



Colégio Suller Garcia
Educação Infantil - Ensino Fundamental - Ensino Médio



PROJETO SULLERTECH 2019

“O FUTURO JÁ CHEGOU”



Rua Francisco Rodrigues Seckler, 617 – Itaquera – São Paulo/ SP CEP: 08230-020
Telefones (11) 2052.0911 / 2053.2142 / 2053.7559

INTRODUÇÃO

O uso da tecnologia inexorável ao nosso cotidiano. Geralmente não nos damos conta do quanto somos dependentes dela e o quanto ela está integrada no nosso dia a dia até pararmos para pensar no quanto somos dependentes de nossos smartphones, nas notícias cada vez mais frequentes sobre carros autônomos, na importância que as redes sociais adquiriram na última década e até mesmo nas manchetes de roubos milionários de moedas virtuais.

É chegada a hora de refletir e compreender as mudanças que novas tecnologias, principalmente na área da Informática, trarão para nossas vidas nos mais variados contextos: mercado de trabalho, saúde, produtividade, entretenimento e qualquer outro no qual a tecnologia *ainda* não se faz tão presente.

TEMA

O Futuro Já Chegou: As tecnologias que estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano e os impactos causados por elas.

OBJETIVOS PRINCIPAIS

- Conscientizar os alunos sobre os impactos que a tecnologia trará no nosso cotidiano nas próximas décadas, principalmente no tocante ao mercado de trabalho.
- Apresentar tecnologias inovadoras que já estão no mercado ou estarão em breve
- Integrar os recursos tecnológicos de forma mais significativa no cotidiano educacional
- Estimular o trabalho em equipe dos alunos através de atividades que exigem formação de grupos e divisão de atribuições.

FORMA DE ORGANIZAÇÃO

A SullerTech se dará em forma de uma maratona de tecnologia na qual os alunos competiram formando equipes (cujo tamanho pode variar de acordo com a quantidade de alunos

da turma ou complexidade do projeto). Cada equipe desenvolverá sua identidade visual, incluindo uma logomarca própria, que será usada para confecção dos uniformes e bandeiras.

PROPOSTAS DE CONTEÚDO

Seguem algumas propostas de conteúdo que podem ser trabalhadas em forma de competição:

Suller.Doc

As equipes deverão produzir um minidocumentário de até 10 minutos com temática relacionada à tecnologia. Ex: entrevistar alguém da área de T.I., mostrar como as redes sociais influenciam no comportamento e na saúde dos jovens, lembrar como o mundo mudou na última década.

O objetivo aqui é fazer com que os alunos produzam material autoral através das ferramentas da tecnologia (extremamente subestimadas) que eles têm em mãos, além de introduzi-los no universo da produção de conteúdo e edição de vídeo.

Super Inventor

As equipes devem elaborar do zero um produto novo que tenha utilidade prática. Todo deverá ser criado pelos alunos: nome, slogan, o produto em si. Ex: uma bengala que apita quando se aproxima de um objeto, uma roupa com alguma tecnologia integrada, melhorar um utensílio do cotidiano aplicando mais tecnologia a ele.

O objetivo aqui é estimular a criatividade, inovação e empreendedorismo dos alunos e, simultaneamente mostrar como as ideias têm valor no mercado atual, no qual muitas incubadoras de empresas ajudam quem tem boas ideias.

TechQuiz

Uma tradicional competição entre equipes no estilo passa ou repassa (os alunos podem fazer uma tradicional torta na cara) com perguntas relacionadas à tecnologia.

Competição de jogos online

Pequenas competições online que podem ser feitas no laboratório de informática usando os jogos gratuitos que eles mais conhecem (como Minecraft, Freefire, dentre outros)

Aqui é possível mostrar para eles como a indústria dos jogos eletrônicos já se tornou mais rentável que a indústria do cinema nos EUA e como as equipes profissional de e-sports são valorizadas.

Maratona de programação

Através de softwares de programação é possível desenvolver aplicativos (principalmente para smartphones) como jogos que podem ser disponibilizados para o acesso dos outros alunos. Os alunos competem pelo título de melhor aplicação

O objetivo é aproximá-los da programação de aplicativos, área extremamente promissora e que permite que compreender princípios de lógica.

Virtual DJ

Usando aplicativos gratuitos de criação de faixas os alunos competirão pelo título de melhor mixagem (criação de um beat). A criação de faixas é relativamente fácil e podemos fazer a votação na quadra numa espécie de “pista de dança” onde os alunos votam na hora na música que mais curtiram.

Novamente aqui nós apresentamos o potencial das ferramentas de tecnologia que eles têm em mãos.

Lixo eletrônico

Assim como na última edição da SullerTech, haverá uma competição das equipes que conseguirem coletar mais lixo eletrônico (há empresas que buscam lixo eletrônico em domicílio, a depender do peso).

Museu da Tecnologia

De forma colaborativa, montaremos um pequeno museu da tecnologia, com uma linha do tempo dos celulares. Pedirei que os alunos busquem aparelhos antigos e novos que estejam quebrados. A ideia que é um projeto que integre várias equipes que sirva como decoração e exemplo.

VOTAÇÃO ONLINE

Para as atividades que desenvolvidas dentro de competições entre salas/séries, serão disponibilizados links de votação para que todos possam votar quantas vezes quiser

AVALIAÇÃO DOS PROFESSORES

Os professores também poderão votar através de listas impressas distribuídas internamente.

AVALIAÇÃO

A avaliação se dará durante a atividades realizadas, considerando a interação dos alunos com a linguagem apresentada e os conteúdos abordados e se o usuário, ao final do processo, pôde descrever, compreender e refletir sobre seu processo de criação. Também serão avaliadas a criatividade e o empenho dos alunos.

EQUIPES:

Cada sala se subdividirá em até seis equipes (quantidade de atividades práticas da maratona) que adotaram as seguintes cores: azul, verde, vermelho, preto e branco.

As competições se darão entre dois grupos formados, respectivamente, por **6º, 7º e 8º anos** e **9º ano com o Ensino Médio**

ATIVIDADES PARA FUND I E INFANTIL:

1. **Concurso desenhos digitais:** feitos com editor de imagens para serem impressos e exibidos no pátio.
2. **O computador é você:** na quadra, serão coladas fitas no chão delimitando o espaço dentro de um computador. Cada aluno será uma peça e terá de fazer sua função. Ex: o HD fica com uma coisa onde tudo do operador do computador fica guardado, quando solicitado um arquivo a memória tem que ir correndo buscar buscá-lo, entregar para o processador ver se está tudo ok, devolver para a memória que levará para o monitor. O objetivo é mostrar de maneira lúdica algo complexo como a lógica de um PC.
3. **Competição de teste de conhecimentos:** Perguntas e respostas sobre o conteúdo das aulas onde posso dividir as turmas ao meio e cada time forma uma equipe.
4. **Mão na massa:** Algumas turmas como o 5º ano irão montar maquetes temáticas como “a cidade do futuro” ou “como é a sede da Google” usando materiais recicláveis e leds.
5. **Colorindo online:** voltado para as turmas do infantil, nessa atividade os alunos irão colorir desenhos online e imprimir para exposição em um mural.

PONTUAÇÕES POR JOGO:

- ☆ Suller Doc – 100 pontos
- ☆ Super Inventor – 120 pontos
- ☆ Virtual DJ – 80 pontos
- ☆ TechQuiz – 80 pontos
- ☆ Maratona de programação – 120 pontos
- ☆ Lixo eletrônico – 120 pontos
- ☆ Museu da tecnologia – 50 pontos
- ☆ Competição de jogos online – 80 pontos

CALENDÁRIO:

HORÁRIO	DIA 17	DIA 18	DIA 22	DIA 23	DIA 24
13h30 até 14h50	Palestra com a Youtuber e Miss Flavia Pólido	Maratona de programação com demonstração funcional + apresentação do grupo dos apps/sites criados	Competição de jogos online no laboratório de Informática (1 representante por equipe/por jogo)	Super Inventor: apresentação dos projetos originais dos alunos.	APRESENTAÇÃO DE UM FILME E APRESENTAÇÃO SOBRE ALGUNS TEMAS DO MOMENTO COMO I.A., BITCOINS, DEEP WEB, ETC.
14h50 até 15h10	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
15h10 até 16h30	Super Inventor: apresentação dos projetos originais dos alunos.	Maratona de programação com demonstração funcional + apresentação do grupo dos apps/sites criados	Competição de jogos online no laboratório de Informática (1 representante por equipe/por jogo)	Suller Doc: exibição dos vídeos em projeção	TechQuiz com torta na cara e encerramento

PALESTRANTE CONVIDADO:

Flavia Pólido: Miss São Paulo, formada em Tecnologia da Informação pela Fatec. Tem um canal no Youtube com mais de 15 mil inscritos onde dá dicas da maquiagem (ela mesma grava, edita e publica seu conteúdo).