marcante

transformou sua forma de pensar ou agir.

3.3.9.6. "Se eu pudesse passar um dia em qualquer lugar do mundo" – Descreva como seria essa experiência e por que escolheu esse lugar.

4. DAS ETAPAS

ETAPA	FORMATO	QUEM PARTICIPA	PONTUAÇÃO MÁXIMA
Primeira Etapa	Entrevista e apresentação de habilidades individuais	Todos os candidatos inscritos no Edital de Robótica.	Sem pontuação
Segunda Etapa	Desafios técnicos	Candidatos que participaram da primeira etapa; Os alunos participarão dos desafios que se inscreverem, sendo obrigatório participar ao menos de dois.	100 pontos
Terceira Etapa (Imersão)	Imersão em treinamento de até 6 (seis) dias.	Até 120 (cento e vinte) candidatos selecionados na Segunda Etapa, sendo até 60 da Escola SESI Centro e até 60 da Escola SESI SENAI Benedito Bentes; Serão classificados 44 (quarenta e quatro) candidatos escolhidos para compor os times de robótica dentre os candidatos da imersão. Sendo 22 (vinte e dois) da Escola SESI Centro e 22 (vinte e dois) da Escola SESI SENAI Benedito Bentes, observando os critérios de desempate; A imersão é uma etapa eliminatória que seleciona os 44 candidatos que irão compor as equipes de robótica e os 22 candidatos que serão suplentes.	100 Pontos
Classificatória	Resultado oficial	44 (quarenta e quatro) candidatos escolhidos para compor os times de robótica: 22 (vinte e dois) da Escola SESI Centro e 22 (vinte e dois) da Escola SESI SENAI Benedito Bentes.	-

5. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

5.1 Em caso de empate entre os candidatos durante as etapas, será analisado, a segunda maior nota entre os desafios técnicos realizados.

6. DO QUADRO DE VAGAS

6.1 Os candidatos selecionados integrarão as equipes a serem criadas, objetivando as modalidades, observando a tabela abaixo:

MODALIDADE	CENTRO	BENEDITO
First LEGO League Challenge - FLLC	12	12
First Tech Challenge - FTC	10	10

6.2 Os candidatos não selecionados, no item 6.1 (sete ponto um), serão considerados suplentes das Equipes, obtendo um total de 22 (vinte e dois) estudantes.

6.3 Segue a tabela, abaixo, com a formação da quantidade de vagas dos suplentes.

MODALIDADE	CAMBONA	BENEDITO
First LEGO League Challenge - FLLC	6	6
First Tech Challenge - FTC	5	5

6.4 Os candidatos suplentes das equipes poderão ser convidados a frequentar os treinos das equipes, sem a garantia de participação nas competições.

6.5 As equipes de First LEGO League Challenge – FLLC serão classificadas como: Júnior e Sênior, sendo que a Equipe Júnior poderá participar SOMENTE da Etapa Regional, não pertencendo às etapas Nacional e Internacional.

6.6 As equipes denominadas de Júnior podem ser transformadas em Equipes Sênior e as Equipes Sênior podem ser transformadas em Júnior durante o período de treinamento. Estas mudanças podem ocorrer devido às avaliações e às mensurações feitas pela Equipe Técnica, Instrutores, Supervisão Técnica, NAPED e Direção da Escola e, caso haja identificação de níveis considerados elevados (classificados pela Equipe Técnica), há possibilidade de enviar ambas as equipes para a competição.

6.7 Segue a tabela abaixo com a divisão da equipe Júnior e Sênior.

COMPETIÇÃO	EQUIPE JÚNIOR	EQUIPE SÊNIOR
First LEGO League Challenge - FLLC	SESI Cambtec – Centro	SESI Robocamb – Centro
	SESI SENAI Robomac – Benedito	SESI SENAI Roboben – Benedito

6.8 O SESI Alagoas **NÃO** garante que as equipes das modalidades FLLC ou FTC irão participar das etapas regionais, nacionais ou internacionais das competições de robótica. A decisão em participar ou não participar, nas competições, é de responsabilidade exclusiva do SESI, levando em consideração critérios técnicos, logísticos e pedagógicos, conforme avaliação da Direção Escolar.

7 DA COMUNICAÇÃO

7.1 A lista dos aprovados será disponibilizada nos murais da escola, no setor do NAPED (Núcleo de Apoio Pedagógico ao Discente) e redes sociais das Escolas SESI.

8 DO CRONOGRAMA

ATIVIDADE	DATA
Lançamento do Edital	07/04/2025
Inscrições	07/04 até 21/04/2025
Primeira Etapa – Entrevista e apresentação de habilidades	28/04 até 09/05/2025
Segunda Etapa – Desafios técnicos (Ensino fundamental)	12/05 até 16/05/2025
Segunda Etapa – Desafios técnicos (Ensino médio)	19/05 até 23/05/2025
Divulgação dos classificados para Imersão	29/05/2025
Etapa Imersão	02/06/ até 07/06/2025
Divulgação do resultado	13/06/2025

9 DO RESULTADO DO PROCESSO SELETIVO

9.1 Integrarão, nas equipes, os candidatos aprovados dentro do número de vagas (Item 1).

9.2 A lista, com os aprovados, será disponibilizada em todos os meios de comunicação e mural das escolas.

Maceió, 7 de abril de 2025.



Carlos Alberto Pacheco Paes
Superintendente do SESI/DR/AL.

ANEXO 01

MODELO DE FICHA DE AVALIAÇÃO
SELETIVA DE COMPETIDORES DE ROBÓTICA 2025

RUBRICAS AVALIATIVAS

DESAFIO TÉCNICO DE INGLÊS	PONTUAÇÃO
COMPREENSÃO ORAL	
Compreende todas as perguntas com facilidade, sem necessidade de repetição.	25
Compreende a maioria das perguntas, pedindo repetição ocasionalmente.	20
Compreende apenas parte das perguntas, necessitando várias repetições e reformulações.	10
Tem grande dificuldade de compreensão, mesmo com repetições.	5
Não demonstrou compreensão das perguntas.	0
Observações:	
FLUÊNCIA E COERÊNCIA	
Responde com naturalidade, utilizando frases completas e conectando ideias com coerência.	25
Responde bem, mas com algumas pausas ou hesitações.	20
Responde com dificuldade, com frases curtas e hesitação frequente.	10
Tem muita dificuldade para formar frases coerentes e hesita constantemente.	5
Não conseguiu formular respostas compreensíveis.	0
Observações:	
VOCABULÁRIO E ESTRUTURA	
Utiliza um vocabulário amplo e variado, com construções gramaticais corretas.	25
Utiliza um vocabulário adequado, com pequenos erros gramaticais que não comprometem a compreensão.	20
Possui vocabulário limitado e comete erros gramaticais frequentes, mas ainda compreensíveis.	10
Usa um vocabulário muito restrito e comete erros que dificultam a compreensão	5
Não conseguiu formar frases com vocabulário adequado.	0
Observações:	
PRONÚNCIA	
Pronúncia compreensível, com clareza nas respostas.	25
Pronúncia razoável, com erros que ocasionalmente dificultam a compreensão.	15
Pronúncia comprometida, dificultando bastante a compreensão.	5
Pronúncia muito difícil de entender.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO DE CRIAÇÃO DE PROJETOS	PONTUAÇÃO
ESTRUTURA E VIABILIDADE DO PROJETO	
O projeto está bem estruturado, com ideias viáveis e bem fundamentadas, demonstrando compreensão do problema e do impacto esperado.	25
O projeto é bem estruturado, mas apresenta pequenas falhas na viabilidade ou fundamentação.	20
O projeto tem estrutura básica, mas carece de justificativas e detalhes sobre sua viabilidade.	10
O projeto está pouco estruturado e demonstra fragilidade na viabilidade.	5
O projeto não apresenta estrutura clara ou ideias viáveis.	0
Observações:	
PLANO DE AÇÃO	
O plano de ação é detalhado, organizado e apresenta um cronograma claro, identificando etapas e responsáveis.	25
O plano de ação está bem desenvolvido, mas com pequenas lacunas ou falta de detalhamento.	20
O plano de ação é básico, sem detalhes claros sobre execução e logística.	10
O plano de ação é vago ou pouco estruturado.	5
O candidato não apresentou um plano de ação.	0
Observações:	
COERÊNCIA COM O CENÁRIO PROPOSTO	
O projeto está totalmente alinhado com o cenário indicado, demonstrando compreensão e aplicabilidade.	25
O projeto está alinhado com o cenário, mas apresenta pequenos desvios ou falta de aprofundamento.	20
O projeto faz referência ao cenário, mas com pouca conexão prática.	10
O projeto tem pouca relação com o cenário proposto.	5
O projeto não atende ao cenário indicado pelo avaliador.	0
Observações:	
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	
O projeto apresenta uma solução inovadora e criativa para o problema, com diferenciais relevantes.	15
O projeto tem boas ideias, mas com inovação moderada ou já aplicada anteriormente.	10
O projeto propõe soluções funcionais, mas pouco inovadoras.	5
O projeto não apresenta inovação ou diferenciais significativos.	0
Observações:	
USO DE METODOLOGIAS ÁGEIS	
O candidato aplicou metodologias ágeis de forma clara e estruturada no projeto.	10
O candidato utilizou metodologias ágeis, mas de forma superficial ou incompleta.	5
O candidato não utilizou metodologias ágeis.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO TEATRAL	PONTUAÇÃO
EXPRESSIVIDADE E COMUNICAÇÃO VERBAL	
Uso variado de tom de voz, dicção clara, entonação envolvente e boa projeção vocal. Mantém a atenção do público do início ao fim.	25
Boa variação de tom, dicção compreensível, mas pode melhorar em projeção ou envolvimento	20
Pouca variação de voz, dificuldades de dicção ou fala monótona.	15
Voz muito baixa ou inexpressiva, dificultando a compreensão.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
LINGUAGEM CORPORAL E PRESENÇA CÊNICA	
Postura confiante, gestos naturais e expressões faciais alinhadas com o discurso. Movimenta-se de forma equilibrada.	25
Boa postura e gestos adequados, mas pode melhorar expressões faciais ou movimentação.	20
Movimentos excessivos ou postura rígida. Expressões pouco conectadas ao discurso.	15
Ausência de gestos ou movimentação inapropriada que prejudica a apresentação.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CLAREZA, ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO DO DISCURSO	
Apresentação bem estruturada, com introdução cativante, desenvolvimento coerente e conclusão impactante.	25
Estrutura clara, mas com pequenas falhas na conexão entre as partes do discurso.	20
Discurso desorganizado, com início ou fim fracos, dificultando o entendimento.	15
Falta de estrutura, discurso confuso ou sem conexão entre ideias.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CRIATIVIDADE E IMPACTO DA APRESENTAÇÃO	
Apresentação original, envolvente e com impacto emocional ou reflexivo. Uso criativo de metáforas, histórias ou perspectivas.	25
Ideias interessantes, mas com potencial para mais inovação ou impacto.	20
Pouca criatividade, abordagem previsível ou sem conexão forte com o público.	15
Discurso genérico, sem engajamento ou diferencial.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO CANVA	PONTUAÇÃO
ORGANIZAÇÃO E CLAREZA DO CONTEÚDO	
As informações estão organizadas de forma clara e lógica. O conteúdo é facilmente compreendido e segue uma estrutura coerente.	25
O conteúdo está organizado, mas pode melhorar em clareza ou estruturação de algumas partes.	20
A organização do conteúdo é fraca, dificultando a compreensão de algumas informações.	15
O conteúdo está confuso ou mal organizado, prejudicando a compreensão.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
DESIGN E APRESENTAÇÃO VISUAL	
Design profissional e criativo. Uso eficaz de cores, fontes, imagens e ícones para destacar pontos chave do plano.	25
O design é bom, mas poderia ser mais impactante ou profissional, com algumas melhorias nas escolhas visuais.	20
Design simples e básico, com uso limitado de recursos criativos ou visuais.	15
O design é desorganizado, com escolhas visuais inadequadas ou sem coerência com a proposta.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CRIATIVIDADE NA APRESENTAÇÃO VISUAL	
Uso inovador de elementos gráficos, fontes e imagens, com uma abordagem única e envolvente.	25
Boa utilização de elementos gráficos, mas com espaço para mais criatividade ou impacto visual.	20
Utilização limitada de elementos gráficos, com pouca inovação na apresentação visual.	15
Falta de criatividade, com uso mínimo ou nenhum de elementos gráficos para melhorar a apresentação.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CONSISTÊNCIA DE MARCA E ESTILO	
O design é consistente com a identidade visual da equipe de robótica, mantendo um estilo profissional e alinhado com a marca.	25
Há consistência visual, mas alguns elementos podem ser ajustados para melhorar a identidade da equipe.	20
Algumas inconsistências visuais, com partes do design que não se alinham completamente à identidade da equipe.	15
O design carece de qualquer tipo de consistência com a marca da equipe, afetando a identidade visual.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO PROGRAMAÇÃO	PONTUAÇÃO
LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO	
Aplica lógica de forma eficiente, com estruturas bem organizadas e funcionais.	25
Aplica lógica corretamente, mas com pequenas falhas.	20
Demonstra lógica básica, mas com erros frequentes.	15
Dificuldade em aplicar lógica, código não funcional.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
SITAX E ESTRUTURA DO CÓDIGO	
Código bem estruturado, indentado e sem erros de sintaxe.	25
Código organizado, mas com pequenos problemas de sintaxe.	20
Código com falta de organização e vários erros de sintaxe.	15
Código desorganizado e cheio de erros, sem funcionamento.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	
Resolve problemas propostos com eficiência e criatividade.	25
Resolve a maioria dos problemas com soluções funcionais.	20
Precisa de ajuda para resolver problemas simples.	15
Não consegue resolver problemas, mesmo com ajuda.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
COMENTÁRIO E DOCUMENTAÇÃO	
Código bem comentado e documentado para fácil compreensão.	25
Código com alguns comentários explicativos	20
Poucos ou nenhum comentário no código	15
Sem comentários ou documentação no código.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO MODELAGEM 3D	PONTUAÇÃO
DETALHAMENTO DA MODELAGEM	
Modelo bem definido, com alta precisão e riqueza nos detalhes.	25
Modelo bem estruturado, mas com alguns detalhes faltando.	20
Modelo básico, com pouca precisão e poucos detalhes.	15
Modelo incompleto ou sem fidelidade ao objetivo.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
USO DE FERRAMENTAS E TÉCNICAS	
Utiliza corretamente várias ferramentas e técnicas avançadas.	25
Usa ferramentas principais corretamente, com poucas falhas.	20
Usa algumas ferramentas, mas com dificuldades.	15
Dificuldade em utilizar as ferramentas corretamente.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
EXPLICAÇÃO DA MODELAGEM	
Explica com clareza e com detalhes como foi o processo para a construção da peça.	25
Explica de forma superficial de como foi o processo para a construção da peça.	20
Explicação confusa e não cita detalhes do processo de construção da peça.	15
Dificuldade em explicar o processo de construção da peça.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CRIATIVIDADE E ORIGINALIDADE	
Modelo criativo e inovador, com boa estética visual.	25
Modelo criativo, mas com elementos comuns.	20
Pouca criatividade e uso de formas simples.	15
Falta de originalidade ou modelo inacabado.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO LEGO	PONTUAÇÃO
DESEMPENHO DE MISSÃO	
O robô CONSEGUE percorrer o trajeto corretamente, realiza o desafio proposto e retorna a base.	25
O robô tem DIFICULDADE em percorrer o trajeto corretamente/realiza o desafio proposto/ retorna a base.	15
O robô percorreu o trajeto corretamente e NÃO realizou o desafio proposto ou retornou a base.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
USO DA PROGRAMAÇÃO	
A sequência de blocos é otimizada, evitando repetições desnecessárias e utilizando loops e condições corretamente, fez uso de sensores.	25
A sequência de blocos é otimizada, MAS, não utiliza loops/condições lógicas/sensores.	15
A sequência de blocos é otimizada, evitando repetições desnecessárias, NÃO utiliza loops, condições lógicas e uso de sensores.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CONSTRUÇÃO E RESISTÊNCIA	
O candidato demonstrou conhecimentos de técnicas da engenharia para fortalecer a estrutura, mantém sua resistência após múltiplos testes de carga.	25
O candidato demonstrou conhecimentos de técnicas da engenharia para fortalecer a estrutura, MAS, após múltiplos testes de carga, apresenta falhas.	15
O candidato NÃO priorizando conexões seguras e inteligentes para aumentar a durabilidade e reduzir desperdício de material. Uso demasiado de peças.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	
CRIATIVIDADE NA CONSTRUÇÃO	
Existe inovação no formato e estrutura, como o uso de treliças, arcos ou suportes diferenciados para melhorar a resistência.	25
Sem inovação no formato e estrutura, MAS, com suportes para melhorar a resistência.	15
Pouca criatividade, dificuldade na construção, abordagem previsível.	10
Não atende o desafio proposto.	0
Observações:	

DESAFIO TÉCNICO MAKER	PONTUAÇÃO
PLANEJAMENTO INICIAL	
O planejamento foi excepcional, evidenciando organização, clareza e criatividade.	25
O candidato apresentou um planejamento bem estruturado e abrangente.	15
O planejamento foi parcialmente desenvolvido, com ideias preliminares claras.	10
O candidato realizou minimamente um planejamento antes de executar a atividade.	5
O candidato não realizou qualquer planejamento antes de executar a atividade.	0
Observações:	
CRIATIVIDADE NO DESIGN	
O design é inovador e único, excedendo as expectativas criativas.	25
O design é criativo e bem elaborado, evidenciando um esforço significativo.	15
O design demonstra criatividade razoável, com algumas ideias inovadoras.	10
Há traços iniciais de criatividade no design, mas pouco explorados.	5
O design não apresenta elementos criativos ou inovadores.	0
Observações:	
APROVEITAMENTO DOS MATERIAIS	
O aproveitamento dos materiais foi excelente, demonstrando inovação e sustentabilidade.	25
Os materiais foram bem aproveitados, com eficiência e cuidado.	15
O candidato utilizou os materiais de forma moderada, aproveitando parte deles.	10
Os materiais foram minimamente aproveitados, com alguns desperdícios.	5
O candidato utilizou os materiais de forma inadequada ou sem planejamento.	0
Observações:	
CONSTRUÇÃO E ESTABILIDADE	
A estrutura é excepcional, demonstrando robustez e montagem impecável.	25
A construção é robusta e funcional, com boa qualidade de montagem.	15
A estrutura apresenta estabilidade moderada e montagem razoável.	10
A estrutura foi minimamente montada, com pouca robustez.	5
A estrutura é instável ou apresenta problemas significativos de montagem.	0
Observações:	