



HACKATHON DA GESTÃO ESCOLAR | METODOLOGIA



INSTITUTO
UNIBANCO | JOVEM DE FUTURO

IUHACK
hackathon instituto unibanco

Realização

Instituto Unibanco

Conselho de Administração

Presidência: Pedro Moreira Salles

Vice-presidência: Pedro Sampaio Malan

Conselheiros: Antonio Matias, Claudia Costin, Claudio de Moura e Castro, Claudio Luiz da Silva Haddad, Marcos de Barros Lisboa, Ricardo Paes de Barro, Rodolfo Villela Marino e Tomas Antonin Zinner

Diretoria Executiva: Claudio José Coutinho Arromatte, Cristina Cestari, Fernando Marsella Chacon Ruiz, Jânio Gomes, Leila Cristiane de Melo e Marcelo Luis Orticelli

Superintendência Executiva: Ricardo Henriques

Gerência de Planejamento, Articulação e Comunicação: Tiago Borba

Gerência de Implementação de Projetos: Maria Julia Azevedo Gouveia

Gerência de Desenvolvimento de Soluções: Alexsandro Santos

Gerência de Gestão do Conhecimento: Mirela de Carvalho

Gerência de Administração, Finanças e Tecnologia da Informação: Fábio Santiago

Coordenação IUHACK: Fernanda Erlea e Natalia Aisengart Santos

Hackathon da Gestão Escolar – Metodologia

Redação e edição: Bruna Nunes e Priscila Gonsales, Instituto Educadigital

Arte e diagramação: Dani Veronezi

Fotos: Ana Carolina Fernandes, Eder Chiodetto, Nathalie Bohm, Raquel Santos e Roberta Dabdab

Agradecimentos

A todos os estudantes, educadores, equipes técnicas e gestores das secretarias de educação dos estados de Goiás, Piauí, Espírito Santo, Ceará e Pará que possibilitaram a criação desta metodologia para inspirar mais escolas pelo Brasil.



Este material está licenciado em **Creative Commons 4.0**.

Com esta licença você pode: Compartilhar (copiar, distribuir e transmitir a obra) e Remixar (adaptar a obra).

Sob as seguintes condições:

Crédito: “Hackathon da Gestão Escolar – Metodologia”, de Instituto Unibanco
Não comercial: não é permitido uso com propósitos comerciais

HACKATHON DA GESTÃO ESCOLAR METODOLOGIA

Instituto Unibanco
2016



E SE...

A sua escola tivesse a oportunidade de fazer um hackathon com estudantes do Ensino Médio? Um fim de semana inteiro cheio de atividades permeadas pela tecnologia digital para prototipar melhorias para os processos pedagógicos, as relações interpessoais e a gestão da escola como um todo?

Hackathon é uma jornada de aprendizagem que tem por base a cooperação e a colaboração entre os participantes. Tem sido muito utilizada por profissionais de tecnologia e programação, que criam juntos soluções inovadoras. É possível organizar um hackathon na escola? Claro que sim! Que tal experimentar?

Este guia apresenta a metodologia utilizada no **IUHACK**, uma iniciativa do **Instituto Unibanco** no Programa Jovem de Futuro, que tem por objetivo fortalecer a gestão escolar a partir do engajamento e da participação ativa dos jovens.

O **IUHACK** foi cocriado em parceria com o **Instituto Educadigital** e foi fundamentado na abordagem do design thinking na educação. Por definição, design thinking é um mindset, isto é, um novo jeito de desenvolver o pensamento crítico e abordar problemas. O principal objetivo do design thinking é melhorar a vida das pessoas, por isso tem a empatia como valor central, além de estimular a criatividade para geração de possibilidades de soluções (protótipos) que podem ser constantemente aprimoradas.

Prepare-se para um mergulho de possibilidades a partir da chamada criativa “e se...” e deixe-se inspirar! ;)



O QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR

Secretarias de educação, escolas e demais instituições educativas estão convidadas a organizar um hackathon inspirado no **IUHACK**, iniciativa realizada em 2016 pelo Instituto Unibanco e Instituto Educadigital em cinco estados brasileiros: Goiás, Piauí, Espírito Santo, Ceará e Pará.

Vamos por partes? Veja o que você encontrará nesse guia.



Ideia

9

O que é o IUHACK: o conceito do evento e como foi organizado.



Infraestrutura

47

Materiais de apoio e produção do evento: o que você vai precisar providenciar?



Jornada

17

Como implementar a metodologia, com indicações do que pode ser feito em cada momento da programação, orientação aos participantes e sugestões para o bom andamento do trabalho ao longo das 36 horas de atividades.



Na manga

52

Preparamos uma lista com o nome dos arquivos, templates, modelos e demais materiais de apoio necessários para a realização do IUHack para você usar se quiser.



Planejar é preciso

42

Atividades prévias de suporte à metodologia para engajamento e mobilização dos participantes



Galeria

67



A IDEIA



CONCEITO DO IUHACK

O **IUHACK** é uma jornada intensiva de aprendizagem permeada pela tecnologia digital especialmente pensada para envolver os jovens na melhoria da gestão escolar.

O **IUHACK** integra o Programa Jovem de Futuro do Instituto Unibanco, e visa fortalecer a autonomia e protagonismo dos jovens na identificação dos desafios cotidianos da escola, buscando soluções de forma colaborativa com outros jovens, professores e gestores.

A metodologia do **IUHACK** foi inspirada nos hackathons de programação e se baseia na abor-

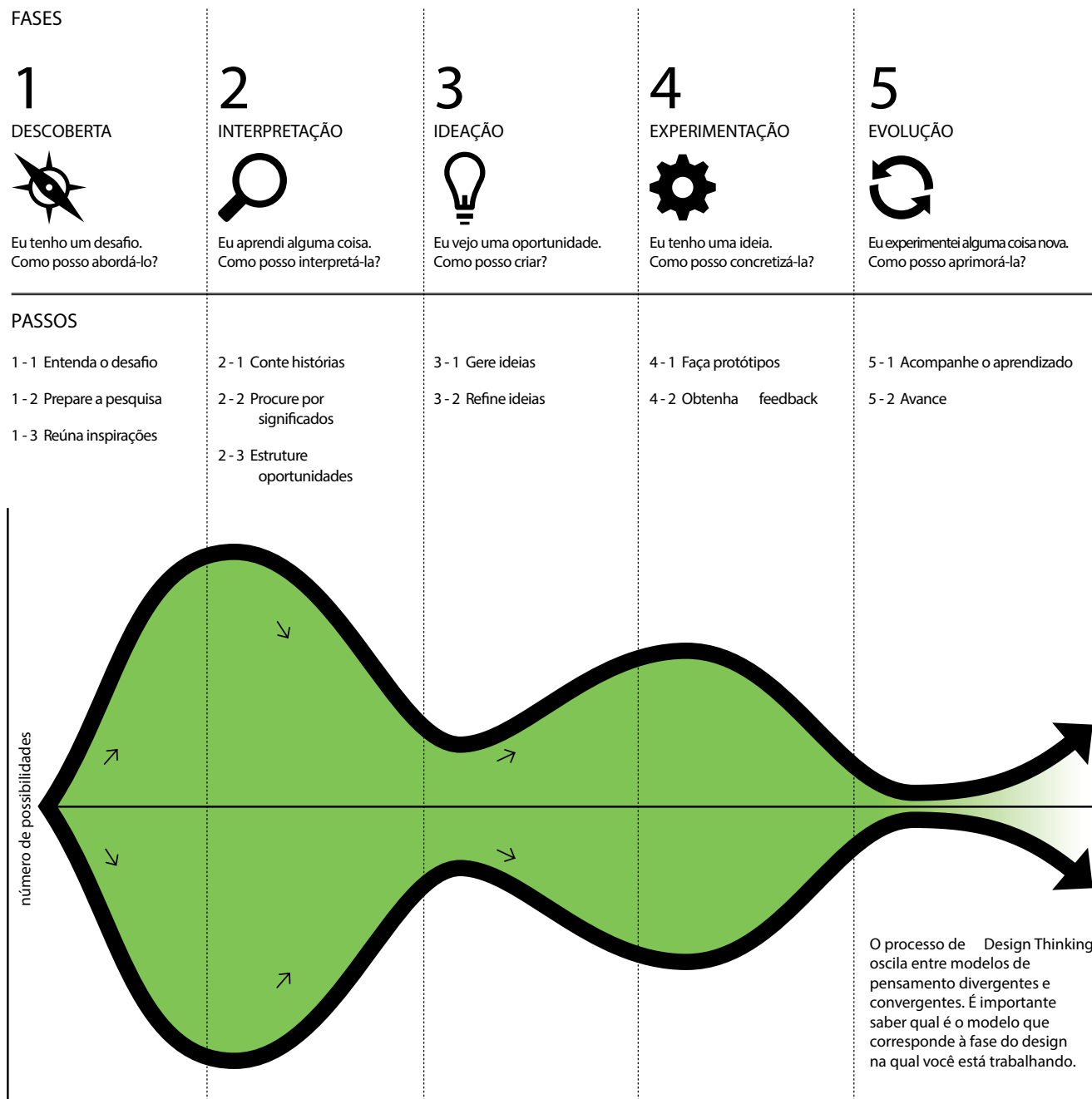
dagem do design thinking. Como definição, design thinking é um novo jeito de pensar e abordar problemas ou, dito de outra forma, um modelo de pensamento centrado nas pessoas. Utilizado na educação, envolve cinco fases: descoberta, interpretação, ideação, experimentação e evolução.

Se ampliarmos o conceito para outras áreas além da programação, podemos dizer que "Hackathon" é um evento que reúne pessoas interessadas em buscar soluções para um desafio comum de forma colaborativa.

HACKATHON

Hackathon é uma maratona de programação, na qual hackers se reúnem por horas, dias ou até semanas, para explorar dados, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos colaborativos de software ou mesmo hardware que atendam a um determinado fim.

Fonte: Wikipédia



Por meio de oficinas e atividades colaborativas, em um ambiente que incorpora diversão, aprendizagem e a autogestão, o **IUHACK** propicia que os participantes desenvolvam habilidades como reflexão crítica, trabalho em equipe, resolução de problemas, autonomia, empatia e criatividade.

Os jovens são incentivados a refletir e a identificar seus sonhos e pesadelos na rotina escolar. A partir dessa polaridade, eles constroem desafios que nortearão a produção de protótipos (proposta de solução), tendo a tecnologia digital como importante aliada.



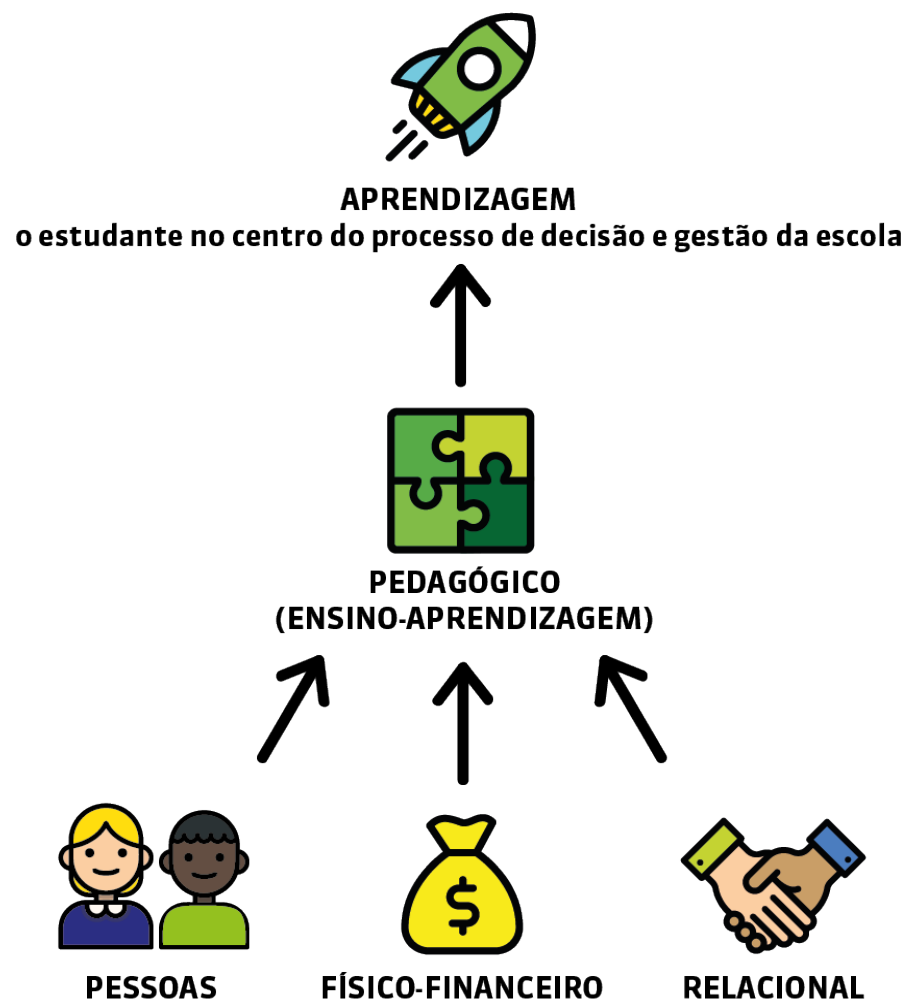
AMBIENTE E INFRAESTRUTURA

Por se tratar de uma experiência imersiva, caracterizada pela mescla de diversão e aprendizagem, o **IUHACK** utiliza espaços amplos, abertos, e especialmente organizados para oferecer conforto e suporte para o tempo da maratona.

O **IUHACK** foi realizado em 2016 em 5 estados brasileiros: Goiás, Piauí, Espírito Santo, Ceará e Pará. Os estudantes puderam utilizar a conexão com a internet de seus celulares ou dos locais do evento, foram disponibilizados computadores para as atividades, e materiais necessários para as oficinas.

Participantes
do **IUHACK**





QUAL É O MOTE DO IUHACK?

O mote do **IUHACK** é a **gestão escolar para resultados de aprendizagem**. Mas, afinal, o que entendemos por gestão escolar? Trata-se de um conjunto de dimensões que se inter-relacionam e se complementam. São elas:

Pedagógica: didática, metodologias, materiais e ferramentas utilizadas com os estudantes;

Equipe: grupos de professores, coordenadores e funcionários administrativos;

Infraestrutura: disponibilidade de recursos e de espaços físicos como laboratórios, quadras, bi-

bliotecas, etc;

Relações e coletividade: entre a equipe da escola, com secretaria de educação e com a comunidade.

Valores envolvidos na gestão escolar:

- 1 – Participação
- 2 – Corresponsabilização
- 3 – Liderança
- 4 – Transparência
- 5 – Inovação
- 6 – Orientação a resultados
- 7 – Altas expectativas
- 8 – Equidade
- 9 – Respeito à diversidade



ATIVIDADES RESPIRO

Faz parte do conceito do **IUHACK** promover a aprendizagem associada à diversão. Por isso, a metodologia desenvolvida incorpora elementos lúdicos, como jogos, brincadeiras, dança, música, entre outros, dispostos ao longo de toda a programação. Essas atividades foram planejadas previamente pela equipe organizadora do **IUHACK**, como por exemplo, uma sala com jogos eletrônicos e ping-pong e outra com pufes e tapetes de E.V.A.

Dinâmicas corporais de relaxamento ou ativação ao longo da programação favoreceram o engajamento na jornada e a integração entre estudantes.

Contudo, foi importante também deixar que os jovens criassem eles mesmos seus próprios momentos de atividades lúdicas ou de descanso.

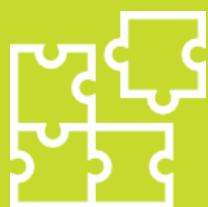
Roda de violão, projeção de filmes, videokê e dança surgiram voluntariamente por iniciativa dos jovens ao longo dos **IUHACK** realizados em 2016.





HACKATHON COMO UMA JORNADA DE APRENDIZAGEM

Convidamos você a se inspirar no **IUHACK** para organizar um hackathon da gestão escolar na sua escola! De todas as dimensões que envolvem a gestão escolar, sugerimos duas como foco de atenção. São elas:



Aspectos Pedagógicos – ao criar ferramentas, materiais e metodologias que possam ser incorporados no processo de ensino-aprendizagem, é possível gerar impactos positivos para a inovação da prática docente ou a construção colaborativa de um currículo mais flexível que dialogue com as demandas da sociedade atual.



Relações e Coletividade - ao promover a integração e o diálogo entre alunos, professores e gestores em prol de um objetivo comum, é possível propiciar um ambiente democrático e colaborativo para se repensar a escola em relação a práticas, processos e interação entre os diversos atores e territórios que compõem a comunidade escolar.



QUAIS OS OBJETIVOS?

Promover a participação ativa dos estudantes e de toda a comunidade escolar, na busca por soluções para problemas cotidianos da escola;



Fortalecer as relações dialógicas e a gestão escolar democrática, envolvendo e articulando diversos atores: alunos, professores e gestores em prol de um objetivo comum;

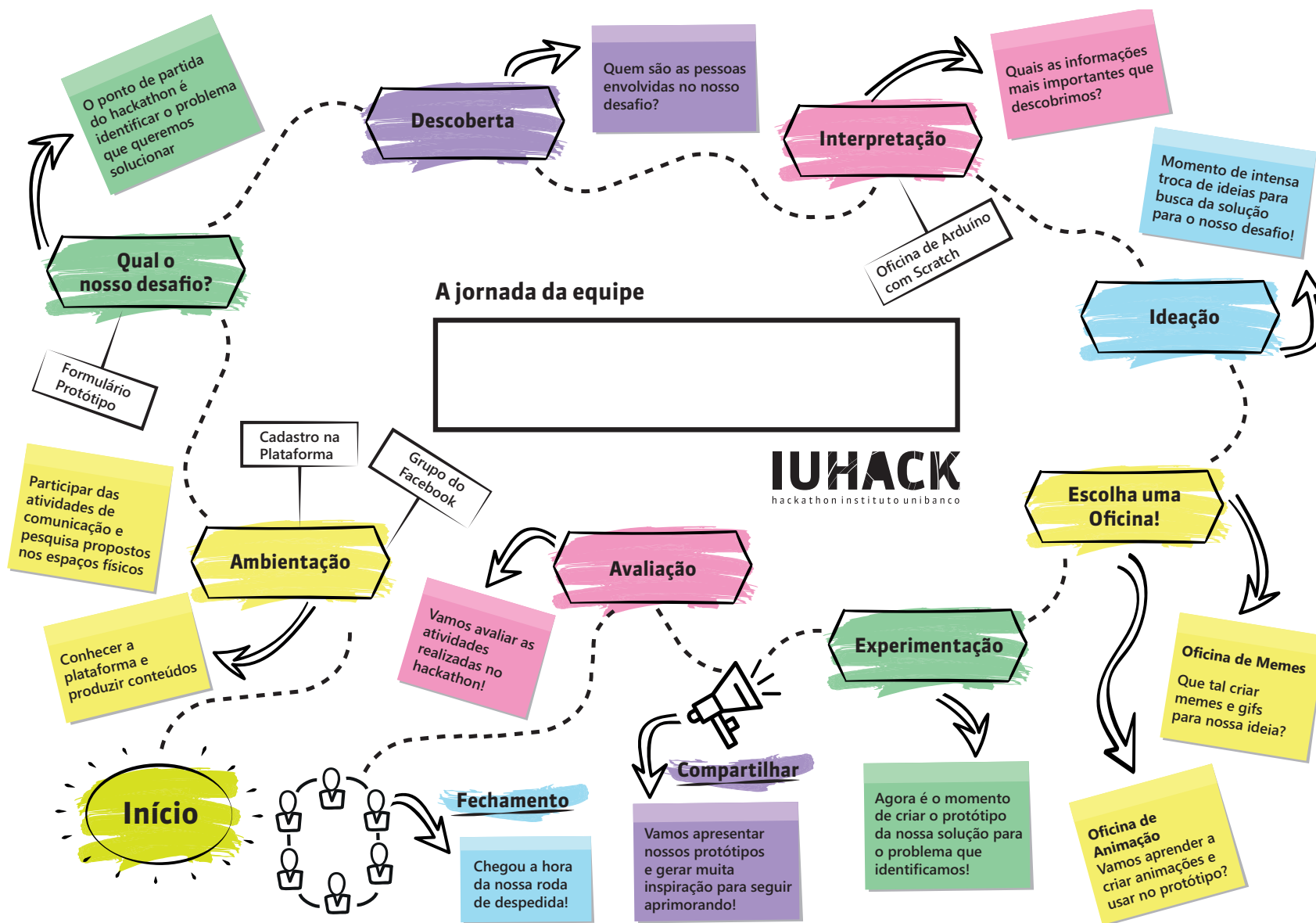
Apoiar a atualização da prática docente, através do uso de novas metodologias e estratégias educativas e de incorporação da cultura digital;



Organizar uma agenda positiva de ações como continuidade às propostas que surgirão no hackathon.



A JORNADA



Repare no desenho ao lado. Como um jogo de tabuleiro, ele representa a jornada de aprendizagem criada para o **IUHACK**. Você pode utilizar essa mesma jornada ou adaptá-la para o hackathon da sua escola.

A jornada foi planejada de maneira gamificada, com fases a serem ultrapassadas ao longo das 30 - 36 horas que em média dura a maratona.

A seguir, veremos cada uma dessas fases que são, na verdade, um itinerário formativo! Vamos lá?



Início



Tempo sugerido:
entre 30 e 40
minutos

DINÂMICAS DE AMBIENTAÇÃO

O **hackathon da gestão escolar** já começa nas boas-vindas aos jovens participantes. Assim que vão chegando, eles interagem com as dinâmicas de ambientação. Como o próprio nome diz, as dinâmicas de ambientação visam “ambientar” os recém-chegados ao evento, em relação as atividades programadas.

A ideia nesse momento é introduzir a temática da gestão escolar, de maneira que os participantes entendam melhor o mote do hackathon e a razão de estarem ali reunidos, além de poderem ter subsídios para pensar nos desafios que vão elaborar.

Uma das dinâmicas de ambientação criadas no **IUHACK** pedia que os estudantes relacionassem ações habituais (estudar, fazer amigos etc) com as redes sociais — digitais ou não — utilizadas, estimulando-os a refletir como essas redes podem ser mobilizadas para diferentes objetivos.

No capítulo “Na Manga” você vai encontrar essa e outros exemplos de ambientações usadas no **IUHACK**.

Participante
do
#IUHACKES
escrevendo
no quadro
“Solte o
Verbo”





Início



Tempo sugerido:
entre 30 e 40
minutos

VOCÊ SABE O QUE É UMA HASHTAG?

As hashtags são criadas e utilizadas para categorizar conteúdos diversos publicados nas redes sociais, ajudando na busca e visualização do tema. Assim, quando publicamos algo utilizando uma hashtag, este conteúdo fica disponível para qualquer pessoa que acesse a mesma hashtag, permitindo comentar, compartilhar ou curtir. O seu hackathon já tem uma hashtag? Pode ser **#HackathonNomeDaEscola**. Procure a hashtag **#IUHack** nas redes sociais para ter um exemplo.

ACOLHIDA E COMBINADOS

É aqui que começa a abertura oficial dos trabalhos do hackathon. Trata-se de um momento coletivo, em que todos deverão estar juntos na sala base do evento para receber as boas-vindas, as orientações sobre a programação, as regras, e os combinados.

Como todos serão identificados? Crachás com nomes? Etiquetas? Ter o nome bem visível facilita a interação caso nem todos se conheçam e também para o (a) facilitador(a) chamar cada um pelo nome. Que tal criar um espaço virtual também para comunicação? Pode ser um grupo no Facebook ou um blog, por exemplo. Incentive os estudantes a postarem fotos nas redes sociais usando uma hashtag.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, trouxemos alguns combinados básicos e pedimos que os jovens sugerissem mais alguns para fecharmos um painel. Os combinados podem ter a ver com comportamento e postura, como também com os regulamentos internos do espaço que será utilizado.

*Cooperação,
cortesia,
respeito e
ajuda mútua.*

**LEVEZA E
BOM-HUMOR**

*Sugerir,
dialogar
e não impor*

**PENSAR ANTES
DE POSTAR
(E USAR A TAG
#IUHACK)**

*Aqui o
erro é
permitido!*

**NÃO USAR
TERMOS OFENSIVOS
COM OS (AS)
COLEGAS**

*Tomar as
decisões
sempre em
grupo.*



Início



Tempo sugerido:
entre 30 e 40 minutos

ÉTICA HACKER E TERMÔMETRO

Regras acordadas, é hora de explicar aos jovens o que é um hackathon, que tem tudo a ver com a “ética hacker”!

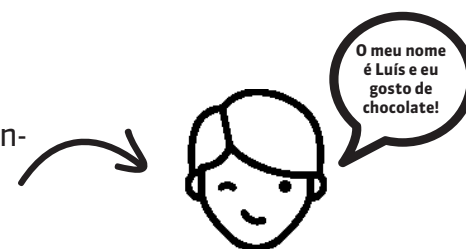
Ética hacker é um conjunto de princípios utilizados pelos hackers em todo o mundo, tais como:

1. Compartilhar conhecimento;
2. Criação coletiva para gerar novas ideias;
3. Aliar trabalho e diversão;
4. Agregar valor para a sociedade.

Feito isso, inicie uma dinâmica de apresentação mútua, de forma divertida e descontraída. Comece você e depois peça para cada um

fazer o mesmo a partir da seguinte orientação:

“Quem sou eu e o que mais gosto de fazer?”



TERMÔMETRO

A próxima atividade é a dinâmica de check-in. Aqui, vamos verificar as expectativas dos jovens em relação às atividades que serão realizadas ao longo do hackathon. Para tornar a atividade mais divertida, sugerimos que você crie um quiz ou realize alguma outra dinâmica lúdica e interativa.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, foi usada a ferramenta digital **kahoot**, que permite criar um quiz em que os participantes podem responder pelo celular, tablet ou computador em tempo real. A pergunta do quiz foi “por que vocês estão aqui?” e quatro possibilidades de respostas: a) para discutir a escola ideal; b) para conhecer pessoas de outras escolas; c) para curtir, jogar e me divertir; d) para aprender coisas novas. Qual era a resposta correta? TODAS!



Use o QR CODE ou clique aqui para acessar o site



Início



Tempo sugerido:
15 minutos

CRIANDO OS GRUPOS DE TRABALHO

Esse é um momento-chave do hackathon, pois as equipes serão montadas! Todo o trabalho da jornada é feito em grupo, para propiciar a troca e a cooperação. Experimente formar grupos mistos e heterogêneos: meninos e meninas, escolas diferentes, turmas variadas, dentre outras possibilidades. Além de conhecer novas pessoas, os estudantes vão exercitar habilidades como escuta ativa e negociação.

É bem importante tentar garantir grupos diversificados, especialmente se no hackathon da sua escola os participantes forem alunos e professores. Nada

de grupo só de alunos ou só de professores. Misturar é preciso!

Quanto mais colegas com os quais não se está acostumado a fazer uma atividade conjunta, melhor, pois há mais chances de novas conexões, empatia mútua e, claro, evitamos as tradicionais “panelinhas”.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No credenciamento, cada jovem recebeu um crachá com a indicação de uma cor diferente, segundo o número de grupos que seriam formados. Se fossem 8 grupos, por exemplo, deveria haver 8 tipos de crachás, sinalizados com 8 cores diferentes. Cada grupo tinha, em média, 7 participantes.



Em um dado momento, em um clima de jogo, os participantes tiveram que procurar rapidamente os outros participantes que tinham a mesma cor indicada no crachá.



Início

NOME DOS GRUPOS

Agora que os jovens conheceram seus companheiros de grupo, eles podem, se quiserem, já definir o nome da sua equipe. Dê a eles alguns minutos. Em seguida, um representante de cada grupo pode falar para os demais grupos qual o nome escolhido. Veja os nomes de alguns grupos que participaram do **IUHACK**:

Revolucionários do Futuro

IUBLACK **CHAMPIONS** **HACKERS**

ROCKETS The Geeks **SKTT1**

Sociedade Anônima **Matrix** Os Improváveis

BIRLL **GRIFINÓRIA**

Baião de Seis **LIGA DA MUDANÇA** **OS ESTAGIÁRIOS**

Thundercats do Forró

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, deixamos a escolha do nome para a fase do Desafio (ver página 27). Assim que o grupo havia criado sua pergunta-desafio, aproveitava e “batizava” a equipe. Optamos por essa estratégia para que os grupos pudessem estar um pouco mais entrosados, logo após a primeira atividade conjunta.



Início

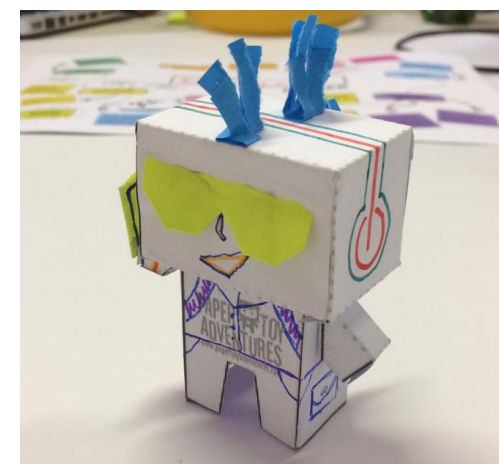
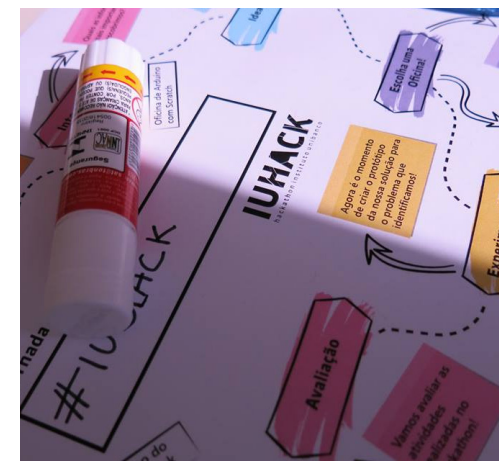
MAPA DA JORNADA E MASCOTE

Grupos criados e nomes definidos (ou não), todos estão prontos para continuar a jornada do hackathon. É aqui que o mapa da jornada, que vimos no início do capítulo, é apresentado “formalmente” aos participantes.

Distribua uma cópia do mapa da jornada para cada grupo e peça que os jovens identifiquem quais fases já percorreram e quais vão vir na sequência. É importante que você dedique algum tempo para comentar brevemente cada fase, ressaltando as que foram feitas logo na chegada e que tudo aquilo tinha um sentido.

Que tal entregar a cada grupo um mascote em papel para montar? Ele pode funcionar como um “pino” para marcar as fases da jornada! Explique que eles podem customizar o mascote como desejarem. O que vale é usar a criatividade!

No capítulo “Na Manga” você vai encontrar o molde do mascote que usamos no **IUHACK**.



Mapa da Jornada e Mascote de um dos grupos do **#IUHACKCE**



Ambientação

AQUECIMENTO



Tempo sugerido:
2 horas

**É hora de
combinar como e
onde serão feitas
as atividades de
comunicação,
produção e
pesquisa**

O objetivo dessa atividade é estimular os jovens a refletirem sobre o conceito de gestão escolar, tendo como ponto de partida os seus próprios conhecimentos sobre o tema. Além disso, funciona como um primeiro contato dos participantes com o universo tech, promovendo a autoria deles na produção de conteúdo digital.

A atividade se organiza em duas partes:

- Apresentação e cadastro no ambiente virtual
- Jogo: essa missão é possível!

AMBIENTE VIRTUAL DO HACKATHON

Lembra que comentamos durante o momento de acolhimento e combinados que seria bem bacana haver um espaço de comunicação virtual entre todos? Pois é agora que ele começará a ser utilizado. As produções dos grupos poderão ser publicadas lá, favorecendo a comunicação e o registro de todo o processo.

Por isso, antes de dar início à atividade, é importante verificar se todos os jovens estão cadastrados na plataforma escolhida (blog, grupo do facebook etc) para poderem utilizá-la. Caso seja necessário, estipule um tempo para que os jovens realizem essa tarefa.

Você deve ainda explicar quais serão as regras de postagem, como as informações estão disponibilizadas, e como os participantes poderão usar e publicar suas produções.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, foi criada uma plataforma, com páginas para cada um dos 5 eventos, em que os jovens postavam suas produções, fossem elas textos, vídeos ou imagens.



Use o QR CODE ou clique aqui para acessar o site



ESSA MISSÃO É POSSÍVEL

Crie missões envolvendo o conceito de gestão escolar.

Aproveite e use um trecho da trilha do filme “Missão Impossível” para dar um formato lúdico e divertido. Você a encontra com facilidade no Youtube.

Coloque cada missão em envelopes e esconda-os perto dos grupos (o envelope pode ser afixado embaixo da mesa, por exemplo).

No **IUHACK** foram três os tipos de missão elaboradas para esta atividade:

- Maquete escola dos sonhos;
- Pesquisa sobre gestão escolar;
- Entrevista: o que é gestão escolar?

A atividade começa com os grupos procurando por suas missões. Quando todas as equipes tiverem encontrado as suas missões escondidas, você deverá ler em voz alta cada uma delas, tirando eventuais dúvidas. Uma mesma missão poderá ser feita por mais de um grupo.

A missão **MAQUETE ESCOLA DOS SONHOS** consiste em representar essa escola usando peças de tipo lego ou blocos de montar. Como ela seria? Que espaços teria? Como a aprendizagem aconteceria? Sugira perguntas para ajudar os jovens a idealizá-la.

Uma vez pronta a maquete, os jovens deverão tirar uma foto e postá-la no ambiente virtual do evento, com uma breve descrição/explicação.

Na missão **PESQUISA SOBRE GESTÃO ESCOLAR**, os grupos buscam na internet imagens, vídeos e textos que expliquem o que é gestão escolar. Será a partir do resultado da pesquisa que os jovens deverão escrever um post para o blog (ou o ambiente escolhido), descrevendo com suas palavras o que entendem por gestão escolar, fazendo referência às fontes de informação.

Na missão **ENTREVISTA: O QUE É GESTÃO ESCOLAR**, os grupos elaboram um roteiro de perguntas e realizam entrevistas com alguma pessoa da Secretaria de Educação, por exemplo, sobre o que é gestão escolar. Outra opção é sugerir que os jovens entrevistem seus colegas e professores presentes.

Essa entrevista pode ser feita em vídeo, em áudio ou através de texto com perguntas. Depois, o grupo deve postar o resultado no ambiente virtual do hackathon.



Qual o
nosso desafio?

DESAFIO



Tempo sugerido:
1 hora e 30 minutos

O ponto de partida do hackathon é identificar o problema que queremos solucionar

Já bem mais familiarizados com a dinâmica e tema do hackathon, é chegado o momento dos jovens começarem a se debruçar sobre o problema a ser resolvido. Próxima casa do mapa da jornada: Desafio! Nessa fase, os participantes são estimulados a refletir sobre o seu cotidiano escolar, analisando e apontando características sobre como é a escola hoje e como gostariam que ela fosse.

A dinâmica, que se fundamenta na abordagem do design thinking, consiste primeiramente na identificação dos sonhos (desejos que eles gostariam de ver na escola, nas aulas etc) e

pesadelos (pontos negativos que já ocorrem e são observados no dia-a-dia da rotina escolar). Esse será o ponto de partida para que os jovens formulem o desafio que orientará a criação dos seus protótipos.



Grupo
construindo
o desafio
durante o
#IUHACKGO



Cada grupo receberá uma folha de flipchart, que deverá ser dividida ao meio em duas colunas, deixando um espaço para a formulação do desafio de cada grupo, conforme a figura ao lado. Comece pelos “Sonhos”, peça que eles usem post-its para escrever uma palavra ou frase curta e colem na parte da folha correspondente. Um aspecto em cada post-it. Cada pessoa pode escrever quantos post-its quiser. Por exemplo: “usar mais tecnologia” ou “aprender em espaços diversos da escola” podem ser sonhos de uma mesma pessoa.

Assim que todos da equipe terminarem de colar os post-its, devem agrupá-los por semelhança e criar um hashtag (título para categorizar) para o conjunto de aspectos semelhantes.

O mesmo deve ser feito para a coluna “Pesadelos”. Por exemplo: escrever em um post-it “bullying”, “falta de diálogo” e tantos outros aspectos que forem lembrados. Da mesma forma, sem limite de quantidade, quanto mais aspectos forem lembrados e pontuados, melhor!

No capítulo “Na Manga” é possível acessar a matriz para construção dos desafios no **IUHACK**.

Grupos construindo os seus desafios durante o #IUHACK





O próximo passo é definir o desafio do hackathon, usando como base os sonhos e os pesadelos apontados na atividade anterior. Sugira que eles observem o painel de sonhos e escolham um conjunto de aspectos com o qual mais gostariam de contribuir ou, no caso dos pesadelos, um conjunto de aspectos que gostariam de eliminar ou amenizar.

A sugestão é que cada jovem elabore o seu próprio desafio, de maneira individual e silenciosa, anotando em post-it ou papel rascunho, para depois compartilhá-lo com os demais membros do seu grupo. A equipe deverá então decidir, de maneira colaborativa, qual o desafio do grupo, considerando a contribuição de todos e o que causa mais entusiasmo para ser solucionado. O tempo estimado de realização de cada uma

dessas duas tarefas é entre 10 e 15 minutos.

Nem sempre é fácil para os jovens conseguir formular o seu desafio em formato de pergunta. Por isso, é interessante que você compartilhe com eles alguns verbos que possam ajudá-los e inspirá-los. Veja os exemplos abaixo:

COMO PODEMOS...

conectar
criar
fortalecer
favorecer
Implementar

Quando todos os grupos tiverem formulado o seu desafio, você deve chamar um representante para que revele aos demais grupos qual é o desafio que o seu grupo tratará de solucionar durante a jornada.

DÊ EXEMPLOS!

Como podemos fortalecer a colaboração entre alunos e professores para que juntos possam contribuir para a melhoria da gestão?

Como podemos tornar as aulas mais interessantes com o uso de tecnologias digitais?

Como podemos evitar a danificação dos espaços da escola, especialmente dos banheiros?

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, deixamos a escolha do nome dos grupos para essa fase, aproveitando o entrosamento de todos na formulação da pergunta-desafio.



Descoberta

DESCOBERTA



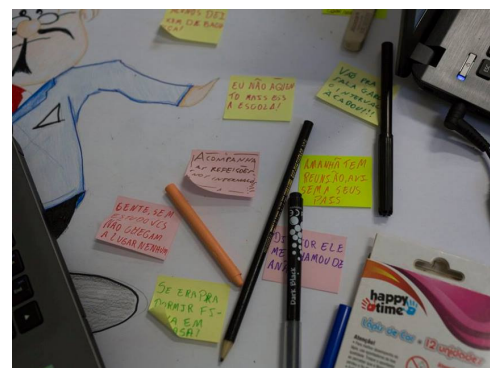
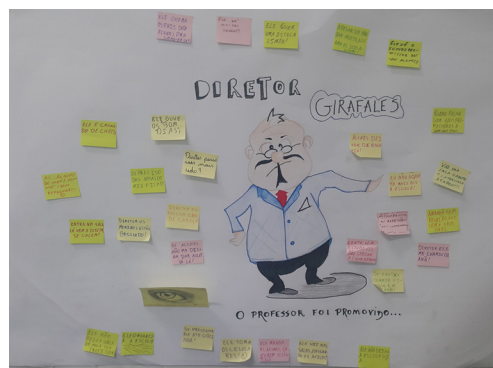
Tempo sugerido:
1 hora

Quem são as pessoas envolvidas no nosso desafio?

Próxima casa no mapa da jornada: Descoberta! Uma vez criado o Desafio, é importante olhar para as pessoas envolvidas antes de tentar achar uma solução. Os grupos devem identificar quais são as pessoas diretamente relacionadas ao problema que querem resolver. São professores? Gestores? Funcionários? Ou os próprios estudantes? Normalmente, os desafios contemplam mais de um perfil de pessoas. Nesse caso, os grupos podem escolher um único perfil, aquele que o grupo considera que será mais beneficiado com a resolução do Desafio. É possível, claro, analisar todos se houver tempo hábil. Cabe ao (à) facilitador(a) fazer essa condução.

A atividade pode se iniciar com a exibição de vídeos ou imagens que remetam à capacidade de compreender o sentimento de outra pessoa. É aqui que vale esclarecer a diferença entre simpatia (ser gentil) e empatia (se colocar no lugar no outro).

Grupos construindo as pessoas durante o #IUHACK



Logo após a sensibilização, cada grupo receberá uma folha branca grande (flipchart ou cartolina), na qual deverá representar o perfil de público escolhido para o que chamamos de “mergulho empático”, procurando identificar e tentar compreender sentimentos e emoções bastante característicos dessa pessoa. Podem fazer isso com post-it mesmo ou escrever direto na folha.

Costumamos usar para isso o **mapa da empatia** ou a **construção da persona**.

Para realizar a atividade, os jovens poderão desenhar à mão livre ou usar softwares de desenho, como o paint. O mais importante é usar a imaginação, exercitar a empatia e dar asas à imaginação!

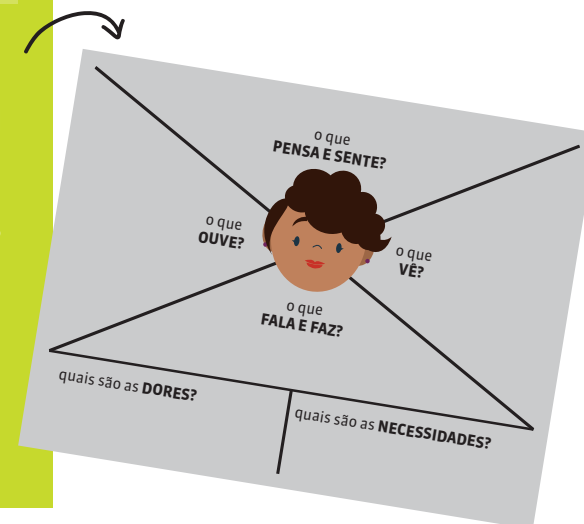
Construção da Persona

Ferramenta utilizada para “personificar” um determinado público por meio de foto ou desenho e assim elencar suas características a partir de um roteiro padrão de perguntas.



Mapa da empatia

Usa o mesmo roteiro de perguntas da Persona, mas organizadas na forma de um diagrama. Pode ter um desenho de rosto ou emoji no meio ou não.





Interpretação



Tempo sugerido:
2 horas (incluindo
a oficina de Arduí-
no com Scratch)

**Quais as informa-
ções mais impor-
tantes que desco-
brimos?**

INTERPRETAÇÃO

Próxima casa do mapa: Interpretação! Todos os grupos deverão examinar as personas criadas, refletindo sobre os aspectos mais importantes que surgiram, quais chamam mais a atenção e precisam ser destacados.

Uma das ferramentas utilizadas para essa fase é a análise FOFA (em inglês, Swot): Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças. Trata-se de uma matriz criada na década de 60 na Universidade de Stanford e que vem sendo amplamente utilizada por empresas e instituições diversas no mundo todo. Ela permite que os jovens classifiquem as informações levantadas na fase anterior (Descoberta).

Prepare a FOFA

Divida uma folha de papel em 4 quadrantes e escreva no topo de cada quadrante o nome Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças.

ANÁLISE FOFA

Ajuda	Atrapalha
Forças	Fraquezas
Oportunidades	Ameaças



Forças: são os pontos fortes internos da pessoa, quais características emocionais positivas ficaram evidentes no levantamento que o grupo fez.

Fraquezas: também relacionadas à pessoa, são características emocionais que podem atrapalhar seu próprio desenvolvimento pessoal e profissional no ambiente da escola

Ameaças: são os elementos externos que trazem problemas, fatores que funcionam como entraves para o bom andamento de uma atividade, por exemplo.

Oportunidades: também são fatores externos, mas que são favoráveis aos objetivos daquela pessoa ou da escola.

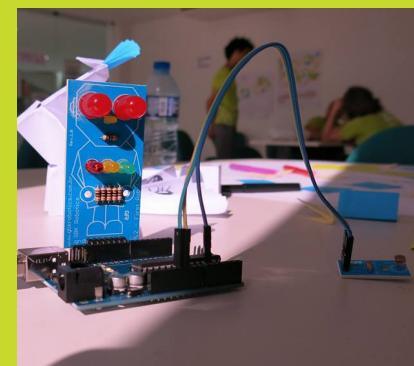
A análise FOFA ajuda a gerar insights (percepções) sobre as pessoas envolvidas no desafio. Quem são elas? Do que elas precisam? Como poderia tornar a vida delas melhor no ambiente da escola?.

Trata-se de uma possibilidade de visualizar um caminho a seguir para aproveitar as oportunidades e forças de cada pessoa, assim como minimizar ou eliminar as ameaças e fraquezas que se apresentam.

Essa fase é fundamental para poder avançar para a próxima casa do mapa da jornada, a Ideação. Quanto mais analisado o contexto em que o Desafio está inserido, mais ideias de solução vão surgir.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, integramos o momento da Interpretação com a oficina de scratch e arduino para trabalhar programação com os participantes. Eles fizeram a FOFA na tela do computador, programando luzes que acendiam e apagavam conforme os quadrantes em que havia mais características.





Ideação

IDEAÇÃO



Tempo sugerido:
1 hora e 30 minutos

Momento de intensa troca de ideias para busca da solução para o nosso desafio!

Se a turma montou seu pino de papel ou resolveu somente assinalar as fases no mapa da jornada, peça que avancem para a próxima casa. Na etapa de Ideação, os grupos vão efetivamente gerar ideias para encontrar a melhor solução para o seu Desafio.

Para dar início a atividade, vale relatar casos ou exibir alguns vídeos com exemplos de boas práticas, para servir de fonte de inspiração para as equipes.

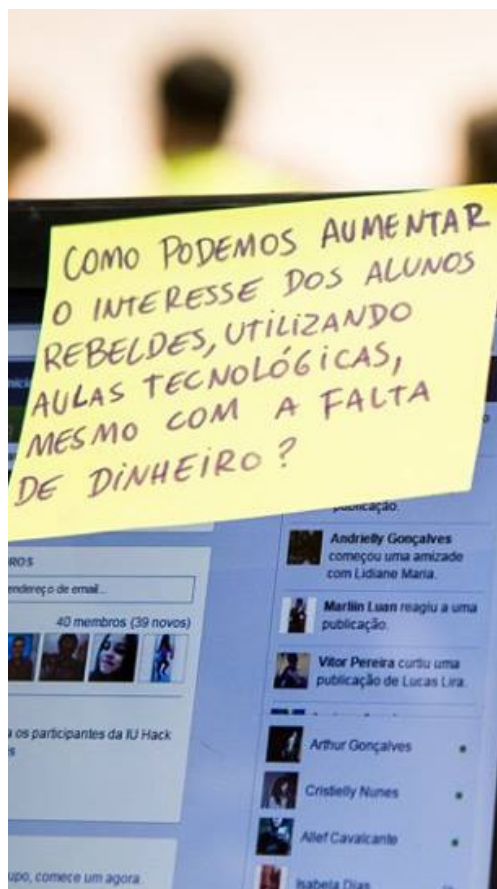
Estimule os jovens a gerar uma “tempestade de ideias”, ou seja, deixar que surjam muitas ideias, sem se preocupar com “certo” ou “errado” nem se “vai dar certo”

ou “vai dar errado”. O exercício é mesmo permitir que a criatividade apareça.

Uma sugestão é, primeiramente, pedir uma ideiação silenciosa individual. Cada membro do grupo deve refletir e indicar uma (ou mais) solução a partir da chamada “E se...”. E se criássemos..., E se fizéssemos..., E se tentássemos... E registrar a ideia num post-it ou papel rascunho. Depois, os jovens compartilham as suas ideias no grupo para que, juntos, possam somar ideias ou fazer escolhas, até definirem qual delas será “a ideia”. Aqui, é importante que os responsáveis pela facilitação do hackathon passem pelos

grupos, ajudando os que estiverem com dificuldades.





Desafio de um dos grupos do #IUHACKGO

A orientação para escolha ou definição da ideia do grupo precisa passar por dois conceitos: entusiasmo e ingerência.

O primeiro tem a ver com a motivação de todos, isto é, qual das ideias traz mais envolvimento de todos, qual delas o grupo teria mais prazer em implementar? O segundo conceito diz respeito à possibilidade de intervenção direta, ou seja, entender se a ideia pode ser colocada em prática facilmente por eles mesmos, sem depender de uma decisão ou aprovação externa.

Para facilitar o entendimento, você pode dar alguns exemplos de ideias bem inusitadas, que não cabem no hackathon, pois a implementação depende em demasia de outras instâncias:

- Aumentar o salário dos professores do Brasil;
- Não ter aulas em dias de chuva;

Uma vez definida a ideia, promova uma rodada de feedback (receber comentários e sugestões uns dos outros). Peça que cada grupo indique um(a) voluntário(a) e os distribua em grupos diferentes por alguns minutos. Assim, os grupos apresentam suas ideias e recebem um palpite ou recomendação sobre como melhorar ainda mais a ideia. Trata-se de uma atividade que visa promover a cooperação e não a competição. É importante que os jovens entendam que ao contribuir com a ideia do outro grupo todos se beneficiam.

Aproveite também, logo após a rodada de feedback, para pedir

que os grupos registrem todo o processo até então. Isso pode ser feito em um formulário previamente preparado pelo(a) facilitador(a), disponibilizado online ou entregue em papel. Nele, deve ter campos para registrar: nome do grupo, pergunta-desafio, público diretamente envolvido e ideia definida. No capítulo “Na Manga” é possível acessar o modelo canvas e formulários usados no **IUHACK**.

Mesmo que esse momento de concentração no registro quebre um pouco a rotina de conversas, é fundamental que os estudantes aprendam a planejar e documentar seus projetos.



Escolha uma
Oficina!



Tempo sugerido:
2 horas

OFICINAS COMPLEMENTARES

Para ajudar os grupos no processo de prototipação, ofereça algumas oficinas que envolvam o uso da tecnologia. Repare no mapa da jornada. Entre as fases **Ideação** e **Experimentação** há uma chamada **Escolha sua oficina**.

Você deve iniciar a atividade apresentando as oficinas oferecidas e qual vai ser a forma de participação. Se as oficinas forem realizadas concomitantemente, é importante orientar os jovens a se organizarem de maneira a que as equipes tenham representantes em todas elas.

Veja no box ao lado quais oficinas oferecemos no **IUHACK**! Você pode replicá-las ou usá-las como inspiração para criar outras.

OFICINAS OFERECIDAS NO IUHACK

Aqui compartilhamos as oficinas oferecidas no **IUHACK**, com uma breve descrição. Algumas delas foram integradas às atividades da metodologia, como é o caso da oficina de programação (scratch com arduino); outras foram simultâneas, para que os jovens pudessem escolher em quais gostariam de estar.

Oferecidas de maneira opcional aos estudantes, as oficinas podem ser variadas, mas devem estar focadas na aprendizagem e uso da tecnologia. O ideal é que haja pelos menos dois tipos diferentes de oficinas, caso o número total de participantes no hackathon estiver em torno de 50 jovens (25 jovens por oficina).



MEMES

Criatividade na manipulação de imagens para gerar informação e cuidados necessários com ética e privacidade



BLOGS

Criação de sites e blogs a partir do software livre Wordpress.



ANIMAÇÃO

Conceitos e técnicas de stopmotion, trabalho com narrativas de texto e manuseio de materiais como massinha e fotografia.



PROGRAMAÇÃO

Aprender a lógica da programação usando Arduino (placa livre de hardware) e o Scratch (software livre)



Experimentação

EXPERIMENTAÇÃO



Tempo sugerido:
1 hora e 30 minutos

Agora é o momento de criar o protótipo da nossa solução para o problema que identificamos!

Já na etapa final da jornada, vem a **Experimentação**! É o momento em que os grupos darão vida às suas ideias. Inspirados pelos aprendizados nas oficinas, nessa etapa da metodologia os grupos devem desenvolver os seus protótipos, ou seja, possibilidades de solução concreta para um determinado Desafio.

Não existe um modelo único ou correto de protótipo: eles podem ter diversos formatos. Veja na próxima página alguns exemplos. Durante esse processo, os grupos podem pesquisar, investigar e experimentar à vontade, criando às vezes mais de uma versão para a mesma solução. Nesse sentido,

é importante explicar que os grupos podem usar os computadores e pedir ajuda aos oficinairos e facilitadores para estruturar seus protótipos. Caso desejem, as equipes podem ainda buscar outros espaços para desenvolver a sua solução que não sejam as estações de trabalho, como o pátio externo, a biblioteca etc.

Ao final, cada grupo deverá compartilhar os seus protótipos, explicando qual era o seu Desafio, qual o público envolvido, e como eles pretendem implementar o protótipo. Cabe ao(a) facilitador(a) orientar os grupos sobre como será feita a apresentação entre todos, se na sala base do

hackathon, se em um auditório ou outro local, e como: qual o tempo de cada grupo etc

Protótipo é um produto, projeto ou solução que está em fase de testes para ser validado



POSSIBILIDADES DE PROTÓTIPOS

Material digital – um site, um blog, uma apresentação para facilitar a visualização da ideia.

Dramatização – encenar a situação, mostrar o “antes e o depois” com a implementação da ideia.

Maquete – usar blocos de montar, tipo lego, para reproduzir a ideia, como ela vai acontecer.

Vídeo/áudio – gravar uma explicação ou uma cena, exemplificar um projeto que envolva locução.

Esboço – Montar o rascunho da ideia, para que todos visualizem como ela vai acontecer.



Dramatização



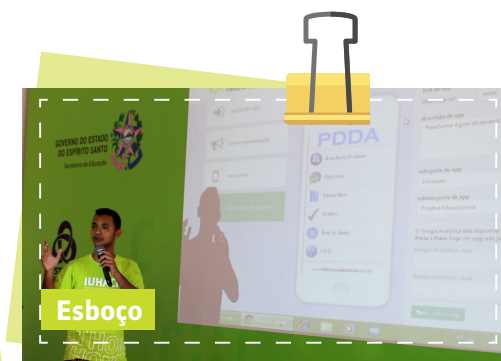
Material Digital



Maquete



Vídeo/áudio



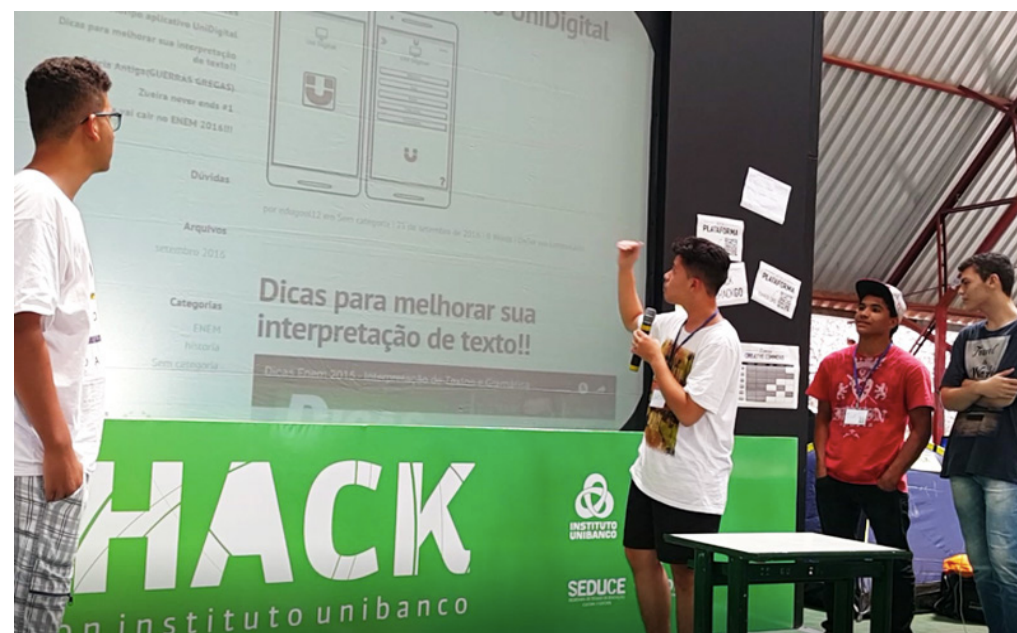
Esboço

**Compartilhar****Tempo sugerido:**
1 hora

**Vamos apresentar
nossos protótipos
e gerar muita
inspiração para
seguir
aprimorando!**

COMPARTILHAMENTO

Depois da longa jornada de aprendizagem trilhada, agora é o momento dos grupos compartilharem os protótipos desenvolvidos com os demais participantes. Cada grupo pode dispor de um tempo (por exemplo, 5 minutos) para apresentar a sua solução e poderá utilizar os recursos que acharem necessários e estiverem disponíveis no local (datashow, áudio, vídeo). A ordem das apresentações pode ser livre ou definida em comum acordo entre todos.



Use o QR
CODE ou
clique para
ver os pro-
tótipos do
#IUHACKGO



Use o QR
CODE ou
clique para
ver os pro-
tótipos do
#IUHACKPI



Use o QR
CODE ou
clique para
ver os pro-
tótipos do
#IUHACKES



Use o QR
CODE ou
clique para
ver os pro-
tótipos do
#IUHACKCE



Use o QR
CODE ou
clique para
ver os pro-
tótipos do
#IUHACKPA





Avaliação

AVALIAÇÃO

Vamos avaliar as atividades realizadas no hackathon!

Como qualquer jornada de aprendizagem, é importante realizar junto aos participantes uma avaliação das atividades propostas e realizadas ao longo do hackathon. Será a partir dessa análise que você poderá melhorar e aprimorar a metodologia aqui apresentada, ajustando-a de acordo ao seu contexto e realidade escolar em futuras reedições!

Prepare previamente um pequeno roteiro ou questionário, sinalizando todas as “casas” da jornada, ou seja, as fases do hackathon e peça que os participantes apontem o que foi bom, o que foi ruim e deixem sugestões.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, o instrumento utilizado para realizar a avaliação foi um formulário online, cujo modelo está disponível no capítulo “Na Manga”. Para garantir que todos os participantes preenchessem, propusemos que fosse feito logo após o compartilhamento dos protótipos. Para isso, você pode usar computadores, tablets ou os próprios celulares e smartphones dos alunos.





Fechamento

FECHAMENTO

**Chegou a hora
da nossa roda
de despedida!**

Compartilhar as experiências, sentimentos, aprendizagens e celebrar os resultados alcançados faz parte da dinâmica do **IUHACK**. Lembra-se do início da jornada em que fizemos a dinâmica do **check-in**? Agora chegou a vez da dinâmica do **check-out**. Trata-se de oferecer um espaço para que cada participante possa falar sobre sua vivência ao longo da maratona formativa, destacando o que foi marcante, que mais gostou e qual são suas expectativas futuras.

Experimente organizar uma roda de conversa e sugira que cada um diga uma palavra-resumo para a experiência vivenciada. Vale

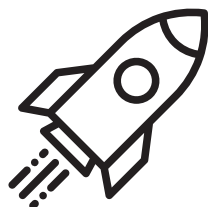
incentivar que eles comentem livremente o que significou participar, o que sentiram durante o processo, como eles acham que as atividades realizadas poderão ajudá-los a participar mais ativamente da gestão escolar e quais são as suas perspectivas futuras para a implementação dos seus protótipos.



Roda de
fechamento
durante o
#IUHACKES

A group of four young men, all wearing bright yellow t-shirts, are gathered around a table, looking down at a document or project. They appear to be in a collaborative learning or work environment. The man in the center is wearing glasses and has a focused expression. The man on the right is also wearing glasses and is looking intently at the document. The man on the left is partially visible, and another person is partially visible behind him. The background is a plain, light-colored wall. The overall tone of the image is bright and positive, with a strong emphasis on teamwork and learning.

**PLANEJAR É
PRECISO**



POR ONDE COMEÇAR?

Apresente a ideia!

Se você é educador, converse com outros educadores da sua escola e com alguns alunos sobre a possibilidade de **organizar um hackathon da gestão escolar** por lá. Se você é aluno, mostre a seus amigos e chame alguns professores que possam se interessar. Se você é gestor, converse com sua equipe e a comunidade escolar como um todo, envolvendo professores, alunos e funcionários. Não importa quem vai iniciar a “convocação”, mas é fundamental conversar com várias pessoas para saber se a ideia é bem recebida e pode ser desenvolvida em conjunto desde o início. Quanto mais pessoas mobilizadas, maior

a chance de outras pessoas se somarem à ideia. Para isso, prepare uma proposta por escrito. Veja exemplo de roteiro ao lado.

Quem serão os participantes?

O **IUHACK** foi especialmente desenhado para jovens do Ensino Médio, mas o hackathon que você vai organizar pode ser focado em jovens e professores juntos e contar com a participação de outras pessoas da escola ou da comunidade. Trata-se de uma escolha e definição que pode ser do grupo!

Tempo de duração

Idealmente o hackathon deve ser

realizado em um fim de semana, começando no sábado pela manhã e terminando no domingo à tarde. Você deve definir o horário de início e término, o que pode variar de 30 a 36 horas no total, se você considerar o tempo de preparação na sexta-feira, por exemplo. Como a ideia é passar a noite no espaço, é importante explicar no que consiste a atividade e pedir aos pais e/ou responsáveis pelos estudantes para que autorizem a participação dos seus filhos menores de idade. Que tal uma reunião para explicar a proposta? Convide alguns jovens para que também apresentem a proposta aos pais.



Planejamento Hackathon da gestão escolar

Objetivo: _____

Público: _____

Data: ____/____/____ a ____/____/____

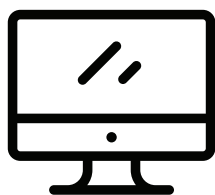
Tempo de duração: _____

Equipe envolvida: _____

Materiais e equipamentos necessários: _____

Cronograma:

	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira



DO QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

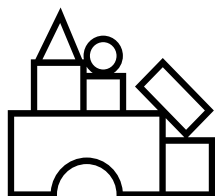
Equipamentos

Computadores, tablets, laptops e/ou smartphones

Como o **IUHACK** envolve a utilização da tecnologia, é importante garantir a oferta de dispositivos que permitam a conexão com a Internet e que tenham instalados programas e softwares necessários para a realização das atividades previstas na metodologia. Se a escola ou o local onde será realizado o hackathon tiver laboratório de informática, excelente! Caso não tenha e/ou não disponha desse tipo de equipamento, você pode verificar se é possível que os alunos que tiverem (e quiserem) tragam seus laptops, tablets e smartphones. Outras possibilidades como empréstimo, locação ou doação junto à comunidade podem ser considerados.

Conexão com a Internet

É muito importante verificar o acesso à internet para o evento, pois ela será imprescindível para a realização das oficinas e as atividades previstas na metodologia. A conexão da escola é de boa qualidade? Será que é possível fazer uma vaquinha para contratar um serviço externo para esse dia? Pedir apoio da secretaria de educação ou mesmo patrocínio de empresas do bairro para esse fim? Se nada disso for possível, ainda dá para pensar em organizar um evento para arrecadar fundos! Ou buscar um outro local na comunidade que possa receber o evento: um clube, um centro esportivo etc.



DO QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

Materiais

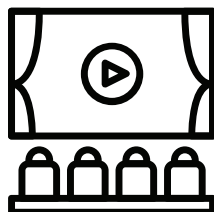
A maioria dos materiais que você vai precisar costumam estar disponíveis na escola ou podem ser trazidos individualmente pelos alunos, já que o espírito do hackathon é estimular a colaboração: post-it, cartolina, canetinhas hidrocores, lápis de cor, barbante, tesoura, cola, revistas para recortar, sucata diversa, blocos de montar, brinquedos variados

Tem uma papelaria pertinho na rua? Vale passar lá e conversar sobre o evento e ver se poderiam doar alguns materiais! Ofereça como contrapartida colocar um cartaz com o logo da empresa agradecendo o apoio, por exemplo!





INFRAESTRUTURA



ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO

Sala principal

Escolha uma sala para que o encontro coletivo aconteça. É nela que os principais combinados são estabelecidos, as orientações são passadas, e os grupos podem se reunir para produzir.

Essa sala deve ter, necessariamente, mesas e cadeiras que possam ser movidas de lugar. Atenção: não pode ser um auditório com poltronas fixas! Mobilidade é fundamental! Veja mais no capítulo “A Jornada”.

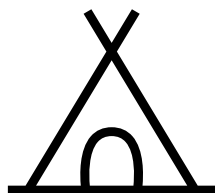


Salas de apoio

Se a escola ou o espaço tiver outras salas que também possam ser utilizadas, ótimo. Elas podem servir como local para as oficinas complementares do hackathon e também para jogos de lazer e atividades respiro. Pode ser um laboratório de informática, a biblioteca, uma sala de aula etc.

Outros espaços

Aqui a criatividade não tem limite. Quer usar a quadra para promover uma dinâmica corporal lúdica? A biblioteca para alguma pesquisa? O pátio? Identifique algumas paredes disponíveis para colar painéis e cartazes de ambientação.



ACOMODAÇÃO

Alimentação

Você pode convidar a equipe da merenda escolar para trabalhar no evento e preparar o almoço e o jantar, mas também vale a pena envolver a comunidade do entorno e/ou os pais dos alunos nessa empreitada! Sabe a padaria do bairro? Quem sabe ela pode fornecer sanduíches? Membros das famílias dos alunos podem preparar bolos, tortas e salgados ou mesmo se revezar na cozinha? Cada aluno pode trazer uma bebida ou uma fruta para compartilhar?

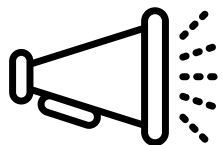
É importante ter sempre uma mesa de alimentação funcionando 24h, pois no hackathon as atividades podem acontecer a qualquer momento.

Limpeza e conservação

Esse é talvez um dos itens mais complexos e mais delicados do planejamento. É possível envolver os próprios participantes nesse processo, como também os funcionários da escola ou até mesmo buscar uma empresa parceira externa que tope colaborar com esse aspecto.

Alojamento

Se o hackathon for organizado na escola ou em algum outro espaço parceiro na cidade, observe se há um local interno em que seja possível colocar colchonetes para os participantes descansarem e dormirem por uma noite. É necessário que o espaço conte também com banheiros e/ou vestiários com chuveiros disponíveis para que os jovens possam fazer a sua higiene pessoal.



MOBILIZAÇÃO

Uma vez planejada a infraestrutura, é hora de mobilizar os futuros participantes! Sempre lembrando que a adesão deve ser espontânea, ou seja, quem se inscrever, se compromete com a proposta.

Você pode preparar materiais de divulgação como, por exemplo, cartazes sobre o conceito e os objetivos do hackathon. Passar pelas salas de aula, avisando as turmas, também é uma boa ideia.

Considere um tempo para tirar dúvidas. Para facilitar essa tarefa, você pode criar um grupo online, usando as redes sociais ou o whatsapp para esse fim. É

bom definir uma pessoa que será responsável por isso.

Para realizar as inscrições dos participantes, sugerimos a criação de um formulário online. Existem muitas opções disponíveis gratuitamente.

COMO FIZEMOS NO IUHACK

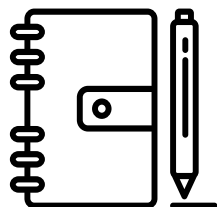
No **IUHACK** foi utilizado o “Typeform” que permite criar os campos específicos com informações importantes para a organização do evento



Use o QR CODE ou clique aqui para acessar o site

Recomendações para a seleção dos participantes

- Garantir equilíbrio de gênero, meninas e meninos;
- Garantir a diversidade étnica ao selecionar estudantes caso haja mais candidatos por vaga;
- Observar se os estudantes demonstram interesse por tecnologia;
- Não selecionar somente os considerados “bons alunos” ou com notas altas;
- Checar a autorização dos pais e demais documentos que possam ser importantes para o dia.



COMUNICAÇÃO E REGISTRO

Tudo pronto para o evento? Participantes mobilizados e inscritos? Maravilha! Mas antes, que tal pensar sobre a comunicação durante e após o hackathon?

Usar um ambiente online pode ser uma boa solução! Você pode, por exemplo, usar o blog da escola ou criar um grupo em uma rede social que permita a postagem direta de informações e produções diversas e conteúdo multimídia.

Para documentar o processo e avaliar os resultados e dinâmicas, é importante fazer o registro do hackathon. Você pode indicar uma pessoa, ou pedir que alguém se voluntarie para ser responsá-

vel por isso, observando e anotando as principais impressões, além de documentar com vídeos e fotos. Aqui, vale a pena incentivar a que os alunos também contribuam, produzindo seus próprios registros do hackathon.

Não se esqueça de elaborar uma avaliação do evento. Impressões e sugestões de quem participou são fundamentais também. Prepare um pequeno questionário, online ou em papel, para que todos respondam ao final. No capítulo “Na Manga” compartilhamos os modelos que utilizamos no **IUHACK**.

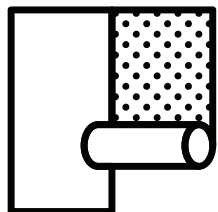
COMO FIZEMOS NO IUHACK

No **IUHACK**, criamos uma plataforma (www.iuhack.org). Você verá que inserimos um agregador de hashtag. Esta ferramenta permite reunir dentro da plataforma todas as postagens realizadas pelos participantes nas redes sociais, especialmente o Twitter e o Instagram, que forem acompanhadas de uma hashtag. No caso do **IUHACK**, a hashtag utilizada foi: #iuhack.

Na plataforma também foram disponibilizados alguns vídeos em que os estudantes comentavam a sua experiência, além dos protótipos criados ao longo dos 5 eventos realizados.



NA MANGA
MATERIAIS DE APOIO

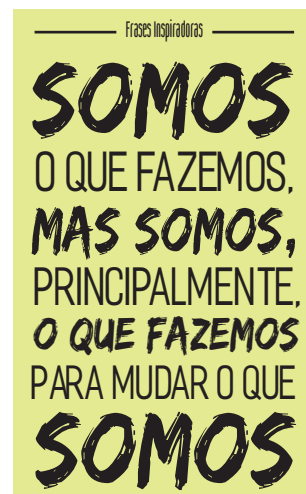


Dinâmicas de Ambientação

FRASES INSPIRADORAS

As dinâmicas de ambientação permeiam todo o hackathon. Elas tem o objetivo de criar um ambiente lúdico, divertido e inspirador. Antes de iniciar as atividades previstas na metodologia, o facilitador deve explicar cada uma delas, indicando o local onde estarão afixadas. É importante estimular os jovens a interagir com elas.

Algumas frases inspiradoras podem estar afixadas em local próximo à sala principal, onde será conduzida a metodologia. A atividade consiste em que os participantes pesquisem quem são os seus autores.



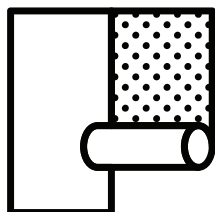
Eduardo Galeano



Cora Coralina



Tim Berners-Lee

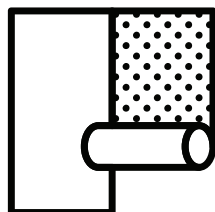


Dinâmicas de Ambientação

COMBINADOS

É importante que os combinados acordados logo no início do hackathon estejam afixados em local visível e que os jovens possam ir colocando outras contribuições ao longo da jornada.



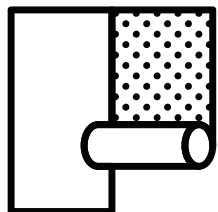


Dinâmicas de Ambientação

ÉTICA HACKER

Cartaz com os princípios da ética hacker.



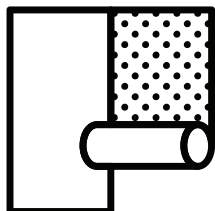


Dinâmicas de Ambientação

SOLTA O VERBO

Mural criado com folha grande de papel branco ou pardo para que os jovens possam se expressar e escrever aquilo que quiserem.





Dinâmicas de Ambientação

MAPA DAS REDES SOCIAIS

Matriz de cruzamento entre ações cotidianas e redes sociais que os jovens normalmente utilizam.

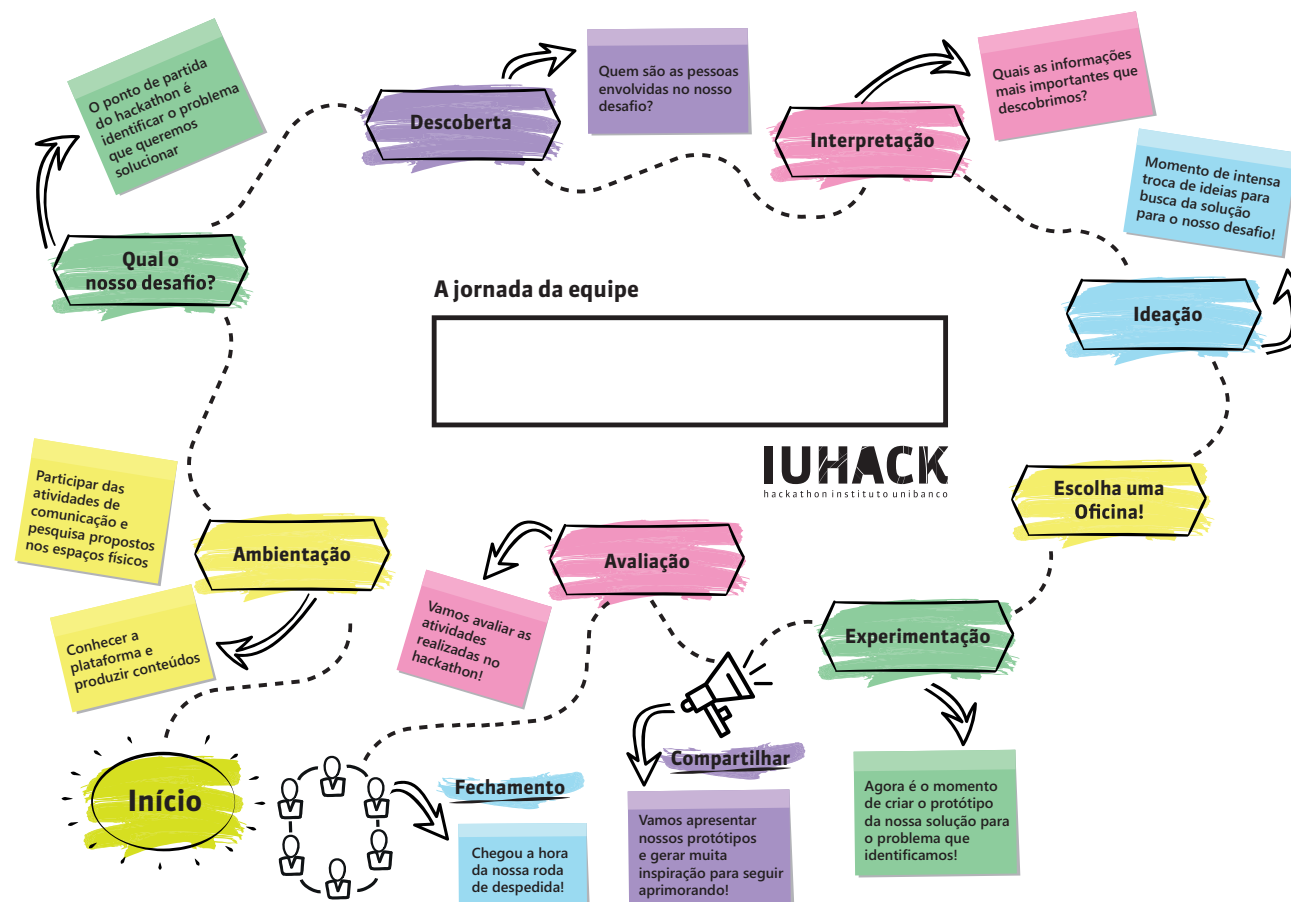
	Facebook	Twitter	Instagram	Snapchat	WhatsApp	Youtube	Escola	Outros espaços da cidade
Estudar								
Se comunicar								
Se divertir								
Outros								



Metodologia

JORNADA

Conheça alguns dos principais instrumentos utilizados em nossa metodologia

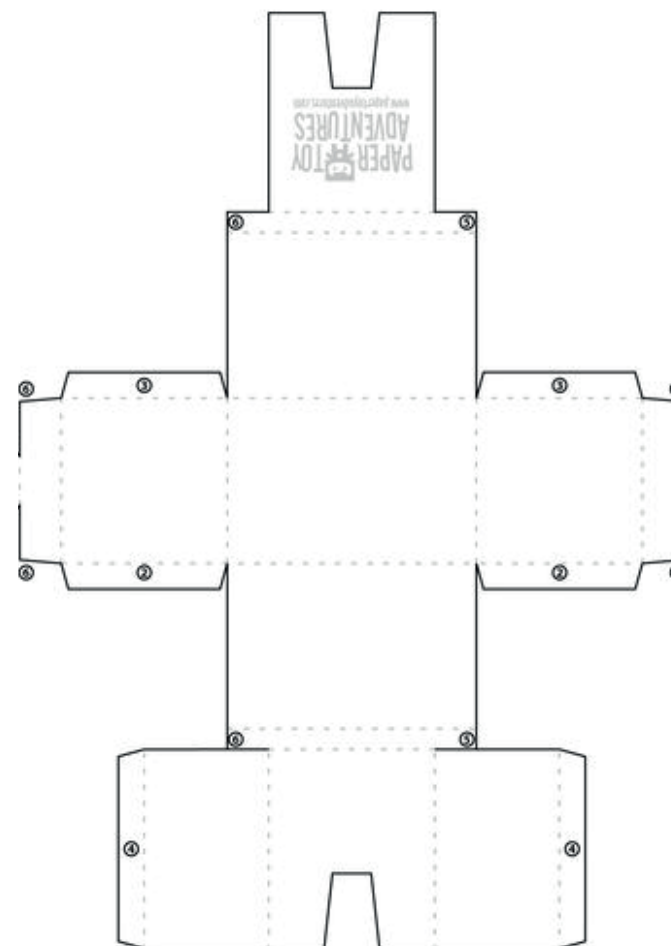




Metodologia

MASCOTE DA JORNADA

Incentive os participantes a montarem e customizarem seu mascote para percorrer o mapa da jornada.

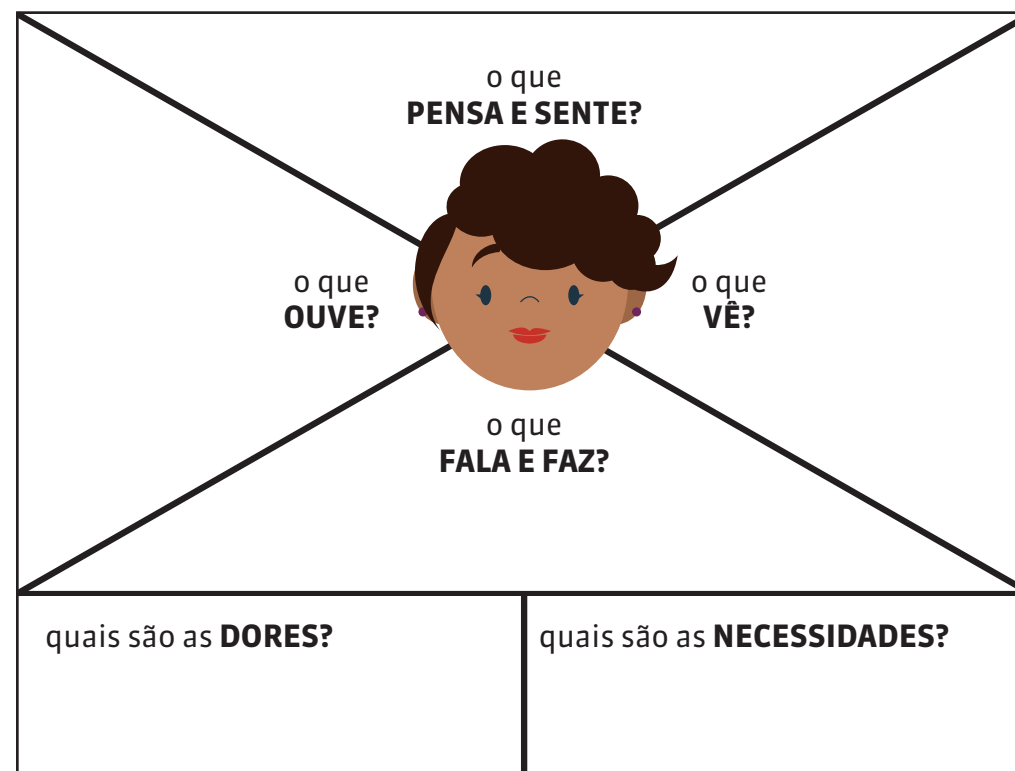




Metodologia

MAPA DA EMPATIA

Logo depois que os grupos definirem o seu desafio, os jovens devem criar o mapa da empatia. Para isso, precisam escolher aquela pessoa que mais se relaciona com o problema que querem resolver: aluno, professor, diretor, funcionário ou responsáveis.

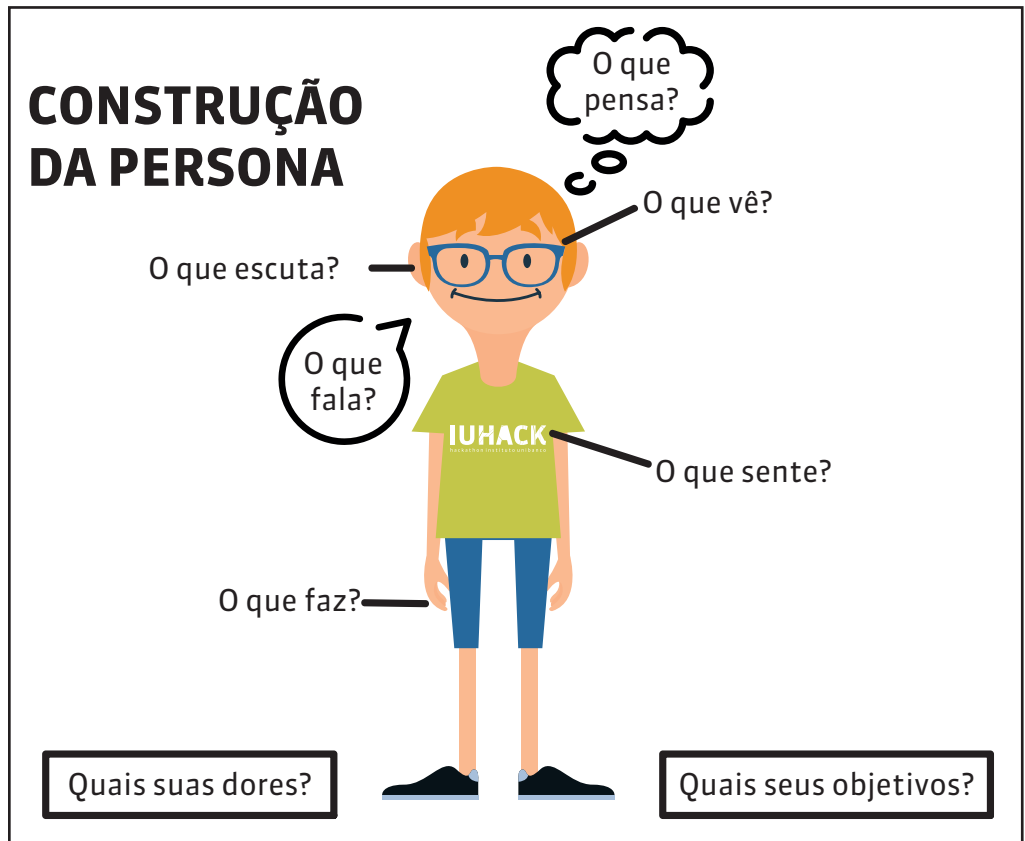




Metodologia

CONSTRUÇÃO DA PERSONA

Outra ferramenta que pode ser usada na fase da Descoberta é a persona. A diferença entre esse material e o mapa da empatia é que aqui os participantes podem dar asas à imaginação e mostrar seus talentos no desenho livre.





Metodologia **FOFA**

Ferramenta bastante utilizada em processos de planejamento, possibilita interpretar as informações levantadas na fase da Descoberta.





Metodologia

CANVAS

Um dos modelos de planejamento mais utilizado por startups e empresas voltadas para inovação. Foi organizada e disponibilizada abertamente para quem quiser usar e customizar. No IUHACK, usamos assim.

Modelo Canvas				
Quem pode nos ajudar? Quem são os parceiros? Quem são os fornecedores? Quais recursos são adquiridos dos parceiros? Quais atividades os parceiros desenvolvem?	O que vamos fazer? Quais atividades as proposições requerem? Que recursos temos? Quais recursos materiais, de equipe, entre outros, são necessários?	Como nossa ideia vai ajudar? Qual valor nós oferecemos as pessoas? Quais problemas das pessoas ajudaremos a resolver? Quais produtos e ações oferecemos para as pessoas? Quais necessidades das pessoas estamos resolvendo?	Como interagimos com as pessoas? Quais tipos de relacionamentos as pessoas esperam? Quais já estão estabelecidos? Como queremos interagir? Através de quais canais de comunicação iremos conversar e compartilhar com as pessoas?	Quem vamos ajudar? Para quem nós estamos criando nossos produtos e ações? Quais são as pessoas mais importantes?
Que custos teremos? Quais custos inerentes à nossa iniciativa são os mais caros? Quais recursos ou atividades são as mais caras?			Que resultados queremos? Como iremos avaliar o processo? O que e como as pessoas estão dispostas a investir? Como cada item da ação contribui para o todo?	

Mais Instruções:

- 1 - O que vamos fazer: as atividades necessárias para executar a iniciativa na/s instituição/ões educativa/s.
- 2 - Que recursos temos: os recursos que são necessários para criar valor para as pessoas.
- 3 - Quem pode nos ajudar: as alianças que complementam os outros aspectos do modelo canvas.
- 4 - Como nossa ideia vai ajudar: os produtos e ações oferecidos pela iniciativa, ou seja, forma como a atividade/situação se diferencia.
- 5 - Quem vamos ajudar: o público-alvo para os produtos e ações da iniciativa.
- 6 - Como queremos interagir: os meios pelos quais serão compartilhados produtos e ações com as pessoas. Isso inclui a estratégia de comunicação e compartilhamento.
- 7 - Como interagimos com as pessoas: forma pela qual a iniciativa realiza a gestão do relacionamento com os sujeitos.
- 8 - Que custos teremos: as consequências financeiras dos meios utilizados no modelo. Principais custos e destinação de recursos.
- 9 - Que resultados queremos: como a iniciativa será avaliada (indicadores), o que as pessoas estão dispostas a investir.



Metodologia

FORMULÁRIO DE PROTÓTIPO

Registro das etapas da jornada feito ao longo do evento. Conforme os grupos forem avançando nas atividades previstas, ele deve ir sendo preenchido com as seguintes informações: nome do grupo, dos integrantes, qual o desafio, as primeiras ideias, a solução encontrada no protótipo criado.

1. Qual o desafio que o protótipo pretende solucionar?

2. Marque quais são as pessoas centrais na solução do protótipo, numerando de 1 a 5, sendo que 1 corresponde ao público mais central.

- ☐ Professor
- ☐ Aluno
- ☐ Gestor (diretor ou coordenador pedagógico)
- ☐ Família (mãe/pai/responsáveis)
- ☐ Funcionários da escola

3. O que vocês descobriram sobre o público mais central do protótipo? Que características mais chamaram a atenção?

4. Explique resumidamente a solução proposta pelo protótipo:

5. Contem como vocês chegaram na ideia do protótipo: quais foram as primeiras ideias que o grupo teve, porque escolheram essa e como vocês acreditam que ela pode transformar a escola de vocês. (podem gravar um vídeo ou áudio se preferirem)

6. Créditos dos autores do protótipo.

7. Qual a permissão (licença de uso) que vocês dão para que outras escolas possam se inspirar na ideia de vocês?

- ☐ CC BY é permitido o uso, incluindo remixes e adaptações, desde que cite a fonte
- ☐ CC BY NC é permitido o uso, incluindo remixes e adaptações, desde que cite a fonte e não seja utilizado comercialmente
- ☐ CC BY SA é permitido o uso, incluindo remixes e adaptações, desde que cite a fonte e que o material adaptado a partir do nosso tenha as mesmas permissões.



MATERIAIS (PRODUÇÃO)

Abaixo listamos alguns materiais de uso geral que serão necessários para a realização das atividades:

Fases do Design Thinking

- Folhas de flipchart;
- Post its;
- Canetinhas hidrocor coloridas;
- 2 laptops ou tablets
- Canetas
- Folhas de Papel A4
- Fita crepe;
- Pilot;
- Massinha de modelar (caso seja realizada oficina de stopmotion/animação)
- Kits de arduino (caso seja realizada oficina de programação com scratch-arduino);
- Kits lego (para a realização da MISSÃO ESCOLA DOS SONHOS)



MATERIAIS (PRODUÇÃO)

Abaixo listamos alguns materiais de uso geral que serão necessários para a realização das atividades:

Oficinas do IU HACK

Memes: acesso à internet, sites de geração de memes, banco de imagens, celulares dos alunos, computador com processador de texto

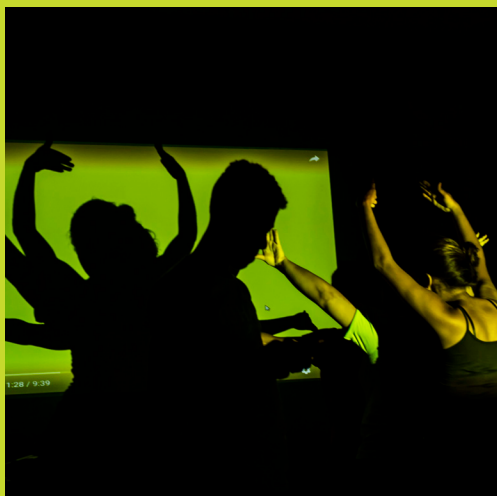
Animação: fantasias diversas, blocos de montar tipo lego, bonecos variados, computador para instalar programa específico, webcam

Robótica e programação: placa de arduino (hardware aberto de baixo custo e que pode também ser produzido na escola), computador para instalar o programa

Blog: computadores para uso do Wordpress, software livre amplamente utilizado para criar sites



GALERIA





Use os QR CODE ou clique
para ver mais fotos:

#IUHACKGO



#IUHACKPI



#IUHACKES



#IUHACKCE



#IUHACKPA



Acesse,
também, a
plataforma

iuhack.org



Principal projeto do Instituto Unibanco, o Jovem de Futuro (JF) é uma tecnologia educacional criada em 2007, desenvolvida e testada para estimular o aprimoramento contínuo da gestão escolar, com o objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem dos estudantes de escolas públicas de Ensino Médio.



O Instituto Educadigital (IED) é uma organização sem fins lucrativos, referência mundial em projetos inovadores de educação aberta na cultura digital. Fundado em 2010, tem como missão contribuir para o desenvolvimentos de novas oportunidades de aprendizagem em uma sociedade em constante transformação.



**INSTITUTO
UNIBANCO**