

Administração Central

ROBÓTICA

 **Paula Souza**

MANUAL

POLO de ROBÓTICA

Versão 1.0 - 2025

Administração Central

Sumário

1	O POLO	3
2	CAPACITAÇÕES	4
3	WORKSHOPS	4
4	ENCONTROS DO CLUBE DA ROBÓTICA	5
5	EVENTOS INTERNOS	6
6	EVENTOS EXTERNOS	10
7	INDICAÇÃO DE PALESTRANTE	Erro! Indicador não definido.
8	AÇÕES COM A COMUNIDADE	11
9	FORMAS DE REGISTRO	12
10	BENEFÍCIOS	12
11	REQUISITOS PARA TORNAR UMA UNIDADE POLO	13

Administração Central

1 O POLO

- 1.1 Denomina-se POLO de Robótica a unidade aderente aos projetos 7.1.02.07- Gestão da Robótica Paula Souza e 7.1.02.06- Gestão e Suporte de Eventos - Robótica Paula Souza organizados pela Cetec Capacitações.
- 1.2 O(A) responsável por inscrever a Unidade como POLO do projeto, deve registrar o projeto no **Sistema do PPG** (<https://ppg Cetec.cps.sp.gov.br/sistema/>), indicando as ações, atividades e professores que participarão das iniciativas do projeto durante o ano letivo. Este(a) responsável receberá orientações por e-mail e/ou whatsapp, para realização dos registros e acompanhamento pela equipe da Robótica Paula Souza sobre as ações como POLO.
 - 1.2.1 No Sistema do PPG, basta 1 (uma) pessoa responsável realizar o registro (direção, coordenação ou docente) e incluir o nome de todos os professores envolvidos no projeto.
 - 1.2.2 As participações da Unidade nas atividades, devem ser reportadas através de registros comprobatórios, de acordo com as orientações de cada uma das ações propostas.
 - 1.2.3 O lançamento deste projeto não prevê remuneração.
 - 1.2.4 Este registro no Sistema do PPG, poderá ser utilizado como documento para efeitos de pontuação docente, desde que comprovadas as participações.
 - 1.2.5 Para cada evento promovido pela Robótica Paula Souza, que se faz necessário a formação de um Grupo de Trabalho para organização e execução da atividade, recomendamos que a direção da Unidade, formalize criando uma Portaria Interna, indicando os professores responsáveis pelas respectivas atividades à serem desenvolvidas.
- 1.3 Todas as Unidades devem reportar as ações diretamente à coordenação do projeto, direção, coordenação de curso e pedagógica da unidade, através de relatórios padronizados ou sistemas eletrônicos.
- 1.4 É importante que este projeto seja incluído no PPG (Plano Plurianual de Gestão) da Unidade Escolar, para ampla divulgação das ações e participação da comunidade escolar, bem como forma de evidenciar a aplicação das práticas pedagógicas, desenvolvimento de projetos, participações em eventos, inclusive para fins de Observatório Escolar.
- 1.5 Será considerado POLO, a unidade que promover e participar no mínimo de 50% das ações promovidas pelo projeto (capacitação, workshops, encontros, eventos internos e/ou eventos externos).
- 1.6 Todos(as) Docentes que participarem como orientadores de equipes, receberão certificado de participação, bem como todos os alunos participantes.

Administração Central

2 CAPACITAÇÃO

- 2.1 Para este ano, estamos promovendo uma turma com 60 vagas para a capacitação "Robótica e Tecnologias na Educação: Estratégias e Metodologias Ativas para Engajamento e Aprendizagem", no período de 20/03 até 17/05/2025.
- 2.2 Caso algum(a) docente da Unidade queira participar como ouvinte e ter acesso ao conteúdo basta enviar um e-mail para robotica@cps.sp.gov.br com o Assunto "**Capacitação**" e no corpo do e-mail o **nome completo, e-mail e CPF**. Neste caso, como ouvinte, não receberá certificado, mas poderá participar dos fóruns e atividades.

3 WORKSHOPS

- 3.1 Participar de workshops promovidos pelo projeto, com durações de aproximadamente 2 horas, com objetivo de conhecer algumas ferramentas e metodologias relacionadas aos eventos promovidos pelo projeto, incentivando a participação junto com seus alunos em eventos que envolvem competições e desafios.
- 3.2 As inscrições dos(as) Docentes, Auxiliares Docentes, Funcionários Administrativos e Alunos, para participação em Encontros do Clube da Robótica e Workshops, devem ser realizados através dos links disponíveis na página oficial de cada evento, disponível na página da Robótica Paula Souza.
- 3.3 Para receber o certificado, será necessário responder um *formulário para Registro de Presença*, que será disponibilizado durante o evento. Em até 5 (cinco) dias úteis após cada evento, serão disponibilizados os certificados.
- 3.4 Como sugestão, caso seja possível, usar estes encontros para participação em sala de aula/auditório junto com os alunos, pois são temas que podem contribuir para a formação acadêmica e ampliar novos horizontes.
- 3.5 Caso o participante faça a inscrição, porém não consiga participar ou esquecer de responder ao *Formulário para Registro de Presença*, não receberá o certificado.
- 3.6 Relação dos workshops:

Título	Data
Criação de Jogos para dispositivos móveis	abril
Conhecendo o Protocolo de Comunicação ESPNOW	maio
WebScraping para obtenção de dados em massa da Web	junho
Processamento de imagem com OpenCV	julho
Plataforma de IoT ThingSpeak	setembro
Plataforma de IoT Tago.io	outubro

* Estas datas e horários podem sofrer alterações, inclusive novos temas podem surgir. Fiquem atentos na página oficial www.robotica.cpscetec.com.br/workshops2025

Administração Central

4 ENCONTROS DO CLUBE DA ROBÓTICA

- 4.1 Participar dos Encontros do Clube da Robótica promovidos pelo projeto, com durações de aproximadamente 2 horas, proporcionam momentos de interação e troca de experiências, tratando temas relacionados especificamente com Sistemas Embarcados e suas tecnologias, onde são convidados especialistas da área para agregar conhecimento aos participantes.
- 4.2 As inscrições dos(as) Docentes, Auxiliares Docentes, Funcionários Administrativos e Alunos, para participação em Encontros do Clube da Robótica e Workshops, devem ser realizados através dos links disponíveis na página oficial de cada evento, disponível na página da Robótica Paula Souza.
- 4.3 Para receber o certificado, será necessário responder um *Formulário para Registro de Presença*, que será disponibilizado durante o evento. Em até 5 (cinco) dias úteis após cada evento, serão disponibilizados os certificados.
- 4.4 Como sugestão, caso seja possível, usar estes encontros para participação em sala de aula/auditório junto com os alunos, pois são temas que podem contribuir para a formação acadêmica e ampliar novos horizontes.
- 4.5 Caso o participante faça a inscrição, porém não consiga participar ou esquecer de responder ao *Formulário para Registro de Presença*, não receberá o certificado.
- 4.6 Relação dos Encontros:

Título	Data	Horário
1º Encontro do Clube da Robótica	21/março	10h00
2º Encontro do Clube da Robótica	29/abril	13h00
3º Encontro do Clube da Robótica	19/maio	19h00
4º Encontro do Clube da Robótica	15/agosto	13h10
5º Encontro do Clube da Robótica (ESP Day)	01/setembro	12h00
6º Encontro do Clube da Robótica	21/outubro	13h10

* Estas datas e horários podem sofrer alterações. Fiquem atentos na página oficial do evento em www.robotica.cpscetec.com.br/clube2025

Administração Central

5 EVENTOS INTERNOS

- 5.1 **PALESTRA DE INTEGRAÇÃO:** O(A) responsável pela inscrição da Unidade Escolar como POLO (Docente/Coordenação/Direção), deverá promover palestras/encontros de integração para os alunos e professores de forma semestral ou anual, apresentando as ações do projeto na Unidade Escolar. *(obrigatório)*
- 5.2 **ARDUINO WEEK:** A Unidade poderá organizar um evento local e/ou participar com seus alunos nos encontros virtuais de acordo com a agenda disponível na página do evento.
- 5.2.1 O Arduino Week é uma celebração mundial de aniversário do Arduino. É um evento organizado diretamente pela comunidade, ou pelos fundadores do Arduino, que reúne pessoas para compartilhar suas experiências e aprender mais sobre a plataforma de código aberto.
- 5.2.2 Público-alvo: Docentes, Alunos, Auxiliares Docente, Administrativo, Familiares e toda comunidade
- 5.2.3 As atividades devem ocorrer na data oficial (24/março) ou em outra data a critério da unidade no período de 21/março até 28/março, para o público interno e/ou externo.
- 5.2.4 Aos que participarem dos eventos presenciais (realizados nas Unidades), fica a critério dos organizadores locais providenciar ou não, o certificado de participação.
- 5.2.5 Para a participação nas atividades promovidas pela Robótica Paula Souza, haverá inscrição e emissão de certificados aos participantes.
- 5.2.6 Para receber o certificado, será necessário responder um *Formulário para Registro de Presença*, que será disponibilizado durante o evento. Em até 5 (cinco) dias úteis após cada evento, serão disponibilizados os certificados.
- 5.2.7 Convidamos os alunos para participarem como expositores, compartilhando algum projeto, experiência ou até mesmo uma aula sobre o Arduino, Sensores e Atuadores, com objetivo de incentivar e servir de inspiração para toda comunidade. Basta acessar a página do evento e preencher o formulário.
- 5.2.8 Para receber o certificado, será necessário responder um *Formulário para Registro de Presença*, que será disponibilizado durante o evento. Em até 5 (cinco) dias úteis após cada evento, serão disponibilizados os certificados.
- 5.2.9 Mais informações em www.robotica.cpscetec.com.br/arduinoweek2025.

Administração Central

- 5.3 **ROBOCODE:** A Unidade deverá organizar um evento local, registrando todas as etapas do torneio e indicando a equipe vencedora para participar da etapa final.
- 5.3.1 Robocode é uma modalidade de competição virtual utilizando o Software Robocode®, sendo um jogo de programação, onde o objetivo é desenvolver/adaptar um tanque de guerra para a batalha contra outros tanques em uma arena virtual, utilizando a linguagem de programação Java. Usado como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem em programação e inteligência artificial (AI).
 - 5.3.2 O evento local deverá ser realizado na própria unidade até dia 30/agosto.
 - 5.3.3 Podem participar alunos de quaisquer cursos das Unidades Etec e Fatec.
 - 5.3.4 Os(As) Docentes responsáveis pelo evento local, deverá(ão) encaminhar um relatório com as evidências da realização do evento e os arquivos de todas as equipes participantes, indicando o nome da equipe vencedora, de acordo com as orientações do Manual do Professor - Robocode.
 - 5.3.5 Os vencedores da Etapa Local, se enfrentarão em duelos individuais entre si, ou seja, todos conta todos individualmente, realizado pela comissão organizadora do evento.
 - 5.3.6 Será emitido certificado de participação aos alunos e docentes orientadores, mediante envio do relatório comprobatório da Unidade.
 - 5.3.7 Mais informações em www.robotica.cpscetec.com.br/robocode2025.
- 5.4 **MARATONA DE PROGRAMAÇÃO:** Os Docentes/Auxiliares Docentes deverão preparar os laboratórios e atuar como fiscais no dia do evento.
- 5.4.1 Maratona de programação é um evento que se destina aos alunos dos cursos técnicos do Centro Paula Souza (Etec) do Eixo de Informação e Comunicação. A competição promove nos alunos a capacidade de trabalho em equipe, aplicar habilidades e competências no desenvolvimento de programas para a soluções de problemas e trabalhar sob pressão.
 - 5.4.2 Público-alvo: Alunos de Etec dos cursos do Eixo de Informação e Comunicação e demais interessados.
 - 5.4.3 Neste evento as equipes devem ser formadas por máximo 3 alunos, inclusive de séries/módulos e turmas diferentes.
 - 5.4.4 Cada equipe poderá usar apenas 1 (um) computador com conexão à internet, e caso haja necessidade, podem usar papel, caneta e materiais impressos para consulta.

Administração Central

- 5.4.5 No dia do evento, será disponibilizado o caderno de problemas, que deverão ser interpretados analisando atentamente os enunciados, e que por meio das linguagens de programação C, C++, Java e/ou Python, as equipes deverão desenvolver as soluções no menor tempo possível.
 - 5.4.6 Vence a equipe que resolver o maior número de questões, em menos tempo.
 - 5.4.7 Em maio teremos uma “Esquenta da Maratona”, onde os alunos poderão se inscrever para resolver alguns problemas, servindo de experiência para tenham uma ideia de como é participar de uma maratona de programação.
 - 5.4.8 Será emitido certificado de participação aos alunos e orientadores, mediante envio do relatório comprobatório da Unidade.
 - 5.4.9 Mais informações em www.robotica.cpscetec.com.br/maratona2025.
- 5.5 **HACKATHON ACADÊMICO:** A Unidade deverá organizar um evento local, registrando todas as etapas e indicando a equipe vencedora para participar da etapa final.
- 5.5.1 Hackathon é um evento que reúne alunos de diferentes áreas (programadores, designers, gestores e outros profissionais) dos cursos técnicos do Centro Paula Souza (Etec), ligados ao desenvolvimento de software ou modelos de negócios, cujo objetivo é prototipar/desenvolver um software que atenda a um fim específico que seja inovador e utilizável, podendo durar dias ou semana.
 - 5.5.2 O Hackathon Acadêmico foi criado para proporcionar a experiência dos professores e alunos conhecerem toda a jornada de um Hackathon Profissional, porém durante um período mais adequado, de acordo com o calendário de atividades das escolas, e todo terem a oportunidade de vivenciar esta experiência.
 - 5.5.3 Público-alvo: Alunos de Etec de todos os cursos.
 - 5.5.4 Professores e alunos de Fatec com experiência profissional, poderão participar do evento como mentores de equipes e/ou avaliadores de projetos.
 - 5.5.5 Neste evento as equipes devem ser formadas por no mínimo 3 e máximo 5 alunos, inclusive de séries/módulos, turmas e cursos diferentes.
 - 5.5.6 A equipe deverá identificar um problema, cujo tema será divulgado em momento oportuno, e desenvolver um protótipo funcional de solução tecnológica (sistema, aplicativo e/ou sistema embarcado).
 - 5.5.7 Será emitido certificado de participação aos alunos e docentes orientadores, mediante envio do relatório comprobatório da Unidade.
 - 5.5.8 Mais informações em www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2025.

Administração Central

- 5.6 **SEMANA DE TECNOLOGIA:** A Unidade deverá incentivar a participação dos alunos e professores com acompanhamento online das lives organizadas pela equipe do projeto.
- 5.6.1 Este evento tem como objetivo criar oportunidades para que toda comunidade escolar tenha a oportunidade de conhecer um pouco melhor o cenário do mercado de trabalho em áreas relacionadas com tecnologias, por meio de palestras com diversos profissionais convidados, inclusive egressos, possibilitando a troca de experiências e muito networking.
 - 5.6.2 Também é uma ótima oportunidade para esclarecimentos sobre as profissões aos futuros alunos da instituição, realizando ampla divulgação nos canais locais e mídias sociais das Unidades Escolares, comunidade externa, contribuindo para o vestibulinho.
 - 5.6.3 Público-alvo: Docentes, Alunos, Auxiliares Docente, Administrativo, Familiares e toda comunidade externa.
 - 5.6.4 Neste evento haverá certificado de participação, mediante registro de presença em Formulário específico, durante as lives.
 - 5.6.5 Ver mais em www.robotica.cpscetec.com.br/stec2025.
- 5.7 **DESAFIOS DE ROBÓTICA:** A Unidade deverá organizar desafios com propostas de criação de recursos físicos, a fim de estimular a cultura maker e uso de tecnologias embarcadas, proporcionando muita diversão e aprendizado.
- 5.7.1 Para as modalidades destes desafios, podem ser utilizados a plataforma Arduino, ESP32 e/ou similar, kits de chassis para carrinhos com 2, 3 ou 4 rodas, com diversos sensores e atuadores, de acordo com cada modalidade, como por exemplo motores, suporte de baterias, sensor seguidor de linha, ultrassônico, micro servo, circuito controlador de motores e acessórios.

Com muita imaginação e criatividade, a construção do carrinho deve se adequar ao funcionamento em condições desafiadoras apresentadas com estratégia e controle adequado. Existem vários kits de carrinho, porém a ideia é incentivar a construção dos carrinhos usando materiais recicláveis e impressão 3D, como forma de aplicação da cultura Maker, promovendo o protagonismo dos alunos no que diz respeito a hardware e software na construção destes desafios.
 - 5.7.2 **SEGUIDOR DE LINHA:** Modalidade que envolve a construção de um carrinho autônomo, capaz de percorrer um percurso seguindo linha, por meio de um trajeto com gaps e níveis de dificuldades para conclusão com menos erros e mais rápido.
 - 5.7.3 **LABIRINTO,** modalidade que envolve a construção de carrinhos autônomos capazes de detectar obstáculos e realizar o percurso com o menor número de falhas e em menor tempo.

Administração Central

- 5.7.4 **CARRINHO PARA DUELO DE BEXIGAS**, modalidade que envolve a construção de carrinhos controlados remotamente, com objetivo de estourar a bexiga do oponente.
- 5.7.5 **ROBÔ MINI-SUMÔ**, modalidade que envolve a construção de robôs com até 1 quilo, controlado via bluetooth, rádio frequência ou wifi, capaz de empurrar o oponente para fora da arena.
- 5.7.6 **ROBÔ SUMÔ**, modalidade que envolve a construção de robôs com até 3 quilos, controlados via bluetooth ou rádio frequência, capaz de empurrar o oponente para fora da arena.
- 5.7.7 **CARRINHO SAMURAI**, modalidade que envolve a construção de carrinho autônomo capaz de seguir linha, detectar obstáculos e retirá-los da frente para completar a jornada com menos erros e em menor tempo.
- 5.7.8 **FUTEBOL DE ROBÔS**, modalidade que envolve a construção de robôs, controlados via bluetooth ou rádio frequência, onde os jogadores deverão demonstrar suas habilidades, inclusive na construção do espaço (campo de futebol), que pode contar com vários adereços para melhorar o ambiente de competição.
- 5.7.9 **DESAFIO HÍBRIDO**, modalidade que envolve a construção de robôs autônomos, para cumprir alguns objetivos de circuito específico, elaborado pela organização do evento. As equipes deverão reproduzir o robô de acordo com as orientações do regulamento e em determinado dia, deverão participar do evento, enviando remotamente o código-fonte do robô para execução no carrinho e circuito oficial do evento. As equipes acompanharão em tempo real o desempenho da sua codificação e realizar melhorias para novas submissões durante o período do evento.

6 EVENTOS EXTERNOS

- 6.1 Incentivar a participação da Unidade em eventos relacionados com a temática desta iniciativa, organizados por outras instituições e que sejam relevantes e agreguem valores aos participantes, pois além de premiações com medalhas e certificados, muitas Universidades possuem cotas para medalhistas em eventos, além de ser um diferencial para recrutamento no mercado de trabalho.
- 6.2 Os eventos recomendados são:
 - 6.2.1 OBR (Olimpíada Brasileira de Robótica): <http://www.obr.org.br> .
 - 6.2.2 OBS (Olimpíada Brasileira do Saber): <https://obssaberes.org>.
 - 6.2.3 MNR (Mostra Nacional de Robótica): <http://www.mnr.org.br>.
 - 6.2.4 OBI (Olimpíada Brasileira de Informática): <https://olimpiada.ic.unicamp.br>.
 - 6.2.5 Robocore Experience - Campus Party Brasil (CPBR17): <https://brasil.campus-party.org/>

Administração Central

6.2.6 Torneio Brasil de robótica: <https://www.torneiobrasilderobotica.com.br/>

6.2.7 F1 in Schools: <https://www.instagram.com/f1inschoolsbrazil/>

6.2.8 FIRST LEGO League: <https://www.firstlegoleague.com.br/>

7 EMBAIXADORES(AS)

- 7.1 A Unidade Escolar poderá identificar até 3 (três) alunos(as) comprometidos(as) e engajados(as), e assim nomeá-los(as) como Embaixadores(as) da Robótica Paula Souza, na Unidade.
- 7.2 Estes(as) alunos(as) Embaixadores(as) terão a oportunidade de participar de um grupo exclusivo da Robótica, envolvendo todos(as) os(as) Embaixadores(as), criando conexões e comunicação direta com a Equipe da Robótica Paula Souza, recebendo as novidades sobre os eventos e oportunidades, para que possam divulgar na Unidade Escolar.
- 7.3 Este programa **Embaixadores(as) da Robótica Paula Souza** é uma forma de estimular e reconhecer os alunos, destacando-os como líderes e com certificado ao final do ano letivo.
- 7.4 Os nomes dos(as) alunos(as) estarão relacionados na página oficial da Robótica Paula Souza.
- 7.5 Formulário para inscrição de alunos(as) interessados em atuarem como Embaixadores: <https://x.gd/2D9JOe> fiquem atentos nas ações e oportunidades promovidas por essa iniciativa.
- 7.6 Mesmo que a Unidade Escolar não se inscreva como POLO, os(as) alunos(as) podem manifestar interesse preenchendo o formulário. Na sequência a equipe da Robótica entrará em contato com a Equipe Diretiva da Unidade, formalizando a participação como representante Embaixador(a).

8 AÇÕES COM A COMUNIDADE

- 8.1 Promover ações com a COMUNIDADE LOCAL com o objetivo de divulgação das atividades desenvolvidas pela escola, que inclui a divulgação dos cursos, iniciativas da escola, inclusive a participação da Unidade como POLO da Robótica Paula Souza, agregando com atividades extracurriculares na formação dos alunos.
- 8.2 Dicas de ações:
 - 8.2.1 Organizar o Arduino Week presencial, organizando palestras, oficinas, exposição de projetos com Arduino, conforme indicado no item 5.2 deste documento.

Administração Central

- 8.2.2 Divulgação da 5ª Semana de Tecnologia – Robótica Paula Souza, convidando a comunidade para participar, principalmente escolas com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, reservando auditório e/ou salas para acompanhamento online e na sequência um bate-papo local para discutir os assuntos apresentados nas lives, conforme indicado no item 5.6 deste documento.
- 8.2.3 Realizar eventos relacionados com Desafios de Robótica e convidar a comunidade para conhecer a iniciativa e prestigiar o evento, de acordo com as indicações no item 5.8 deste documento.
- 8.2.4 Convidar empresas e profissionais da região para participarem como mentores e/ou avaliadores de projetos relacionados aos eventos promovidos pela Robótica Paula Souza, como o Hackathon Acadêmico, conforme indicado no item 5.5 deste documento.

9 FORMAS DE REGISTRO

- 9.1 A organização do projeto Robótica Paula Souza, acompanhará os registros dos docentes, de acordo com as inscrições realizadas para participações nas capacitações, workshops, encontros do clube da robótica, reuniões com as unidades POLOS e indicação pelos alunos como professores orientadores nos eventos.
- 9.2 Para efeitos de registros das evidências na execução das ações nos POLOS, solicitamos para conforme os docentes efetivem as atividades, acessem este formulário <https://x.gd/b3jL0>, para postagem de arquivo contendo fotos, links de vídeos, listas de presença, depoimentos que evidenciem a participação da Unidade, bem como sirvam de materiais a serem utilizados na divulgação das ações da Robótica Paula Souza, através dos canais de divulgação do projeto.

10 BENEFÍCIOS

- 10.1 Planejamento anual de ações para participação da Unidade (Professores e Alunos), de acordo com o calendário prévio da Robótica Paula Souza.
- 10.2 Engajamento de professores em capacitações com foco em aprendizagem ativa e recursos relacionados à robótica e tecnologias.
- 10.3 Engajamento de professores e alunos para participação nos eventos (desafios, competições, encontros e lives)
- 10.4 Contribuir com dicas de recursos e ferramentas para agregar em componentes curriculares.
- 10.5 Suporte às unidades no planejamento e execução das atividades

Administração Central

- 10.6 Destaque da Unidade nos canais de mídia da Robótica Paula Souza.
- 10.7 Indicação de projetos em destaque para Assessoria de Comunicação do CPS e outras iniciativas.
- 10.8 Referência para as demais Unidades e toda comunidade.
- 10.9 Integração de alunos e professores por meio das capacitações e eventos.
- 10.10 Ações/projetos realizados nas unidades, poderão ser indicados/recomendados para participação em eventos externos e recomendados para parceiros.
- 10.11 Aplicação em sala de aula das práticas indicadas pelo projeto.
- 10.12 Certificado para professores na participação em capacitações, workshops, encontros e eventos (orientadores de equipes).
- 10.13 Certificado para alunos na participação em eventos.
- 10.14 Engajamento de professores para agregar experiência à toda comunidade escolar.
- 10.15 Engajamento de alunos na participação de eventos, aplicando ferramentas, práticas e expertise requisitadas pelo Mercado de Trabalho.
- 10.16 Oportunidade de destaque da Unidade como referência para as empresas da região.
- 10.17 Incentivo e orientações para as escolas conseguirem apoio de profissionais e empresas da região para participação nos eventos (avaliadores, mentores e premiação).
- 10.18 Divulgação da instituição através das ações da Robótica Paula Souza.

11 REQUISITOS PARA TORNAR UMA UNIDADE POLO

- 11.1 Responder até **15/04/2025** a intenção da Unidade em ser representante do projeto Robótica Paula Souza através do link: <https://x.gd/Opgeq> .
- 11.2 Participação da Unidade em pelo menos 4 (quatro) ações desenvolvidas pelo projeto, conforme indicadas neste documento.

Administração Central

- 11.3 Realizar ações com a comunidade.
- 11.4 Contribuir/auxiliar na divulgação das ações do projeto, via Facebook, Instagram e YouTube (<https://linktr.ee/RoboticaPaulaSouza>)
- 11.5 Identificar Unidades de Ensino próximas para estudar a viabilidade de realizar atividades em conjunto.
- 11.6 Documentar através de formulário específico, a autorização de alunos e professores relacionados ao direito do uso de imagem, vídeo e voz, em ações relacionadas ao projeto Robótica Paula Souza. Modelo do Termo de autorização para [Menores de 18 anos](#) e modelo de termo de Autorização para [Maiores de 18 anos](#).
- 11.7 Manter em dia os registros/evidências das atividades desenvolvidas, de acordo com as orientações da organização desta iniciativa.
- 11.8 Aqui estão alguns materiais relacionados ao projeto Robótica Paula Souza nos anos anteriores: MídiaKit 2022 - <https://x.gd/mvRrG> - MídiaKit 2023 - <https://x.gd/g20rA> - MídiaKit 2024 - <https://x.gd/PBgnO>
- 11.9 Divulgação do site oficial: <http://www.robotica.cpscetec.com.br/>

São Paulo, 17 de março de 2025

Prof. Tiago Jesus de Souza | Profa. Andréia de Cássia dos Santos

Coordenador de Projetos

Cetec Capacitação

Robótica Paula Souza

robotica@cps.sp.gov.br

www.robotica.cpscetec.com.br