

Movimento Inova

Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa

1. INTRODUÇÃO

1.1. Objetivos Gerais

O "Movimento Inova" tem como objetivo valorizar práticas docentes e conectar os alunos e demais membros da rede às soluções tecnológicas e ao ecossistema de inovação de SP, oportunizando a vivência nos componentes do Inova Educação (Projeto de Vida, Eletivas e Tecnologia de Inovação) e promovendo um ambiente de criação e compartilhamento de ideias e soluções voltadas para a melhoria do dia a dia da rede como um todo.

Sabemos, entretanto, que a Rede Estadual já conta com uma série de iniciativas no sentido de promover o uso sistemático da tecnologia, gerando impactos positivos na aprendizagem dos estudantes. Dessa forma, a Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa, que ocorrerá nos dias 05 e 06 de dezembro de 2019 na Escola de Formação de Profissionais da Educação (EFAPE), tem como objetivo expor boas práticas de experiências com o uso de tecnologia, especificamente no que se refere às ligadas à robótica e à computação criativa.

1.2. Objetivos Específicos

Com a Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa, a Secretaria da Educação do Estado pretende:

- a. Mapear boas práticas de robótica e de computação criativa nas unidades escolares da Rede Estadual;
- b. Proporcionar um ambiente para a troca de experiência, fomentando a robótica e a computação criativa nas unidades escolares;
- c. Conectar estudantes e docentes ao ambiente de inovação e tecnologia;
- d. Replicar boas práticas a Rede Estadual;
- e. Oferecer experiências interativas, com possibilidade de construir usando a tecnologia como propulsora a aprendizagem.

2. PÚBLICO ALVO/PARTICIPANTES

- 2.1. Poderão se inscrever para a Mostra interativa de Robótica e Computação Criativa, grupos compostos por estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e do Ensino Médio da Rede Estadual de São Paulo, sem qualquer restrição de localidade;
- 2.2. Os grupos deverão ser compostos por pelo menos de 1 (um) e, no máximo, 2 (dois) estudantes;
- 2.3. Cada grupo deverá inscrever um professor orientador:
 - 2.3.1. Para a posição de professor orientador serão aceitos professores que atuam na rede estadual de ensino;
 - 2.3.2. Um mesmo docente pode ser responsável por até 5 (cinco) grupos de estudantes.

3. EXIGÊNCIAS PARA INSCRIÇÃO

- 3.1. Os participantes deverão apresentar projetos de robótica e computação criativa que tenham sido desenvolvidos dentro das unidades escolares em qualquer área do conhecimento, grupos de estudos, grêmios estudantis, entre outros;
- 3.2. Serão priorizados projetos que busquem resolver problemas relacionados à comunidade escolar, ou problemas sociais de maneira geral, e que trabalhem essas temáticas de maneira interdisciplinar;
- 3.3. Serão vetados projetos que contenham conteúdo/menção implícita ou explícita de cunho racista, homofóbico, que propaguem a intolerância religiosa, que estejam relacionados a ideologias partidárias ou que possuam conteúdo ofensivo.
 - 3.3.1. Casos omissos serão julgados pela Comissão Avaliadora.

4. CATEGORIAS E TEMÁTICAS

- 4.1. Serão aceitos trabalhos nos seguintes formatos:
 - 4.1.1. Tecnologias do Movimento Maker: impressora 3D, cortador de vinil, circuito de papel, bricolagem, entre outros;
 - 4.1.2. Computação física e programação: trabalhos em computação física e programação que envolvam Scratch, Makey Makey, microbit, arduino, computação desplugada, entre outros.
- 4.2. Serão considerados apenas trabalhos que possuam exposição física;

5. SUBMISSÃO DE PROJETOS

O processo de submissão de projetos será composto por duas etapas:

5.1. Etapa I - ESCOLAS

- 5.1.1. As unidades escolares são responsáveis por registrar a inscrição de cada grupo selecionado;
- 5.1.2. Cada unidade escolar deverá apresentar no máximo até 3 (três) projetos a serem escolhidos por meio de um processo de seleção interno organizado pelo coordenador pedagógico.
- 5.1.3. O coordenador pedagógico deverá acessar o **formulário enviado previamente para escola** via e-mail, **pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo**, seguindo os seguintes passos:
 - 5.1.3.1. Preencher o formulário de inscrição, atentando-se aos estabelecimentos do presente Edital.
 - 5.1.3.2. Disponibilizar o link do vídeo no Youtube categorizado como “Não listado”, com uma apresentação do projeto com duração mínima de 01 minuto e 30 segundos e máxima de 02 minutos;
- 5.1.4. As inscrições são gratuitas e terão início às **10h00** do dia **06 de Novembro de 2019** e se encerrarão às **23h59** do dia **15 de Novembro de 2019**, horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma.
- 5.1.5. Observando-se as condições de inscrição, os projetos serão analisados de acordo com os procedimentos estabelecidos no item 5.
- 5.1.6. Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

5.2. Etapa II - DIRETORIAS DE ENSINO

- 5.2.1. A inscrição deverá ser realizada por um dos profissionais indicados pelo Dirigente;
- 5.2.2. Após o recebimento das inscrições, cada Diretoria de Ensino deverá selecionar 1 (um) projeto, por meio de processo de seleção interno, obedecendo os estabelecimentos do item 3;

- 5.2.3. O profissional responsável pela Diretoria deverá acessar o formulário disponível no Portal do Inova Educação (<https://inova.educacao.sp.gov.br/>) e observar as seguintes instruções:
- 5.2.3.1. Preencher o formulário de inscrição, atentando-se aos estabelecimentos do presente Edital, e aos desafios descritos no item 3;
 - 5.2.3.2. Disponibilizar o link do vídeo no Youtube categorizado como “**Não listado**” com uma apresentação do trabalho com duração mínima de 01 minuto e 30 segundos e máxima de 02 minutos.
- 5.2.4. A submissão de projetos para a Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa é gratuita;
- 5.2.5. As Diretorias de Ensino deverão submeter os projetos entre as **10h00** do dia **18 de Novembro de 2019** e as **23h59** do dia **22 de Novembro de 2019**, horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma.
- 5.2.6. Observando-se as condições de inscrição, os projetos serão analisadas de acordo com o item 6.
- 5.2.7. Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

6. SELEÇÃO

A análise dos projetos acontecerá em 3 etapas, como descrito abaixo:

6.1. Etapa I - Escolas

- 6.1.1. Cada escola irá selecionar até 03 (três) projetos, a partir do lançamento deste edital e não podendo ultrapassar a data limite de inscrição da primeira etapa (15/11/2019).

6.2. Etapa II - Diretoria de ensino

- 6.2.1. Após a inscrição de todos os projetos das unidades escolares, a equipe de Professores Coordenadores de Núcleo Pedagógicos (PCNPs) indicada pelo Dirigente de Ensino irá selecionar, no máximo,

6 (seis) projetos que representarão a Diretoria de Ensino na seleção estadual.

6.3. Etapa III - Secretaria da Educação do Estado

- 6.3.1. Após a escolha projetos vencedores da Etapa II, a Comissão Julgadora, composta por especialistas da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, irá selecionar os 30 projetos que participarão da etapa final, que inclui a participação nos 2 (dois) dias de evento, para escolha do grupo da Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa.
- 6.4. Em todas as etapas de seleção, a Comissão Julgadora atribuirá pontuação de 1 a 5 para cada critério estabelecido, justificando a pontuação atribuída, sendo o projeto com maior somatório escolhido o vencedor da etapa. Os critérios serão:
 - 6.4.1. **Inovação** - Será julgado se a ideia proposta realmente traz uma nova forma de se realizar uma atividade ou resolver um problema;
 - 6.4.2. **Viabilidade técnica** - Será avaliada a viabilidade técnica de implementação da solução, incluindo as barreiras de entrada e restrições legais;
 - 6.4.3. **Impacto social** - potencial da proposta para impactar positivamente a sociedade e a comunidade escolar;
 - 6.4.4. **Interatividade com o público** - potencial da proposta para interação com o público, garantindo o entendimento prático do projeto apresentado.
- 6.5. Em caso de empate, a diversidade étnica e de gênero na composição da equipe contará como critério de desempate.
- 6.6. Finda as avaliações mencionadas, a lista de equipes selecionadas para participarem da Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa será divulgada no sítio eletrônico da Inova Educação (<https://inova.educacao.sp.gov.br/>) no dia 27/11/2019.
- 6.7. A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, por meio de parceiros, arcará com os custos de transporte, acomodação e alimentação dos estudantes selecionados para a Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa. Os docentes terão seus custos pagos através da diária pela Seduc por meio de convocação.

7. ETAPA FINAL - MOSTRA DE INTERATIVA DE ROBÓTICA E COMPUTAÇÃO CRIATIVA - MOVIMENTO INOVA

7.1. Após o período de preparação, as equipes irão se reunir em um encontro presencial que iniciará no dia 05 e 06/12/2019 e terá o seguinte calendário:

DATA	ATIVIDADE
05/12/2019	Início da Mostra interativa de Robótica e Computação Criativa e análise da banca julgadora
06/12/2019	Mostra, análise da banca julgadora e premiação.

7.2. Os 30 (trinta) Finalistas irão apresentar seus projetos durante a Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa no evento Movimento Inova, tendo direito a uma exposição nos dias 05/12/2019 a 06/12/2016 em esquema de revezamento entre os escolhidos, sendo necessário trazer o trabalho físico e imagens para exposição.

7.3. Após o período de apresentação das soluções durante a mostra, será feita a contagem das notas atribuídas pela Banca Examinadora para a seleção dos 3 (três) vencedores da mostra e, em caso de empate, contará o projeto com maior nota atribuída pelo presidente da Banca.

8. PREMIAÇÃO

Os integrantes das equipes com as 3 melhores pontuações serão premiados.

9. CRONOGRAMA

DATA	ATIVIDADE
06/11/2019	Lançamento do edital
06/11 a 15/11	Etapa I - Envio das escolas para DE
18/11 a 22/11	Etapa II - Envio das DEs para órgão central
22/11 a 27/11	Etapa II - Seleção para etapa final
27/11/2019	Anúncio dos finalistas
29/11/2019	Videoconferência com finalistas
05/12/2019	1º Dia da Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa - Movimento Inova
06/12/2019	2º Dia da Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa - Movimento Inova

