



1. Apresentação do evento;

O projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola", ocorreu de 27 a 30 de agosto de 2024 no estacionamento do parque da cidade trazendo uma transformação significativa para a educação nas escolas públicas do Distrito Federal, ao integrar tecnologia e inovação ao dia a dia escolar. Durante o evento, foram disponibilizados espaços interativos e oficinas que despertaram o interesse dos alunos pela tecnologia, além de desenvolverem competências essenciais para o século XXI e promoverem uma cultura de inovação.

O objetivo geral do projeto foi promover e incentivar a integração da tecnologia e da inovação de forma abrangente e integrada no ambiente escolar das redes públicas do Distrito Federal, transformando a maneira como a educação é vivenciada e percebida por alunos, professores e comunidades escolares.

2. Programação

TERÇA-FEIRA 27 DE AGOSTO			QUARTA-FEIRA 28 DE AGOSTO		
09h00	Matutino	Abertura do evento.	09h00	Matutino	Abertura do evento.
09h30	Matutino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola".	09h30	Matutino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola".
10h00	Matutino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária).	10h00	Matutino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária).
11h30	Matutino	Hora do lanche.	11h30	Matutino	Hora do lanche.
12h00	Matutino	Palestra: "Tecnologia e Inovação na Educação".	12h00	Matutino	Palestra: "Tecnologia e Inovação na Educação".
13h00	Matutino	Encerramento das atividades da manhã.	13h00	Matutino	Encerramento das atividades da manhã.
14h00	Vespertino	Abertura do evento.	14h00	Vespertino	Abertura do evento.
14h30	Vespertino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola".	14h30	Vespertino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola".
15h00	Vespertino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária).	15h00	Vespertino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária).
16h30	Vespertino	Hora do lanche.	16h30	Vespertino	Hora do lanche.
17h00	Vespertino	Palestra: "Tecnologia e Inovação na Educação".	17h00	Vespertino	Palestra: "Tecnologia e Inovação na Educação".
17h45	Vespertino	Encerramento das atividades da tarde.	17h45	Vespertino	Encerramento das atividades da tarde.

QUINTA-FEIRA 29 DE AGOSTO			SEXTA-FEIRA 30 DE AGOSTO		
09h00	Matutino	Abertura do evento	09h00	Matutino	Abertura do evento
09h30	Matutino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola"	09h30	Matutino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola"
10h00	Matutino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária)	10h00	Matutino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária)
11h30	Matutino	Hora do lanche	11h30	Matutino	Hora do lanche
12h00	Matutino	Palestra "Educação Inovadora"	12h00	Matutino	Palestra "Tecnologia e Sociedade"
13h00	Matutino	Encerramento das atividades da manhã	13h00	Matutino	Encerramento das atividades da manhã
14h00	Vespertino	Abertura do evento	14h00	Vespertino	Abertura do evento
14h30	Vespertino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola"	14h30	Vespertino	Recepção dos alunos e apresentação do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola"
15h00	Vespertino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária)	15h00	Vespertino	Visita guiada aos espaços e atividades do projeto (Oficina de Robótica e Programação, Sala de Cultura Digital e Sala de Programação Descomplicada ao Laboratório de Aprendizagem Comunitária)
16h30	Vespertino	Hora do lanche	16h30	Vespertino	Hora do lanche
17h00	Vespertino	Palestra "Educação Inovadora"	17h00	Vespertino	Palestra "Tecnologia e Sociedade"
17h45	Vespertino	Encerramento das atividades da tarde	17h45	Vespertino	Encerramento das atividades da tarde

3. Relação de palestrantes e/ou convidados;

Palestras realizadas por profissionais renomados e de referência do setor, abordando temas relevantes sobre tecnologia, inovação e mercado de trabalho, gamificação (estratégias educacionais que utilizam elementos de jogos para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico e eficaz, estratégias educacionais que utilizam elementos de jogos para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico e eficaz) e Escola Sustentável (aborda práticas sustentáveis relacionadas a energia, alimentação, saneamento e água, entre outros, sensibilizando os alunos para a importância da sustentabilidade ambiental).



Alexandre Humberto Bessa Ferreira

- Gamificação na Educação, Tecnologia e Sociedade e Educação Inovadora.





Jordyr Souza da Conceição

- Tecnologia e Inovação na Educação, Educação Inovadora e Tecnologia e Sociedade.



4. A natureza e a diversidade das ações executadas;

A execução do evento "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola" foi conduzida de acordo com as ações e atividades previamente programadas, proporcionando uma experiência de aprendizado imersiva e interativa para os participantes. Todo o evento, desde a infraestrutura até o conteúdo das atividades, foi planejado para integrar tecnologia e inovação ao processo educacional.

Essa abordagem imersiva permitiu que alunos e professores explorassem novas formas de aprendizado, discutindo a relevância da tecnologia no ambiente escolar e seu impacto na formação de cidadãos preparados para os desafios do século XXI. O projeto abordou como as escolas podem se adaptar à era digital, destacando o papel da inovação na transformação da educação pública.

Com foco no engajamento, as oficinas e salas imersivas apresentaram novidades tecnológicas e estimularam a interação direta dos participantes com ferramentas e soluções digitais. As atividades incluíram experiências práticas em áreas como robótica, programação e empreendedorismo digital, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais em um ambiente colaborativo.

4.1 Oficinas:

As oficinas do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola" ofereceram atividades práticas e interativas que permitiram aos alunos desenvolver habilidades em áreas como robótica, **programação** e **empreendedorismo digital**. Com foco na aplicação prática de conceitos tecnológicos, as oficinas incentivaram a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas, proporcionando uma experiência de aprendizado dinâmica e envolvente.



4.2 Salas Imersivas:

As salas imersivas foram criadas para oferecer uma experiência de aprendizado inovadora e imersiva. Organizadas em temas como robótica, cultura digital e programação, esses espaços permitiram que alunos e professores se aprofundassem no uso de novas tecnologias. Com atividades práticas e colaborativas, as salas proporcionaram um ambiente propício para o aprendizado, promovendo maior engajamento e interação com o mundo digital.



4.3 Acessibilidade:

As medidas adotadas para garantir a acessibilidade no projeto foram:

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos;
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos;
- Banheiros adaptados para PCD.
- Tradutor de libras.



4.4 Sustentabilidade

- Reciclagem: Disponibilizamos lixeiras de reciclagem em locais estratégicos do evento, para que os participantes possam separar o lixo de forma correta.
- Incentivamos o uso de copos reutilizáveis: o uso de copos reutilizáveis para evitar o descarte desnecessário de plástico com uso de copos descartáveis.



4.5 Visitação das escolas públicas:

O projeto proporcionou transporte logístico para os alunos das escolas públicas participantes, utilizando um sistema de cadastro e agendamento prévio. Essa iniciativa facilitou o acesso dos alunos ao evento, garantindo que todos tivessem a oportunidade de participar das atividades oferecidas.



As declarações de visitação escolar estão em anexo, totalizando mais de mil alunos de escolas públicas transformando o futuro.

5. O público-alvo atingido qualitativa e quantitativamente

O projeto teve como público-alvo alunos, professores e gestores da rede pública de ensino do Distrito Federal. O objetivo foi envolver estudantes de diferentes faixas etárias, desde a educação infantil até o ensino médio, bem como professores de diversas disciplinas e gestores escolares interessados em inovação e tecnologia educacional.

Segue link com as listas dos participantes:



[Lista de presença das palestras](#)

[Lista de presença das oficinas](#)

6. As diretrizes e estratégias do patrocinador contidas no evento;

O plano de comunicação do projeto apresentou as diretrizes e estratégias da FAP-DF, garantindo a exposição da marca em todas as peças de mídia e nos canais de divulgação, como site, ações de marketing e redes sociais. A marca também esteve visível nas peças de cenografia do evento e no palco principal. Além disso, foi incluída em materiais promocionais, como ecocopos e ecobags. Além do stand da FAP-DF, onde foram ministradas palestras para os participantes do evento.





7. Registros fotográficos do evento





8. Registros das inserções midiáticas e divulgações

As ações amplamente divulgadas nas mídias locais, além da divulgação nas redes sociais.

Post nas redes sociais:

Post destaque no Instagram do apoiador FAP-DF:



Logo e descritivo do apoiado:

@transformando.futuro.bsb



Matérias de divulgação do projeto na mídia local:

1.

GDF

Feira de programação amplia acesso à tecnologia para alunos de regiões periféricas

By DÉLIO ANDRADE 28 de agosto de 2024 0 8



Até 30 de agosto, cerca de 1.300 alunos da rede pública de ensino terão a chance de se envolver com temas de robótica e programação de maneira descomplicada. A iniciativa ocorre por meio do evento Transformando o futuro, voltado para o aprendizado em tecnologia.

O investimento de R\$ 800 mil do Governo do Distrito Federal (GDF), via Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF), vai beneficiar estudantes de Ceilândia, Gama, Recanto das Emas e Estrutural. Esse tipo de apoio busca ampliar a inclusão de alunos de áreas periféricas que, muitas vezes, enfrentam barreiras no acesso a oportunidades de ensino

2.

SOBERANO

O apoio ao projeto Transformando o futuro é um passo estratégico da FAPDF para fortalecer a conexão entre tecnologia, educação e políticas públicas no Distrito Federal. O presidente da fundação, Marco Antônio Costa Júnior, explica que o objetivo é despertar o interesse dos estudantes pela inovação e promover a inclusão digital, preparando-os para os desafios do século XXI.

“Buscamos não apenas desenvolver habilidades essenciais, como pensamento crítico e criatividade, mas também fomentar uma aprendizagem colaborativa e interdisciplinar que é fundamental para o desenvolvimento científico e tecnológico no **DF**, estimulando ainda o interesse desses jovens em se tornarem futuros pesquisadores”, afirma.

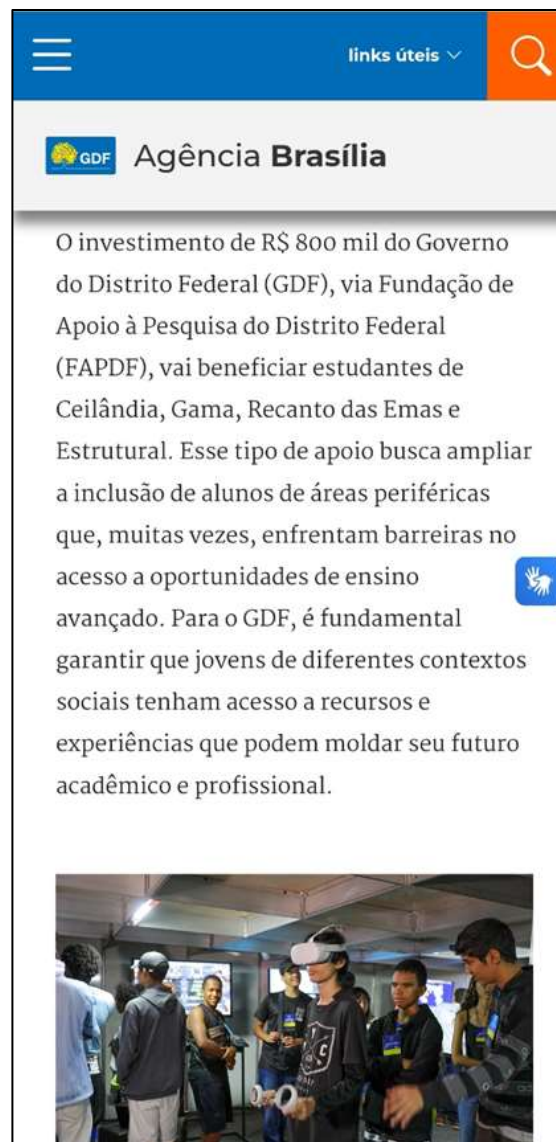


Elisa Lima, estudante: “Iniciativas como essa são importantes porque, muitas vezes, só temos noção do básico e, nessas oportunidades, podemos nos aprofundar”

 Livros de Fotografia 

1. <https://agenciabrasilia.df.gov.br/2024/08/28/feira-de-programacao-amplia-acesso-a-tecnologia-para-alunos-de-regioes-perifericas/>
2. <https://dfsobrano.com.br/feira-de-programacao-amplia-acesso-a-tecnologia-para-alunos-de-regioes-perifericas/>

3.

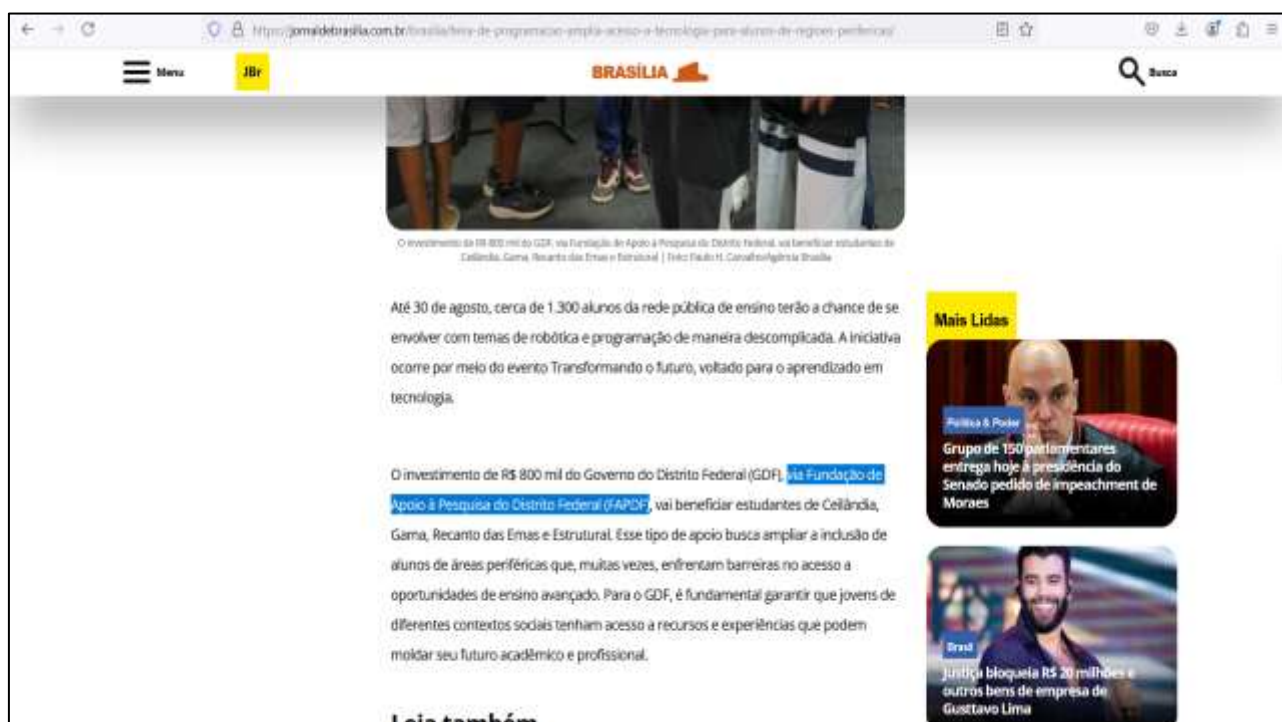


3.<https://www.agenciabrasilia.df.gov.br/topicos/fundacao-de-apoio-a-pesquisa-do-distrito-federal-fap-df/>

4.



5.



4. <https://www.educacao.df.gov.br/alunos-de-escolas-publicas-participam-de-imersaotecnologica/>

5. <https://jornaldebrasil.com.br/brasilia/feira-de-programacao-amplia-acesso-a-tecnologia-para-alunos-de-regioes-perifericas/>

6.



Brasília Agora

Foto: Lucas Barnaud Jr./ Agência Brasil

Até 30 de agosto, cerca de 1.300 alunos da rede pública de ensino terão a chance de se envolver com temas de robótica e programação de maneira descontraída. A iniciativa ocorre por meio do evento Transformando o futuro, voltado para o aprendizado em tecnologia.

O investimento de R\$ 900 mil do Governo do Distrito Federal (GDF), via [Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal \(FAPDF\)](#), vai beneficiar estudantes de Ceilândia, Gama, Recanto das Emas e Setor de Indústria e Pecuária. Esse tipo de apoio busca ampliar a inclusão de alunos de áreas periféricas que, muitas vezes, enfrentam barreiras no acesso a oportunidades de ensino avançado. Para o GDF, é fundamental garantir que jovens de diferentes condições sociais tenham acesso a recursos e experiências que podem moldar seu futuro acadêmico e profissional.

VOCÊS ESTÃO SE DIVERTINDO?

PISQUE DUAS VEZES

20 DE AGOSTO SOMENTE NOS CINEMAS

COMBATE À DENGUE

7.



BRASILIA

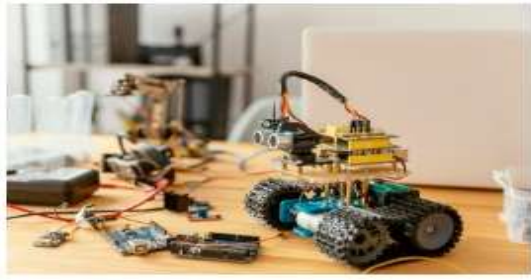
NOTÍCIAS - COLUNAS - COBERTURAS - PODCAST - CONHEÇA BRASILIA - SOBRE NÓS - CONTATOS - QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO

Brasil e o Brasil também temem o futuro. Transformando o futuro: agosto é o mês da tecnologia no Parque da Cidade

Brasília recebe evento gratuito Transformando o Futuro a partir desta terça-feira (27/08), no Parque da Cidade

Até 30 de agosto, a iniciativa oferece palestras e oficinas de temas como "Robótica e Programação" e "Programação Descomplicada". Entrada é gratuita, mediante inscrições pelo Sympla.

Publicado por BR - 3 semanas atrás - 0 Comentários



COMPARTILHE

De 27 a 30 de agosto, a capital federal será palco do evento "Transformando o Futuro", uma iniciativa voltada para os alunos da rede pública do Distrito Federal, que promove uma jornada nos estudos de tecnologia. O evento, realizado em parceria com o Instituto Tecnológico e Cultural Brasília (ITC-Br), será realizado no [Parque da Cidade](#) e contará com a participação de especialistas em tecnologia e programação.

O evento, que ocorrerá no Espaço de Inovação do Parque da Cidade, oferece atividades voltadas para temas como: Robótica e Programação, Programação Descomplicada, Cultura Digital e Experiências Interativas de Tecnologia e Inovação. A iniciativa também contará com palestras de especialistas renomados, debates de discussão sobre temas relevantes na educação e outras oportunidades de networking. Será uma oportunidade única para educadores e alunos explorarem novas fronteiras no ensino e na aprendizagem, promovendo uma visão mais dinâmica e atualizada da educação.

Artigos Recentes

- [Governo do DF investe em movimento em favor da Luta](#)
- [Festa das Flores reúne em edição glamourizada e com foco na sustentabilidade](#)
- [Novas Tecnologias de Prevenção ao Suicídio, especialistas discutem a importância de melhorar a atenção médica para crianças e adolescentes](#)
- [Curso de Atuação em Direitos e Trabalho oferece capacitação técnica para jovens advogados em Brasília](#)
- [Novo Terminal vai melhorar a gestão de resíduos](#)

Comentários

Quem da área de saúde tem o direito de saber o que está acontecendo com o Brasil para que não se repita o mesmo erro? Quem da área de saúde tem o direito de saber o que está acontecendo com o Brasil para que não se repita o mesmo erro?

TOP SELLING MULTIPURPOSE WORDPRESS THEME

GET IT NOW

NOS SIGA NAS REDES SOCIAIS

ACESSAR

6. <https://brasiliaagora.com.br/feira-de-programacao-amplia-acesso-a-tecnologia-para-alunos-da-rede-publica-de-ensino-do-df/>

7. <https://brasiliaetc.com.br/brasilia-recebe-evento-gratuito-transformando-o-futuro-a-partir-desta-terca-feira-27-08-no-parque-da-cidade/>

9. Vídeo editado de 3 a 5 minutos sobre o evento

Link do Vídeo no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=9q4BiSDwO0k>



10. Demonstrativo e comparativo dos resultados alcançados

O sucesso do projeto "Transformando o Futuro: Inovação e Tecnologia na Escola" foi diretamente ligado ao cumprimento de metas estratégicas fundamentais. A promoção da criatividade e inovação motivou os alunos a buscarem soluções novas para os desafios atuais, enquanto o desenvolvimento de competências tecnológicas os preparou para utilizar a tecnologia de forma eficiente, tanto nos estudos quanto no trabalho.

A inclusão e diversidade foram promovidas para garantir um ambiente acolhedor e acessível para todos, e o estímulo ao pensamento crítico incentivou os alunos a questionarem, analisarem e refletirem sobre as informações de maneira mais consciente. A iniciativa também foi importante para o fortalecimento dos vínculos entre alunos, professores, escolas e comunidade, criando um espírito de colaboração.

Além disso, o projeto empoderou os alunos, dando a eles a oportunidade de compartilhar suas ideias e se envolver ativamente, ao mesmo tempo em que fomentou o espírito empreendedor, incentivando a criação de soluções inovadoras e o desenvolvimento de novos negócios. A valorização da educação pública demonstrou que é possível oferecer educação de qualidade e inovação nas escolas públicas. Por fim, a cultura digital foi amplamente promovida, capacitando os alunos a utilizar a tecnologia de forma ética e responsável.

Essas metas foram essenciais para o sucesso do projeto, garantindo resultados concretos e transformadores para o ambiente escolar, conforme podemos citar a seguir:

- **Inclusão e Capacitação Digital:** O projeto garantiu a inclusão digital de alunos das escolas públicas do Distrito Federal, oferecendo acesso a tecnologias e capacitação em áreas como programação e robótica. Alunos de escolas públicas do Distrito Federal participaram das atividades, desenvolvendo competências que serão úteis tanto academicamente quanto profissionalmente.
- **Desenvolvimento de Competências do Século XXI:** Alunos tiveram a oportunidade de aprimorar habilidades fundamentais, como pensamento crítico, criatividade e colaboração. Oficinas práticas de robótica, cultura digital e gamificação foram essenciais para estimular o interesse pela inovação tecnológica.
- **Despertar interesse dos Alunos:** O projeto busca despertar o interesse dos alunos pela educação, tornando o processo de aprendizado mais relevante e motivador, incentivando uma participação ativa e envolvida nas atividades escolares.
- **Engajamento e Participação Comunitária:** O projeto promoveu um forte engajamento entre alunos, professores e a comunidade escolar. As oficinas, palestras e concursos reforçaram a interação entre a escola e a comunidade, criando um ambiente colaborativo e participativo.
- **Impacto Social e Econômico:** Além de valorizar a educação pública, o projeto fomentou o empreendedorismo digital e contribuiu para o desenvolvimento econômico local, criando oportunidades de aprendizado e crescimento para alunos de diferentes idades.

11.O volume total de recursos despendidos;

O valor total dos recursos foi de R\$ 800.000,00 (oitocentos mil reais).

12.Planilha de custos detalhada do evento

Em Anexo.

13.Documentos fiscais (notas fiscais)

Em anexo.

14.Informação adicional

Não consta.

15.Entrega da Declaração de Bom Uso dos Recursos

Em anexo.

16. Fotos Anexas:

3.7 Sacola tipo bag (Unidade 1080)
3.6 Eco copo (Diaria 1080)
3.5 Registro Fotografico (Diaria 4)
2.27 Sala Imersiva (Espaco Melhores Praticas de Tecnologia e Inovacao) (Servico 1)
2.28 Link dedicado de Internet com Roteador Wi (servico 1)
2.29 Transporte em ônibus para alunos (Diaria 24)
2.12 Auxiliar de Limpeza (Profissional - Diaria 20)
2.13 Brigadistas de Emergencia (Profissional - Diaria 8)
2.14 Seguranca (Profissional - Diaria 24)
2.15 KIT LANCHE (unidade 1080)
2.19 Extintor de Incendio do Tipo ABC (Unidade - Diaria 60)
2.20 Seguranca Patrimonial (Profissional - Diaria 16)
2.21 Locacao de Octanorme (M2 - Diaria 2000)
2.22 Oficineiros (hora 64)
2.26 Sala Imersiva (Programacao Descomplicada) (Servico 1)
3.4 Camisetas (Unidade 50)
2.4 Locacao de Fechamento (Metro - Diaria 2000)
2.5 Distribuicao Eletrica (Servico 50)
2.6 Locacao de Mesa Plastico (Unidade - Diaria 120)
2.7 Locacao de Cadeiras de Plastico (Unidade - Diaria 480)
2.8 Aterramento (Servico 1)
2.11 Alambrado (Metro - Diaria 800)
2.18 Locacao de Telao de LED (Diaria 200)
2.25 Sala Imersiva (Cultura Digital) (Servico 1)
3.3 Designer grafico (Servico 1)
2.3 Locacao de Cobertura de Lona Tipo Galpao 02 Aguas 20X60M (M2 - Diaria 4800)
2.10 Grupo Gerador Singular 250 KVA (Unidade - Diaria 8)
2.17 Estrutura de Aluminio Modular em Box Truss Tipo Q30 (Diaria 400)
2.24 Sala Imersiva (Robotica e Programacao) (Servico 1)
3.2 Assessoria de imprensa (Servico 1)
1.2 Produtor Executivo (Mes 1)
1.3 Diretor Administrativo (Mes 1)
1.4 Assistente de producao (Mes 1)
1.5 Palestrante (Cache 8)
1.6 Interprete de libras (diaria 4)
2.1 Sistema de Sonorizacao Simples (Unidade - Diaria 4)
1.1 Diretor de Geral (Mes 1)
2.2 Banheiro Container PCD - Feminino - Masculino (Diaria 8)
2.9 Equipe de Apoio (Semana 24)
2.16 Locacao de Tenda 10X10M (Profissional - Diaria 8)

2.23 Locacao de Piso Tipo Estruturado (M2 - Diaria 4800)

3.1 Banner (Metro - Diaria 100)