



TECH
CiTY

PAE
MA
PROGRAMA DE AÇÃO EDUCATIVA
MUNICÍPIO DE AVEIRO

ubbu



Aveiro em Código

Explora, Programa
e Cria

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

ÍNDICE

ÍNDICE	2
PREÂMBULO	3
CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS	4
Artigo 1.º - Objeto	4
Artigo 2.º - Objetivos	4
Artigo 3.º - Destinatários	4
Artigo 4.º - Participação	4
Artigo 5.º - Inscrição	5
Artigo 6.º - Instruções para a concretização do Projeto	5
Artigo 7.º - Apoio Técnico	5
CAPÍTULO II – AVALIAÇÃO	6
Artigo 8.º - Avaliação dos Projetos	6
Artigo 9.º - Júri	6
Artigo 10.º - Prémio	6
CAPÍTULO III – DISPOSIÇÕES FINAIS	7
Artigo 11.º - Termos de participação	7
Artigo 12.º - Proteção de Dados	7
Artigo 13.º - Omissões	7

PREÂMBULO

A educação é um dos pilares fundamentais na estratégia política da Câmara Municipal de Aveiro para a construção de um Município baseado no conhecimento, preparando as novas gerações com as competências necessárias para a era digital.

O Programa estratégico de Educação STEAM implementado na Comunidade Educativa do Município, pretende promover o interesse e o desenvolvimento de competências na área das Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática, através da implementação de projetos que permitem aos alunos o contacto com metodologias educativas inovadoras favorecendo o desenvolvimento de novas ideias, habilidades técnicas e o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático de todos os envolvidos no processo.

A UBBU é uma das ações que integra a nossa Estratégia. Uma Plataforma que disponibiliza um currículo para cada ano de escolaridade, com aproximadamente 100 blocos de conteúdos distintos, desenvolvidos consoante as metas curriculares e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas e prepara crianças e jovens para as competências do futuro. Desenvolve as faculdades e conhecimentos básicos das ciências da computação, o raciocínio lógico, a capacidade de resolução de problemas e a melhoria do desempenho em diversas áreas como a matemática e os restantes domínios STEAM.

A plataforma inclui um conjunto de conteúdos dedicados ao Município de Aveiro que, por um lado, apresentam aos alunos a nossa cultura e a nossa história e, por outro, promovem o pensamento computacional, o raciocínio lógico e matemático, assim como o uso responsável das novas tecnologias. São sete os conteúdos criados e que abordam personalidades e temáticas da nossa Cidade, como o S. Gonçalinho, a Arte Nova, o Salgado Aveirense, o Edifício Fernando Távora, Santa Joana Princesa, Fauna e Flora da Ria e o Barco Moliceiro.

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece os termos e as condições de participação no Concurso “**Aveiro em Código – Explora, Programa e Cria**”, promovido pela Câmara Municipal de Aveiro, no âmbito da estratégia de Educação STEAM da iniciativa Aveiro Tech City.

Artigo 2.º - Objetivos

O Concurso “**Aveiro em Código – Explora, Programa e Cria**” tem como objetivos:

- a) Desenvolver o pensamento computacional e o raciocínio lógico e matemático nos alunos do 1CEB;
- b) Promover a criatividade, cooperação e o trabalho em grupo por parte dos alunos;
- c) Promover o desenvolvimento de competências através da resolução de problemas e desafios;
- d) Fomentar o conhecimento e o interesse pela nossa cultura e pelo nosso património.

Artigo 3.º - Destinatários

Alunos do 1 Ciclo do Ensino Básico do Município de Aveiro.

Artigo 4.º - Participação

1. A participação no presente concurso prevê a criação de um Projeto na Plataforma UBBU, com recurso à iconografia e aos cenários disponíveis na área de Projeto dedicada ao Município de Aveiro.
2. Pretende-se que os participantes desenvolvam um conteúdo/projeto: um jogo, um quiz, uma história, ou outro, que explore e dê a conhecer factos da nossa cultura e da nossa história.
3. Cada projeto deverá prever interação no decorrer da sua execução.
4. A participação/inscrição no Concurso deverá ser efetuada por turma.
5. Cada turma poderá candidatar-se com um máximo de três projetos.

Artigo 5.º - Inscrição

1. Os trabalhos deverão ser submetidos para o email: aveirotechcity@cm-aveiro.pt, até ao dia 6 de junho.
2. Juntamente com a submissão do Projeto deverão proceder ao envio da Ficha de Inscrição, disponibilizada juntamente com o presente normativo.
3. Deverá ser efetuada a identificação do Professor Titular ou do Professor responsável pela submissão da respetiva candidatura, referindo os respetivos contactos, informação solicitada na própria Ficha de Inscrição.

Artigo 6.º - Instruções para a concretização do Projeto

1. Cada projeto deverá ter em conta os seguintes critérios:
 - a) Estar baseado em factos históricos da nossa cidade;
 - b) Deverá ser interativo no decorrer da sua execução;
 - c) Deverão ser utilizados pelo menos duas personagens da iconografia existente na área de projeto do Município;
 - d) Deverão ser utilizados pelo menos dois *backgrounds* da área de Projeto do Município;
 - e) O Projeto deverá conter narrativa relativa à cultura e história do Município;
 - f) Os Projetos candidatos deverão ser disponibilizados no ato de inscrição, em formato público, para viabilizar a partilha do link de acesso ([Artigo de como partilhar o projeto](#)).

Artigo 7.º - Apoio Técnico

1. Será criada uma equipa de apoio que proporcionará suporte técnico à concretização dos projetos:
 - a) 1 Técnico da Casa Municipal da Cidadania | llavrador@cm-aveiro.pt;
 - b) 1 Técnico da Unicorn Treasures | leandra.santos@ubbu.io.
2. O Docente interessado poderá receber apoio de diversas formas: por email; através do acompanhamento Técnico em contexto sala de aula, proporcionado no âmbito da estratégia do projeto; ou caso, seja necessário, remotamente, através da realização de um pedido específico, junto dos técnicos de apoio referenciados;
3. Tutoriais de apoio à concretização do Projeto, através dos seguintes links:
 - a) [como criar um diálogo](#);
 - b) [como criar um questionário](#);

- c) [como criar um jogo de labirinto;](#)
- d) [como criar um postal;](#)
- e) [adicionar sons ao projeto.](#)

CAPÍTULO II – AVALIAÇÃO

Artigo 8.º - Avaliação dos Projetos

1. A avaliação dos Projetos candidatos será efetuada mediante os seguintes critérios:

CrITÉrios de Avaliação	Pontuação	Ponderação
Criatividade	1-5	25%
Originalidade do projeto face aos recursos existentes na plataforma	1-5	25%
Complexidade da Programação desenvolvida	1-5	25%
Aplicação do contexto histórico do Município	1-5	25%
		100%

Artigo 9.º - Júri

1. Para avaliação e seleção dos projetos, será constituído um Júri composto por 3 elementos:

- c) Representante do Executivo Municipal;
- d) Representante da Unicorn Treasures;
- e) Programador local.

2. As decisões do Júri são soberanas e não existe possibilidade de recurso.

Artigo 10.º - Prémio

1. À turma distinguida com o melhor projeto a concurso será disponibilizado um vale de 500,00€ a utilizar na compra de equipamento STEAM para a escola da Turma vencedora.
2. Serão distinguidos 2 projetos com Menção Honrosa, aos quais será disponibilizado, igualmente, um vale de 250,00€ a utilizar na compra de equipamento STEAM para a escola das Turmas contempladas com esta distinção;
3. Apenas poderá ser atribuído um prémio por cada Escola vencedora.
4. Serão considerados para aquisição equipamentos didáticos que desenvolvam ou promovam conhecimento nas cinco áreas STEAM – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática; o raciocínio lógico e matemático; e o conhecimento básico na área das ciências da computação.

5. A Escola deverá informar a equipa de acompanhamento técnico do Concurso do material adquirido e partilhar o respetivo comprovativo de compra.

CAPÍTULO III – DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 11.º - Termos de participação

1. Serão excluídos do concurso os projetos que contenham termos insultuosos e que ofendam o bom-nome de pessoas e/ou instituições.
2. A participação no concurso implica a plena aceitação das presentes Normas de participação.
3. A Câmara Municipal de apoio poderá divulgar os projetos premiados nos meios de comunicação social, assim como, na plataforma UBBU, a título de boas práticas.
4. Para mais informações sobre o concurso, deverão os interessados enviar e-mail para aveirotechcity@cm-aveiro.pt.

Artigo 12.º - Proteção de Dados

1. No âmbito da presente iniciativa, e sempre que um Docente forneça os seus dados pessoais, os mesmos serão tratados pela Câmara Municipal de Aveiro nos termos da legislação de proteção de dados pessoais em vigor em cada momento, nomeadamente do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016 (“RGPD”), para realização de todos os procedimentos inerentes à participação na iniciativa e receção dos prémios.
2. A Câmara Municipal de Aveiro, nos termos legais em vigor, garante aos Docentes o exercício, a qualquer momento, dos respetivos direitos, nomeadamente o direito de acesso, retificação, atualização, limitação e apagamento dos seus dados pessoais; o direito de oposição à utilização dos mesmos para fins comerciais pela Câmara Municipal de Aveiro; e à retirada do consentimento, sem que tal comprometa a licitude do tratamento efetuado ao abrigo desse consentimento.

Artigo 13.º - Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes normas ou no formulário de candidatura, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer do projeto, deverá ser comunicada ao Município de Aveiro que, em caso de necessidade, tomará as medidas que considerar adequadas.