

Movimento Inova - 2º Hackathon¹

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 melhoria 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 ensino². 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	Todos
		Desafio 01 - Validação e Canvas	
	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 pitches 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

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

