

APRESENTAÇÃO



O Eixo de Design Factory e o Laboratório IFMaker do Centro de Referência em Pesquisa e Inovação do Instituto Federal de Goiás (CiteLab IFG), com apoio dos Laboratórios do IFG (Meninas Cientistas, Metabotix e Grifu), Departamento de Estado dos EUA, Embaixada dos EUA no Brasil e o Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC) da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (Poli-USP) apresentam o II STEAM TechCamp Goiás. O objetivo desta ação é estruturar uma rede de multiplicadores formada por professores da rede pública que atuam no estado de Goiás para elaborar e implantar ações voltadas para práticas pedagógicas utilizando a robótica educacional, a cultura maker, a metodologia STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) e o pensamento criativo em suas instituições e regiões de origem.

INFORMAÇÕES GERAIS

A segunda edição do STEAM TechCamp Goiás será 100% online e gratuita, possibilitando aos participantes:

- Participar, de maneira remota utilizando a plataforma Google Meet, de todas as atividades de sensibilização e formação prática relacionadas à robótica educacional, a cultura maker e a metodologia STEAM;
- Ter apoio para planejar, elaborar, implementar e avaliar estratégias e ações de ensino voltadas à Aprendizagem Criativa, Cultura Maker e STEM;
- Acessar materiais de apoio e gravações das atividades realizadas durante a formação em ambiente de sala de aula virtual criado no Moodle do IFG ([Sala do Moodle](#));
- Receber em sua residência um kit maker para utilizar nas atividades do dia 04 de dezembro de 2021;
- Receber certificado de participação ao final da edição.

CRONOGRAMA

O II STEAM TechCamp Goiás terá lives e um momento de formação com o seguinte cronograma:

- Live 01 - 22/11/2021 (19h às 20h30)
- Live 02 - 29/11/2021 (19h às 20h30)
- Encontro pré-imersão: 03/12/2021 (19h às 20h30)
- Imersão Maker/STEAM: 04/12/2021 (08h30 às 12h / 13h30 às 17h30)

Estão planejados:

- Lives com palestras e mesas de discussão com líderes educacionais e de empreendedorismo nos dias 22 e 29 de novembro de 2021 das 19h às 20h30. As lives serão transmitidas no Canal do CiteLab IFG no Youtube (<https://www.youtube.com/citelabifg>);
- Encontro pré-imersão no dia 03 de dezembro de 2021 das 19h às 20h30 onde serão dadas orientações e atividades preparatórias para a imersão. Também serão respondidas dúvidas dos participantes;
- Momento de imersão na plataforma Google Meet no dia 04 de dezembro de 2021 das 08h30 às 12h00 e das 13h30 às 17h30 com oficinas, palestras, discussões em grupo, construções coletivas e dinâmicas utilizando técnicas de Design Thinking.

O(a) participante selecionado(a) terá um link para selecionar as atividades desejadas. As informações de acesso às atividades escolhidas serão enviadas no e-mail cadastrado pelo(a) participante.

QUEM PODE PARTICIPAR E NÚMERO DE VAGAS OFERECIDAS

As lives pré imersão do II STEAM TechCamp Goiás serão transmitidas pelo canal do CiteLab IFG no YouTube e abertas ao público em geral, sem limites de vagas. Para a Imersão Maker/STEAM, serão ofertadas 50 (cinquenta) vagas para Professores do Ensino Fundamental ou Ensino Médio, de escolas públicas das redes municipal, estadual ou federal do estado de Goiás.

O estado de Goiás é dividido geograficamente pelo IBGE em cinco mesorregiões: Noroeste, Norte, Centro, Leste e Mesorregião do Sul Goiano. Serão garantidas pelo menos 05 vagas para cada uma dessas mesorregiões para obter uma visão global da Educação no Estado.

INSCRIÇÕES

As inscrições poderão ser feitas de 09 a 15 de novembro de 2021 às 23h59, com preenchimento completo do formulário online: <https://www.even3.com.br/steamtechcampgo>

As inscrições com preenchimento incompleto de itens indicados como obrigatórios no formulário online não serão analisadas.

FORMAS DE SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

A seleção dos(as) participantes será realizada, no período de 16 a 17 de novembro de 2021, pelo comitê composto pelos(as) organizadores(as) do II STEAM TechCamp Goiás. A divulgação dos(as) selecionados(as) será realizada no dia 18 de novembro de 2021, por mensagem enviada para os endereços de e-mail cadastrados no formulário de inscrição. Os(as) selecionados(as) deverão confirmar o seu interesse de participação até o dia 19 de novembro de 2021.

Caso o número de interessados seja maior do que o número de vagas, a seleção será feita através de sorteio e uma lista de espera será criada. Caso tenha vaga, o(a) participante da lista de espera será comunicado até o dia 20 de novembro de 2021.

CRONOGRAMA	
Inscrições	09 a 15 de novembro de 2021 às 23h59
Seleção de participantes	16 a 17 de novembro de 2021
Divulgação de participantes selecionados(as)	18 de novembro de 2021
Divulgação de selecionados(as) em lista de espera (caso houver)	20 de novembro de 2021
Live 01	22 de novembro de 2021 (19h00 - 20h30)
Live 02	29 de novembro de 2021 (19h00 - 20h30)
Encontro pré-imersão	03 de dezembro de 2021 (19h00 - 20h30)
Imersão Maker/STEAM	04 de dezembro de 2021 (8h30 - 12h00 / 13h30 - 17h30)

GRUPO NO TELEGRAM

Para a comunicação pré-evento e no momento de imersão, iremos utilizar o serviço de mensagens do Telegram. Enviaremos o link para o grupo no e-mail cadastrado pelo(a) participante na inscrição. Os participantes do II STEAM TechCamp Goiás que desejarem poderão permanecer no grupo após o término do evento, para receberem e compartilharem oportunidades.

PROGRAMAÇÃO

A programação ficará disponível no site do IFG, através do link:

[Programação do II STEAM TechCamp Goiás](#)

DISPOSIÇÕES GERAIS

Os(as) participantes selecionados(as) são responsáveis por acompanhar a programação e eventuais alterações. Toda a comunicação será feita por e-mail e grupo do Telegram, a partir das informações enviadas no momento da inscrição.

A participação no II STEAM TechCamp Goiás é voluntária, gratuita e intransferível. A organização emitirá certificado de participação ao final das atividades para quem participar de maneira efetiva ao longo da formação.

Cada participante selecionado(a) receberá no endereço informado no Formulário de Inscrição uma caixa contendo materiais necessários para as atividades desenvolvidas no II STEAM TechCamp Goiás. Caberá ao participante utilizar o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento que possua conectividade com a Internet.

A organização não se responsabilizará por custos de equipamentos, pacotes de dados, implantação e avaliação das estratégias e ações propostas pelos participantes para suas redes de ensino.

A organização, mediante solicitação pelo(a) participante, poderá fornecer declaração de participação nas atividades, para fins de justificar ausência no trabalho ou em qualquer outro compromisso previamente assumido.

Goiânia, 08 de novembro de 2021.

(Assinado Eletronicamente)

CHRISTIANE BORGES SANTOS

Coordenadora do Laboratório IFMaker Multicâmpus do CiteLab IFG

Portaria Nº 1144/2021

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Christiane Borges Santos**, COORDENADOR - SUB-CHEFIA - REI-CPROJP, em 09/11/2021 23:43:38.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 09/11/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 217412

Código de Autenticação: ff230fa7c



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Rua C-198, Quadra 500, Jardim América, GOIÂNIA / GO, CEP 74270-040
Sem Telefones cadastrados