

## SEDUC

## SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO

## EDITAL Nº 015/2025/GS/SEDUC/MT

**Dispõe sobre a seleção de projetos para implantação e continuidade pedagógica da Robótica Educacional (LEGO Education SPIKE Prime) nas Unidades Estaduais de Ensino da rede pública estadual, com execução prevista entre agosto de 2025 e dezembro de 2026.**

A **Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso (SEDUC-MT)**, por meio da Superintendência de Educação Básica (SUEB), vinculada à Secretaria Adjunta de Gestão Educacional (SAGE), no âmbito da Política Pública de Tecnologia no Ambiente Escolar, torna pública a abertura do processo seletivo para projetos de Robótica Educacional, com apoio financeiro para a categoria Robótica de Torneios e assessoria pedagógica para a Mostra Científica, conforme as condições estabelecidas neste Edital.

**1. DAS INFORMAÇÕES GERAIS**

1.1. A Robótica Educacional, utilizando kits como o LEGO Education SPIKE Prime, é um recurso pedagógico já implementado em 104 escolas estaduais de Mato Grosso, que auxilia no desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes. Em consonância com a BNCC, a Robótica Educacional permite o desenvolvimento de conhecimentos e experiências que contribuem para a compreensão do mundo do trabalho e para a construção do projeto de vida dos estudantes.

1.2. Na proposta pedagógica, a Robótica Educacional possibilita práticas de estudos multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares, promovendo a integração de conteúdos curriculares e a articulação com saberes da comunidade. Essa iniciativa busca oferecer experiências significativas, promovendo a aprendizagem, o trabalho em equipe, o pensamento computacional e a reflexão sobre o papel da tecnologia na sociedade. O apoio a esse tipo de projeto, por meio de suporte pedagógico e financeiro, fortalece o processo de ensino-aprendizagem e o protagonismo estudantil, alinhando-se aos princípios do Documento de Referência Curricular para o Estado de Mato Grosso (DRC) e do Projeto Político Pedagógico (PPP) de cada escola.

**2. DOS OBJETIVOS**

2.1. Este Edital tem por objetivo subsidiar a seleção de escolas da rede estadual de ensino para o financiamento da SEDUC/MT, destinado à implantação ou continuidade de projetos de Robótica Educacional na categoria de Torneios, e para a participação na Mostra Científica.

2.2. São objetivos específicos:

- Estimular o desenvolvimento do pensamento computacional e da cultura maker.
- Valorizar o empreendedorismo e a inovação tecnológica.
- Proporcionar à comunidade escolar o uso de recursos tecnológicos.
- Orientar os estudantes quanto ao uso responsável da tecnologia.
- Incentivar ações interdisciplinares que articulem robótica e conteúdos curriculares.
- Desenvolver habilidades previstas para o século XXI.
- Promover o trabalho coletivo e o engajamento da comunidade escolar no projeto.
- Apoiar a formação e o fortalecimento de equipes escolares de robótica com participação em competições.
- Contribuir para a preparação de estudantes em torneios como a First Lego League Challenge (FLLC), com foco no trabalho em equipe e resolução de problemas.
- Incentivar o desenvolvimento de habilidades como Design Thinking, Pensamento Computacional, Resolução de Problemas e a aplicação de Core Values, através da prototipagem robótica, para a Mostra Científica.

**3. DAS ETAPAS DO PROCESSO SELETIVO**

3.1. A seleção será regida por este Edital e será composta por três fases distintas:

- Primeira Fase:** Inscrição do projeto pela unidade escolar.
- Segunda Fase:** Análise e seleção dos projetos pelas Coordenadorias de Gestão Pedagógica das Diretorias Regionais de Educação (COPED/DRE).
- Terceira Fase:** Homologação e divulgação do resultado da análise (Robótica de Torneios) e da (Mostra Científica) pela equipe da Política Pública de Tecnologia no Ambiente Escolar (SEDUC/SAGE/SUEB).

3.2. A lista das escolas contempladas será divulgada nos endereços eletrônicos oficiais da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso.

**4. DAS INSCRIÇÕES E DOS CRITÉRIOS BÁSICOS**

4.1. O projeto da unidade escolar deverá ser inscrito por meio do formulário eletrônico disponível no link: <https://forms.gle/h4mcHgR9HiCJsP6J8>, no período de 22/07/2025 a 01/08/2025. A seleção será realizada com base nas informações e documentos enviados.

4.2. Cada unidade escolar poderá fazer a inscrição nas duas modalidades (Robótica de Torneios e Mostra Científica). Contudo, **a escola só poderá ser contemplada em uma única modalidade**. Caso uma escola seja classificada e selecionada para a categoria Robótica de Torneios, ela não poderá ser contemplada na Mostra Científica.

4.3. Para a submissão, o projeto e todos os documentos obrigatórios, incluindo declarações e o próprio projeto, deverão ser consolidados em um único arquivo em formato PDF. Os modelos exigidos constam nos anexos deste Edital. Propostas enviadas de outra forma serão desconsideradas.

4.4. O projeto deverá conter:

- Capa com identificação da unidade escolar, do projeto e do proponente, incluindo nome, endereço completo com telefone, e-mail institucional, título do projeto e nome do professor ou mentor responsável.
- Objetivos geral e específicos, que respondam ao propósito da proposta.
- Descrição dos recursos necessários, com a estimativa da quantidade de cada item (aplicável apenas para a categoria Robótica de Torneios).
- Cronograma de execução, com a previsão do tempo para realização de cada etapa e atividade descrita na metodologia.
- Termo de compromisso, preenchido e assinado pelo diretor e pelo presidente do CDCE, conforme modelo constante no Anexo II.

4.5. No formulário de inscrição, a unidade escolar deverá indicar a(s) categoria(s) em que deseja participar.

4.6. **Categoria Robótica de Torneios:**

- Destinada à preparação e participação de equipes escolares em competições da First Lego League Challenge (FLLC).
- As equipes deverão ser compostas por 2 a 10 estudantes, com idades entre 9 e 15 anos, e até 2 (dois) técnicos mentores.
- É condição para inscrição que a escola possua estudantes matriculados no Ensino Fundamental II, sendo vedada a participação exclusiva de alunos do Ensino Médio.

- 4.6.4. O valor total do orçamento será de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) por escola.
- 4.6.5. Não será permitida a inclusão da aquisição de kits LEGO Education SPIKE Prime, considerando que as unidades escolares já os possuem.
- 4.6.6. Os recursos poderão ser utilizados para:
- 4.6.7. Aquisição de materiais específicos da temporada, como o tapete oficial e peças adicionais para os kits.
- 4.6.8. Pagamento de taxas de inscrição nas competições.
- 4.6.9. Cobertura de despesas logísticas relacionadas à participação da equipe nos eventos.
- 4.6.10. Será concedido um incentivo financeiro ao professor orientador titular, no valor de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) mensais, pelo período de quatro meses, totalizando R\$ 6.000,00 (seis mil reais).

**4.7. Categoria Mostra Científica:**

- 4.7.1. Destinada à seleção de projetos de pesquisa inovadores e criativos para a Mostra Científica, que ocorrerá durante o Festival Sesi de Robótica.
- 4.7.2. Poderão participar estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio.
- 4.7.3. Cada projeto deverá ser composto por uma equipe de, no máximo, 08 (oito) integrantes.
- 4.7.4. As escolas participantes deverão possuir e utilizar em seus projetos o kit de robótica LEGO Spike Prime para a prototipagem.
- 4.7.5. Os projetos deverão ser desenvolvidos com base nos seguintes critérios orientadores: Design Thinking, Pensamento Computacional, Resolução de Problemas e Core Values.
- 4.7.6. Cada equipe deverá elaborar um projeto de pesquisa detalhado e apresentar uma prototipagem funcional utilizando o kit LEGO Spike Prime.
- 4.7.7. Esta categoria **não** conta com apoio financeiro para os projetos ou bolsa para o professor orientador.
- 4.7.8. As equipes participantes deverão cumprir uma formação de 27 horas, fornecida pela equipe técnica do Sesi/SENAI.
- 4.7.9. As equipes contarão com assessoria pedagógica ao longo do projeto.
- 4.7.10. Os 25 (vinte e cinco) melhores projetos selecionados participarão da culminância da Mostra Científica, que ocorrerá nos dias 13, 14 e 15 de novembro, em local a ser definido dentro do Festival Sesi de Robótica.

**5. DAS CARACTERÍSTICAS QUANTO À ELABORAÇÃO DOS PROJETOS PELAS UNIDADES ESCOLARES**

- 5.1. O projeto de Robótica Educacional deverá ser elaborado observando as seguintes diretrizes:
- 5.1.1. Ser construído de forma autônoma pela unidade escolar, considerando as realidades social, cultural e econômica da comunidade, respeitando os valores e saberes locais, e promovendo o envolvimento coletivo na formulação da proposta.
- 5.1.2. Passar pela apreciação e aprovação do Conselho Deliberativo da Comunidade Escolar - CDCE.
- 5.1.3. Estar alinhado ao Documento de Referência Curricular de Mato Grosso (DRC/MT) e à Parte Diversificada, que reúne os princípios e procedimentos que orientam a estrutura pedagógica das escolas.
- 5.1.4. Prever a possibilidade de ajustes ao longo da execução, de acordo com as necessidades identificadas durante o desenvolvimento das atividades.
- 5.1.5. Incluir avaliação inicial e final do projeto, a ser realizada com o apoio da coordenação pedagógica e dos professores da unidade escolar, com o objetivo de verificar o desempenho das etapas previstas.
- 5.1.6. Prever o registro fotográfico das etapas do projeto, como a formação das equipes e o desenvolvimento das atividades didáticas.
- 5.1.7. Dar visibilidade ao projeto por meio de ações pedagógicas e interdisciplinares que envolvam a comunidade escolar, tais como elaboração de materiais explicativos, exposições de atividades com participação de pais ou responsáveis, colaboração dos profissionais da escola, apoio das famílias na organização das equipes e divulgação dos resultados alcançados.

**6. DO PROCESSO DE SELEÇÃO E DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS**

- 6.1. Serão contemplados até 20 (vinte) projetos na categoria Robótica de Torneios e 25 (vinte e cinco) para a categoria Mostra Científica, observados os critérios objetivos de pontuação estabelecidos no item 8 e a distribuição regional descrita no Anexo VIII.
- 6.2. Cada projeto submetido deverá atender, cumulativamente, aos seguintes requisitos:
- 6.2.1. Estar vinculado a unidade escolar da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso, sob gestão da Secretaria de Estado de Educação (SEDUC/MT).
- 6.2.2. Apresentar alinhamento ao Projeto Político Pedagógico (PPP) da unidade escolar.
- 6.2.3. Estar em consonância com o Documento de Referência Curricular do Estado de Mato Grosso (DRC/MT) e com a Parte Diversificada.
- 6.2.4. Demonstrar participação coletiva da comunidade escolar nas ações previstas.
- 6.2.5. Apresentar viabilidade técnica, cronograma de execução e metas factíveis.
- 6.2.6. A unidade escolar deverá estar com situação regular quanto à prestação de contas dos últimos três exercícios financeiros perante a SEDUC/MT (aplicável apenas para a categoria Robótica de Torneios).
- 6.3. A análise dos projetos para a categoria Robótica de Torneios será de responsabilidade das Coordenadorias de Gestão Pedagógica (COPED) das respectivas Diretorias Regionais de Educação (DREs), que também serão encarregadas do acompanhamento das ações. A distribuição de vagas para a categoria Robótica de Torneios entre as DREs baseia-se na quantidade de escolas que já possuem Robótica Educacional em funcionamento. No caso de não haver número suficiente de projetos habilitados em determinada DRE, a respectiva vaga poderá ser redistribuída para outra região, respeitada a ordem de classificação geral dos projetos com pontuação igual ou superior a 70 (setenta) pontos, conforme critérios definidos no item 8 deste Edital.
- 6.4. Para a categoria Mostra Científica, a seleção dos 25 (vinte e cinco) projetos será realizada por meio de análise entre as escolas que atenderem aos critérios de elegibilidade, e que não tenham sido selecionadas para a categoria Robótica de Torneios.

**7. DA ANÁLISE, SELEÇÃO E ACOMPANHAMENTO DOS PROJETOS**

- 7.1. A análise e seleção dos projetos da categoria Robótica de Torneios serão de responsabilidade da Coordenadoria de Gestão Pedagógica (COPED) de cada Diretoria Regional de Educação (DRE), conforme a unidade escolar proponente. As COPEDs também serão responsáveis por orientar as escolas durante a execução dos projetos, assegurando o alinhamento às diretrizes deste Edital. Compete ainda à COPED orientar o Conselho Deliberativo da Comunidade Escolar (CDCE) quanto à aplicação dos recursos financeiros, nos termos estabelecidos (aplicável apenas para a categoria Robótica de Torneios). As decisões relativas à análise e seleção dos projetos deverão ser registradas em ata, com justificativas objetivas quanto à aprovação ou rejeição das propostas.
- 7.2. A divulgação do resultado final da seleção (para ambas as categorias) ocorrerá no dia 10 de agosto de 2025, por meio dos canais oficiais da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso.

**8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DOS PROJETOS**

- 8.1. Os projetos da categoria Robótica de Torneios serão avaliados pelas COPEDs com base em critérios objetivos, distribuídos em três dimensões, totalizando até 100 (cem) pontos:
- 8.1.1. **1ª Dimensão - Coerência pedagógica e curricular (até 40 pontos):**
- a) Clareza dos objetivos educacionais (até 10 pontos).
- b) Alinhamento ao PPP da escola e ao DRC/MT (até 15 pontos).
- c) Integração com os componentes curriculares e desenvolvimento de competências (até 15 pontos).

- 8.1.2. **2ª Dimensão - Participação e mobilização da comunidade escolar (até 30 pontos):**
- a) Envolvimento de professores, estudantes e demais segmentos da escola (até 10 pontos).
  - b) Proposta de organização coletiva para execução (até 10 pontos).
  - c) Estratégias de engajamento e protagonismo estudantil (até 10 pontos).
- 8.1.3. **3ª Dimensão - Viabilidade e qualidade da execução (até 30 pontos):**
- a) Consistência do cronograma de execução (até 10 pontos).
  - b) Definição de metas claras e mensuráveis (até 10 pontos).
  - c) Adequação dos recursos solicitados às ações previstas (até 10 pontos) (aplicável apenas para a categoria Robótica de Torneios).
- 8.2. **Em caso de empate na pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:**
- 8.2.1. Maior nota no critério "Coerência pedagógica e curricular".
  - 8.2.2. Maior nota no critério "Participação e mobilização da comunidade escolar".
  - 8.2.3. Maior número de estudantes matriculados na escola.
- 8.3. Cada Diretoria Regional de Educação (DRE) terá direito a, no mínimo, uma vaga para a categoria Robótica de Torneios e uma vaga para a categoria da Mostra Científica, desde que haja projetos habilitados. Caso o número total de projetos aprovados por DRE seja inferior à sua cota, as vagas remanescentes poderão ser redistribuídas entre outras DREs, respeitando-se a ordem de classificação geral dos projetos e a disponibilidade orçamentária.

**9. DO FINANCIAMENTO E REPASSE DOS RECURSOS (Exclusivo para a categoria Robótica de Torneios)**

- 9.1. A liberação dos recursos está condicionada ao compromisso formal da unidade escolar em participar da etapa regional da First Lego League Challenge (FLLC), a ser realizada no Estado de Mato Grosso no ano de 2025. O não cumprimento dessa condição poderá implicar na devolução integral dos recursos recebidos e na exclusão da unidade escolar de futuras seleções relacionadas à Robótica Educacional.
- 9.2. Os recursos deverão ser aplicados exclusivamente em despesas de custeio vinculadas à execução do projeto, vedada sua utilização para:
- 9.2.1. Pagamento de taxas de administração de qualquer natureza.
  - 9.2.2. Pagamento a servidores públicos ou assessorias técnicas.
  - 9.2.3. Destinação superior a 20% do valor total para contratação de serviços.
  - 9.2.4. Despesas com diárias, alimentação ou hospedagem de servidores públicos.
- 9.3. A execução dos recursos deverá ser concluída até 31 de dezembro de 2025, conforme a finalidade prevista no projeto.

**10. DO INCENTIVO AO PROFESSOR ORIENTADOR (Exclusivo para a categoria Robótica de Torneios)**

- 10.1. Cada unidade escolar deverá indicar um professor orientador titular e um professor orientador substituto. O professor substituto somente atuará nos casos de impedimento ou impossibilidade do titular, não fazendo jus à bolsa, salvo se for formalmente convocado para substituição durante o período de execução do projeto.
- 10.2. Será concedido um incentivo financeiro no valor de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) mensais, pelo período de quatro meses, ao professor responsável pela orientação da equipe de robótica, totalizando R\$ 6.000,00 (seis mil reais).
- 10.3. O professor orientador titular será responsável pelo acompanhamento técnico e pedagógico da equipe, cabendo-lhe:
- 10.3.1. Participar das formações promovidas pela SEDUC/MT.
  - 10.3.2. Realizar encontros semanais com os estudantes.
  - 10.3.3. Supervisionar o desenvolvimento técnico e pedagógico do projeto.
  - 10.3.4. Elaborar e enviar os relatórios mensais de atividades, conforme modelo estabelecido.
- 10.4. O não cumprimento das condições previstas poderá acarretar na suspensão ou cancelamento da bolsa de incentivo.

**11. DA CARGA HORÁRIA E ATIVIDADES DO PROFESSOR ORIENTADOR BOLSISTA (Exclusivo para a categoria Robótica de Torneios)**

- 11.1. O professor orientador contemplado com a bolsa deverá dedicar 10 (dez) horas semanais às atividades relacionadas à preparação da equipe para a First Lego League Challenge (FLLC), durante os meses de vigência do incentivo.
- 11.2. As atividades deverão incluir:
- 11.2.1. Realização de encontros presenciais com a equipe de estudantes para planejamento, desenvolvimento e testes do projeto de robótica.
  - 11.2.2. Participação nas formações e orientações pedagógicas promovidas pela Secretaria de Estado de Educação.
  - 11.2.3. Organização e registro das atividades desenvolvidas com os estudantes.
  - 11.2.4. Participação em reuniões técnicas e pedagógicas, quando convocado.
  - 11.2.5. Elaboração e envio de relatórios mensais de acompanhamento das atividades, conforme modelo disponibilizado pela Política Pública de Tecnologia no Ambiente Escolar (Anexo VII).
- 11.3. O não cumprimento da carga horária mínima e das obrigações previstas poderá acarretar na suspensão ou no cancelamento da bolsa.

**12. DA EXECUÇÃO E PRESTAÇÃO DE CONTAS (Exclusivo para a categoria Robótica de Torneios)**

- 12.1. As unidades escolares selecionadas serão responsáveis pela execução dos recursos descentralizados, em conformidade com a Instrução Normativa nº 003/2025/GS/SEDUC/MT, que regulamenta a descentralização de recursos financeiros às escolas da rede pública estadual. A prestação de contas deverá observar as regras estabelecidas na Instrução Normativa nº 010/2024/GS/SEDUC/MT, que trata dos procedimentos de prestação de contas dos recursos financeiros descentralizados pela Secretaria de Estado de Educação.
- 12.2. As escolas contempladas deverão elaborar a ata de destinação dos recursos, bem como o Plano de Aplicação Financeira com descritivo das ações previstas para o desenvolvimento da equipe de Robótica Educacional, incluindo as respectivas subações.

**13. DO ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO**

- 13.1. Os projetos aprovados serão acompanhados pela Diretoria Regional de Educação (DRE), por meio da Coordenadoria de Gestão Pedagógica (COPED). As visitas técnicas às escolas contempladas também serão realizadas por essa equipe. A avaliação dos projetos ocorrerá com base em relatórios mensais de atividades (Anexo VII), análise de ações desenvolvidas com os estudantes e envio do relatório final.
- 13.2. A Secretaria de Estado de Educação disponibilizará às DREs os links para os formulários, que serão encaminhados às escolas responsáveis pelo preenchimento. Os relatórios deverão conter:
- 13.2.1. **Atividades parciais:** Serão aplicadas avaliações no início e no final do ano letivo, por meio de formulários online (Google Forms), direcionadas aos estudantes diretamente envolvidos no projeto.
  - 13.2.2. **Relatório final:** Deverá ser elaborado de forma cronológica, considerando a execução do projeto. A escola, em conjunto com o CDCE, deverá avaliar o desenvolvimento do Projeto de Robótica Educacional. O relatório final deverá conter ata do CDCE, fotos, datas e relatos de experiências vivenciadas pela comunidade escolar (estudantes, professores, coordenadores, servidores, pais e demais participantes). O prazo para envio do relatório final é 30 de janeiro de 2026.

**14. DO CRONOGRAMA**

- 14.1. As etapas do processo seletivo obedecerão ao seguinte cronograma:

DESCRIÇÃO	DATA	LOCAL
1 Período de inscrições	22/07/2025 a 01/08/2025	As inscrições deverão ser efetuadas por meio do formulário: <a href="https://forms.gle/h4mcHgR9HiCJsP6J8">https://forms.gle/h4mcHgR9HiCJsP6J8</a>
2 Análise e seleção dos projetos nas DREs	04/08/2025 a 06/08/2025 (até 17h)	Comissão Permanente do Processo Seletivo (DRE)
3 Divulgação do resultado parcial	07/08/2025	Site da SEDUC-MT: <a href="https://www3.seduc.mt.gov.br/editais2">https://www3.seduc.mt.gov.br/editais2</a>
4 Período de Recursos	08/08/2025	E-mail da Coordenadoria de Gestão Pedagógica (COPED) - Anexo VI
5 Divulgação do Resultado	10/08/2025	Site da SEDUC-MT: <a href="https://www3.seduc.mt.gov.br/editais2">https://www3.seduc.mt.gov.br/editais2</a>

## 15. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

15.1. A participação das unidades escolares neste processo seletivo implica a aceitação integral das normas estabelecidas neste Edital e de seus anexos. A Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso reserva-se o direito de resolver os casos omissos e adotar as medidas necessárias para assegurar a lisura e a finalidade do processo.

15.2. Dúvidas e esclarecimentos adicionais poderão ser encaminhados às Coordenadorias de Gestão Pedagógica das Diretorias Regionais de Educação, conforme contatos disponibilizados no Anexo VI.

Cuiabá, 21 de julho de 2025.

**FLÁVIA EMANUELLE DE SOUZA SOARES**

Secretária Adjunta Executiva

\*Portaria nº 402/2025/GS/SEDUC/MT, publicado no DOE/MT de 08/05/2025, p.79. ed.28.984

## ANEXO I - MODELO DE PROJETO

### TÍTULO

### PLANO DE TRABALHO DE FORMAÇÃO DE EQUIPE FIRST LEGO LEAGUE CHALLENGE

**Professor Mentor:**

LOCAL  
MÊS /ANO

## INTRODUÇÃO

Este documento é um modelo detalhado para o Plano de Trabalho de Formação de Equipe FIRST LEGO League Challenge e também para o Plano de Trabalho para o Projeto de Pesquisa da Mostra Científica. Serve como um guia explicativo, indicando o que deve ser preenchido em cada seção para criar um plano robusto e eficaz.

Nesta seção, é necessário detalhar a criação e o desenvolvimento da equipe para a FIRST LEGO League (FLL) Challenge, temporada 2025/2026. Explicar brevemente o que é a FLL Challenge e seus pilares fundamentais: Design e Programação de Robôs, Projeto de Inovação e os Core Values (Valores Fundamentais). Finalizar a introdução afirmando que o plano visa guiar a equipe desde sua formação até a participação em torneios, com foco tanto no sucesso técnico quanto no desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

## 1. OBJETIVO

Expor de forma precisa o objetivo central do Plano de Trabalho, ou seja, aquilo que se pretende investigar ou alcançar com o estudo. A formulação dos objetivos pode variar conforme a natureza e a abordagem adotada, mas deve sempre conter uma clara identificação da proposta e sua devida delimitação.

Os objetivos são apresentados em dois níveis:

- Objetivo geral: indicar o resultado geral e mais importante que a equipe espera alcançar. Por exemplo: "Formar e preparar uma equipe da FLL Challenge competitiva e coesa para participar do Torneio Regional de Robótica de Mato Grosso Temporada 2025/2026".
- Objetivos específicos: desdobrar o objetivo geral em etapas operacionais e mensuráveis, representando ações que conduzirão à concretização do objetivo principal. Os objetivos específicos podem ser divididos por áreas:
  - Desenvolvimento Técnico: descrever o que a equipe aprenderá e será capaz de fazer com o robô; e
  - Pesquisa e Inovação: explicar o foco no projeto de inovação;
  - Core Values: detalhar como os valores da FIRST serão incorporados em todas as atividades da equipe.Adicionar outros objetivos relevantes, como Resolução de Problemas, Comunicação e Engajamento Comunitário, descrevendo a habilidade a ser desenvolvida em cada um.

## 2. JUSTIFICATIVA

Explicar o "porquê" da existência e do esforço da equipe. Argumentar sobre a importância da participação na FLL Challenge. Destacar como o programa contribui para o desenvolvimento de habilidades cruciais (robótica, programação, criatividade, trabalho em equipe, resolução de problemas) que são relevantes para o futuro dos jovens. Mencionar a importância dos Core Values na formação de cidadãos engajados e inovadores. É importante estabelecer a relação entre os Core Values e as habilidades socioemocionais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esta seção deve apresentar os fundamentos que justificam o valor e o impacto do projeto.

## 3. METODOLOGIA

Apresentar, de forma concisa e bem estruturada, os procedimentos adotados para o desenvolvimento do Plano de Trabalho. Como exemplos de abordagens que podem ser adotadas: o método Mão na Massa (Hands-on), Aprendizado Baseado em Projetos (BPL), método PDCA (Plan, Do, Check, Act), Análise FOFA, metodologia 5W2H, ciclo PDCA ou qualquer outra abordagem metodológica utilizada pela equipe para planejamento, gestão e controle dos processos do Plano de Trabalho.

### 3.1. Estrutura da Equipe

- Mentores/Técnicos: identificar até dois adultos responsáveis por orientar a equipe, facilitar o aprendizado e garantir um ambiente seguro e produtivo.
- Membros da Equipe: estudantes (idealmente de 6 a 10) que participarão ativamente de todas as etapas do desafio.
- Funções (rotativas ou flexíveis): distribuir responsabilidades como Líder de Robótica, Líder de Programação, Líder de Projeto de Inovação, Documentarista, Gerente de Materiais. A ideia é que todos experimentem diferentes papéis.

### 3.2. Desenvolvimento dos Core Values na Equipe

Os Core Values não devem ser apenas "ensinados", mas precisam ser praticados e vivenciados diariamente. Descrever as estratégias, dinâmicas e atividades para desenvolvimento e prática dos Core Values. Pode ser indicado o lema da equipe ou o conjunto de regras que incorpore os Core Values. Nesta seção é importante descrever as habilidades que devem ser desenvolvidas para promover inclusão, cooperação, respeito entre os membros da equipe e entre diferentes equipes