

	LEI DE INCENTIVO AO ESPORTE RELATÓRIO DE CUMPRIMENTO DO OBJETO
	ANEXO I
DADOS DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: Desafio 4x4 e Kart Elétrico nas Escolas	Nº DO PROCESSO: SEI-300001/000308/2021
PROPONENTE: INSTITUTO PARA O DESENVOLVIMENTO DO ESPORTE E DA CULTURA – IDEC	PRESTAÇÃO DE CONTAS <input type="checkbox"/> PARCIAL <input checked="" type="checkbox"/> FINAL

INTRODUÇÃO

O projeto Desafio 4x4 e Kart Elétrico nas Escolas, aprovado por meio da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, prevê a iniciação e vivência de estudantes da rede pública de ensino no mundo da modalidade do automobilismo. Para tanto os estudantes terão acesso a duas experiências totalmente diferentes, porém complementares, o Kartismo e o Desafio 4 x 4.

1. CONSECUÇÃO DO OBJETO

Este relatório refere-se à execução do projeto, definido em treze meses. Serão analisados neste documento os resultados obtidos a partir dos objetivos previamente estabelecidas.

A primeira etapa de execução do projeto Desafio 4x4 e Kart Elétrico nas Escolas, foi o Kartismo, modalidade em que os estudantes serão os pilotos e que mesmo fazendo parte de uma equipe, terão seu desempenho avaliado individualmente.

A segunda etapa de execução do projeto foi o Desafio 4x4, que tratou da construção de um veículo de tração nas quatro rodas (4x4) controlado por rádio, por alunos do ensino médio. Este veículo deveria percorrer com sucesso e completar os obstáculos em uma pista de testes off-road. Foram 2 momentos de disputas para este desafio, a Etapa Regional com até 15 equipes por região e o segundo momento, que foi a Etapa Nacional, com as três melhores equipes de cada região.

Viabilizado pela Lei de Incentivo ao Esporte, realizado pelo IDEC e com o patrocínio da ENEL, o Desafio 4X4 nas Escolas foi um projeto extracurricular para mais de 100 alunos e professores de escolas públicas de Magé e Guapimirim, no Rio de Janeiro – RJ.

Por meio de uma competição em equipes, com a construção de carros elétricos controlados remotamente, os participantes participaram de aulas e treinamentos em diferentes temas.

Ao final do projeto, as equipes participaram de um campeonato e vivenciaram na pele a adrenalina de uma corrida de karts elétricos.





R



2. COMPROVANTES DE EXECUÇÃO ATIVIDADES COM INTEGRANTES DO PROJETO

Kartismo:





R



A small, stylized signature or logo in blue ink, consisting of a circle with a vertical line through it and a horizontal line at the bottom.



R



R



R



Desafio 4 x 4:



A handwritten signature or mark in blue ink, possibly a stylized letter 'P' or a similar symbol, located in the bottom right corner of the page.



(Handwritten signature)





R



(Handwritten signature)



R



3. OBJETIVOS

Dos objetivos listados por ocasião da elaboração do projeto, temos:

- Oportunizar a participação e vivência como piloto de Kart, principal categoria de iniciação do automobilismo;

Para essa fase do projeto, tivemos seis dias de disputa, sendo um dia de disputa de baterias para cada uma das cinco escolas selecionadas e uma final entre os melhores de cada escola.

Cada equipe de 6 alunos disputou duas baterias e os dois melhores de cada equipe disputaram uma bateria final da escola.

Os 3 melhores da bateria final de cada escola disputaram as duas baterias finais que ocorrerá junto a um festival sobre automobilismo, com a integração entre as escolas.

Para cada um desses dias foi disponibilizado transporte da escola até o Kartódromo, alimentação, material e uniforme, além de palestras e orientações sobre a modalidade e pilotagem em geral.

- Capacitar jovens estudantes a desenvolver novas tecnologias e inovação.

Visando agregar valor socioeducacional ao projeto, o Desafio 4x4 nas Escolas, programa de atuação global, teve como objetivo preparar alunos do ensino médio das escolas de Magé e Guapimirim para os desafios do mundo profissional.

O objetivo deste programa era a criação de uma escuderia de Off Road a partir de um Projeto e construção de carros 4x4 escala 1/19 controlado por rádio. Foram beneficiados por este programa social, doze escolas da rede de Ensino, onde cada escola poderia formar até três equipes compostas de seis alunos por equipe, possibilitando contemplar nessa ação até cem alunos da rede pública de ensino.

Os estudantes e seus professores orientadores foram responsáveis pela criação do protótipo e pela estruturação de sua equipe como uma empresa, englobando distintas áreas de conhecimento, onde essas são complementares a plena execução do projeto: Gerenciamento de Projeto, Comunicação, Gerenciamento de Custo e Aquisição, Qualidade e Risco. Podemos destacar que o binômio desta ação social foi a robótica e o empreendedorismo.

O lançamento do programa 4 x 4 Carros Elétricos, ocorreu no Kartódromo de Guapimirim com a participação de mais de 100 alunos e 30 professores. Além da apresentação do programa, todos puderam participar de uma bateria de kart como forma de experimentação da modalidade do automobilismo.

Com o lançamento do Programa foram definidas as datas dos 4 Encontros nas escolas. Cada encontro contou com Ciclos de Palestras abordando os seguintes conteúdos:

Encontro I: Criação de Marca, Site e Mídias Sociais

Encontro II: Gestão de Projeto, Cronograma e Orçamento

Encontro III: Finalização Cronograma e Orçamento, Plano de Patrocínio, Regras da Competição e Construção

Encontro IV: Workshop em Fusion 360 – software de projeto

A partir dos encontros tivemos as seguintes atividades:

- Desenvolvimento do Carro – Mecânica e Elétrica

* Testes

* Melhorias no carro

* Testes

* Elaboração de Portfólio Engenharia

- Criação da Identidade Visual

- Portfólio Patrocínio

- Elaboração de Plano de Marketing

* Site e redes sociais (desenvolvimento e gerenciamento)

* Portfólio de Marketing e Mídias Sociais

- Definição e Implantação do Projeto Social

- Elaboração Portfólio da Equipe

- Treinamento das Apresentações

A apresentação das equipes na Final Regional RJ foi feita da seguinte forma

- As equipes entregaram seus carros para escrutínio no dia anterior à competição
- Cada equipe teve duas horas para montagem dos estandes
- As agendas de apresentações (avaliações) das equipes alteraram entre pista, estande e salas de apresentação.

As seguintes provas foram avaliadas:

- Pilotagem do carro

- Apresentação do escopo do projeto
- Montagem e apresentação do estande
- Apresentação do projeto de engenharia e sua pesquisa e desenvolvimento
- Planejamento e Estratégia de Marketing
- Proposta e apresentação do Projeto Social
 - Ao final do dia ocorre entrega dos prêmios
 - Todas as equipes e até dois professores por escola recebem medalhas

Todas as equipes participantes do projeto participarão da final regional.

4. PONTOS IMPORTANTES

- Para ajudar os alunos com a grande tarefa de tirar do papel as melhorias que desenvolveram através do aplicativo de engenharia, Fusion 360, o professor Douglas realizou um plantão de dúvidas online para os grupos. Dessa forma, todos puderam apresentar as melhores soluções na hora da final.
- Foram realizadas três aulas online e uma presencial para os participantes aprofundarem seus conhecimentos no software de engenharia Fusion 360. O programa foi um dos principais pilares do Desafio 4x4, pois foi através dele que os grupos desenvolveram as melhorias dos veículos para vencerem a pista de obstáculos na apresentação final.
- Alunos da cidade de Itatiaia, vencedores da edição de 2019 do Desafio 4x4 nas Escolas, atuaram como mentores voluntários dos grupos participantes do projeto e, com todas suas experiências e vivências, forneceram auxílio nas mais diversas etapas e processos.
- Além da diversão e adrenalina de competir em alta velocidade no kartódromo de Guapimirim, os alunos participantes do Desafio 4x4 também aprenderam mais sobre o universo do automobilismo. Por meio da Aula Briefing, os alunos puderam aprender com a Bia Figueiredo sobre todas as diversas áreas das corridas e direção segura.
- O Kartódromo Internacional de Guapimirim foi estrategicamente escolhido para sediar as corridas nos karts elétricos. Sua localização próxima das escolas contempladas no projeto e expertise com corridas e campeonatos, sediando duas grandes modalidades do Kart nacional, fizeram com que o KIG fosse a escolha ideal para estimular novos interesses nos participantes do Desafio 4x4.
- Os principais benefícios do projeto foram a responsabilidade social e ambiental, a valorização das gerações futuras, o compromisso com a educação e as comunidades locais de Magé e Guapimirim, a oportunidade dada aos alunos de aprender habilidades educacionais e diversas áreas de conhecimento nos negócios, a aproximação com o mercado de trabalho, a interação com as práticas do marketing direto e publicidade e a oportunidade de networking dentro da indústria e educação.



5. EXECUÇÃO

Financeira:

A execução financeira foi realizada após cotações prévias para a contratação dos serviços e compra dos itens necessários, com a escolha da empresa que apresentou o melhor preço e para as obrigações previstas foram respeitadas as determinações da lei.

O cronograma de execução financeira do projeto teve seu início de execução no mês de setembro de 2021.

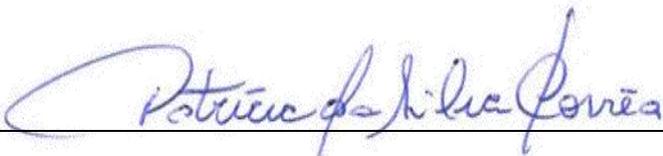
Os recursos foram utilizados conforme orçamentos aprovados e sem revés devido a uma metodologia de acompanhamento e controle desenvolvida a partir das experiências adquiridas.

6. CONCLUSÕES

A prática oferecida através das atividades executadas pelo IDEC possibilitou e consolidou que os alunos participantes do projeto desenvolvessem competências nas áreas de tecnologia, empreendedorismo e cidadania para formar profissionais criativos e cidadãos conscientes de seu potencial na sociedade.

Além disso, ao colocarem os conteúdos em prática, eles vivenciaram aprendizados contínuos em diferentes áreas, além de fortalecerem seus laços com os professores das escolas.

O Desafio 4X4 nas Escolas esteve alinhado com as melhores práticas educacionais. Todos os conteúdos desenvolvidos pelo projeto foram alinhados a nova BNCC – Base Nacional Comum Curricular e as atividades visaram contribuir para os desafios atuais da educação pública brasileira, tentando através das suas ações diminuir a evasão escolar (que cresceu entre 2020 e 2021 devido a pandemia), dar acesso a tecnologias digitais a populações menos favorecidas do país e adaptar ao novo ensino médio com mudanças estruturais na educação brasileira.

NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: Patrícia da Silva Corrêa 	LOCAL E DATA: Rio de Janeiro, 19 de janeiro de 2024.
---	--