

EDITAL DE CONVOCAÇÃO PARA O CONCURSO "CONHECENDO O AGRO" EDIÇÃO 2025

MODALIDADE: PROFESSOR

A Abapa – Associação Baiana dos Produtores de Algodão, no uso de suas atribuições, torna público o presente Edital com o intuito de divulgar o “Concurso Conhecendo o Agro”. Este concurso é destinado aos professores das instituições de ensino localizadas nos municípios da região oeste da Bahia que estão participando da edição de 2025 do Programa.

I. Angical

1. Escola Municipal Dr. Dorival Guimarães Passos
2. Escola Municipal Roskilde de Oliveira e Silva
3. Escola Municipal Renato Oliveira
4. Escola Municipal Deputado Luís Braga
5. Escola Municipal Camerino José da Silva
6. Escola Municipal Zilda Carvalho
7. Escola Municipal Dário Coité
8. Escola Municipal João Francisco dos Santos
9. Escola Municipal Otaviano Martins Ramos
10. Escola Municipal Emílio Tavares da Câmara

II. Baianópolis

1. Escola Municipal Olavo Bilac
2. Escola Municipal Monteiro Lobato
3. Escola Municipal Deputado Luiz Braga
4. Escola Municipal Caio Torres Bandeira
5. Escola Municipal D. Pedro I
6. Escola Municipal José Alves Sobrinho
7. Escola Municipal Padre José de Anchieta
8. Escola Municipal CENAB
9. Escola Municipal Adelino de Souza Lima
10. Escola Municipal Mateus Souza Vieira

III. Barreiras

1. Escola Municipal Santa Luzia
2. Escola Municipal Adroaldo Fernandes de Moraes
3. Escola Municipal Manoel Rocha Filho

IV. Cocos

1. Escola municipal Waldemar Lopes Bandeira
2. Escola municipal Joana Angélica
3. Escola municipal Sebastião Augusto Azevedo
4. Centro educacional Riacho do Meio
5. Escola municipal Germínio Alves
6. Colégio municipal Lealdino Teodoro dos santos
7. Escola municipal Branca de Neve
8. Escola municipal Deodoro da Fonseca
9. Escola municipal Venceslau Brás
10. Escola municipal Ulisses Guimarães
11. Escola municipal Catulé da Praia
12. Colégio municipal prof. Djanira Alves Gonçalves

V. Cristópolis

1. Colégio Eliezer José Gonçalves
2. Colégio Municipal São Pedro
3. Colégio João José Marques
4. Colégio Maria Carolina
5. Colégio Olegário Ferreira De Oliveira
6. Colégio Oswaldo Fernandes
7. Escola Santa Terezinha
8. Escola Paraíso Da Criança
9. Escolas Do Campo

VI. Formosa do Rio Preto

1. Escola Municipal Coração de Jesus
2. Escola Municipal Joaquim Alexandre da Silva Filho
3. Escola Municipal Rita Manoelina
4. Escola Municipal Nossa Senhora Aparecida
5. Escola Municipal Senador Djalma Bessa

6. Escola Municipal Virgem de Fátima
7. Escola Municipal Dois de Julho
8. Escola Municipal Francisco Ângelo
9. Escola Municipal Cicero Prachedes de Farias
10. Escola Municipal Pompílio Mendes

VII. Jaborandi

1. Escola Municipal Necy Novaes
2. Escola Municipal Professora Maria Railda de Souza
3. Escola Municipal Maria Aparecida Rego Moura Alencar
4. Escola Municipal Pio XII
5. Escola Municipal Padre Victor
6. Escola Municipal Joaquim Candido Rodrigues
7. Escola Municipal 15 de Novembro

VIII. Luís Eduardo Magalhães

1. Escola Municipal Vereador Alaidio Castilho de Moura
2. Colégio Municipal Ângelo Bosa
3. Escola Municipal Onero Costa da Rosa
4. Escola Municipal Hermínio Carlos Brandão
5. Escola Municipal Cláudio Rogério
6. Escola Municipal Vânia Aparecida
7. Escola Municipal Aldori Luis Tolazzi
8. Escola Municipal Vereador Lucir Ficanha
9. Escola Municipal Cezer Pelissari
10. Escola Municipal José Cardoso de Lima

IX. Riachão das Neves

1. Escola Municipal José de Oliveira
2. Escola Municipal Nelson Carvalho da Cunha
3. Escola Municipal Francisco Macedo
4. Escola Municipal Luiz Américo Nunes
5. Escola Municipal Félix José Barbosa
6. Escola Municipal José Bernardino de Souza
7. Escola Municipal Hercílio Neto da Franca
8. Escola Municipal Henrique Antônio dos Santos
9. Escola Municipal João Durval

10. Escola Municipal Demóstenes Torres

X. Santa Maria da Vitória

1. Centro Educacional Ivani Neri Bueno Marques
2. Escola Municipal Olímpio Fernandes Leão
3. Escola Municipal Raul de Souza Leão
4. Escola Municipal Domingos Manoel Cardos
5. Escola Municipal Isidoro Afonso de Oliveira
6. Escola Municipal Moisés Marques da Silva
7. Escola Municipal Cornélio Ferreira do Nascimento
8. Escola Municipal Jeremias Rodrigues da Silva
9. Escola Municipal Boa Esperança
10. Centro Educacional de Inhaúmas
11. Escola Municipal José Alvares Brandão
12. Escola Municipal Antônio Rodrigues da Mata

XI. Santa Rita de Cássia

1. Escola Municipal Izidoro Aragão Guerra
2. Escola Municipal Barbosa Guedes
3. Escola Municipal Centro de Ensino Professor Antônio Serpa
4. Escola Municipal Aníbal Rodrigues de Araújo
5. Escola Municipal José de Anchieta.
6. Escola Municipal Dr. Américo José da Cruz
7. Escola Municipal Santo Antônio
8. Escola Municipal Luiz Viana Neto
9. Colégio Municipal de Itiquira
10. Escola Municipal Bernardino José Dias

XII. Santana

1. Escola Municipal Ricardo Domingues Figueredo
2. Centro Educacional Municipal Julião Pereira de Oliveira
3. Escola Municipal Sant'Ana (anexo)
4. Centro Educacional Municipal Barão do Rio Branco
5. Escola Municipal Clebeson Andrade de Jesus
6. Centro Educativo Municipal Moisés Oliveira
7. Centro Educacional Municipal Monsenhor Félix

8. Centro Educacional Municipal José de Souza
9. Centro Educacional Henrique Ferreira da Silva
10. Centro Educacional Municipal Vital Ferreira de Araujo
11. Escola Municipal Jobelino Queiroz de Assis
12. Centro Educacional Municipal Luiz Marques de Brito

XIII. **Wanderley**

1. Escola Municipal Dásio de Jesus Câmara
2. Escola Municipal Gustavo José Fernandes
3. Escola Municipal Isaías Silva
4. Escola Municipal Juscelino Kubitschek
5. Escola Municipal Mariana Francisca de Oliveira
6. Escola Municipal João Aldino de Sá Teles

1. DA MODALIDADE: PROFESSORES

O presente processo seletivo será realizado por meio da criação de um portfólio onde o principal objetivo será o desenvolvimento de um jogo, que estimule a criatividade e a ludicidade dos participantes, trabalhando a interdisciplinariedade. O **Tema Central será: “A Força da Conexão: o algodão unindo campo, cidade e futuro”** e deverá ser elaborado pelos professores, tendo como público-alvo os alunos do Ensino Fundamental I, II e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Os professores participantes deverão entregar, obrigatoriamente, um jogo impresso (físico), acompanhado de um portfólio que, além de conter a descrição do jogo, as regras, e registros fotográficos que evidenciem a aplicação do jogo em sala de aula, deve documentar a experiência pedagógica sobre como a cotonicultura pode ser usada de forma interdisciplinar para integrar diferentes áreas do conhecimento.

A utilização de jogos pedagógicos no ambiente escolar é uma importante ferramenta para a aprendizagem, promovendo um ensino dinâmico e significativo. Além disso, o jogo favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, como o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Os jogos educacionais podem ser aplicados em diversas áreas do conhecimento, conforme o contexto do agronegócio, como proposto neste edital. Em sala de aula, esses jogos possibilitam a abordagem dos temas relacionados à agricultura, sustentabilidade e desenvolvimento rural de forma lúdica e interativa. A utilização dessa metodologia

proporciona uma compreensão mais aprofundada sobre o agronegócio e os desafios enfrentados pelo setor, com foco também nas questões ambientais e sociais.

1.1 Não será permitida a participação de professores que não estejam vinculados às escolas e municípios mencionados neste edital ou que não tenham participado das formações pedagógicas do programa.

2. DOS OBJETIVOS

A criação de um portfólio com o subtema "A Cotonicultura na Sala de Aula" visa não apenas documentar a experiência pedagógica, mas também proporcionar uma reflexão profunda sobre como a cotonicultura pode ser usada de forma interdisciplinar para integrar diferentes áreas do conhecimento. Ao usar o algodão como tema central, o portfólio pode mostrar como o ensino pode ser enriquecido por meio da exploração de História, Geografia, Ciências, Matemática e até mesmo Arte, de forma a promover uma aprendizagem significativa e contextualizada. Este portfólio deve ser integrado à criação de um jogo como uma ferramenta pedagógica central para explorar e aprofundar os conhecimentos sobre o tema, além de permitir que os alunos tenham uma experiência ativa e participativa no processo de aprendizagem. O jogo pode ser desenvolvido como uma forma de explorar a história, geografia, ciências e outros conteúdos que envolvem a cotonicultura, e serve para engajar os alunos de forma criativa e dinâmica.

- O jogo contribuirá para o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, respeito às regras e promoção da inclusão.
- Promover o entendimento sobre a interdependência entre campo e cidade, destacando a importância do agronegócio para a economia local, regional e nacional. O objetivo é sensibilizar a comunidade sobre as atividades agropecuárias e agroindustriais, contribuindo para uma maior compreensão dos benefícios e oportunidades que o agronegócio oferece.

3. DO PÚBLICO-ALVO

Este prêmio é destinado a professores do Ensino Fundamental I e II (1º ao 9º ano) e Educação de Jovens e Adultos (EJA), que participam do Programa Educacional Conhecendo o Agro – 2025.

4. DO TEMA PARA PRODUÇÃO

Tema central: “A força da conexão - O algodão unindo campo, cidade e futuro.”

Subtema: “Cotonicultura na Sala de Aula”

5. DA PARTICIPAÇÃO

- A inscrição é individual e deverá ser realizada sob a orientação da direção e coordenação escolar.
- A participação é opcional.
- O período de inscrição será de **21/05/2025 a 30/07/2025**.

6. DAS ETAPAS

O concurso será composto por uma única etapa classificatória, com a seleção dos três (3) melhores trabalhos entre todos os municípios participantes:

- 1º lugar
- 2º lugar
- 3º lugar

7. DAS ORIENTAÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DO PORTFÓLIO E JOGO

O portfólio deve incluir:

- Capa e Introdução;
- Título;
- Apresentação do contexto da experiência pedagógica, destacando o tema cotonicultura como um ponto de partida para explorar diferentes áreas do conhecimento;
- Definição do conceito de cotonicultura e destacar como ela se conecta com as diversas disciplinas, promovendo uma abordagem interdisciplinar;
- Relação da cotonicultura com o contexto regional e a realidade local;
- Apresentação clara sobre a estrutura do jogo (introdução, regras, fases ou etapas);

- Registros fotográficos do jogo sendo aplicado em sala de aula;
- Registros do impacto na aprendizagem dos alunos, e da aplicabilidade em sala de aula;
- O portfólio deve conter o retorno dos alunos sobre o jogo: qual a percepção deles em relação ao jogo e o que eles aprenderam?

Sobre o jogo:

- O jogo deverá ser desenvolvido com base nas orientações do Programa Educacional Conhecendo o Agro, nas diretrizes do material didático e nas orientações pedagógicas fornecidas pela ABAPA.
- O jogo deve conter as seguintes informações: nome completo do professor, nome da escola, cidade e anos letivos em que o docente leciona.
- O jogo deverá ser entregue em formato físico (impressão manual), acompanhado de um portfólio.
- Não serão aceitos jogos digitais ou online.
- Recomenda-se o uso de materiais variados para tornar o jogo mais dinâmico e atrativo.
- Desenvolvimento de habilidades: O jogo pode trabalhar no desenvolvimento de habilidades específicas, como raciocínio lógico, resolução de problemas, trabalho em equipe, ou outras competências cognitivas e sociais.
- Ter equilíbrio entre complexidade e simplicidade: O jogo deve apresentar regras e estratégias que são desafiadoras o suficiente para manter o interesse, mas não tão complexas a ponto de confundir os alunos. Dessa forma, o jogo confeccionado deve ser flexível o suficiente para ser ajustado a diferentes níveis de conhecimento ou habilidades dos alunos.
- Criatividade e Inovação: na confecção do jogo, pode utilizar métodos ou abordagens pedagógicas criativas e inovadoras para ensinar o conteúdo de forma divertida.

8. DOS PRAZOS E ENVIO DAS PRODUÇÕES

Período de inscrições: **21/05/2025 a 30/07/2025.**

Data limite para entrega dos jogos às Secretarias de Educação dos municípios:
20/10/2025.

9. DAS AVALIAÇÕES DO PORTFÓLIO E DO JOGO

9.1 Critérios de Avaliação:

A. Os trabalhos serão avaliados de 0 a 100 pontos, conforme o barema descrito no Anexo 2 deste edital. Serão selecionados os três (3) melhores trabalhos, classificados como 1º, 2º e 3º lugar.

B. Adesão ao Tema e Relevância: Verificação da abordagem do portfólio sobre o tema proposto.

C. Inovação e Criatividade: Avaliação da criatividade na concepção do jogo, incluindo a utilização de elementos interativos que melhorem a experiência de aprendizagem dos alunos.

D. Formato Físico e Apresentação Visual: Avaliação do uso de materiais e recursos visuais que tornem o jogo atrativo e fácil de entender.

E. Participação dos Alunos: Análise do grau de envolvimento dos alunos na aplicação do jogo, considerando a quantidade e a relevância das interações.

9.2 Comissão Julgadora:

A comissão será composta por representantes de diversas áreas, incluindo:

- Agrônomos
- Pedagogos
- Produtores rurais
- Representantes de instituições parceiras (SESI, SENAI, SEST/SENAT, IEL, SENAR)
- Representantes da ABAPA
- Representantes de outras entidades do agronegócio, dentre outros.

A avaliação será realizada de forma anônima (sem identificação dos participantes) para garantir a imparcialidade do processo. Em caso de empate, a comissão julgadora tomará a decisão final de forma técnica e isonômica.

9.3 – Critérios de Desempate

Em caso de empate na pontuação final dos trabalhos, a Comissão Julgadora adotará, de forma sucessiva e na seguinte ordem, os critérios de desempate abaixo descritos, com o objetivo de garantir isonomia e alinhamento com os objetivos pedagógicos do programa:

1. Aplicabilidade Interdisciplinar:

Em caso de empate, será considerado o trabalho que demonstrar, de forma clara, como a cotonicultura foi utilizada na experiência pedagógica de maneira interdisciplinar, integrando diferentes áreas do conhecimento.

2. Clareza na descrição das regras e da mecânica do jogo:

Em persistindo o empate, será considerado o trabalho que apresentar maior clareza e objetividade na explicação das regras, etapas e funcionamento do jogo, facilitando sua compreensão e aplicação por outros.

3. Qualidade dos Registros Pedagógicos:

Em persistindo o empate, será considerado o trabalho que apresentar registros fotográficos e descritivos mais consistentes e detalhados, evidenciando de forma clara a aplicação do jogo em sala de aula e seu impacto no processo de ensino-aprendizagem.

10. DAS PENALIDADES

- O não cumprimento dos requisitos descritos nos itens 1.1, 3 e 4 implicará na desclassificação do participante.
- O não cumprimento das orientações para a construção do jogo, dos prazos ou qualquer outra exigência deste edital resultará na desclassificação automática do material.

11. DOS RESULTADOS

11.1 Classificação:

- 1º lugar: trabalho com a maior pontuação (0 a 100).
- 2º lugar: trabalho com a segunda maior pontuação.
- 3º lugar: trabalho com a terceira maior pontuação.

11.2 Divulgação dos Resultados:

Os resultados serão divulgados na cerimônia de encerramento do Programa Educacional Conhecendo o Agro – Edição 2025. Os vencedores serão notificados de forma confidencial até a data do evento, onde sua presença será obrigatória para a entrega dos prêmios.

12. DAS PREMIAÇÕES

A premiação será distribuída conforme a classificação final:

- 1º lugar: três mil e quinhentos reais (R\$ 3.500,00)
- 2º lugar: dois mil e quinhentos reais (R\$ 2.500,00)
- 3º lugar: mil e quinhentos reais (R\$ 1.500,00)

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

- Sugerimos que os municípios participantes adotem meios que possibilitem registrar o recebimento de todo o material inerente ao concurso, via protocolo.
- A Abapa – Associação Baiana dos Produtores de Algodão não se obrigará a devolver, tampouco se responsabilizará pelo possível extravio, dos respectivos trabalhos encaminhados para o concurso;
- Fica autorizada, sem ônus, a utilização dos registros para fins de propaganda, publicações, matérias e eventos institucionais da Abapa e seus Parceiros.
- Ficam autorizados o uso da imagem do participante e os direitos autorais do material produzido;
- Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora (ABAPA);
- Este edital poderá sofrer retificações, sem aviso prévio, porém, serão divulgadas através de canais oficiais da Abapa;
- O cronograma de execução do Prêmio Conhecendo o Agro estará disponível no Anexo 3 deste regulamento, podendo ele ser alterado ou ajustado, se necessário for, sem aviso prévio.

ANEXO 1

FICHA DE INSCRIÇÃO – 2025

PROFESSOR - “PORTFÓLIO E JOGO”

DAS IDENTIFICAÇÕES PESSOAIS DO PARTICIPANTE:

Nome:

Escola:

Ano(s) que leciona:

Sexo: F () M () Data de nascimento :/...../.....

Nº do RG:CPF:

Endereço:.....Bairro:

Cidade: CEP:.....

Tel.: E-mail:

DOS DIREITOS AUTORAIS:

Eu,, faço cessão dos direitos autorais referentes ao trabalho do “Prêmio Conhecendo o Agro – 2025”, nas modalidades ““portfólio e jogo”,” e de imagem, para publicação em meio impresso e/ou digital, em qualquer data/período, sem ônus ou reclame de direitos sobre a publicação/imagem. Também ciente de que a Abapa – Associação Baiana dos Produtores de Algodão não se responsabilizará por devolução ou extravio do trabalho.

DO COMPROMISSO:

Declaro para os devidos fins que o “portfólio e jogo”, inscrito no “Prêmio Conhecendo o Agro”, é inédito, não tendo sido publicado e/ou divulgado em qualquer meio impresso ou virtual, no todo ou em parte. Também declaro que a produção é de minha autoria, assumindo as penalidades de desclassificação previstas no edital caso seja comprovado qualquer ato contrário ao regimento e/ou proposta do concurso de premiação.

Também declaro ter lido e estar ciente das normas e regras de participação presentes no regulamento.

Assim estando ciente, assino.

.....

Assinatura do participante

ANEXO 2

BAREMA

QUADRO AVALIATIVO – “PORTFÓLIO E JOGO”

DADOS DO AVALIADOR:

Nome:

Instituição:

PROFESSORES

CRITÉRIOS AVALIATIVOS	PONTUAÇÃO MÁXIMA PARA CADA ITEM	PONTUAÇÃO DO ITEM AVALIADO
Coerência com o tema Estruturação do jogo e portfólio: possui uma estrutura clara (introdução, regras, fases ou etapas)?	20	
Inovação e Criatividade: Avaliar a criatividade na apresentação do jogo e do portfólio, elementos interativos que enriqueçam a experiência dos alunos.	25	
Formato Físico e Apresentação Visual: Avaliar o uso de materiais variados, ilustrações e outros elementos visuais que tornem o jogo atraente e de fácil entendimento, além de verificar se o jogo e o portfólio estão bem-apresentados.	15	
Participação dos Alunos: Verificar o grau de envolvimento dos alunos na interação com o jogo. Isso inclui não apenas a quantidade, mas a relevância das suas participações.	20	
Adaptação às necessidades dos alunos: O jogo é flexível o suficiente para ser ajustado a diferentes níveis de conhecimento ou habilidades dos alunos?	20	
TOTAL:	100 PONTOS	

ANEXO 3
BAREMA QUALITATIVO – CRITÉRIOS DE DESEMPATE
“PORTFÓLIO E JOGO”

DADOS DO AVALIADOR:

Nome:.....

Instituição:.....

PROFESSORES

Crítérios de Desempate	Pontuação máxima para cada item	Pontuação do item avaliado
<ul style="list-style-type: none">CRITÉRIO DE DESEMPATE 1 – Aplicabilidade Interdisciplinar <p>O trabalho demonstra, de forma clara, como a cotonicultura foi usada de maneira interdisciplinar na prática pedagógica, integrando diferentes áreas do conhecimento?</p>	10	
<ul style="list-style-type: none">CRITÉRIO DE DESEMPATE 2 – Clareza na descrição das regras e da mecânica do jogo <p>As regras e a mecânica do jogo estão descritas de maneira clara e objetiva, facilitando sua compreensão e aplicação por outros professores e alunos?</p>	10	
<ul style="list-style-type: none">CRITÉRIO DE DESEMPATE 3 – Qualidade dos Registros Pedagógicos <p>Os registros fotográficos e descritivos apresentados evidenciam de forma clara e detalhada a aplicação do jogo em sala de aula e seu impacto no processo de ensino-aprendizagem dos alunos?</p>	10	

Cronograma – 2025

Este edital e cronograma poderá ser ajustado e/ou alterado, sem aviso prévio, se necessário for.*

Períodos

- 21/05/2025 – lançamento e divulgação do edital;
- 21/05/2025 – período de abertura do concurso (INSCRIÇÕES);
- 30/07/2025 – encerramento das inscrições para participação do concurso;
- 31/07 a 08/08/2025 – recolhimento das inscrições nos municípios;
- 20/10/2025 – período de entrega dos trabalhos às respectivas secretarias de educação de cada município;
- 21/10 a 24/10/2025 – recolhimento dos trabalhos nas secretarias de educação dos municípios participantes;
- 03/11 a 14/11/2025 – período de análise dos trabalhos por parte da comissão julgadora;
- 17/11 a 21/11/2025 – desempate dos trabalhos pela “comissão julgadora”, *caso seja necessário*;
- 24/11 a 28/11/2025 – período para contatar os ganhadores;
- 05/12/2025 – cerimônia de encerramento e apresentação dos ganhadores.

Os interessados poderão obter esclarecimentos adicionais junto ao núcleo pedagógico da Abapa, através dos seguintes contatos:

Telefone: (77) 99944-6800 / (77) 99843-9804

E-mail: ct12@abapa.com.br

Horário de Atendimento: Segunda a Sexta-feira das 09h às 11h30min / 14h as 17h30min

Acesse também o edital completo em: <https://abapa.com.br/conhecendo-o-agro/>