



**PRÊMIO INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA
DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
INOVES CICLO - 2018**



CERTIFICADO

DE RECONHECIMENTO E PREMIAÇÃO

O Governo do Estado do Espírito Santo, por meio da Secretaria de Estado de Gestão e Recursos Humanos, certifica que a iniciativa

PROJETO DE ROBÓTICA EDUCACIONAL NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE VILA VELHA/ES

do Núcleo de Ensino de Robótica – NERO, da Secretaria Municipal de Educação, da Prefeitura Municipal de Vila Velha, participou do Ciclo 2018 do Prêmio Inoves, alcançando 96 (noventa e seis) pontos na avaliação de seu Relatório de Gestão, sendo reconhecida e premiada como vencedora da categoria “Projeto em Desenvolvimento – Municipal”.

Vitória - ES, 07 de dezembro de 2018.

Marília Câmara de Assis
Subsecretária de Estado
de Inovação na Gestão

Dayse Maria Oslegher Lemos
Secretária de Estado de Gestão
e Recursos Humanos

Prêmio
inoves
Ciclo 2018

LAB.ges
Laboratório de Inovação na Gestão

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Gestão e
Recursos Humanos





PRÊMIO INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

Relatório de Notas por Critério de Avaliação
e Pontuação Final obtida pelo Projeto no Ciclo 2018

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	PESO	NOTA
1. Potencial de inovação	5	5
2. Relevância social	5	5
3. Utilização eficiente de recursos públicos	1	5
4. Efetividade de resultados	1	4
5. Grau de sustentabilidade	1	4
6. Grau de replicabilidade	3	5
7. Participação dos beneficiários	3	5
8. Mecanismos de transparência e controle social	1	3
RESULTADO FINAL	PONTUAÇÃO FINAL	
Classificação: vencedor	96	

EQUIPE:

Jadson do Prado Rafalski (coordenador)

Keila Zanoli

Maria Aparecida de Faria da Silva



Nome da iniciativa e instituição:

PROJETO DE ROBÓTICA EDUCACIONAL NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE VILA VELHA/ES

Núcleo de Ensino de Robótica – NERO, da Secretaria Municipal de Educação, da Prefeitura Municipal de Vila Velha

COMENTÁRIOS:

1. O potencial de inovação é amplificado por se tratar de um projeto educacional inovador, que pode multiplicar as habilidades de inovação em outras áreas.
2. Educação é de alta relevância social e as habilidades trabalhadas pelos espaço makers são fundamentais para a inserção dos jovens no mercado de trabalho e nos espaços de convivência do século XXI.
3. Uso de tecnologias open-source como o Arduino e a reutilização de kits de robótica são ótimas soluções de baixo custo. O custo por unidade (incluindo impressora 3D) é de R\$18.900, com impacto em até 60 alunos por cada unidade, o que dá um custo por aluno de R\$ 315 - isso se considerar a aquisição de novos kits a cada semestre.
4. Faltou na descrição do projeto trazer objetivos mais específicos quanto ao impacto dos projetos de robótica (por exemplo, diminuição da evasão escolar, impacto no desempenho STEM, etc.).
5. A iniciativa não tem foco em sustentabilidade, porém desenvolve atividades com reuso de sucata e promove soluções para materiais recicláveis.
6. A replicabilidade tem como barreira a formação específica dos professores e o desenvolvimento de currículos. Por isso não ganhou nota máxima.
7. Merece destaque o engajamento relatado de alunos e professores, com a criação de um espaço diferenciado e a participação em competições.
8. A iniciativa não traz mecanismos específicos de transparência, se valendo apenas daqueles já implantados pelo município.