

## Classificação das Propostas Edital 7/2024/PROEX/PROPESQ

Considerando que:

a) O Programa Mais Ciência na Escola tem a finalidade de disseminar o letramento digital e a educação científica na educação básica, por meio da implantação de laboratórios maker em escolas públicas, acompanhados de planos de atividades, formação de professores e bolsas para professores e estudantes nas escolas que conduzirão as atividades, promovendo a parceria entre escolas e instituições científicas, tecnológicas e de inovação com caráter de extensão. O Programa tem o objetivo de contribuir com o processo de fortalecimento da Educação em Tempo Integral, para oportunizar o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas a conhecimentos em ciência e tecnologia com abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) com vistas à inclusão produtiva e ao fomento do uso pedagógico de tecnologias digitais nas escolas. Assim, pretendesse promover a aprendizagem pela investigação e a experimentação científica voltadas à solução de problemas e estimular o interesse dos estudantes pelas carreiras científicas e tecnológicas. Para tanto, será incentivada a participação das escolas na organização de Clubes de Ciência e em atividades como Olimpíadas Científicas, Feiras de Ciência e Mostras Científicas, entre outras.

b) Entende-se por laboratório *maker* o espaço físico na escola composto por instrumentos e equipamentos, onde os(as) estudantes são orientados(as) a transformar ideias em projetos de pesquisa colaborativos, lúdicos, reflexivos e criativos, bem como atividades "mãos na massa" para fomentar o letramento digital e a educação científica pela experimentação".

c) Os requisitos para avaliação:

- 1) Aderência da proposta (até 30 pontos);
- 2) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas (até 40 pontos); e
- 3) Experiência prévia (até 30 pontos).

A PROEX torna público o resultado da avaliação das propostas inscritas.

**1. Alessandra Larissa D. Oliveira - Escolas à beira mar: ciência cidadã marinha para o desenvolvimento de tecnologias que visam o enfrentamento à mudança climática e à poluição plástica**

a) Aderência: 30

b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 30

c) Experiência prévia: 30

**Total: 90**

**2. Juarez Bento da Silva - Rede Inspir@STEAM**

a) Aderência: 25

b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 30

c) Experiência prévia: 30

**Total: 85**

**3. Cristiane Dall` Cortivo Lebler - Rádio escolar: letramento midiático e digital e protagonismo juvenil**

- a) Aderência: 20
- b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 25
- c) Experiência prévia: 30

**Total: 75**

**4. Lizandra Garcia Lupi Vergara - Rede catarinense de cultura maker: tecnologias educacionais inclusivas e sustentáveis para educação básica**

- a) Aderência: 20
- b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 30
- c) Experiência prévia: 20

**Total: 70**

**5. Carlos Maurício Sachelli - Estruturação de Espaços Makers em Escolas do Norte de Santa Catarina.**

- a) Aderência: 20
- b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 20
- c) Experiência prévia: 25

**Total: 65**

**6. Raphael Falcão da Hora – Modelagem Matemática na Escola**

- a) Aderência: 20
- b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 25
- c) Experiência prévia: 15

**Total: 60**

**7. Tiago José Barbosa de Oliveira – (Título não identificado)**

- a) Aderência: 0 (A proposta não é descrita)
- b) Objetivos, público alvo e nº de escolas envolvidas: 5 (O público alvo e as escolas envolvidas são descritos de modo genérico e superficial. Além disto, os objetivos não são explicitados)
- c) Experiência prévia: 0 (A experiência prévia do proponente não é informada)

**Total: 5**