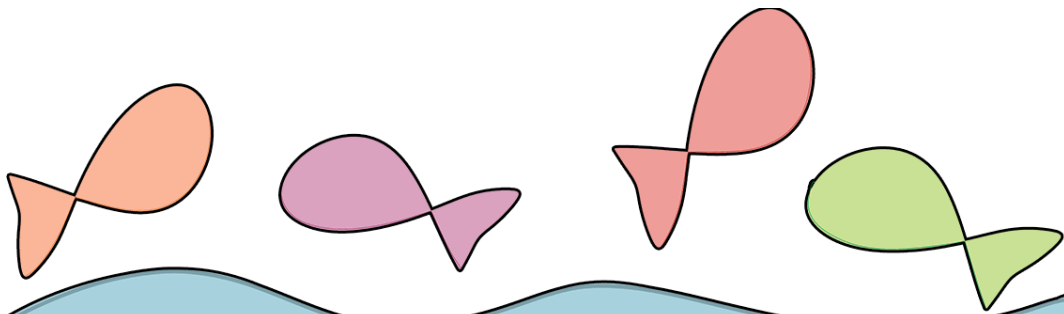


CHAMADA PARA O EVENTO:



**Tem ideia
na rede**

criar • compartilhar • transformar

Itajaí - 02 de agosto de 2016

1. Objetivo

Propiciar aos estudantes do ensino fundamental o contato com a computação criativa através de projetos práticos, interdisciplinares e colaborativos. Espera-se que ao final deste evento os estudantes envolvam-se na busca de soluções tecnológicas para necessidades observadas nas suas comunidades.

Além disso, espera-se que tenhamos como legado deste evento uma mudança na percepção dos pais, estudantes e profissionais da educação com relação ao processo de aprendizagem, pois entendemos que a criatividade, interdisciplinaridade e ênfase em atividades práticas possibilitam uma apropriação mais significativa dos assuntos vivenciados.

2. Justificativa

Em uma sociedade informatizada como a que vivemos torna-se imprescindível compreender e utilizar a tecnologia que nos cerca. Entendemos que envolver os jovens em atividades práticas que envolvam a tecnologia para criação e a colaboração possibilita o exercício pleno da cidadania. Além disso, acreditamos que o empoderamento tecnológico estimula o potencial criativo dos estudantes e permite que atuem como transformadores do meio que os cerca.

3. Metodologia

A inscrição das equipes (**ver Seção 4**) será realizada através do envio de um vídeo e dos termos de autorização de imagem. O envio destes artefatos será realizado com o auxílio dos instrutores de informática de cada escola.

Após as inscrições será realizado um Evento de Abertura contando com a participação de professores das escolas municipais de Itajaí e da Universidade do Vale de Itajaí, instrutores de informática, equipe organizadora, representantes da Secretaria Municipal de Educação e do Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação da Associação Empresarial de Itajaí.

Uma vez realizado o evento de abertura, as equipes iniciarão as atividades de desenvolvimento dos seus projetos buscando atender as necessidades da comunidade local. Estas atividades serão realizadas com a ferramenta Scratch em cada uma das unidades escolares previamente inscritas no evento. Durante esta etapa serão realizadas **três entregas**, sendo que **em cada uma delas** os estudantes enviarão um vídeo contendo respostas para: (i) o que estão fazendo?; (ii) que impacto esta ideia tem na sua comunidade? (iii) como estão fazendo?; (iv)

que dificuldades estão encontrando?; (v) pretendem mudar de plano, etc. Ressalta-se que no total cada equipe entregará 3 vídeos. Esta etapa ocorrerá nos laboratórios de informática das escolas com o auxílio dos instrutores de informática. Além disso as equipes receberão monitoria remota da equipe de organização (**ver Seção 8**) através de vídeo conferência. Além disso as equipes poderão comunicar-se entre si utilizando as mesmas ferramentas de vídeo conferência, visando a troca de experiências e a interação entre as escolas. O que se espera é que as equipes de diferentes escolas possam ajudar-se mutuamente na resolução de problemas identificados durante as atividades, criando assim uma rede de troca de conhecimentos que envolverá praticamente toda a rede municipal.

Os vídeos de inscrição serão analisados pela equipe organizadora com o objetivo de auxiliar os estudantes no dimensionamento de escopo de seus projetos.

Na etapa final do evento os estudantes demonstrarão os resultados de seus projetos em uma feira de apresentação. Nesta etapa os projetos serão avaliados conforme os critérios apresentados **na Seção 10** e nesta mesma data será realizada a premiação da equipe vencedora (**ver Seção 12**). O local de realização da feira de apresentação será definido posteriormente, após a realização das inscrições.

Após apresentação nas feiras e a premiação os participantes são convidados a enviar um vídeo descrevendo suas impressões sobre a participação no evento.

4. Inscrições

O processo de inscrição das equipes será realizado através do envio de um vídeo¹ de 2 a 3 minutos de duração. As equipes que enviarem este vídeo (com o auxílio dos instrutores de informática - ver **Seção 6**) estarão pré-inscritas no evento. Este vídeo deverá conter as seguintes informações:

1. Nome da Equipe e da Escola;
2. Breve apresentação dos integrantes da Equipe;
3. Breve descrição sobre o que é o projeto;
4. Como surgiu a ideia do projeto (motivação);

Os vídeos de inscrição serão compartilhados com todas as equipes inscritas visando promover a troca de ideias e experiências entre estudantes e escolas. Por este motivo, para **concluir a inscrição** cada integrante da equipe (incluindo professores) deverá entregar o **termo de autorização de divulgação de imagem** (em anexo) até o dia 21 de agosto de 2016 para o instrutor de sua escola. Até esta mesma data o instrutor deverá enviar os termos de autorização devidamente assinados para a equipe organizadora.

¹ O vídeo pode ser gravado com telefones celulares ou qualquer outro tipo de equipamento de filmagem que esteja ao alcance dos estudantes. Não é necessária a edição do vídeo, bastando que os itens descritos anteriormente sejam atendidos.

Diante do exposto, a equipe organizadora considerará a inscrição efetivada a partir do recebimento dos seguintes itens:

1. O vídeo de inscrição da equipe;
2. Os termos de autorização (um termo para cada integrante da equipe) de divulgação de imagem devidamente assinados;

5. Constituição das Equipes

Cada equipe deverá ser constituída por no mínimo 3 e no máximo 5 estudantes. As equipes podem ser formadas por estudantes de qualquer turma ou série. Além disso, cada equipe contará com o apoio do instrutor de informática da sua escola.

Professores de disciplinas curriculares (Matemática, Física, Artes, etc.) são convidados a participar, sendo que um dos critérios de avaliação (**ver Seção 10**) considerará a interdisciplinariedade dos projetos. Cada equipe poderá contar com apenas 1 professor responsável. Sendo assim, cada equipe poderá contar com no máximo 7 integrantes (até 5 estudantes, 1 instrutor de informática e até 1 professor).

Cada escola poderá inscrever várias equipes (de no máximo 5 estudantes) sendo que todas as equipes serão auxiliadas pelo mesmo instrutor.

6. Papel do Instrutor de Informática

O instrutor de informática atuará como um facilitador durante as atividades que envolvam tecnologia, como por exemplo a realização da inscrição das equipes e o envio dos artefatos produzidos.

Além disso, os instrutores atuarão como consultores na ferramenta Scratch, visto que receberam um treinamento prévio para esta finalidade. Cabe também aos instrutores a função de atuar como contato entre as equipes e a organização do evento.

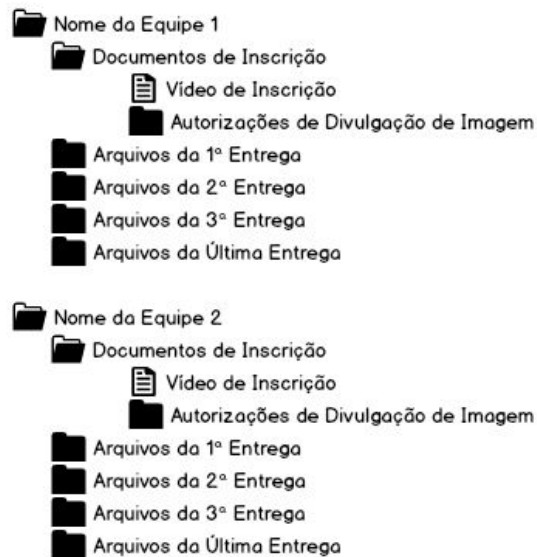
As ferramentas que serão utilizadas pela equipe organizadora e pelos instrutores serão o *Google Drive*² e o *Hangouts*³. O *Google Drive* será utilizado para o envio dos artefatos produzidos pelos estudantes (vídeos, autorizações, códigos, etc.) e o *Hangouts* será utilizado para reuniões semanais entre a organização e as equipes das escolas.

A equipe de organização enviará para cada um dos instrutores um link na ferramenta *Google Drive* que será utilizado como repositório dos artefatos produzidos pelas equipes. Para auxiliar na organização deste repositório sugere-se

² <http://drive.google.com>

³ <https://hangouts.google.com>

que cada instrutor crie a seguinte estrutura de pastas, considerando que o mesmo instrutor poderá ser responsável por mais de um equipe:



7. Papel dos professores de disciplinas curriculares

Um dos objetivos deste evento é incentivar a interdisciplinaridade na concepção e acompanhamento dos projetos. Por conta disso espera-se que os professores das disciplinas curriculares (Matemática, Física, Artes, etc.) engajem-se no evento contribuindo e fomentando a criatividade de seus estudantes.

Mais especificamente, espera-se que os professores atuem mediando e orientando seus estudantes, deixando que estes realizem as atividades e as pesquisas necessárias. Além disso, sugere-se que os professores procurem estabelecer relações entre os conteúdos trabalhados em suas disciplinas e os projetos que serão desenvolvidos pelos seus estudantes. Para auxiliar neste processo, a equipe organizadora disponibilizará materiais instrucionais exemplificando como conceitos-chave de algumas disciplinas podem integrados nos projetos.

lite.acad.univali.br/temideianarede

8. Suporte e Monitoria

O primeiro contato da organização com as equipes participantes acontecerá após a entrega do vídeo de inscrição, onde cada equipe receberá um parecer sobre a ideia apresentada. O objetivo deste parecer é auxiliar os estudantes no

dimensionamento de seus projetos evitando produções muito pequenas ou muito extensas.

Durante o evento a organização dará suporte e monitoria para as equipes nas tardes de segunda-feira das 15:00 às 17:30. Estas orientações ocorrerão através da ferramenta *Hangout*. Sugere-se que nestes momentos os instrutores de informática auxiliem os estudantes para que este entre em contato com os monitores através da ferramenta *Hangout*.

9. Cronograma

Etapas	Datas
Abertura	
Reunião com os Instrutores de Informática	05/08/2016
Evento de Abertura	10/08/2016
Processo de Inscrição	
Envio do Vídeo de inscrição das equipes	De 12/08/2016 até 21/08/2016
Envio dos termos de autorização de imagem	De 12/08/2016 até 21/08/2016
Desenvolvimento do Projeto (Realizado nas escolas)	
Envio do 1° vídeo de acompanhamento do projeto	até 09/09/2016
Envio do 2° vídeo de acompanhamento do projeto	até 07/10/2016
Envio do 3° vídeo de acompanhamento do projeto	até 04/11/2016
Apresentação Final	
Feira de Apresentação dos Projetos	30/11/2016
Avaliação da Experiência do Evento	
Envio de um vídeo seguindo a ideia de uma autoavaliação em que os estudantes e instrutores respondem as perguntas: o que aprendemos juntos? O que cada um aprendeu individualmente? O que pode ser melhorado no evento?	31/11/2016 até 02/12/2016

10. Critérios de Avaliação

Critério	Interpretação
Engenhosidade do Projeto	Os estudantes utilizaram soluções criativas/diferentes/inusitadas?
Engajamento da Equipe	Os estudantes entregaram (no prazo) todos os artefatos durante o desenvolvimento do projeto?
Interdisciplinaridade do Projeto	O projeto integra conhecimentos de diferentes áreas? Os estudantes conseguem demonstrar esta integração?
Coerência do Projeto	O projeto tem começo, meio e fim? Funciona? está correto, bem feito, organizado e apresentável? A experiência de uso faz sentido? É mais do que apenas um protótipo?
Impacto na Comunidade	Quanto o projeto pode ajudar seu público alvo?

11. Critérios de Desclassificação

Os projetos serão desclassificados caso se enquadrem em um dos seguintes itens:

1. Projetos com indícios de cópia serão automaticamente desclassificados;
2. Entregas **atrasadas e não justificadas** ocasionarão desclassificação da equipe;
3. A ausência da equipe durante a feira de apresentação dos projetos ocasionará a desclassificação.

12. Premiação

Haverá premiação para equipes, professores, instrutores de informática e escolas que ficarem em 1º e 2º lugar. Os prêmios serão:

Premiado	Premiação (1º lugar)	Premiação (2º lugar)
Estudantes	1 tablet por estudante + participação da equipe em	1 tablet por estudante

	uma oficina envolvendo atividades práticas relacionadas com tecnologia.	
Professores	1 tablet para o professor representante	1 tablet para o professor representante
Instrutores de Informática	1 tablet para o instrutor de informática	1 tablet para o instrutor de informática
Escolas	2 tablets	2 tablets

13. Créditos

Este projeto foi concebido, planejado e será executado em uma parceria da Secretaria Municipal de Educação de Itajaí com a Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI, por meio do Laboratório de Inovação Tecnológica na Educação - LITE, e com a Associação Empresarial de Itajaí - ACII, por meio do Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação - NuTIC, representados pelas seguintes pessoas:

- André L. A. Raabe¹
- André L. M. Santana¹
- Cleverson A. Paes²
- Elieser A. Jesus¹
- João O. Santos Jr⁶
- Leo Burd⁴
- Luis C. Martins⁵
- Mirian C. Silvestri³
- Marli F. V. Vieira¹

1. UNIVALI - LITE (Laboratório de Inovação Tecnológica na Educação)
2. SME - Diretoria de Tecnologias Educacionais
3. SME - Supervisão de Tecnologias Educacionais
4. MIT - Pesquisa no laboratório Lifelong Kindergarten
5. UNIVALI - Coordenação dos Cursos de Ciência da Computação e de Sistemas para Internet
6. ACII - NuTIC (Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação)

Agradecimentos especiais para os bolsistas do LITE, pois sem as suas contribuições o evento não teria sido possível.

- Adson Marques da Silva Esteves
- Aldo A. H. dos Santos
- Alisson Steffens Henrique
- Eduardo Borges Gomes
- Gustavo Loureiro Ramos
- Julia Peron Metzger
- Larissa Cucco
- Luis Felipe Maciel Santana
- Luiz Fernando Noschang
- Paulo Eduardo Martins

Agradecimentos especiais para Natália Couto da Secretaria Municipal de Educação, pois sua participação no desenvolvimento deste documento permitiu reforçar positivamente diversos aspectos da elaboração deste documento.