

Guia de Equipes

TORNEIO ROBÓTICA FIRST LEGO League Etapa Nacional



Temporada 2015/2016

**18 a 20 de março de 2016
Taguatinga/ DF**

Caro Participante,

Bem vindo à Etapa Nacional do Torneio FIRST® LEGO® League - Temporada 2015/ 2016!
Neste guia você encontrará informações gerais referentes ao evento, bem como orientações relevantes para sua preparação prévia.

Caso tenha dúvidas ou deseje obter maiores informações, favor enviar email para torneioflbrasil@sesi.org.br.

Contamos com a sua participação!

1. DATA E LOCAL

18, 19 e 20 de março de 2016 – sexta a domingo

Início: 14h do dia 18/3 - sexta

Término: 18h do dia 20/3 - domingo

SESI Taguatinga/ DF

QNF 24 - s/n – Taguatinga/ DF

CEP: 72.125-740

2. PROGRAMAÇÃO EXECUTIVA

No momento do check in da equipe, a programação detalhada será entregue aos técnicos da equipe, com indicação dos horários para cada avaliação.

| 18/03 - SEXTA | | 19/03 - SÁBADO | | 20/03 - DOMINGO | |
|---------------|--|----------------|---|-----------------|---|
| 14h | Check in dos times Decoração dos estandes | 8h | Início das atividades | 8h | Início das atividades |
| 14h30 | Abertura | 8h20 | Início das competições | 8h20 | Início das competições |
| 15h30 | Palestra – Lee Magpili (designer e programador da LEGO Education) | | - Avaliações em sala e - Disputa de robôs na arena | | - Reavaliações nos estandes - Apresentações das melhores pesquisas |
| 16h | Reunião de técnicos (auditório) | 12h | Almoço | 12h | Almoço |
| | Bate papo com Aprenda Robótica (competidores) | 13h | Continuidade das competições | 13h | Continuidade |
| 17h30 | Encontro das Equipes (Festa da Amizade) | | - Avaliações em sala e - Disputa de robôs na arena | | - Semi finais e finais da disputa do robô - Resultado do Desafio |
| 19h30 | Fim das atividades do dia | 18h30 | Fim das atividades do dia | 16h | Relâmpago |
| | | | | 18h | Cerimônia de premiação Encerramento |

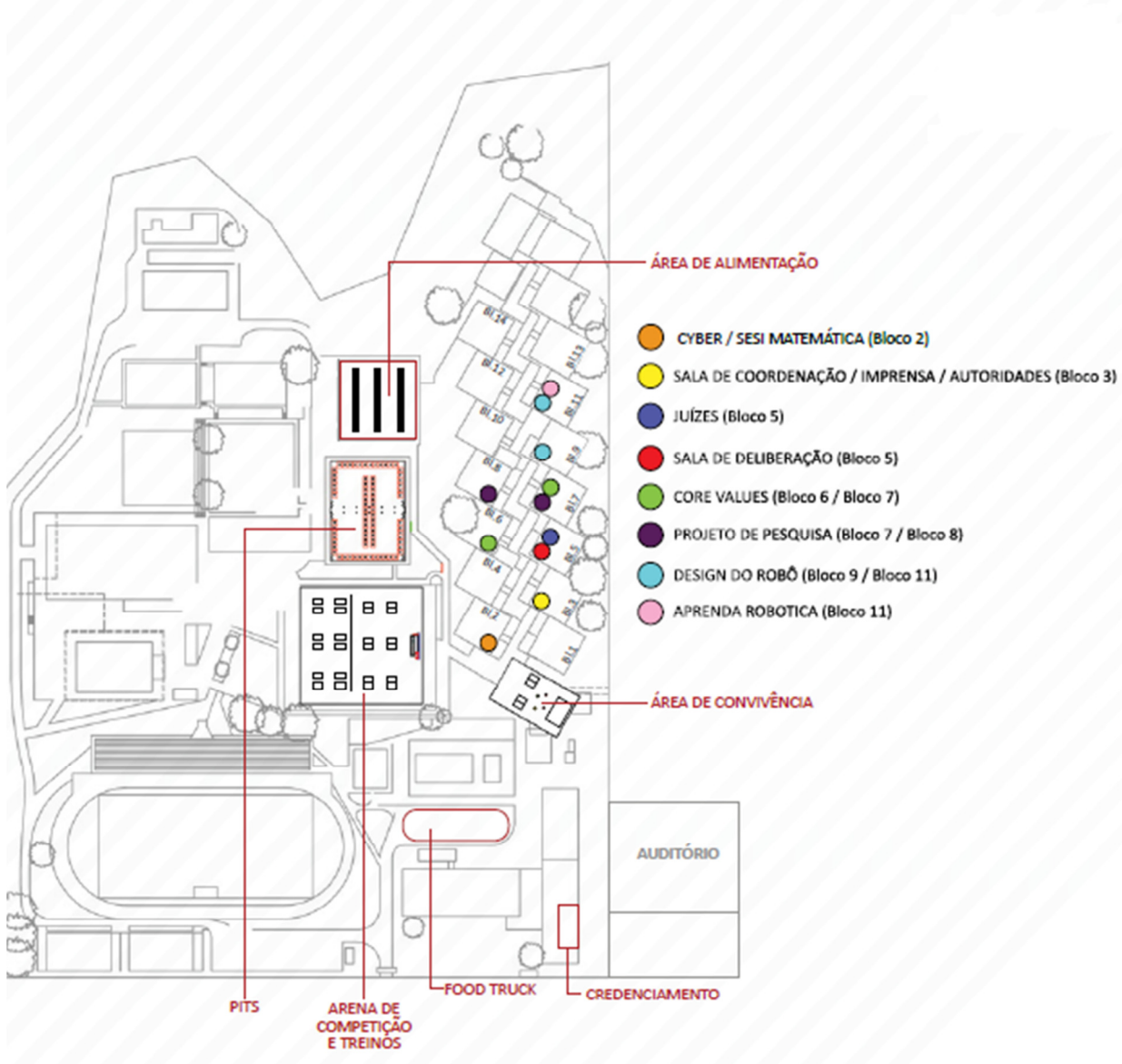
Importante:

*O check in estará aberto a partir de 13h30, para equipes que desejarem chegar mais cedo ao local do torneio.

**Não haverá almoço para as equipes no dia 18/3.

3. MAPA DO EVENTO

Confira abaixo o mapa do evento e se prepare para o dia da competição!



4. PARTICIPAÇÃO E PROGRESSÃO

Participarão da disputa os 77 equipes classificadas nas 11 etapas regionais, que ocorreram de novembro de 2015 a fevereiro de 2016. Estima-se a presença de 750 estudantes, de 9 a 16 anos, de escolas do SESI, rede pública e particular, de 15 estados.

As equipes estarão concorrendo a 14 vagas internacionais, para abertos internacionais nos EUA, Espanha, Filipinas e Austrália!

5. O PROGRAMA FIRST LEGO League

Criado em 1998, resulta da parceria entre a empresa *FIRST* e o Grupo LEGO Education. Atualmente está presente em mais de 80 países, com aproximadamente 300 mil crianças/adolescentes participantes.

O Torneio de Robótica FLL tem como objetivo despertar o interesse pelas ciências, matemática e tecnologia inspirando e desafiando jovens e crianças a pensarem como cientistas e engenheiros. Uma experiência única e criativa em que competidores, reunidos em equipes, resolvem problemas do mundo real. Além disso, também planejam, projetam, constroem e programam robôs autônomos a partir da tecnologia LEGO Mindstorm. Assim sendo, espera-se:

- **INSPIRAR** participação na ciência e tecnologia;
- **ENVOLVER** em uma aprendizagem lúdica/significativa;
- **PROPORCIONAR** uma experiência divertida, criativa e de “mão na massa”;
- **DESAFIAR** a resolução de problemas do mundo real e a utilização da robótica (planejar, projetar, construir, programar e testar) com LEGO Mindstorms®;
- **ENSINAR** a superação de obstáculos;
- **CONSTRUIR** a autoestima, confiança, conhecimento e habilidades para a vida.

6. AVALIAÇÕES DO TORNEIO NACIONAL

Tudo funciona como uma competição esportiva. Os juízes avaliam as equipes em 4 provas: Projeto de Pesquisa, Design Robô, Core Values e Desafio do Robô.



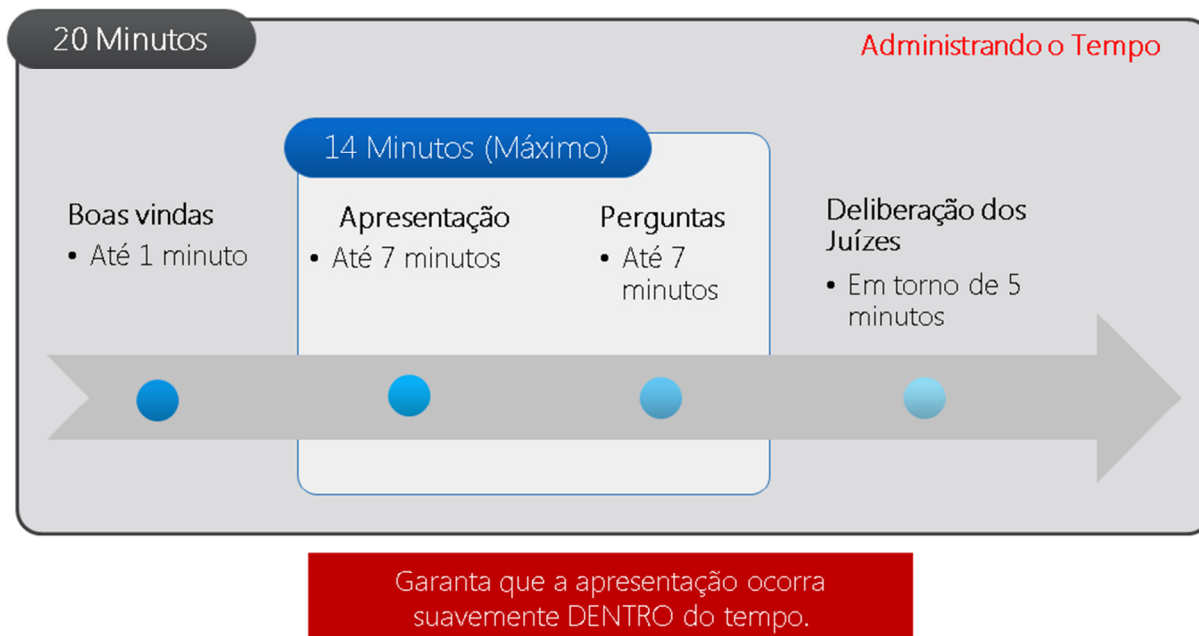
As equipes vencedoras ganham prêmios e troféus, mas muito mais do que isso todos os envolvidos levam consigo importantes valores que são passados em todas as edições do Torneio de Robótica. São eles:

- ✓ Nós somos uma equipe;
- ✓ Nós trabalhamos para encontrar soluções com a orientação de nossos treinadores e mentores;
- ✓ Nós sabemos que os nossos treinadores e mentores não têm todas as respostas, nós aprendemos juntos;
- ✓ Nós honramos o espírito de competição amigável;
- ✓ O que descobrimos é mais importante do que o que ganhamos;

- ✓ Nós compartilhamos as nossas experiências com os outros;
- ✓ Nós exibimos Gracious Professionalism™ em tudo o que fazemos.

6.1. AVALIAÇÃO EM SALA

Atenção para o tempo de avaliação em cada sala! Cada equipe terá até 7 minutos para fazer sua apresentação para um grupo de juízes.



É imprescindível que todos os integrantes da equipe fiquem atentos ao **cronograma de provas**, pois não poderá haver atraso nas avaliações. Caso o time não cumpra com os horários estabelecidos, os minutos de atraso serão descontados do tempo de apresentação do mesmo.

Importante:

- Somente as salas de avaliação de “**projeto de pesquisa**” serão equipadas com projetor com telão. Cada equipe deverá levar o seu próprio computador.
- Para avaliação “**design do robô**” cada equipe deverá levar o seu próprio computador com o Mindstorms instalado, para apresentar aos juízes a programação do robô.
- O poster de apresentação de “**core values**” não é obrigatório, mas recomendamos que as equipes preparem um material para apresentar sua trajetória de descobertas e desenvolvimento, em até 2 minutos, ao grupo de juízes.

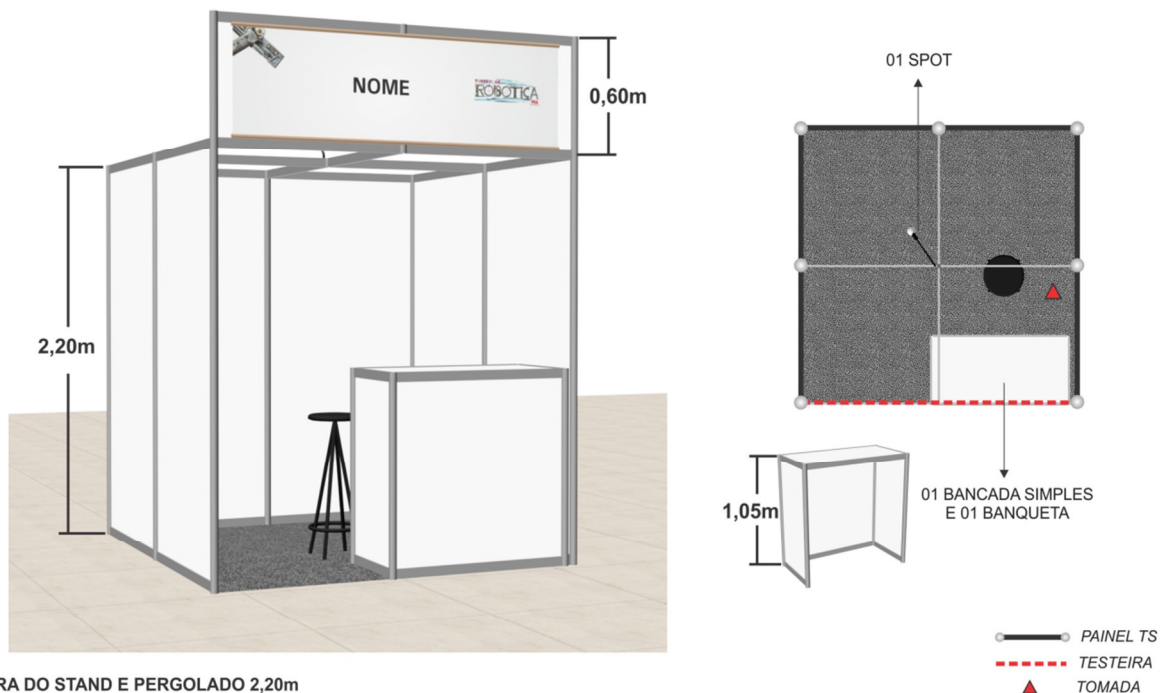
6.2. AVALIAÇÃO NA ARENA

Cada equipe terá 1 round teste, 3 rounds oficiais e 5 rounds treino, realizados em mesas diferentes, para que possam se adaptar às variabilidades do ambiente.

Faça sempre sua calibração prévia a cada round e prepare seu robô para as diferentes condições de iluminação, tapete e mesa.

7. PITS

Cada equipe terá disponível um **pit de 2X2 metros**, com uma bancada, cadeira, tomada 220w e ponto de luz central.



No local haverá sinalização com o nome de cada equipe, na testeira dos pits. Essa sinalização poderá ser levada por cada equipe ao final do torneio.

Todo o material necessário para a decoração e a exposição dos trabalhos da equipe será de responsabilidade da mesma.

Lembre-se que o pit também é uma área sujeita à avaliação pelo grupo de juízes!

8. INFORMAÇÕES IMPORTANTES

- As equipes estão isentas de cobrança de taxas.
- Serão válidas as regras e informações que tenham sido disponibilizadas pelo Operador Oficial por meio de seus canais de comunicação.
- Podem participar como membros de equipes do Torneio FLL® apenas pessoas com idade entre **9 e 16 anos** completados até 1º de janeiro do ano de lançamento da temporada. Os alunos fora dessa faixa etária não poderão compor equipes.
- **No momento do check in, o técnico principal deverá:**
 - ✓ Entregar os “*Termos de Aceite de Participação*” e “*Autorização de Uso de Imagem*”, caso algum novo membro tenha sido integrado à equipe;
 - ✓ Retirar os materiais de apoio.
- A organização do evento se responsabilizará pelo almoço e lanches para as equipes durante o torneio, limitado a 12 integrantes por equipe.
- As despesas referentes ao deslocamento, hospedagem, seguro de viagem e seguro saúde serão de responsabilidade da equipe.

- A equipe deve observar a voltagem dos pontos de energia antes de plugar os equipamentos. Em Brasília, a voltagem é de 220V.
- Será liberado acesso à internet no espaço do evento.
- A organização do evento não se responsabiliza por extravios ou danos a equipamentos, materiais e pertences das equipes.
- As equipes que desejarem distribuir brindes ou organizar atividades pontuais devem se atentar para a qualidade e proveniência dos mesmos.
- Show de talentos: as equipes poderão apresentar atrações com dança, música, mágica, teatro, dentre outras. Essas atividades podem ocorrer nos intervalos das competições ou em algum momento específico.

9. DESAFIO RELÂMPAGO

O objetivo deste desafio é prestar apoio ao país no combate à proliferação do mosquito *Aedes Aegypti* e no enfrentamento da epidemia de doenças tropicais, como, dengue, zika e chikungunya, através do estímulo às equipes FLL selecionadas para a Etapa Nacional do Torneio de Robótica a pensarem em soluções criativas e inovadoras para este problema real da sociedade.

9.1. PREMIAÇÃO

A melhor solução proposta será premiada no último dia do torneio, mas atenção! Este desafio relâmpago está completamente desvinculado das premiações oficiais do evento e a equipe selecionada receberá um kit ev3.

Esta iniciativa faz parte de um conjunto de ações estimuladas pelo sesi visando a mobilização da comunidade escolar no combate às doenças transmitidas pelo *aedes aegypti*.

9.2. PROBLEMA

Como combater a proliferação do mosquito aedes aegypti e a transmissão de doenças como dengue, zika e chikungunya?

9.3. FORMATO DE APRESENTAÇÃO

O formato de apresentação é livre! Cada equipe inscrita terá até 5 minutos para apresentar sua solução para um grupo de juízes e mais 5 minutos de perguntas ao final, para esclarecimento de dúvidas.

O cronograma de apresentação será entregue no *check in* da equipe, junto com o cronograma das demais avaliações. As equipes que não se inscreverem no prazo estipulado **não** concorrerão a este prêmio.

9.4. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Serão utilizados alguns critérios de avaliação para a escolha da solução mais inovadora ao problema apresentado no desafio relâmpago, que são:

- **Solução:** propor uma solução clara ao problema do desafio relâmpago.
- **Potencial de inovação:** analisar se a solução é inovadora e se possui uma proposta de valor.
- **Implementação:** verificar se o projeto explicita uma estratégia de execução em sua comunidade, indicando rede de parceiros e beneficiários.
- **Custo-benefício da solução:** verificar viabilidade de execução.

- **Replicabilidade:** analisar a abrangência da solução proposta e sua viabilidade de multiplicação.

9.5. CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do desafio apenas as equipes inscritas na etapa nacional do torneio de robótica FLL. A apresentação da solução deverá ser feita pelos membros da equipe, sem auxílio de mentores ou técnicos.

9.6. INSCRIÇÕES

Faça a inscrição da sua equipe até **13/03/2016** enviando um email para torneiofllbrasil@sesi.org.br, indicando o **assunto: “quero participar do desafio relâmpago”**.

Guia de Serviços

TÁXI

- Coobrás 61 – 3322.4100
- Rádio Taxi Alvorada 61 – 3321.3030
- Rádio Taxi Shalom 61 – 3321.8181

HOSPITAIS

Hospital de Base (Público)
SHIS, Quadra 101 Bloco B - Área Especial

Hospital Santa Helena (Asa Norte)
SHLN Quadra 516 Conjunto D - Asa Norte

Hospital Santa Luzia
SHLS 716 - Conjunto E