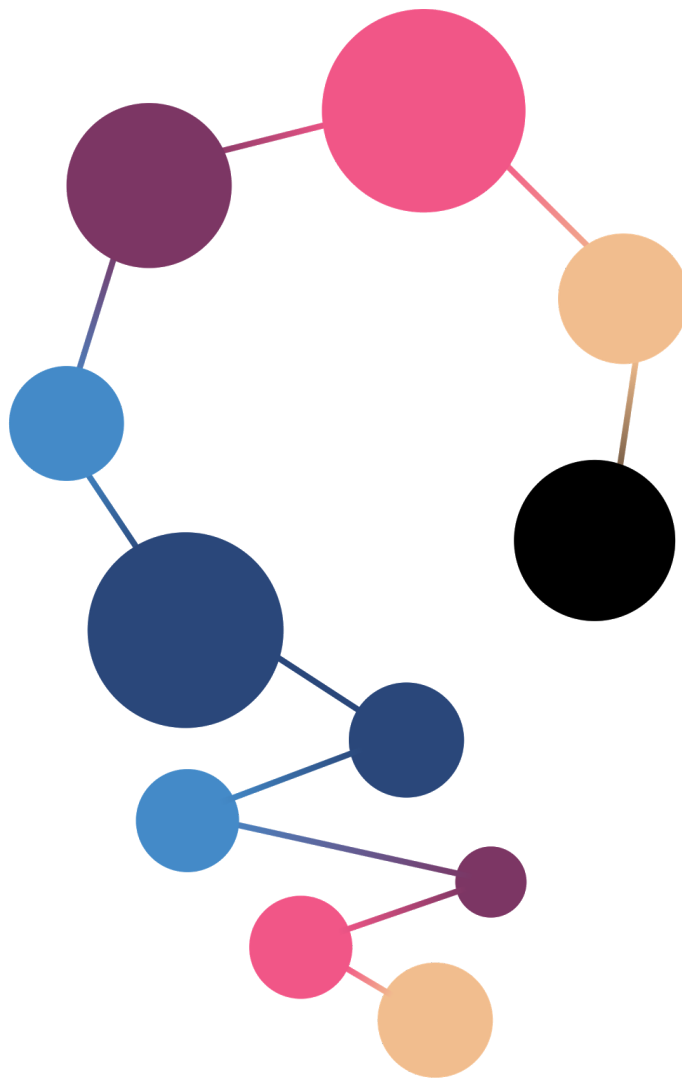


CHAMADA PARA O EVENTO:



TEM IDEIA NA REDE

Itajaí - 22 de agosto de 2017

Sobre o Tem Ideia na Rede 2017

O evento *Tem Ideia na Rede* colocará os estudantes do ensino fundamental em contato com a aprendizagem criativa, fundamentada nas ideias da cultura de projetos. Neste evento os alunos envolvem-se em projetos práticos criados por eles mesmos e podem aprender enquanto criam, planejam e executam em conjunto com seus parceiros de equipe.

No ano de 2016 (1ª edição do evento) participaram 28 escolas públicas, com cerca de 50 equipes e mais de 200 estudantes. As equipes trabalharam com vários temas e produziram jogos, histórias e animações utilizando a ferramenta Scratch.

Nesta edição (2017), remodelamos o evento para que possa alcançar mais estudantes e promover maior integração entre as equipes! A principal diferença desta edição para a anterior é que o *Tem Ideia na Rede* **não será uma competição!** As atividades acontecerão de uma forma diferente da edição anterior do evento, fortalecendo as premissas de **criar, compartilhar e transformar**.

Objetivo do Evento

O *Tem Ideia na Rede* tem como objetivo principal propiciar aos estudantes do ensino fundamental o contato com a aprendizagem criativa através de projetos práticos, interdisciplinares e colaborativos que envolvam o uso de tecnologia. Além disso, espera-se 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, o trabalho em equipe e a ênfase em atividades práticas possibilitam o desenvolvimento de habilidades consideradas fundamentais para o cidadão do século XXI.

Justificativa

Em uma sociedade informatizada como a que vivemos torna-se imprescindível compreender e utilizar a tecnologia que nos cerca. Entendemos que envolver os estudantes em atividades práticas apoiadas por tecnologia para criação, colaboração e trabalho em equipe possibilita o exercício da cidadania. Além disso, acreditamos que o empoderamento tecnológico (construir com a tecnologia ao invés de apenas utilizá-la) estimula o potencial criativo dos estudantes e permite que atuem como transformadores do meio que os cerca.

Como Participar?

Nesta edição do *Tem Ideia na Rede* utilizaremos um sistema que estará disponível na página <https://www.temideianarede.com.br>. Toda a interação entre a organização do evento e os participantes (inscrição, troca de mensagens, envio de vídeos e artefatos produzidos, etc.) acontecerá por meio deste sistema. Cada equipe deverá cumprir algumas **missões** (tarefas relacionadas com o projeto escolhido pelos estudantes) e enviar os materiais produzidos através do sistema mencionado anteriormente.

Como a equipe faz a inscrição?

Para participar desta edição do *Tem Ideia na Rede* é muito fácil! Você que está regularmente matriculado em alguma das escolas municipais de Itajaí pode iniciar o **cadastro de sua equipe** no sistema mencionado anteriormente. A equipe pode ter **de 2 a 3 estudantes**, além de professores e instrutores de informática. Neste **cadastro** você deve informar o nome da equipe e os dados dos integrantes. Os integrantes das equipes podem ser professores e instrutores de informática e os estudantes, que podem ser de qualquer idade e de qualquer escola municipal de Itajaí! Ou seja, é possível até mesmo fazer uma equipe envolvendo integrantes de diferentes escolas!

Cada inscrição passará por uma análise e será aceita assim que os **documentos de autorização para divulgação de imagem** forem enviados através do sistema! Lembre-se, se você tiver **menos de 18 anos de idade** é importante que seus responsáveis autorizem sua participação através do formulário de divulgação de imagem que estará disponível no sistema no ato de inscrição. Os **professores e instrutores de informática também precisarão fazer a submissão deste documento!**

A data limite de inscrição pode ser verificada no cronograma, no entanto, caso alguma equipe deseje se inscrever após o prazo isto poderá ser discutido com a organização do evento.

Posso alterar minha equipe?





Durante o evento de 2016 percebemos que vários estudantes ficaram bem empolgados ao verem seus colegas envolvidos nas atividades (ficamos muito felizes com isso) e decidiram participar depois de encerradas as inscrições! Pensando nisso resolvemos flexibilizar: as equipes podem ser alteradas **até um mês** antes do




final do evento (a feira de apresentação dos trabalhos realizados). Caso sua equipe comece com um número menor de integrantes, não tem problema, novos integrantes poderão ser incluídos (respeitando o máximo de 3 estudantes por equipe).

Para que um integrante da equipe seja **removido** é necessário usar o sistema do *Tem Ideia na Rede* para solicitar a substituição/remoção do membro da equipe. Durante a remoção o instrutor deve informar uma justificativa!

O que são as missões?

Como mencionado anteriormente, as equipes completarão pequenas tarefas como em uma gincana. Estas pequenas tarefas serão as **missões** do *Tem Ideia na Rede*. As missões foram elaboradas com o objetivo de integrar estudantes e educadores em atividades que exercitam diferentes habilidades. Dividimos estas missões em 7 categorias:

Categoria	Descrição
	<p>Aparência - Missões relacionadas com os aspectos visuais do projeto, como por exemplo, criação de desenhos, elaboração de personagens, cenários, ambientes, ou qualquer objeto visual que esteja presente no projeto.</p>
	<p>Movimento - Missões relacionadas com movimentação de personagens, objetos, detecção de colisão, etc. Estas missões estão diretamente relacionadas à programação.</p>
	<p>Planejamento - Missões relacionadas com rascunhos do projeto, esboços, detalhamento do processo de criação, etc. Estas missões envolverão as coisas que serão realizadas no projeto mas ainda não estão finalizadas.</p>
	<p>Som - Missões que envolvam criação ou escolha de efeitos sonoros e/ou trilhas.</p>

	<p>Trabalho Manual - Missões que envolvam utilização de materiais tangíveis (massinha de modelar, biscuit, papelão, etc.) para, por exemplo, prototipar cenários e personagens. Estas missões envolverão qualquer trabalho que não seja realizado em meio digital e que tenha alguma relação com o projeto dos estudantes.</p>
	<p>Tutorial - Missões onde os estudantes gravarão vídeos ensinando como fazer pequenas etapas dos seus projetos. Por exemplo, os estudantes poderão fazer um tutorial (que será compartilhado com todas as equipes) ensinando como movimentar um personagem no Scratch.</p>
	<p>For Fun - Missões divertidas com objetivo de possibilitar a socialização, sem ligação direta com aspectos mais técnicos do projeto do estudantes. Um exemplo deste tipo de missão seria: “Cada integrante da equipe deve postar uma foto mostrando que o seu cachorro (ou outro bicho de estimação) também consegue programar no Scratch!”</p>

Como acontecerão as missões?

Inicialmente todas as equipes realizarão as mesmas duas primeiras missões. Essas duas missões serão apresentadas assim que a equipe acessar sua página (após a confirmação da inscrição). A primeira missão se chama **Não clique aqui!** (da categoria **For Fun**) e tem como objetivo integrar a equipe de uma forma divertida e descontraída. A segunda missão se chamará **#PartiuRascunharOProjeto!** (da categoria **Planejamento**), onde os estudantes já iniciarão o planejamento do projeto que será realizado durante o *Tem Ideia na Rede*.

Cada equipe deverá **completar no mínimo um total de 15 missões**. Com exceção das duas primeiras missões (que serão as mesmas para todas as equipes), as outras missões poderão ser escolhidas pela equipe, cabendo a cada grupo escolher a estratégia, missões e percurso que deseja seguir na realização do seu projeto! As equipes que desejarem poderão completar mais do que 15 missões.

Cada uma das missões fornecerá uma pontuação para a equipe. Observando esta pontuação as equipes poderão saber como estão desenvolvendo as habilidades trabalhadas nas categorias das missões ao longo do evento.

Além disso, as equipes poderão criar suas próprias missões no sistema caso as missões disponíveis (criadas pela organização do evento) não sejam suficientes para atender alguma particularidade do projeto dos estudantes. A missão criada pela equipe ficará disponível para todos os participantes do evento, e outras equipes poderão cumprir esta missão, gerando inclusive pontuação para os criadores da missão (mais detalhes sobre isso nas próximas seções).

Como funciona a pontuação da missões?

O sistema de pontuação das missões permitirá que ao final do evento as equipes conheçam um pouco mais de sua trajetória e em qual categoria produziram mais. A pontuação também permitirá que a equipe organizadora identifique equipes que se destacaram em certas categorias, tendo a possibilidade de presentear estas equipes com brindes relacionados às categorias das missões realizadas.

A pontuação de cada missão será fornecida de acordo com a sua complexidade e de acordo com o número de integrantes da equipe. As equipes receberão pontuações equivalentes a média de integrantes da equipe no ato de resolução da missão.

A complexidade das missões será analisada de acordo com 3 níveis: (1) Reutilizar; (2) Modificar e (3) Criar. As missões de Nível 1 - **Reutilizar**, são as mais simples de serem realizadas e tratam de aproveitar algum material, objeto e/ou solução já existente (será necessário indicar a origem do material utilizado). O nível 2 (**Modificar**) é um pouco mais complexo e consiste no reaproveitamento de materiais já existentes. O nível que gera maior pontuação é o nível 3 (**Criar**), que consiste na concepção de algo original pela equipe, seja um desenho, um tutorial, uma trilha sonora, ou qualquer objeto/solução que “*parta do zero*”. Ainda assim, reforçamos que é fundamental que a equipe mostre de onde vieram suas inspirações e referências!

Algo mais pode gerar pontuação?

Sim! **Ações extraordinárias** não mapeadas no sistema e que de alguma forma saiam do espaço escolar podem gerar pontuação como uma **conquista!** Estas conquistas não estão publicadas no sistema e só serão disponibilizadas ao público quando uma das equipes alcançar uma determinada conquista.

Uma vez que a conquista seja alcançada, todas as equipes serão notificadas sobre o nome da equipe, data e hora em que a conquista foi alcançada. As conquistas geram pontuação superior as missões regulares e indicam que a equipe **realmente se destacou** em uma determinada missão.

As equipes também poderão **criar suas próprias missões!** As missões criadas ficarão disponíveis para todos os participantes do *Tem Ideia na Rede* e eles poderão cumprir estas missões (e pontuar). A equipe que criou a missão ganha pontos quando uma outra equipe cumprir esta missão (até o máximo de 5 resoluções desta missão). O objetivo deste sistema de pontuação é estimular a interação entre as equipes, permitindo que alunos de diferentes turmas e/ou escolas entrem em contato, troquem ideias e aprendam uns com os outros.

Que ferramentas podem ser utilizadas?

Como o evento integra a tecnologia com outras atividades do universo *mão-na-massa*, é importante que pelo menos uma das ferramentas abaixo seja utilizada em seu projeto:

Ferramenta	Descrição
App Inventor	Permite a criação de aplicações para Android através de uma linguagem de blocos muito parecida com o Scratch. Disponível em: <i>appinventor.mit.edu/</i> Idioma: <i>Inglês</i> Pode ser utilizado sem internet? <i>Não</i>
Scratch	Permite a criação de histórias, jogos e animações com linguagem de blocos em um ambiente com mais de 23 milhões de exemplos. Disponível em: <i>http://scratch.mit.edu</i> Idioma: <i>Português</i> Pode ser utilizado sem internet? <i>Sim</i>
Portugol Studio	Permite a criação de histórias, jogos e animações com linguagem de programação totalmente em português. Foi desenvolvido pela Univali - Lite e possui vários exemplos de uso. Disponível em: <i>http://lite.acad.univali.br/portugol</i> Idioma: <i>Português</i> Pode ser utilizado sem internet? <i>Sim</i>

Qual o papel do instrutor de informática?

Auxiliar as equipes com sugestões de projeto, compartilhando sua experiência e ajudando em dificuldades técnicas acerca do uso das ferramentas. *É importante que os estudantes assumam o papel de protagonistas de suas criações!*

Contamos que o instrutor de informática assumirá o papel de **mediador** para auxiliar os estudantes no seu processo de evolução.

Qual o papel dos professores de disciplinas básicas?

Auxiliar as equipes com sugestões de temáticas e com sua experiência. *É importante que os estudantes assumam o papel de protagonistas de suas criações!* Esperamos que o professor assumirá o papel de mediador no processo de evolução dos estudantes. Neste ano não existem requisitos para o envolvimento de disciplinas de sala de aula, mas acreditamos ser uma boa oportunidade para trabalhar na prática conceitos aprendidos em sala de aula que também estejam presentes no imaginário dos estudantes.

Cronograma

Etapas	Datas
Divulgação do Evento	
Visita nas Escolas	Durante o evento
Processo de Inscrição	
Cadastro das Equipes no Sistema	até 15 de setembro
Desenvolvimento do Projeto (Realizado nas escolas)	
Solicitar alteração da equipe	até 27 de outubro
Resolução de pelo menos 15 missões	até 15 de novembro
Apresentação Final	
Feira de Apresentação dos Projetos	24 de novembro (13:30)

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. A ausência da equipe durante a feira de apresentação dos projetos ocasionará a desclassificação.

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 apoio do MIT - Media Lab, representado pelas seguintes pessoas:

- André L. M. Santana¹
- Elieser A. Jesus¹
- André L. A. Raabe¹
- André Barberis²
- Leo Burd³

1. UNIVALI - LITE (Laboratório de Inovação Tecnológica na Educação)
2. SME - Ditec - Supervisor de Tecnologias Educacionais
3. MIT - Media Lab - Lifelong Kindergarten

Agradecimentos especiais para os bolsistas e mestrandos do LITE pelas valiosas ideias e colaborações:

- Adson Marques Esteves
- Alisson Steffens Henrique
- Gustavo Loureiro Ramos
- Larissa Cucco
- Luís Felipe Maciel Santana
- Luiz Fernando Noschang
- Natália Couto
- Paulo Eduardo Martins