Movimento Inova - 2º Hackathon[1]

1. INTRODUÇÃO

1.1. SOBRE O PROJETO

O “Movimento Inova”, a ser realizado nos dias 22 e 23 de Outubro de 2020 em formato online, tem como objetivo de valorizar práticas docentes no que se refere à utilização de novas tecnologias educacionais, assim como conectar alunos, alunas e demais membros da Rede às soluções tecnológicas e ao ecossistema de inovação de São Paulo, oportunizando a vivência nos componentes do Inova Educação (Projeto de Vida, Eletivas e Tecnologia e Inovação). Trata-se, portanto, de uma iniciativa que promove um ambiente de criação e compartilhamento de ideias e soluções voltadas para a melhoraria do dia a dia da rede como um todo.

Uma das iniciativas que ocorrerão no âmbito do Movimento Inova é o Hackathon, projeto que visa reunir 10 grupos de estudantes que tenham criado soluções tecnológicas para os problemas e desafios da rede estadual de ensino[2]. Ao final da imersão de 2 (dois) dias, com os mesmos moldes de grandes Hackathons *onlines* que acontecem por todo mundo, o grupo que chegar ao melhor resultado será premiado.

Em 2019, a experiência de realizar um Hackathon foi bem sucedida, e os grupos finalistas tiveram a oportunidade de desenvolver seus projetos durante os dois dias de Movimento Inova, que ocorreu no mês de Dezembro, em São Paulo. Para o ano de 2020 temos uma novidade: o Movimento Inova será realizado em formato online e, com isso, o Hackathon também. Buscamos grupos de estudantes do ensino médio de todo o estado, que sejam apaixonados por inovação, tenham boas ideias para melhorar os desafios da Rede, e principalmente que tenham vontade de contribuir.

A ideia é possibilitar ao jovem estudante de ensino médio da rede pública acesso a conteúdos e oportunidades que muitas vezes ficam restritos apenas a jovens de outras realidades socioeconômicas. A Secretaria da Educação acredita no potencial de seus alunos e na capacidade de mudança e avanço usando insumos da própria Rede, e entendemos que o Hackathon seja um importante momento para construirmos ao lado dos estudantes.

---

[1] **Atenção**: a presente versão do edital do Hackathon 2020 foi publicada no dia 01 de setembro de 2020 e contém alterações ao longo do texto referentes à extensão no prazo de inscrição de projetos.

[2] As temáticas envolvidas no presente Hackathon estão dispostas na seção 3 deste edital.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Com este projeto a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo pretende:

1.2.1. Conectar estudantes e professores do ensino médio da rede estadual de educação ao ecossistema de inovação;

1.2.2. Promover a criação de soluções escaláveis para problemas enfrentados pela rede;

1.2.3. Disponibilizar conteúdos úteis para que docentes trabalhem metodologias inovadoras, conectadas a realidade dos estudantes.

2. PÚBLICO-ALVO/ PARTICIPANTES

2.1. Poderão participar estudantes do **ensino médio** das escolas estaduais de São Paulo com idade igual ou superior a 15 anos;

2.2. Cada equipe deverá ser composta por até (quatro) alunos, não sendo aceitos projetos com equipes com número inferior a 3 (três) integrantes;

2.3. Para as equipes selecionadas a participar do evento final, todos os integrantes precisam estar presentes no evento, assim como em todas as atividades do Hackathon 2020;

2.4. Todas as equipes deverão possuir um estudante líder, a ser apontado no momento da inscrição:

2.4.1. Toda a comunicação com os grupos será realizada por meio do líder de cada equipe;

2.5. Todas as equipes deverão possuir um nome de identificação, que será utilizado pela Seduc para fins de comunicação;

2.6. Todas as equipes deverão possuir um professor orientador, a ser apontado no momento da inscrição.

3. CATEGORIAS E TEMAS

3.1. Os grupos participantes deverão apresentar soluções tecnológicas em diversos formatos, como aplicativos, sistemas, processos ou serviços que sejam otimizados por meio de uma ferramenta tecnológica, entre outros.

3.1.1. Os grupos podem abordar as temáticas relacionadas com:

3.1.1.1. Alimentação na escola e merenda escolar;

3.1.1.2. Inclusão social na escola e desenvolvimento de habilidades necessárias para o desenvolvimento sustentável e estilos de

vida sustentáveis, como igualdade de gênero, direitos humanos, não violência, e valorização da diversidade cultural;

3.1.1.3. Aumento dos níveis de aprendizagem e de compreensão básica de matemática;

3.1.1.4. Melhora do ambiente escolar, reduzindo níveis de abandono e de evasão;

3.1.1.5. Melhora da gestão escolar;

3.1.2. Durante a etapa de inscrição, a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo fornecerá uma coletânea de materiais, como textos e vídeos, para melhor desenvolvimento dos projetos enviados pelas equipes.

3.1.3. 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.

3.1.3.1. Casos omissos serão julgados pela Comissão Avaliadora

4. INSCRIÇÃO

4.1. ETAPA I - ESCOLAS

4.1.1. As unidades escolares são responsáveis por registrar a inscrição de cada grupo selecionado;

4.1.2. Cada unidade escolar deverá apresentar **até 1 (um) projeto**, a ser escolhido por meio de um processo de seleção interno;

4.1.3. O responsável pela unidade escolar deverá acessar o **formulário (https://bit.ly/2BcHfWS**), seguindo os seguintes passos:

4.1.3.1. Preencher o formulário de inscrição, atentando-se aos estabelecimentos do presente Edital, e aos desafios descritos no item 3;

4.1.3.2. Disponibilizar o link do vídeo, em qualquer plataforma, com uma apresentação da solução com duração mínima de 01 minuto e 30 segundos e máxima de 02 minutos;

4.1.3.2.1. Não serão aceitas inscrições com vídeos submetidos fora do padrão.

4.1.4. As inscrições são gratuitas e a Etapa 1 de inscrições tem início às **10h00** do dia **05/08/2020** e se encerra às **23h59** do dia **08/09/2020**

horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma.

4.1.5. Observando-se as condições de inscrição, as soluções serão analisadas de acordo com o item 5 do presente Edital.

4.1.6. Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

4.2. ETAPA II - DIRETORIA DE ENSINO

4.2.1. Finda a Etapa I, a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo encaminhará às Diretorias de Ensino suas respectivas inscrições;

4.2.2. A seleção de projetos para etapa II deverá ser realizada por um dos profissionais indicados pelo Dirigente de Ensino;

4.2.3. O número de projetos para cada Diretoria de Ensino varia de acordo com o número de Unidades em sua jurisdição, nos moldes do Apêndice I, conforme instituído abaixo:

4.2.3.1. 1 (um) projeto, caso a diretoria possua até 63 escolas.

4.2.3.2. 2 (dois) projetos, caso a diretoria possua de 64 até 85 escolas.

4.2.3.3. 3 (três) projetos, caso a diretoria possua de 86 até 111 escolas.

4.2.4. O projeto será escolhido por meio de um processo de seleção interno, obedecendo os critérios de avaliação descritos no item 5.2.

4.2.5. A Diretoria poderá inscrever um projeto adicional, com relação à sua categoria, caso esse projeto seja oriundo de uma turma de Ensino Noturno ou de Educação para Jovens e Adultos (EJA);

4.2.6. Para as Diretorias com direito a inscrever 2 (dois) ou 3 (três) projetos, pelo menos 1 (um) deles deverá ser provindo de uma escola de tempo parcial.

4.2.7. O responsável pela seleção dentro da Diretoria de Ensino deverá acessar o formulário disponível no Portal do Inova Educação (https://bit.ly/2BcHfWS) e observar as seguintes instruções:

4.2.7.1. Preencher o formulário de inscrição, atentando-se aos estabelecimentos do presente Edital, e aos desafios descritos no item 3;

4.2.7.2. Disponibilizar o link do vídeo, em qualquer plataforma, categorizado como “Não listado” com uma apresentação da solução com duração mínima de 01 minuto e 30 segundos e máxima de 02 minutos.

4.2.8. As inscrições são gratuitas e a Etapa 2 de inscrições tem início às 10h00 do dia **14/09/2020** e se encerrarão às 23h59 do dia **28/09/2020**, horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma;

4.2.9. Observando-se as condições de inscrição, as soluções serão analisadas de acordo com o item 5.2 do presente Edital;

4.2.10. Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

5. SELEÇÃO

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

5.1.1. Etapa I - Escolas

5.1.1.1. Cada escola irá selecionar 1 (um) projeto, a partir do lançamento deste edital, **não podendo ultrapassar a data limite de inscrição da primeira etapa (08/09/2020).**

5.1.2. Etapa II - Diretoria de ensino

5.1.2.1. 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 a quantidade de projetos adequada para à sua Diretoria, de acordo com o item 4.2.1, que representará a Diretoria de ensino na seleção estadual, **não podendo ultrapassar a data limite de inscrição da segunda etapa (28/09/2020).**

5.1.3. Etapa III - Secretaria da Educação do Estado

5.1.3.1. Após a submissão das inscrições pelas Diretorias de Ensino na Etapa II, a Comissão Julgadora, composta por especialistas da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, irá selecionar os **10 (dez) projetos** que participarão da

etapa final, que inclui mentoria e imersão de 2 dias para escolha do grupo vencedor do Hackathon

5.2. Em todas as etapas de seleção serão atribuídas pontuação de 1 a 5, para cada critério estabelecido além de justificativa, sendo o projeto com maior somatório escolhido vencedor da etapa, os critérios, em detalhe, estão dispostos no Apêndice II. Os critérios serão:

5.2.1. **Inovação** - Será julgado se a ideia proposta realmente traz uma nova forma de se realizar uma atividade ou resolver um problema.

5.2.2. **Viabilidade técnica** - Será avaliada a viabilidade técnica de implementação da solução, incluindo as barreiras de entrada e restrições legais.

5.2.3. **Impacto social** - O quanto a solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade e a comunidade escolar.

5.3. Fica estabelecido para seleção dos finalistas da maratona os seguintes quantitativos de projetos por região:

5.3.1. 3 finalistas do interior

5.3.2. 2 finalistas da capital

5.3.3. 2 finalistas da Grande SP

5.4. Às últimas 3 (três) vagas remanescentes, não se aplicarão critérios de região;

5.5. Em eventual empate, será escolhida a solução inovadora que tiver apresentado maior pontuação na seguinte ordem: “Impacto social” e “Inovação”.

5.6. Permanecendo o empate, a diversidade étnica e de gênero na composição da equipe contará como critério de desempate.

5.7. Finda as avaliações mencionadas nas etapas I, II e III, os interessados que obtiverem a maior pontuação nos critérios do item 5.3 serão considerados finalistas, divulgando-se no sítio eletrônico do Programa Inova Educação (https://inova.educacao.sp.gov.br/) a lista de finalistas estaduais (etapa III) dia 13/10/2020.

5.8. Os Finalistas detentores das soluções de maiores pontuações na etapa III participarão do evento Movimento Inova, a se realizar, em ambiente *online*, nos dias 22 e 23 de Outubro de 2020, ocasião em que as soluções serão avaliados pela Banca Examinadora composta por especialistas convidados pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo.

6. ETAPA FINAL - HACKATHON MOVIMENTO INOVA

6.1. Antes da etapa final, os finalistas terão que participar, obrigatoriamente, com pelo menos 2 membros da equipe, das formações e comunicações, via videoconferência.

6.1.1. A não participação eliminará automaticamente a equipe, culminando na classificação da próxima equipe classificada na etapa 3;

6.2. Após o período de preparação, as equipes irão se reunir em um encontro *online* que ocorrerá nos dias 22/10/2020 e 23/10/2020 e terá o seguinte calendário:

Dia 01 - Comunicações gerais, validações e Canvas			
Dia	**Horário**	**Atividade**	**Participantes**
22/10	09:00 - 10:00	Apresentação do evento, finalistas, cronograma de atividades e distribuição dos finalistas nas equipes	Todos
	10:00 - 11:30	Workshop de validação e Canvas Desafio 01 - Validação e Canvas	Todos
	11:30 - 13:30	Almoço	
	14:00 - 16:00	Rodada de mentoria sobre validação e montagem de Canvas	Todos (volante)
	16:00 - 17:00	Workshop sobre MVP	Todos
	17:00 - 18:30	Trabalho de melhorias com rodadas de mentorias.	Todos (Volantes)
Dia 02 - Mentoria, ajustes finais e premiação			
23/10	09:00 - 09:30	Apresentação do estágio de evolução das equipes	Todos
	09:30 - 10:30	Workshop sobre pitch e design de apresentações	Todos
	10:30 - 12:30	Trabalho de melhorias	Todos
	12:30 - 13:30	Almoço	
	13:30 - 15:00	Apresentação prévia	Todos (Volante)
	15:00 - 16:30	Melhorias e entrega final	Todos
	16:30 - 18:30	Apresentação de pitchs finais para banca Julgadora	Todos

6.3. Os 10 (dez) Finalistas se apresentarão no evento Movimento Inova, tendo direito a uma exposição de 3 (três) minutos, além de outros 3 (três) minutos para responder perguntas formuladas pela Banca Examinadora;

6.4. Após a apresentação das soluções, será feita a contagem das notas atribuídas pela Banca Examinadora e, em caso de empate, contará a solução com maior nota atribuída pelo presidente da Banca.

7. **PREMIAÇÃO**

7.1. Os integrantes das equipes com as 3 melhores pontuações serão premiados, os prêmios serão divulgados no portal do programa Inova Educação.

8. **CRONOGRAMA**

DATA	**ATIVIDADE**
03/07/2020	Dia D do Movimento Inova
05/08/2020	Lançamento do Edital Hackathon 2020
05/08/2020 a 08/09/2020	Etapa I - Escolas: inscrição dos grupos
08/09/2020 a 14/09/2020	Envio das inscrições para as Diretorias de Ensino
14/09/2020 a 28/09/2020	Etapa II - Seleção dos Grupos que representarão a DE
28/09/2020 a 12/10/2020	Etapa III - Seleção para Etapa Final
13/10/2020	Divulgação dos Finalistas
09/10/2020	Videoconferência com Finalistas do Hackathon
22/10/2020	Dia 1 da edição Hackathon 2020
23/10/2020	Dia 2 da edição Hackathon 2020

APÊNDICE I - Lista das DEs e número de projetos que podem inscrever

- **Diretorias de Ensino que podem enviar até 1 projeto para o Hackathon**

DE	QUANTIDADE DE PROJETOS
ADAMANTINA	1
ANDRADINA	1
APIAÍ	1
ARAÇATUBA	1
ASSIS	1
AVARÉ	1
BARRETOS	1
BIRIGUI	1
BOTUCATU	1
CAPIVARI	1
CARAGUATATUBA	1
CATANDUVA	1
DIADEMA	1
FERNANDÓPOLIS	1
GUARATINGUETÁ	1
ITAPETININGA	1
ITAPEVA	1
ITAPEVI	1
ITAQUAQUECETUBA	1
ITARARÉ	1
ITU	1
JABOTICABAL	1
JACAREÍ	1
JALES	1
JAÚ	1
JOSE BONIFACIO	1
LINS	1

MARÍLIA	1
MIRACATU	1
MIRANTE DO PARANAPANEMA	1
OSASCO	1
OURINHOS	1
PENÁPOLIS	1
PINDAMONHANGABA	1
PIRAJU	1
PIRASSUNUNGA	1
PRESIDENTE PRUDENTE	1
REGISTRO	1
SANTO ANASTÁCIO	1
SÃO CARLOS	1
SÃO JOAQUIM DA BARRA	1
SÃO JOSÉ DO RIO PRETO	1
SÃO ROQUE	1
SERTÃOZINHO	1
SUZANO	1
TAQUARITINGA	1
TAUBATÉ	1
TUPA	1
VOTORANTIM	1
VOTUPORANGA	1

- **Diretorias de Ensino que podem enviar até 2 projetos para o Hackathon**

DE	QUANTIDADE DE PROJETOS
AMERICANA	2
ARARAQUARA	2
BRAGANCA PAULISTA	2
CAIEIRAS	2
CAMPINAS LESTE	2
CARAPICUÍBA	2
CENTRO	2
CENTRO OESTE	2
CENTRO SUL	2
FRANCA	2
GUARULHOS SUL	2
ITAPECERICA DA SERRA	2
JUNDIAÍ	2
LESTE 3	2
LESTE 4	2
LIMEIRA	2
MOGI DAS CRUZES	2
MOGI MIRIM	2
NORTE 2	2
PIRACICABA	2
SANTOS	2
SÃO BERNARDO DO CAMPO	2
SÃO JOÃO DA BOA VISTA	2
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS	2
SÃO VICENTE	2
SOROCABA	2
SUMARÉ	2
TABOÃO DA SERRA	2

- **Diretorias de Ensino que podem enviar até 3 projetos para o Hackathon**

DE	QUANTIDADE DE PROJETOS
BAURU	3
CAMPINAS OESTE	3
GUARULHOS NORTE	3
LESTE 1	3
LESTE 2	3
LESTE 5	3
MAUÁ	3
NORTE 1	3
RIBEIRÃO PRETO	3
SANTO ANDRÉ	3
SUL 1	3
SUL 2	3
SUL 3	3

APÊNDICE II - Métricas de Avaliação: Hackathon

1. Inovação	1	2	3	4	5
1.1 A solução proposta é capaz de otimizar processos gerando impacto positivo dentro da sala de aula ou gerando bem estar de docentes e alunos por meio da tecnologia?	A solução proposta não é capaz de otimizar nenhum dos processos realizados em sala de aula pelos docentes nem aumentar o bem estar de alunos e docentes	A solução é capaz de otimizar, mas não de maneira significativa, os processos realizados em sala de aula ou aumentar o bem estar de alunos e docentes	A solução é capaz de otimizar pontualmente processos realizados em sala de aula pelos docentes ou aumentar o bem estar de alunos e docentes	A solução é capaz de otimizar um ou mais processos realizados em sala de aula pelos docentes ou aumentar o bem estar de alunos e docentes	A solução é capaz de otimizar de maneira significativa um ou mais processos realizados em sala de aula pelos docentes ou aumentar o bem estar de alunos e docentes
2. Viabilidade Técnica	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

2.1 A solução proposta é exequível?	A solução proposta é inexequível	A solução proposta é exequível, porém depende de alta quantidade de recursos, financeiros ou não financeiros	A solução proposta é exequível	A solução proposta é exequível e depende de baixa quantidade de recursos financeiros, porém alta quantidade de recursos não financeiros (ou vice versa)	A solução proposta é exequível e não depende de alta quantidade de recursos financeiros e não financeiros
2.2 A solução proposta possui restrições legais?	A solução proposta não é viável do ponto de vista legal	A solução proposta deverá sofrer adaptações estruturais no formato proposto para se adequar às exigências legais	A solução proposta deverá sofrer mudanças no formato proposto para se adequar às exigências legais	A solução proposta possui poucas adaptações a serem realizadas para que esteja em conformidade com as exigências legais	A solução proposta está em conformidade com as exigências legais, sem a necessidade de adaptações
3. Impacto Social	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4.1 A solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade e a comunidade escolar?	A solução proposta não possui potencial para impactar positivamente a sociedade nem a comunidade escolar	A solução proposta possui potencial para impactar superficialmente a sociedade	A solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade	A solução proposta possui potencial para para impactar positivamente tanto a sociedade, quanto a comunidade escolar	A solução proposta possui grande potencial para impactar positivamente tanto a sociedade, quanto a comunidade escolar, acarretando em mudanças significativas, profundas e mensuráveis
4.2 A solução é escalável?	A solução não possui potencial para ser escalada	A solução possui potencial para ser escalada, porém deverá sofrer adaptações estruturais no	A solução possui potencial para ser escalada, porém deverá sofrer mudanças no formato	A solução possui potencial para ser escalada sem grandes mudanças no formato proposto	A solução pode ser escalada sem necessidade de alterações no modelo proposto

Versão publicada em 01/09/2020

		formato proposto	proposto		