



PREFEITURA DO RECIFE
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

Ofício Circular nº 129/2016– GAB/SE

Senhores Gestores,

Com o objetivo de integrar estudantes e professores na prática da robótica de competição, visando a criação de soluções inovadoras para os problemas cotidianos, dentro da perspectiva da metodologia científica, a Secretaria de Educação, por meio da Secretaria Executiva de Tecnologia na Educação, sob a coordenação do Programa Robótica na Escola, convida as Unidades Educacionais de Anos Finais a participarem do I Torneio de Robótica das Escolas Municipais do Recife.

As inscrições poderão ser realizadas no período de 9 a 27/05/2016. Para mais informações, consultar o regulamento anexo.

Na oportunidade, apresentamos nossas cordiais saudações.

Atenciosamente,

FRANCISCO LUIZ DOS SANTOS

Secretário Executivo de Tecnologia na Educação

Secretaria de Educação



Secretaria de Educação
Secretaria Executiva de Tecnologia na Educação

I Torneio de Robótica das Escolas Municipais do Recife

A Prefeitura do Recife, por meio da Secretaria de Educação/Secretaria Executiva de Tecnologia na Educação, sob a coordenação do Programa Robótica na Escola, torna público e convida as Unidades Educacionais de Anos Finais a participarem do I Torneio de Robótica das Escolas Municipais do Recife.

OBJETIVO

Integrar estudantes e professores na prática da robótica de competição, visando a criação de soluções inovadoras para os problemas cotidianos, dentro da perspectiva da metodologia científica para o desenvolvimento educacional frente aos novos desafios do século 21.

ETAPAS DA COMPETIÇÃO

A realização do torneio dar-se-á no mês de junho, no Centro de Tecnologia na Educação e Cidadania - CETEC conforme tabela abaixo. Serão realizadas duas etapas de competição:

ETAPAS	REGIONAIS	RPA'S	LOCAL	DATA	HORÁRIOS
ETAPA I	CENTRO e NORTE	1 e 2	CETEC	03/06/2016	9h às 12h e 14h às 17h
	NOROESTE	3			
ETAPA II	OESTE e SUDOESTE	4 e 5	CETEC	10/06/2016	14h às 17h
	SUL	6			

Cada uma das trinta e sete Unidades Educacionais selecionará uma equipe para participar do torneio. A equipe selecionada será treinada na própria escola ou em uma das Unidades de Tecnologia na Educação e Cidadania (UTEC). O torneio será realizado na categoria **Resgate**, seguindo o modelo proposto pela Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR), www.obr.org.br.

CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

Ao final das duas etapas regionais, serão classificadas as quinze equipes com melhor pontuação, as quais participarão de um treinamento com kits LEGO EV3 visando a participação na OBR regional.

REGULAMENTO

PROCESSO DE INSCRIÇÃO

- As inscrições estarão abertas no período de 9 a 27/05/2016.
- Somente poderão participar do Torneio os estudantes matriculados nas unidades educacionais da Rede Pública Municipal de Ensino do Recife.
- As inscrições deverão ser realizadas com o preenchimento de todos os campos obrigatórios da Ficha de Inscrição Oficial disponível no Portal da Educação do Recife (www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br)
- Todos os inscritos ficam cientes que deverão cumprir as normas estipuladas por este regulamento, cujo descumprimento poderá implicar em penalizações no julgamento dos trabalhos ou desclassificação das equipes.

AS EQUIPES

- A equipe que representará a escola será acompanhada por um professor, de qualquer área do conhecimento;
- Cada equipe deverá ser composta por quatro estudantes;
- Cada equipe deverá se responsabilizar por seus robôs e kits trazidos para o local da competição.

CATEGORIA - RESGATE

Nessa categoria o desafio é fazer um robô simular um comportamento de resgate baseado numa proposta pedagógica, realizando uma trajetória previamente determinada; o mesmo deverá está programado para identificar obstáculos, superá-los, realizar o resgate e retornar à base.

ORGANIZAÇÃO DNAS EQUIPES NO TORNEIO

- Não será permitido o uso de materiais complementares que não façam parte dos kits da Lego existentes na escola.
- Nenhum tipo de comunicação poderá haver entre os participantes e o robô durante a execução da tarefa.
- Cada grupo terá 10 minutos para treinar o seu robô na mesa reservada para esse fim.
- Não será permitido o acesso do professor orientador (mentor), junto aos grupos durante a competição.
- O robô deverá ser construído respeitando as dimensões da arena de competição, sem limite de sensores e motores.
- O tamanho do robô e sua estrutura dependem da estratégia da equipe.
- O robô deve conseguir andar pela arena em área e espaço limitados.

A ARENA DE COMPETIÇÃO

Seguirá o modelo oficial da OBR 2016.

JULGAMENTO DA MISSÃO

- O tempo de execução da missão e a precisão do robô são fatores determinantes na pontuação.
- Dois minutos será o tempo de calibração dado para cada grupo antes de suas rodadas (*Round*).

PONTUAÇÃO POR *ROUND*

- 10 pontos por desviarem com sucesso de cada obstáculo superado com sucesso;
- 05 pontos por ultrapassar cada redutor de velocidade;
- 10 pontos por superar um “*gap*” na linha;

PONTUAÇÃO POR SALA

- 60 pontos na primeira tentativa
- 40 pontos na segunda tentativa
- 20 pontos na terceira tentativa

TRANSPORTE DAS EQUIPES

- O deslocamento dos estudantes poderá ser realizado com o apoio da escola, através do seu professor, do professor multiplicador/UTEC ou por meio do uso do passe livre, com a devida autorização dos responsáveis.

ALIMENTAÇÃO

- Durante o torneio será fornecido aos **estudantes**, lanche e almoço provenientes da merenda escolar.

CONTATO

Para mais informações ou esclarecimento de dúvidas, entrar em contato com a Coordenação de Robótica:

Email: robotica@educ.rec.br

Telefone: 3355-5488