

TORNEIO SESI DE ROBÓTICA
DESAFIO RELÂMPAGO - VOLTA ÀS AULAS

REGULAMENTO

Sumário

INTRODUÇÃO	3
1. OBJETIVO GERAL	4
2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
3. PERGUNTA-BASE.....	4
4. PÚBLICO-ALVO.....	4
5. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO	5
6. ETAPAS E DOCUMENTOS DE INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO.....	6
6.1 Inscrição.....	6
6.2 Participação nas etapas de Desenvolvimento e Submissão da Proposta	6
6.3 Participação nas entrevistas on-line	7
7. FASES DO DESAFIO RELÂMPAGO – VOLTA ÀS AULAS	7
7.1 Desenvolvimento das Propostas	8
7.2 Entrevistas on-line	8
8. EQUIPE DE AVALIAÇÃO	9
8.1 Comissão de Avaliação	9
8.2 Juízes	9
9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	9
9.2 SOLUÇÃO	12
9.3 EMPREENDEDORISMO.....	13
9.4 APRESENTAÇÃO	15
10. ENTREVISTA ON-LINE	17
11. CATEGORIAS DE PREMIAÇÃO	19
Prêmio Desafio Relâmpago - Volta às Aulas	19
Prêmios Destaques (não contemplados na categoria 'A').....	19
12. PREMIAÇÃO.....	19
13. CRONOGRAMA DAS AÇÕES	20
14. EXEMPLOS DE SOLUÇÕES A SEREM PROPOSTAS PARA O TORNEIO SESI DE ROBÓTICA – DESAFIO RELÂMPAGO – VOLTA ÀS AULAS	21
15. CASOS OMISSOS	21
16. TERMOS DE AUTORIZAÇÃO	22
Do Técnico	22
Do competidor menor de idade	23
Do competidor maior de idade	24

INTRODUÇÃO

Turmas reduzidas, espaçamento entre carteiras, ambientes ventilados, higienização constante, uso de máscaras e educação híbrida. Essas são algumas das novas realidades que, somadas aos desafios educacionais históricos, a educação brasileira tem enfrentado na pandemia, tornando ainda mais urgente e complexa a demanda por uma ação articulada de gestores, educadores e família.

Historicamente, a Educação já vinha se reinventando a fim de se adequar não só a um mundo pós-pandemia, mas também a um admirável mundo novo que tem se construído desde a virada do século. Nesse sentido, a sala de aula inovadora vai além da educação tradicional em livros e lousas ao desenvolver práxis pedagógicas almejando a formação plena do indivíduo.

Buscando desenvolver propostas que garantam continuidade do aprendizado e que atendam ao maior número de estudantes, famílias e professores em diferentes contextos, o Serviço Social da Indústria - SESI oferece programas e soluções de promoção de segurança, saúde e qualidade de vida para as indústrias, por meio de uma rede integrada, que atua em todos os estados brasileiros e no Distrito Federal.

Assim, em virtude da pandemia do novo Coronavírus (COVID-19) declarada pela Organização Mundial da Saúde, e pensando na garantia de segurança de estudantes, professores, funcionários e toda a comunidade escolar, o SESI - Departamento Nacional, lança o **Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago Volta às Aulas**, buscando dar visibilidade e reconhecimento aos trabalhos desenvolvidos pelos estudantes que participam dos torneios de Robótica.

O Desafio visa selecionar projetos ou processos que **proponham soluções para a retomada presencial das aulas da Educação Básica, e será realizado de maneira virtual, totalmente on-line**. Para tanto, este documento estabelece orientações e critérios de avaliação para que sejam identificadas, divulgadas e compartilhadas.

Este Desafio propõe aos competidores que reflitam em métodos seguros e práticos estimulando a cultura *maker* e de inovação, impulsionando soluções que privilegiem a utilização da Robótica, bem como as áreas STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática).

1. OBJETIVO GERAL

Desafiar os estudantes a proporem soluções criativas e inovadoras, por meio da robótica, que minimizem os impactos da pandemia no retorno presencial às aulas.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Divulgar e compartilhar resultados positivos com a utilização dos conhecimentos da Robótica na solução para a segurança do retorno presencial às aulas no contexto da pandemia;
- Fortalecer a Robótica educacional e a abordagem STEAM como uma alternativa para minimizar o impacto da COVID-19 no retorno presencial às aulas.

3. PERGUNTA-BASE

O Torneio SESI de Robótica - Desafio - Volta às Aulas desafia as equipes a responderem a seguinte pergunta-base:

COMO RETOMAR AS AULAS PRESENCIAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA
DE FORMA SEGURA, EFETIVA E INOVADORA?

4. PÚBLICO-ALVO

Estudantes brasileiros que, preferencialmente, participam de competições de Robótica da FIRST LEGO League, FIRST Tech Challenge, FIRST Robotics Competition e F1 in Schools, com idades entre 9 e 18 anos completos até a data da premiação (vide cronograma).

5. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO

Poderão participar do Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago Volta às Aulas equipes compostas de **quatro a dez** estudantes (com idades a partir de 9 anos e 18 anos completos até a premiação do Desafio) e **um** Técnico (maior de 18 anos de idade).

Não há vínculos com as equipes de Robótica já existentes, ou seja, podem ser organizadas novas equipes específicas para o Desafio.

O Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago - Volta às Aulas requer **desenvolvimento de novos projetos**. Portanto, as soluções desenvolvidas e apresentadas para o Torneio SESI de Robótica - Desafio COVID-19 **não poderão ser submetidas novamente**.

As propostas devem ser **exclusivamente idealizadas, projetadas e desenvolvidas pelos membros da equipe** com orientação adequada do seu técnico, isso deve ser demonstrado durante todo o processo de avaliação.

Cada participante (membro e técnico) poderá compor apenas **uma** equipe.

A inscrição da equipe neste Desafio deverá ser realizada pelo Técnico, que deverá preencher o formulário on-line, disponível no seguinte endereço:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

As inscrições das soluções para o Desafio devem ser realizadas exclusivamente via internet, no endereço eletrônico informado. O período de inscrição para equipes e juízes é de **14 a 21 de outubro de 2020**.

6. ETAPAS E DOCUMENTOS DE INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

6.1 Inscrição

Para inscrição no Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago Volta às Aulas, a equipe deverá:

- Cumprir todas as regras de participação e inscrição, vide item 5.
- Realizar o preenchimento e envio de documentos no momento da inscrição, pelo técnico, a saber:
 - o TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE TEXTOS, IMAGENS E VOZ do técnico.
 - o TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO DO MENOR E USO DE IMAGEM de cada membro da equipe assinado pelo responsável legal. Em caso de participante com 18 anos completos, vide termo específico, em anexo.
 - o Cópia do documento de identificação do técnico.
 - o Cópia de documento de identificação dos membros da equipe. Serão aceitos RG do membro da equipe (frente e verso), Passaporte, Carteira Nacional de Habilitação e Certidão de Nascimento. Caso seja utilizada a Certidão de Nascimento, o RG do responsável, com informações compatíveis com a Certidão, também deve ser anexado (frente e verso).
- Após aprovação da equipe, não serão permitidas:
 - o Alterações de dados da equipe, no sistema;
 - o Alterações de membros dentro da equipe.

6.2 Participação nas etapas de Desenvolvimento e Submissão da Proposta

As equipes devem observar os seguintes pontos:

- Confirmação do recebimento do link para submissão do questionário da equipe mediante à confirmação “**Estou ciente**” em informativo exclusivo que o técnico receberá com o link, via sistema de inscrição.

- Envio da proposta por meio do preenchimento dos critérios “Pesquisa”, “Solução”, “Empreendedorismo” e “Apresentação” no Questionário Torneio SESI de Robótica - Desafio Volta às Aulas. **Atenção aos critérios eliminatórios e às datas do cronograma.**
- Em cada critério, exceto “Apresentação”, a equipe poderá fornecer um link com direcionamento a **um** arquivo de extensão .jpg, .png, .jpeg ou .pdf de tamanho máximo em A4.
- Outros links, no decorrer do questionário, servirão apenas como identificação de fontes de pesquisa.

6.3 Participação nas entrevistas on-line

As equipes devem observar os seguintes pontos:

- Confirmação da participação da equipe mediante ao status “**Estou ciente**” no informativo exclusivo que o técnico receberá com a data, o horário e o link da entrevista da equipe, via sistema de inscrição. Atenção: a não confirmação por parte da equipe até a data da entrevista resultará em desclassificação automática.
- Os links serão **individuais** para cada equipe selecionada para a etapa de Entrevistas on-line.
- Serão tolerados atrasos de apenas **5 minutos**, que serão descontados do momento de Perguntas e Respostas da Entrevista.

7. FASES DO DESAFIO RELÂMPAGO – VOLTA ÀS AULAS

O Desafio será dividido da seguinte forma:

7.1 Desenvolvimento das Propostas

- Cada equipe deverá apontar um desafio que está sendo enfrentado no retorno presencial das aulas, pesquisar soluções e propor uma solução inovadora para combater o problema de acordo com as diretrizes deste Regulamento;
- A fase do desenvolvimento será composta por um questionário com nove perguntas, três possibilidades de links para imagens (conforme item 6.2) e a indicação de um link para o vídeo produzido pela equipe (conforme item 9.4);
- Cada proposta deverá ser avaliada, por pelo menos, dois avaliadores, de forma independente;
- Todos os projetos serão avaliados pelo mesmo número de juízes;
- As propostas serão distribuídas entre os juízes considerando-se a proporcionalidade entre o número de projetos submetidos e o de juízes existentes.

Serão selecionadas **entre quinze e vinte e cinco** projetos com as melhores avaliações para a próxima etapa.

7.2 Entrevistas on-line

- As melhores equipes na fase anterior receberão, via sistema de inscrição, um informativo exclusivo contendo a data, horário e o link de acesso para esta etapa;
- A equipe apresentará seu projeto conforme detalhado no item 10, linha 'f', de forma síncrona para o corpo de juízes;
- Nesta etapa, a equipe pode demonstrar o avanço de seu projeto, desde a submissão da Proposta, na fase anterior;
- Durante a entrevista o projeto será avaliado por um corpo de juízes;
- A duração total da entrevista será de 15 minutos, sendo subdividida em momentos, conforme descrito no 'item 10'.

Encerradas as entrevistas **ON-LINE**, o corpo de juízes selecionará os **7 finalistas** para premiação.

8. EQUIPE DE AVALIAÇÃO

8.1 Comissão de Avaliação

A Comissão de Avaliação é responsável pela elaboração do regulamento e por todo o processo de avaliação, capacitação de juízes e decisões pertinentes ao desenvolvimento do Desafio. É composta por dois juízes participantes das competições de Robótica organizadas pelo SESI - Departamento Nacional mais um(a) coordenador(a). As decisões e considerações desta Comissão são acompanhadas e validadas pelo SESI - Departamento Nacional.

Os participantes da Comissão de Avaliação não poderão ter nenhuma relação com integrantes das equipes participantes.

8.2 Juízes

Após inscrições, os juízes serão convidados a partir do banco de dados gerado e serão selecionados pela Comissão de Avaliação. Deverão ter experiência compatível com Robótica e avaliação de projetos.

O PROCESSO DE AVALIAÇÃO CONTEMPLA A ANÁLISE DE CONFLITOS DE INTERESSES, ENTRE JUÍZES E EQUIPES

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Considerando os objetivos a serem alcançados, foram listados **quatro critérios** de avaliação que serão observados durante a participação no Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago - Volta às Aulas.

Em cada critério de avaliação há um critério **eliminatório** que determina se a equipe será considerada, ele está identificado por uma caixa em destaque que contém .

Exemplo de descrição de **critério eliminatório**.



9.1 PESQUISA

Para atender o critério de PESQUISA, a equipe deverá responder as questões do Questionário referentes a cada subcritério e contemplar todos eles durante sua apresentação de vídeo.

Identificação e análise de **um** problema que responda a pergunta-base do desafio. A equipe deve consultar **ao menos um** profissional da área e **comprovar** sua consulta.

- **Identificação do Problema:** Neste subcritério, a equipe deve não só identificar o problema escolhido, mas também analisá-lo a partir de dados que o corroborem. Explore as causas, consequências e todos os fatores que contribuam de alguma forma para a ocorrência deste problema. Recomendamos que, ao longo deste subcritério, a equipe responda às seguintes questões: Qual o problema escolhido? Quais as causas e as consequências dele? Há fatores que minimizem ou agravem este problema? É um problema regional, nacional e/ou internacional? Quais são os principais indivíduos ou grupos sociais que são afetados?
 - ✓ **Fica a dica!** Dados estatísticos, estudos científicos e pesquisas de órgãos públicos podem ser boas ferramentas para dimensionar o problema.
- **Soluções Existentes:** Neste subcritério, a equipe deve identificar e analisar as soluções existentes para o problema escolhido. Estudem as diferentes propostas e abordagens disponíveis no mercado, como elas propõem resolver o problema e quais são seus pontos fortes e fracos. Em sua resposta, a equipe deve responder as seguintes questões: Quais as soluções existentes para resolver ou minimizar o problema escolhido? Como elas tentam resolver o problema? Quais são as vantagens e desvantagens dessas propostas?
 - ✓ **Fica a dica!** Ao buscar por soluções existentes, estabelecer critérios para analisá-las (exemplos: acessibilidade, custo, facilidade de uso etc.) pode ser uma forma interessante de compreender o custo-benefício de cada proposta.
- **Fontes de Pesquisa:** Neste subcritério, a equipe deve demonstrar tanto a variedade quanto a qualidade de fontes as quais ela utilizou para embasar seu processo de pesquisa. Busquem por meio de sites, jornais, livros, estudos científicos, pesquisas de órgãos públicos, entrevistas com profissionais e entre outros recursos de forma a enriquecer o processo de pesquisa e deixá-lo o mais completo possível.
 - ✓ **Fica a dica!** Formatar as fontes bibliográficas é uma boa forma de se organizar e otimizar os caracteres.

9.2 SOLUÇÃO

Para atender o critério de SOLUÇÃO, a equipe deverá responder as questões do Questionário referentes a cada subcritério e contemplar todos eles durante sua apresentação de vídeo.

Descrição da solução inovadora, seja radical ou incremental.

- **Inovação:** Neste subcritério, a equipe deve descrever qual a solução proposta, além de identificar sua inovação, destacando se o projeto desenvolvido se classifica como uma inovação radical ou incremental. Apresentem de forma clara quais os pontos de originalidade do projeto que o diferenciam das soluções existentes. Para as inovações incrementais, deixem evidentes quais elementos foram inspirados em outras propostas e quais são os aspectos originais desenvolvidos pela a equipe. Para as inovações radicais, certifiquem-se se a proposta desenvolvida já não existe com outras nomenclaturas. Atentem-se em responder as seguintes questões: Qual a proposta da equipe? Qual o tipo de inovação deste projeto? Quais os elementos que tornam esta solução única em termos de originalidade?
 - ✓ **Fica a dica!** O grau de inovação de um projeto não é determinado pelo fato de ele ser incremental ou radical e nem pela sua simplicidade ou complexidade.
- **Efetividade:** Neste subcritério, a equipe deve explicar como a solução funciona e descrever como ela resolve ou minimiza o problema escolhido. Evidenciem a funcionalidade do projeto tanto em termos teóricos e, quando possível, práticos. Recomendamos que, sempre que possível, a equipe desenvolva protótipos e aplique testes para aprimorar o projeto e torná-lo o mais efetivo possível. Atentem-se para responder as seguintes questões: Como a solução funciona? Na prática, o projeto desenvolvido pode efetivamente resolver ou minimizar o problema proposto?
 - ✓ **Fica a dica!** O parecer de especialistas é uma excelente forma de buscar melhorias para o projeto.

- **Impacto Social:** Neste subcritério, a equipe deve identificar qual o público-alvo para o qual sua solução se destina e como seu projeto pode impactar na vida desses indivíduos. Considerem as seguintes questões: Quem são as pessoas que vão se beneficiar deste projeto? Qual o grau de impacto que esta solução terá na vida desses indivíduos? Esse projeto terá um impacto regional, nacional ou internacional? Esse projeto poderia ser expandido para outros grupos sociais ou para outras regiões geográficas?
 - ✓ **Fica a dica!** Estimar o número de indivíduos impactados pelo projeto é uma boa maneira de dimensionar o seu impacto social.

9.3 EMPREENDEDORISMO

Para atender o critério de EMPREENDEDORISMO, a equipe deverá responder as questões do Questionário referentes a cada subcritério e também contemplar todos eles durante sua apresentação de vídeo.

Descrição de um plano de implementação da solução dentro de um contexto proposto pela equipe.

- **Viabilidade:** Neste subcritério, a equipe deve analisar as variáveis necessárias para a execução do projeto com enfoque nos aspectos logísticos e econômicos. Para atender este subcritério, é necessário que a equipe considere as seguintes questões: Quais são os recursos materiais e humanos necessários para a implementação do projeto? Há necessidade de reformas ou construção de instalações? Há necessidade de parcerias para a produção em escala do projeto? A longo prazo, o projeto precisa de manutenção? O projeto é acessível ao público-alvo escolhido? O projeto precisa de algum tipo de permissão legal ou aprovação de algum órgão para ser implementado?

- ✓ **Fica a dica!** Sabemos que quando uma equipe desenvolve um projeto, muitas vezes as condições em que ele será implementado serão diferentes das quais ele foi idealizado inicialmente durante as fases de testes e protótipos. A viabilidade de um projeto consiste em considerar e atuar sobre todas as questões e variáveis do cotidiano que possam influenciar na funcionalidade do projeto.

- **Orçamento:** Neste subcritério, a equipe deve demonstrar a previsão de custos do projeto desde sua construção até sua implementação e manutenção. Considerem tanto os recursos materiais quanto os recursos humanos. Além disso, informem como o projeto será financiado e mantido a longo prazo. Durante este subcritério, atentem-se em responder: Qual o custo dos recursos materiais e humanos? Qual o investimento inicial para aplicar o projeto? Há custos relacionados à manutenção? Quem financiará os custos iniciais e a longo prazo do projeto? Há necessidade de gestão financeira? Como esse orçamento se modifica conforme o projeto cresce e escala?
 - ✓ **Fica a dica!** Fazer uma relação objetiva de custos considerando as diferentes fases do projeto (investimento inicial/construção e manutenção) é uma estratégia interessante para ajudar a organizar o Orçamento do projeto.

- **Plano de Ação:** Neste subcritério, a equipe deve apresentar todo o planejamento para a implementação da solução. Recomendamos que a equipe descreva todas as etapas de ação do projeto, englobando desde o processo de construção e fabricação da solução até a sua distribuição e chegada nas mãos do público-alvo. Analisem os possíveis riscos e barreiras que possam ser encontrados ao longo do percurso de implementação e quais estratégias a equipe elaborou para solucioná-los. Ao longo deste subcritério, busquem responder as seguintes questões: Quais as etapas necessárias para implementar o projeto? Quais são os planos e estratégias da equipe para concretizar essas etapas? O que já foi feito até agora e o que ainda falta ser alcançado? Quais as metas da equipe referentes à implementação do projeto?

- ✓ **Fica a dica!** Uma excelente forma de organizar os planos de ação da equipe é elaborar um cronograma que descreva as etapas de implementação, evidenciando o que já foi feito, o que ainda está pendente e quais as metas e planos da equipe para cada fase.

9.4 APRESENTAÇÃO

No critério de APRESENTAÇÃO a equipe deverá submeter um link de um vídeo. Nele a equipe deve se identificar e seus membros devem ser os protagonistas da apresentação do projeto de forma criativa, que englobe todos os critérios do desafio. Ao realizar o *upload*, configure o vídeo para opção de “não listado”.



O vídeo deve estar disponível em um link para a plataforma **YouTube** e deve conter e subsidiar as informações presentes em todos os critérios anteriores (Pesquisa, Solução e Empreendedorismo). **Ele não pode exceder 5 minutos.**

- **Narrativa:** Neste subcritério, ao falarmos em narração, logo remetemos à ideias do ato de contar histórias, sejam estas verídicas ou fictícias. O objetivo deste meio de expressão é fornecer informações ou motivar um público, através de uma apresentação sequencial ou passo a passo, sobre algo que deve ser integrado com sucesso como aprendizagem ou valorizado pelo espectador. Neste subcritério, considerem questões do tipo: o vídeo consegue contar uma história de maneira coerente e agradável? Apresenta um fio condutor de raciocínio?
 - ✓ **Fica a dica!** Escrever um roteiro prévio ou montar um *storyboard* antes das gravações pode ajudar em uma construção narrativa mais consistente.

- **Estética:** O produto audiovisual precisa seguir uma linha agradável e criteriosa em sua produção estética e isso, sem dúvidas, precisa estar alinhado com seu conteúdo. Para a defesa de um projeto, a estética audiovisual de um vídeo não pode ser poética ou literária. Aqui estimulamos as equipes a pensarem em critérios como: o vídeo consegue alinhar conteúdo e forma adequadamente? A quantidade de informações simultâneas consegue ser absorvida facilmente? Sua abordagem do “real” é adequada em relação ao tratamento proposto da temática? A clareza e relevância das mensagens escritas e os gráficos incorporados nas imagens estão em concordância?
 - ✓ **Fica a dica!** O estudo de cores e contrastes, alinhado com a narrativa já construída, ajudará a compor cenas mais interessantes. Além disso, não abusar do zoom e evitar movimentos bruscos com a câmera, faz com que o produto fique mais profissional. Garanta que o conteúdo seja legível e em resolução adequada.
- **Exploração:** A equipe é autora da pesquisa e o vídeo é complemento dela. Logo, os dois produtos devem ser apresentados de forma totalmente alinhada. O protagonismo e a defesa do projeto precisam estar explícitos no produto audiovisual. As grandes questões aqui são: o vídeo apresenta um ponto de vista e consegue sustentá-lo ao longo de sua duração? O protagonismo do vídeo é exercido por membros da equipe? A narrativa contempla os três critérios de avaliação?
 - ✓ **Fica a dica!** Uma boa apresentação responde a todas as dúvidas dos juízes. Atenção para não deixar passar nenhum detalhe, pense que o vídeo será o primeiro contato com o seu projeto.

SUGESTÕES PARA SEU VÍDEO

- a. Grave com o celular na posição horizontal;
- b. Utilize preferencialmente a câmera traseira, pois geralmente tem melhor qualidade;
- c. Evite ficar contra a luz, ou seja, não deixe nenhuma lâmpada forte ou janela atrás de você. A fonte de luz deve estar na sua frente para iluminar bem o seu rosto;

- d. Posicione-se de forma centralizada na tela, pense num enquadramento que pegue do umbigo para cima e evite deixar muito espaço vazio acima da sua cabeça;
- e. Configure o celular para filmar em Full HD (1080x1920, ou simplesmente 1080p). No celular, vá em configurações da câmera e procure por “tamanho do vídeo”;
- f. Utilize softwares para posicionar o conteúdo de sua cena como, por exemplo, OBS.

10. ENTREVISTA ON-LINE



Confirmação da participação da equipe mediante ao status “**Estou ciente**” no informativo exclusivo que o técnico receberá com a data e o horário da entrevista da equipe, via sistema de inscrição.

A equipe deve atentar às seguintes diretrizes:

- a) A duração total da entrevista será de 15 minutos, ininterruptos;
- b) Participação de pelo menos 50% dos integrantes da equipe;
- c) Não sugerimos encontros presenciais, os membros da equipe devem estar preferencialmente em locais distintos conectados no mesmo link;
- d) Durante a entrevista on-line, estarão presentes em torno de 20 juízes, acompanhados dos 3 membros da Comissão de Avaliação e 1 representante do SESI - Departamento Nacional;
- e) Um grupo específico, de no máximo **dois** juízes, irá interagir com a equipe, eles se identificarão durante os dois minutos de “Boas-Vindas!”. Os demais juízes somente observarão. Se um dos juízes responsáveis perder a conexão, outro juiz imediatamente assumirá sua posição;
- f) A plataforma para as entrevistas será o **Google Meet** e os links de acessos, serão enviados pelo sistema de inscrição, por equipe;
- g) A participação do Técnico é facultativa e, caso esteja presente, ele não deverá se manifestar em **NENHUM** momento.
- h) Durante os 2 minutos, a equipe deverá apresentar os membros presentes e o técnico, se estiver on-line, tirar qualquer dúvida com o juiz que lhe receber e deixar tudo pronto para sua apresentação de 5 minutos;
- i) Durante os 5 minutos a equipe fará a apresentação ensaiada com participação de todos os membros da equipe presente e sem interrupção dos juízes;
- j) Se durante a apresentação algum membro da equipe perder a conexão, outro membro deve assumir imediatamente a apresentação, sem pausa no tempo;
- k) A apresentação nos 5 minutos deve ser síncrona e a equipe pode usar recursos
- l) para apresentação tais quais: slides, Prezi, infográficos, simulações 3D e até mesmo curtos segmentos de vídeo do protótipo ou do parecer de especialistas (até 20s). Recomenda-se que mais de um membro da equipe tenha o material disponível na hora da apresentação para casos de problemas de conexão;

m) Durante os 8 minutos de perguntas, a equipe pode determinar no mínimo dois membros para responder os questionamentos dos juízes, para não ocorrerem cortes e interrupções, se a equipe desejar, todos podem responder obedecendo uma sintonia.

11. CATEGORIAS DE PREMIAÇÃO

Prêmio Desafio Relâmpago - Volta às Aulas

- Troféu de 1º lugar
- Troféu de 2º lugar
- Troféu de 3º lugar

Prêmios Destaques (não contemplados na categoria 'A')

- Categoria Pesquisa
- Categoria Solução
- Categoria Empreendedorismo
- Categoria Apresentação

Atenção! Os prêmios não são cumulativos, sendo que uma equipe só pode receber uma única premiação, sendo de qualquer categoria (A ou B).

12. PREMIAÇÃO

As categorias de premiação contempladas no Desafio comportam apenas uma equipe, que por sua vez, não poderá figurar em outra categoria de premiação.

Todas **as sete equipes vencedoras** serão contempladas com **medalhas individuais por competidor** e **um troféu por equipe**, da respectiva categoria conquistada.

A cerimônia de divulgação e premiação, deste Desafio, será on-line e transmitida abertamente pelos canais institucionais do SESI - Departamento Nacional.

As três equipes vencedoras, respectivamente, em 1º, 2º e 3º lugares gerais do Prêmio Desafio Relâmpago, serão convidadas a expor seus projetos durante o Festival SESI de Robótica, previsto para ocorrer em maio de 2021, em um estande exclusivo. Para isso, cada uma das três equipes vencedoras será contemplada com passagens aéreas e diárias em hotel, para até 5 pessoas, custeadas pelo SESI - Departamento Nacional.

A emissão das passagens aéreas e diárias por equipe obedecerá ao seguinte critério: emissão de passagens aéreas e diárias de hotel para até 4 competidores que participaram de toda a dinâmica do Desafio (inscrição e documentação ativas) e emissão de passagens aéreas e diárias para o técnico da equipe (pessoa maior de idade, que se responsabilizará pela guarda dos integrantes de sua equipe, mediante autorizações expressamente assinadas por seus responsáveis legais).

13. CRONOGRAMA DAS AÇÕES

Ações	Início	Fim
Divulgação do Desafio	05/10/2020	13/10/2020
Inscrições de equipes e juízes	14/10/2020	21/10/2020
Divulgação das equipes inscritas e disponibilização de link do formulário ¹	26/10/2020	
Desenvolvimento das propostas	26/10/2020	06/11/2020
Prazo de submissão de propostas ²	06/11/2020	
Avaliações das propostas	09/11/2020	20/11/2020
Divulgação das entrevistas on-line ³	23/11/2020	
Realização das entrevistas on-line ⁴	24/11/2020	27/11/2020
Deliberações Finais	01/12/2020	07/12/2020
Premiação	10/12/2020	

¹ Link do formulário em mensagem para técnicos, via sistema de inscrição.

² Prazo final de preenchimento do questionário: até 23h59 do horário de Brasília.

³ Horários divulgados de acordo com o horário de Brasília.

⁴ Divulgação de datas e horários das entrevistas, a partir de 23/11/2020.

14. EXEMPLOS DE SOLUÇÕES A SEREM PROPOSTAS PARA O TORNEIO SESI DE ROBÓTICA – DESAFIO RELÂMPAGO – VOLTA ÀS AULAS

- Desenvolvimento de uma solução que somente a sua equipe pensou;
- Desenvolvimento/ampliação da produção de itens de prevenção, como máscaras cirúrgicas, luvas e álcool em gel;
- Inovação na gestão escolar para utilização mais efetiva dos recursos;
- Identificação de micro aglomerações em tempo real (utilização de sensores);
- Inovação para a redução dos efeitos psicossomáticos causados pelo isolamento social e retomada presencial das aulas;
- Desenvolvimento de produtos alternativos para higiene pessoal e limpeza escolar capaz de eliminar áreas contaminadas;
- Estratégias de minimização do impacto na Educação Infantil;
- Estratégias para rotatividade em ambientes escolares;
- Desenvolvimento de novos processos a serem adotados na retomada das aulas.

15. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e não previstos neste regulamento serão resolvidos pela COMISSÃO DE AVALIAÇÃO.

16. TERMOS DE AUTORIZAÇÃO

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE TEXTOS, IMAGENS E VOZ

Do Técnico

Eu, (nome completo) _____,
(nacionalidade) _____, (estado civil) _____,
(profissão) _____, titular da cédula de identidade RG n.
_____ e CPF n. _____ residente e domiciliado em (cidade –
estado) _____, CEP _____-_____, **autorizo
expressamente a CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA (CNI) e o SERVIÇO SOCIAL DA
INDÚSTRIA - DEPARTAMENTO NACIONAL - SESI/DN** a utilizarem integral ou parcialmente todas as
informações, textos, vídeos, imagens e vozes constantes do formulário submetido no âmbito do **Torneio SESI
de Robótica - Desafio Relâmpago - Volta às Aulas**.

A presente autorização abrange ainda a divulgação tanto em mídia impressa (livros, catálogos, revistas, jornais, entre outros) como também em mídia eletrônica (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/o fechada, documentários para cinema ou televisão), intranet, internet (redes sociais, sites da CNI e SESI, Portal SESI Educação, aplicativo Geração SESI SENAI, inclusive com a possibilidade de download, entre outras), banco de dados informatizado multimídia, homevídeo, DVD, suportes de computação gráfica em geral e/ ou divulgação científica, publicitária, jornalística, editorial, didática e pedagógica de pesquisas e relatórios para arquivamento e elaboração de obras didáticas, sem qualquer ônus a CNI e/ou ao SESI.

Para os fins de divulgação acima mencionados, a CNI e/ou o SESI poderão editar as informações e textos, para alteração de layout e para eventual correção ortográfica/gramatical de seu conteúdo, desde que tais correções não desnaturem o texto ou mudem o seu sentido. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo a publicação das informações, textos, imagens e voz acima mencionadas, inclusive com possibilidade de tradução ou legenda para o idioma inglês, em todo o território nacional e no exterior.

O presente Termo é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, por prazo indeterminado, a título não exclusivo, em caráter universal, sem limitação de número de vezes, obrigando-se as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições aqui estipuladas.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo a publicação das informações, textos, imagens e voz acima descritas, submetidas no âmbito do Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago - Volta às Aulas, sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos ao conteúdo ou a qualquer outro e assino a presente autorização.

(Cidade) _____, _____ de outubro de 2020.

assinatura

TORNEIO SESI DE ROBÓTICA - DESAFIO RELÂMPAGO - VOLTA ÀS AULAS
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO E USO DE IMAGEM

Do competidor menor de idade

Eu, (nome completo) _____,
(nacionalidade) _____, (estado civil) _____, (profissão) _____,
titular da cédula de identidade RG n° _____ e CPF n° _____, como representante legal do menor abaixo referido, **AUTORIZO EXPRESSAMENTE a participação do menor** (nome completo) _____, registrado sob o documento (tipo de documento) _____, nº _____, com data de nascimento em ____/____/20____, e ____ anos de idade, a participar da ação denominada **Torneio SESI de Robótica - Desafio Relâmpago - Volta às Aulas**, organizado pelo SESI-Departamento Nacional sob o cumprimento de todas as diretrizes expressas no Regulamento do Desafio.

Também autorizo o uso da imagem do menor em todo e qualquer material (como fotos, filmagens e outros modos de apreensão) destinado à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno do SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA.

A divulgação da imagem dar-se-á por mídia em geral, escrita, falada, televisiva ou eletrônica, de difusão e transmissão, por qualquer meio de comunicação, dentre os quais citam-se, em rol meramente exemplificativo: rádio, televisão, rede de computadores (*internet* ou *intranet*), obras multimídias, *homepage*, jornais, revistas, boletins, apostilas, livros/livretos, folhetos, folders, cursos de treinamento, seminários, anúncios, peças publicitárias impressas ou audiovisuais, CD-ROM, ilustração de programa de computador, vídeo, catálogo, etc.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo o território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque: menção ao evento no sítio eletrônico da empresa.

O presente instrumento particular de autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando-se as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições aqui estipuladas.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso de imagem e a participação do menor acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem ou a qualquer outro e assino a presente autorização.

Cidade: _____, _____ de outubro de 2020

nome e assinatura do responsável legal

TORNEIO SESI DE ROBÓTICA - DESAFIO RELÂMPAGO - VOLTA ÀS AULAS

TERMO DE PARTICIPAÇÃO E USO DE IMAGEM DO COMPETIDOR

Do competidor maior de idade

Eu, (nome completo) _____,
(nacionalidade) _____, (estado civil) _____,
(profissão) _____, titular da cédula de identidade RG n.
_____ e CPF n. _____ residente e domiciliado em (cidade –
estado) _____, CEP _____-_____, **autorizo**
expressamente a CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA (CNI) e o SERVIÇO SOCIAL DA
INDÚSTRIA - DEPARTAMENTO NACIONAL - SESI/DN a utilizarem integral ou parcialmente todas as
informações, textos, vídeos, imagens e vozes constantes do formulário submetido no âmbito do **Torneio SESI**
de Robótica - Desafio Relâmpago - Volta às Aulas.

Também autorizo o uso da imagem do menor em todo e qualquer material (como fotos, filmagens e outros modos de apreensão) destinado à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno do SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA.

A divulgação da imagem dar-se-á por mídia em geral, escrita, falada, televisiva ou eletrônica, de difusão e transmissão, por qualquer meio de comunicação, dentre os quais citam-se, em rol meramente exemplificativo: rádio, televisão, rede de computadores (*internet* ou *intranet*), obras multimídias, *homepage*, jornais, revistas, boletins, apostilas, livros/livretos, folhetos, folders, cursos de treinamento, seminários, anúncios, peças publicitárias impressas ou audiovisuais, CD-ROM, ilustração de programa de computador, vídeo, catálogo, etc.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo o território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque: menção ao evento no sítio eletrônico da empresa.

O presente instrumento particular de autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando-se as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições aqui estipuladas.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso de imagem e a participação do menor acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem ou a qualquer outro e assino a presente autorização.

Cidade: _____, _____ de outubro de 2020

nome ou assinatura apenas do competidor maior de idade