



REGULAMENTO DO IDEIATEC

1. DO IDEIATEC

O IdeiatEC, anteriormente conhecido como Torneio Virtual de Ciência, é uma maratona de inovação composta por 5 desafios temáticos, realizada entre os meses de março e dezembro de 2024. A maratona tem como objetivo inspirar os participantes a pensar de forma criativa, desenvolvendo projetos viáveis para problemas encontrados dentro e fora do contexto escolar local e promover a participação de professores e estudantes de escolas públicas no estado de Pernambuco.

2. DOS OBJETIVOS

Os principais objetivos do IdeiatEC são:

- a) Incentivar o estudo das ciências na educação básica, explorando competências e habilidades dos estudantes;
- b) Estimular o ensino e a pesquisa no campo da Astronomia, Biologia, Física, Matemática, Química, Robótica e reforçá-los nas outras áreas do conhecimento;
- c) Identificar jovens com talento e aptidões nas diversas áreas abordadas;
- d) Promover a interação entre professores e o enriquecimento de suas formações;
- e) Estimular a atividade experimental e o uso de novas tecnologias na busca pelo conhecimento;

3. DA COMISSÃO ORGANIZADORA DO IDEIATEC (CO/IDEIATEC)

Compete ao Espaço Ciência definir os membros da comissão organizadora do IdeiatEC, que poderá ser composta por funcionários, parceiros e/ou membros de outras instituições ligadas ao Museu.

3.1 À CO/IDEIATEC compete:

- a) Definir as ações e elaborar o cronograma do IdeiatEC;
- b) Tomar todas as decisões no que concerne à organização do IdeiatEC;
- c) Elaborar e publicar, em tempo hábil, o regulamento contendo as instruções, bem como as demais informações necessárias à participação do IdeiatEC;
- d) Viabilizar a execução do voto popular, que garante uma variedade de perspectivas e opiniões na avaliação dos desafios;
- e) Buscar patrocínios e apoios institucionais.

4. DAS TAREFAS DOS PROFESSORES ORIENTADORES

Aos professores competirá:



- a) Preencher o formulário de inscrição do IdeiatEC com as informações solicitadas no documento e enviar dentro do prazo previsto no regulamento;
- b) Selecionar e inscrever 8 (oito) alunos por turma para participar do IdeiatEC;
- c) Orientar os alunos participantes quanto aos procedimentos necessários para resolver os desafios propostos do IdeiatEC;
- d) Estimular a participação de todos os alunos nos desafios;
- e) Participar de cada ideathon para solucionar os desafios propostos pelo IdeiatEC;
- f) Ficar atento aos prazos, avisos e quaisquer outras informações referentes ao ideathon disponíveis no site do Espaço Ciência e/ou redes sociais do IdeiatEC.

5. AS TAREFAS DOS ALUNOS PARTICIPANTES

Aos alunos competirá:

- a) Participar na elaboração das respostas aos desafios propostos pelo IdeiatEC;
- b) Pesquisar, estudar e propor ideias junto ao professor orientador para os desafios;
- c) Estimular a participação de todos os colegas da sala e de demais turmas da escola.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições estarão abertas de 5 a 31 de março de 2024 e serão realizadas de forma gratuita por meio do preenchimento de formulário eletrônico disponível no site oficial do Espaço Ciência (www.espacociencia.pe.gov.br) e no Instagram (<https://www.instagram.com/espacocienciape/>).

6.2 Poderão participar professores e alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II ao 2º ano do Ensino Médio. Cada escola poderá inscrever até 4 equipes, sendo uma em cada série (8º e 9º do Ensino Fundamental II e 1º e 2º ano do Ensino Médio).

6.3 Cada time deverá ser composto por 2 (dois) professores orientadores e 8 (oito) alunos da mesma série. Um mesmo professor pode orientar até 2 times.

6.4 A escola que inscrever times no IdeiatEC automaticamente recebe 1 ponto na soma total (nota do resumo e apresentação) dos projetos inscritos pela escola na 30ª Ciência Jovem.

6.5 A escola que inscrever equipes mistas (meninas e meninos) automaticamente recebe mais 1 ponto na soma total (nota do resumo e apresentação) dos projetos inscritos pela escola na 30ª Ciência Jovem.

6.6 A escola só poderá somar no máximo 2 pontos na 30ª Ciência Jovem.

6.7 Após a inscrição, todas as escolas receberão um e-mail de confirmação, e será divulgada uma lista com as escolas e equipes participantes.



7. DO PREENCHIMENTO DAS VAGAS

5.1 Serão disponibilizadas 30 vagas por ano escolar, totalizando 120 vagas, e o preenchimento das vagas será realizado por ordem de inscrição.

5.2 Caso as vagas em uma série escolar específica não sejam preenchidas, elas poderão ser realocadas para outra série.

5.3 A validação de inscrição será determinada pela última inscrição realizada, no caso de escolas que efetuarem múltiplas inscrições na mesma categoria.

5.4 O resultado dos times selecionados para participar do IdeiatEC será divulgado dia 01 de abril de 2024.

8. DA PREPARAÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS TIMES

8.1 Poderão participar todos os estudantes dos níveis Fundamental II (8º e 9º ano) e Médio (1º e 2º ano) de todas as regiões do estado, regularmente matriculados em instituições de ensino médio e/ou fundamental públicas. As inscrições dos alunos deverão ser feitas pelo(a) professor(a) orientador(a) ou pelo(a) responsável pela escola.

8.2 Antes de iniciar a realização da maratona, os professores passarão por capacitação com a equipe de inovação da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco, com instruções e mentoria sobre o roteiro de projeto. A atividade será realizada no dia 05 de abril de 2024.

8.2 As equipes, após a inscrição, devem preparar vídeos de apresentação do time contendo informações como nome da escola, série e o nome do time. O vídeo deve ter até 30 segundos, ser gravado na vertical em um local com boa iluminação e estar em formato .mp4. O arquivo deve ser enviado entre os dias 1 e 10 de abril de 2024, através do e-mail ideiatec@espacociencia.pe.gov.br pelo professor orientador responsável pelo time. As informações de identificação do time, como nome da escola, série e nome do time devem ser indicadas no corpo do e-mail. Os vídeos serão divulgados nas redes sociais do Espaço Ciência (@espacocienciape) e IdeiatEC (@ideiat.ec).

8.3 As equipes devem se preparar para os desafios que serão lançados com antecedência de 48h à data de realização de cada ideathon, sendo finalizadas em sessões virtuais com o resultado do desenvolvimento de soluções inovadoras e criativas.

8.4 A maratona ocorrerá de forma virtual através da plataforma Google Meet, sendo transmitida por videoconferência compartilhada ao vivo pelo canal oficial do Espaço Ciência no Youtube, proporcionando acesso amplo para todos os participantes.



8.5 A ordem de apresentação será definida por sorteio no início de cada sessão ao vivo. As temáticas gerais dos desafios e o cronograma podem ser encontrados nos tópicos 9 e 13 deste regulamento.

8.6 O desafio terá 6 horas totais de apresentações, ocorrendo das 09h às 12h e das 13h às 16h da data informada.

8.7 Cada time terá um tempo máximo de 2 minutos para apresentação.

8.8 Não serão pontuadas participações que fizerem uso de produção audiovisual de terceiros, quando isso não for explicitamente solicitado pela CO/IdeiatEC.

8.9 Não haverá tolerância para entrada na sala da transmissão ao vivo. O tempo da equipe começará a ser contabilizado a partir da convocação para apresentação. Caso o grupo não se apresente, terá pontuação zerada naquele desafio.

8.10 Não nos responsabilizamos por possíveis problemas de conexão. Recomendamos buscar uma rede estável cabeada.

9. DOS DESAFIOS

9.1 As perguntas-chave dos desafios serão divulgadas com até 48 horas de antecedência da data estabelecida na proposição do desafio. As datas podem sofrer alteração, sendo a mudança devidamente informada.

9.2 Caso a equipe não compareça à apresentação virtual do desafio na data estipulada, será atribuída a nota zero. A falta de participação em qualquer desafio não acarreta eliminação da equipe.

9.3 Os desafios serão lançados periodicamente, de acordo com o cronograma do IdeiatEC, abordando uma ou mais disciplinas contempladas na educação básica. Os desafios seguem o previsto nos programas do ensino básico, para as séries correspondentes, e poderão incluir habilidades em outras disciplinas na construção das respostas.

9.4 Os desafios que ocorrerão entre os meses de abril e dezembro vão abranger as seguintes temáticas:

1º desafio: Desenvolvimento de habilidades interpessoais

2º desafio: Valorização da cultura do seu município

3º desafio: Desenvolvimento de habilidades interpessoais na escola

4º desafio: Reaproveitamento de material escolar

5º desafio: Temática a ser definida;



9.5 A participação nos desafios ocorre no formato digital. Desde a efetivação da inscrição, os participantes ficam cientes de que será cedido o direito de uso de imagem ou de qualquer outra mídia enviada como resposta.

9.6 Todas as informações pertinentes ao desafio serão divulgadas no texto de divulgação do próprio desafio ou em formato de vídeo.

10. DA AVALIAÇÃO

10.1 Ao final de cada sessão de desafios, a avaliação para a formação do ranking será realizada por meio do resultado do voto popular. A votação popular será realizada online, oferecendo uma experiência acessível a todos os envolvidos. Os espectadores poderão votar através do site do Espaço Ciência, contribuindo para reconhecer os esforços e ideias mais inovadoras.

10.2 O voto popular ficará aberto por 24 horas após a transmissão ao vivo, logo, das 16h da data do desafio até às 16h do dia seguinte.

10.2 Será permitido apenas 1 (um) voto por CPF em cada série escolar;

10.3 Após a realização do 4º desafio, serão classificados para o 5º e último desafio, em cada série escolar, 1 (um) time da Região Metropolitana do Recife que tiver alcançado a maior pontuação e 2 (dois) times de macrorregiões do Estado (Sertão, Zona da Mata, Agreste e São Francisco) que tiverem alcançado a maior pontuação.

10.4 O 5º e último desafio será realizado de forma presencial, na sede do Espaço Ciência, e a votação será realizada por um júri especial à ser definido pela comissão organizadora.

11. PREMIAÇÃO

11.1 Ao fim dos 5 desafios desenvolvidos ao longo do ano, serão premiadas as turmas que obtiveram o 1º, 2º e 3º lugares de cada série escolar, recebendo troféu para a escola e medalhas individuais para os membros dos times vencedores na final presencial do dia 19 de dezembro de 2024.

11.2 Todo aluno participante do IdeiatEC receberá um certificado com seu nome grafado. O professor representante da escola, bem como seus colaboradores e diretor da Escola receberão um certificado de participação da CO/IdeiatEC. Também será enviado um certificado em nome da Escola. Os certificados do IdeiatEC serão enviados de forma digital, para o email cadastrado;

12. DOS RECURSOS

Cabe à Comissão Organizadora (CO/IdeiatEC) a divulgação das questões pertinentes a qualquer fase do processo, como forma de buscar a melhor resolução, em conjunto com os participantes. À comissão reserva-se o direito de acatar ou não as sugestões enviadas, com o objetivo de estimular a competição saudável e cordial entre todos. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora. As datas contidas neste regulamento poderão ser modificadas, desde que amplamente divulgadas as modificações.



13. CRONOGRAMA

DATA	ETAPA
5 à 31/03/2024	Inscrições dos times on-line via formulário (https://forms.gle/NtX2nPyBS8UF1uXZ6)
01/04/2024	Divulgação do resultado dos times inscritos nas redes sociais e site do Espaço Ciência
1 à 10/04/2024	Prazo para produção e envio de vídeos (com 30 segundos de duração) apresentando o time (contendo nome da escola, série, nome do time) através do e-mail ideiatec@espacociencia.pe.gov.br . As informações do time, como nome da escola, série e o nome do time devem ser indicadas no corpo do e-mail.
05/04/2024, às 13h30	Instrução remota para mentoria dos professores e apresentação de roteiro de projeto
12/04/2024	Divulgação dos vídeos de apresentação dos times através do instagram
25/04/2024 (os desafios serão lançados com antecedência de 48h à esta data)	1º desafio virtual: Desenvolvimento de habilidades interpessoais;
13/06/2024 (os desafios serão lançados com antecedência de 48h à esta data)	2º Desafio virtual: Desenvolvimento de habilidades interpessoais na escola
22/08/2024 (os desafios serão lançados com antecedência de 48h à esta data)	3º desafio virtual: Valorização da cultura local
31/10/2024 (os desafios serão lançados com antecedência de 48h à esta data)	4º desafio virtual: Reaproveitamento de material escolar
19/12/2024 (os desafios serão lançados com antecedência de 48h à esta data)	5º desafio: Desafio final (presencial) e premiação – Temática definida pela Comissão do Júri (entre os meses de outubro e novembro)