

1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO E.S



REGULAMENTO

Objetivos das Premiações e Certificações

A **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO ES**, tem o objetivo fomentar e disseminar a Educação, através de meios digitais de forma divertida, com facilidade, criatividade e estímulo no processo de ensino/aprendizado. E ainda, compartilhar habilidades cognitivas, dos conteúdos e atividades desenvolvidas em salas de aula das instituições de ensino, através das disciplinas.

O programa é uma iniciativa da Homefeltron, projeto autônomo e independente vinculado a pessoa jurídica de direito privado W CHAVIOLI FILHO LTDA, inscrita no CNPJ/MF n. 15.006.211/0001-09, com sede no endereço Rua Uirapuru, n. 550, sala 101 Centro, Arapongas no Estado do Paraná, CEP: 86.700-060, endereço eletrônico homefeltron@gmail.com; com foco exclusivamente social, sem fins lucrativos, e tem como objetivo fortalecer e ampliar a educação de forma coletiva, aproximando pessoas e compartilhando talentos. Além de homenagear, incentivar, divulgar e premiar a atuação de instituições associadas ao SINEPE/ES, e seus professores e alunos, que estão vinculados as respectivas instituições, pelas contribuições na utilização, impulsionando para um avanço no progresso da Educação, no Estado do Espírito Santo.

A Homefeltron acredita que aprender pode ser divertido! E nesta maratona todo mundo pode ser um campeão!

A Homefeltron vem, por meio deste instrumento, tornar pública a realização da **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES**, no Estado, mediante as condições estabelecidas neste Regulamento.

Todas as instituições participantes da Maratona serão certificadas.

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 Da Natureza

A **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES** é uma ação exclusivamente cultural e recreativa, sendo a participação voluntária e desvinculada à aquisição de qualquer bem, serviço ou direito.

1.2 Da Realização

A **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES** é uma realização da Homefeltron, com o apoio do Sindicato das Empresas Particulares de Ensino do Espírito Santo (SINEPE/ES), e promovida com recursos oriundos de iniciativa privada.

Criada em 2019, a Homefeltron se apresenta como uma plataforma interativa idealizada para disseminar o conhecimento, adaptada para todas as idades, desde a alfabetização até cursos de nível superior.

1.3 Da Abrangência

A **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES** é dirigida aos alunos do Ensino Infantil, Ensino Fundamental e aos alunos do Ensino Médio, e poderá ser aplicada também ao Ensino Superior, de instituições privadas associadas ao SINEPE/ES, bem como aos respectivos professores e instituições de ensino.

1.4 Dos Objetivos

São objetivos da **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES**:

- a) Estimular e promover a organização dos registros do processo de aprendizado de cada indivíduo, facilitando o acesso deste conhecimento.
- b) Promover a inserção do indivíduo no uso de meios digitais apropriados para registrar o conhecimento, bem como utilizar de forma apropriada obtendo um melhor aproveitamento dos estudos.
- c) Contribuir para a melhoria da qualidade da Educação, possibilitando o dinamismo e relacionamento entre pessoas com interesses em comum, ao mesmo tempo em que possibilita a troca ou o acesso a material didático de qualidade.
- d) Promover a difusão da cultura e a valorização de meras informações ou

experiências em conhecimentos memoráveis.

e) Identificar jovens talentos e incentivar seu ingresso em universidades nas áreas científicas e tecnológicas.

f) Incentivar o aperfeiçoamento dos professores aos meios digitais no compartilhamento de conhecimentos, de modo a facilitar o trabalho em sala de aula contribuindo para a sua valorização profissional através de áreas exclusivas como “profissionais de conhecimentos”.

g) Facilitar o gerenciamento das instituições em acompanhar o progresso do aprendizado e a comunicação com os pais ou responsáveis de seus alunos.

h) Promover a inclusão social *on-line* por meio da difusão do conhecimento.

2. DA INSCRIÇÃO E O *MODUS OPERANDI* DA CONTA DOS USUÁRIOS

2.1 Das instituições de ensino

2.1.1 As instituições de ensino participantes, antes de realizar a sua inscrição, deverão ler este regulamento e seus anexos para certificar-se de que aceita todas as condições nele estabelecidas e de que preenche todos os requisitos exigidos.

2.1.2 Poderão inscrever-se as instituições de ensino associadas ao SINEPE/ES, bem como alunos e professores ligados a estas instituições, e que atuem nos segmentos do Ensino Infantil, Ensino Fundamental e/ou do Ensino Médio.

2.1.3 A Ao criar uma conta e preencher os requisitos básicos do perfil (nome da instituição e uma foto de identificação) dentro do site www.homefeltron.com, automaticamente ficará validado a inscrição da instituição, bem como a inserção de todos os alunos e professores da respectiva instituição.

2.1.3 B Após criar a conta da instituição, ir na aba “instituições de ensino” (passo 01), em seguida, clicar em “criar página de instituição”.



Figura 01.

2.1.3 C Após criar a PÁGINA DA INSTITUIÇÃO, todos seguidores e interessados na página, como por exemplo, pais, alunos e professores, receberão no seu feed de notícias as postagens feitas dentro da página da instituição, facilitando a veiculação de informativos, divulgações e promoções da instituição. Sugere-se ainda, na CONTA DA INSTITUIÇÃO, criem-se os “[grupos de estudo](#)” de cada turma ou salas de aulas pertencentes a instituição, de modo que tudo o que for postado, possa ser acompanhado e ter o controle do que está sendo aprendido. Posteriormente, basta aceitar o pedido de amizade ou enviar o convite dos respectivos professores e alunos de cada turma.

2.2 Do Corpo Docente (professores e pedagogos):

2.2.1 O(A) professor(a) ou pedagogo(a) que exerce atividade pedagógica em alguma das instituições de ensino inscritas, poderá participar da **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES**. Para isso, deverá criar dentro de sua respectiva conta no site www.homefeltron.com, na opção da aba “[professores](#)”, de acordo com a figura abaixo:

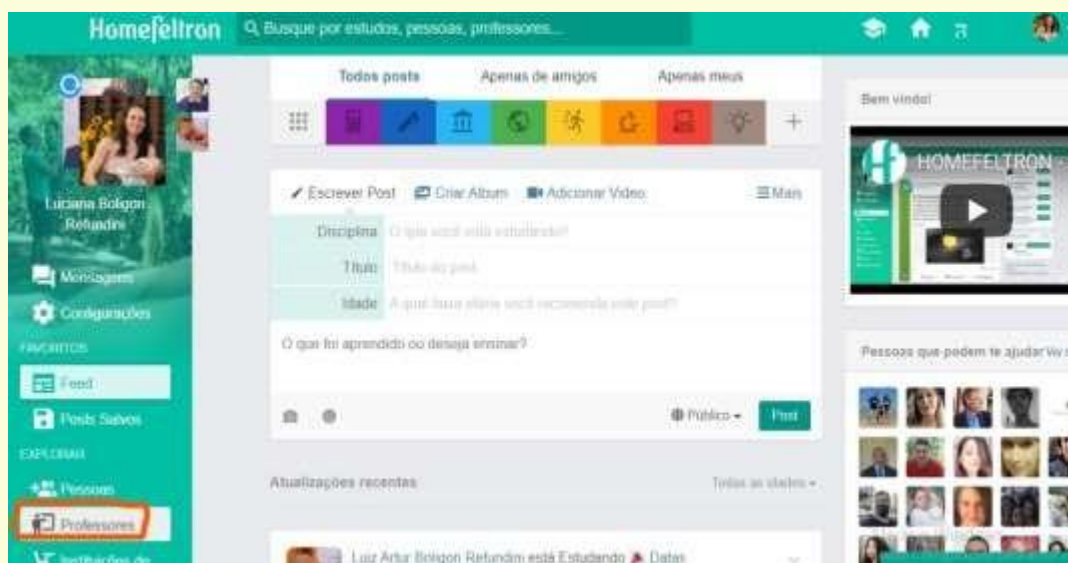


Figura 02.

2.2.2 Ao criar a sua página personalíssima, o(a) professor(a) ou pedagogo(a) poderá alimentá-la de acordo com os interesses da sua área de conhecimento, com todos tipos de arquivos (fotos, vídeos, PDF, WORD, áudio, etc) que julgar necessário preservar e/ou compartilhar com demais alunos e seguidores da sua página.

2.2.3 A CONTA será para uso pessoal (podendo por exemplo, salvar registros de viagens que fez, livros que está lendo, etc); a sua PÁGINA será a sua “vitrine profissional”, e o GRUPOS DE ESTUDO o qual está inserido será para facilitar o trabalho em sala de aula,

podendo por exemplo, compartilhar dicas para prova, envio e correções de atividades, material complementar a aula ministrada, etc.

2.3 Dos Alunos (do infantil ao médio) e Estudantes Universitários

2.3.1 Os estudantes, juntamente com as instituições e professores, são os principais usuários e igualmente os mais recompensados pelo uso da Homefeltron. Portanto, deverão ser convidados a se cadastrarem.

2.3.2 A Homefeltron é a primeira rede social recomendável para crianças, deveras, quanto mais cedo o usuário tem a sua conta criada, mais benefícios terá no futuro, por ter a possibilidade de ter armazenado os registros de suas melhores experiências de aprendizado organizadas por idade, área de conhecimento e título, o que facilitará a sua busca.

2.3.2. A Para tornar possível a inserção de crianças e adolescentes dentro da Homefeltron e se tornarem participantes da **1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES**, é necessário que estejam vinculadas a conta de ao menos um responsável, preferencialmente o pai e/ou a mãe, quem irá gerenciar a conta do filho menor. Para isso, basta ir na opção “[editar perfil](#)” e clicar na aba “[família](#)”.

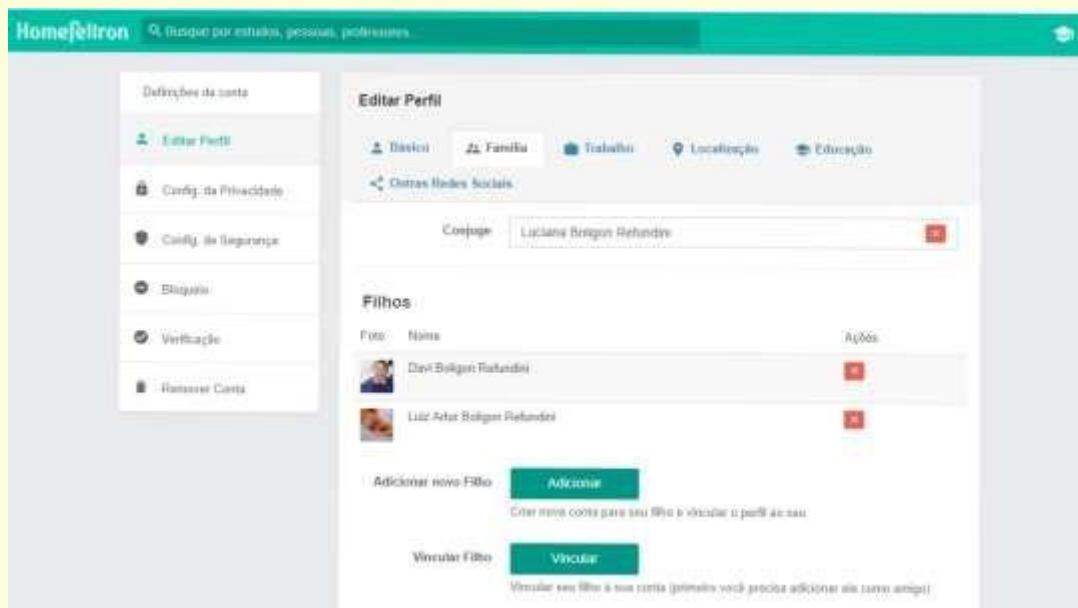


Figura 03.

2.3.2. B Caso ainda haja dúvidas em como criar a conta de filhos menores, é mister mencionar que existem tutoriais disponíveis no YouTube, podendo ser acessado através do link https://www.youtube.com/watch?v=9K_kYE0cU74&t=117s

2.3.2.C Tudo relacionado a conta do filho menor, as suas ações (por exemplo: postagens, adicionar amigos, participar de grupos de estudo, etc) deverão ser feitas dentro da própria

conta do filho, através do usuário responsável pelo menor. Quando o usuário responsável precisar postar algo de seu uso e interesse, basta clicar na sua foto de perfil e, automaticamente, será deslogado da conta do filho menor e retornará a sua própria conta.

2.3.3 Os Estudantes Universitários farão uso da Homefeltron Acadêmica, clicando no ícone de capelo no canto superior do lado direito da tela, conforme a imagem exemplificativa abaixo:

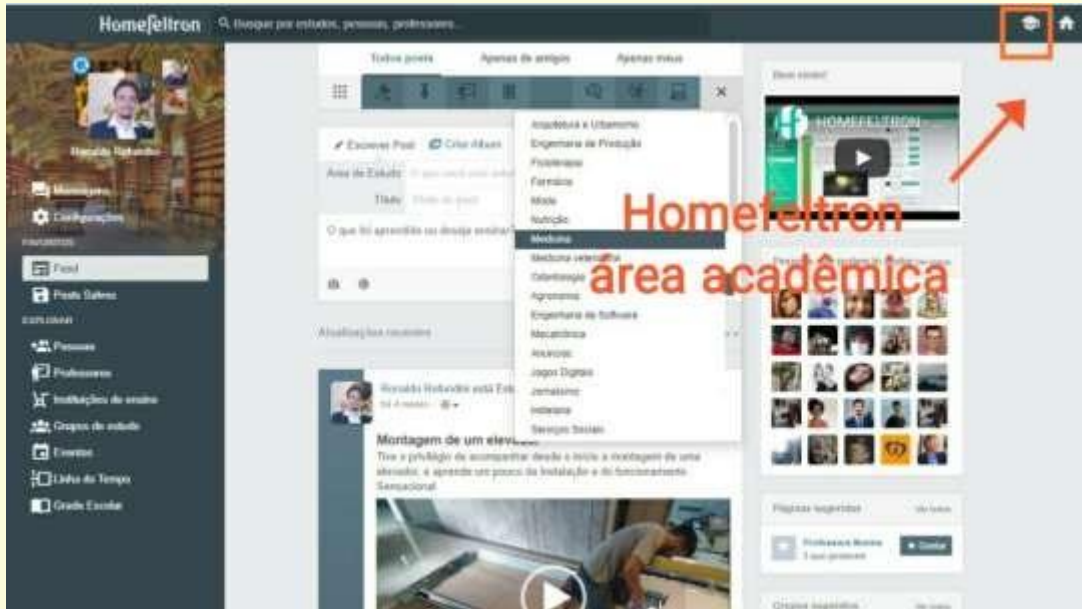


Figura 04.

3. DO *MODUS OPERANDI* DA 1ª MARATONA DIVERTIDA DO CONHECIMENTO DO ES

3.1. Entre os alunos

Dá-se a largada a partir do momento em que a instituição, com sua equipe de professores e os alunos, respectivamente, estiverem devidamente cadastrados como usuários da Homefeltron. A partir de então, os alunos deverão postar os registros de seu conhecimento no seu perfil marcando [@homefeltron](#), enquanto que os professores deverão cuidar de suas páginas.

A Maratona terá início no dia 11 de outubro de 2021, na véspera do feriado do Dia das Crianças e na mesma semana do dia dos Professores, em homenagem aos mesmos, e se estenderá até o dia 21 de novembro (domingo) às 0:00h. Ou seja, mesmo no período de feriado, ou final de semana, o usuário poderá aproveitar para armazenar todo seu conhecimento adquirido, salvando de forma organizada.

3.1.1 Para fazer uma postagem poderá ser explorada quaisquer dos meios oferecidos na Homefeltron, tais como: fotos, imagens, vídeos, links, áudio, arquivos em word, PDF, slides,

textos digitados, etc. Todos relacionados a área específica do conhecimento. Quanto mais postagens o usuário fizer, maiores serão as chances de concorrer.

3.1.2 Apenas posts públicos e marcado a “@homefeltron” no texto da postagem poderão ser avaliados. Para cumprir com o objetivo de compartilhar o conhecimento e possibilitar a avaliação da postagem, e a marcação com “@” servirá para a Homefeltron receber a notificação do post.

3.1.3 Os registros também poderão ser postados pelo usuário, com privacidade para que apenas seus colegas possam ver, ou se preferir, em secreto deixando guardado o post para uso pessoal e inviolável. Neste caso, porém, a referida postagem deixará de fazer parte da maratona.

3.1.4 Dos critérios de pontuação entre os alunos

Fica estabelecido os seguintes critérios de pontuação para eleger MENSALMENTE as melhores postagens, por idade:

- a) Assiduidade nas postagens, por exemplo, uma vez por dia ou no mínimo 5 (cinco) postagem por semana.
- b) Fotos de caderno de esquematização ou resenhas de aulas, feitos com capricho e que forem postadas, juntamente com um texto digitado no campo “o que foi aprendido ou deseja ensinar?” com o resumo ou anotações desta aula.
- c) Criatividade, clareza e organização (selecionando a idade, título e a área do conhecimento ao qual se refere a postagem) dos conteúdos postados.
- d) Notificar a Homefeltron na sua postagem, para isso deve-se escrever @homefeltron.

3.1.5 Das penalidades entre os alunos

- a) Postagens oriundas de plágio serão avaliadas apenas aquela que primeira foi registrada, pela ordem cronológica, e automaticamente considerada nula as demais postagens. Ainda, se o usuário cometer reincidência de plágios, será eliminado do direito de continuar competindo a Maratona;
- b) Postagens inapropriadas igualmente não serão avaliadas, e de acordo com a gravidade do conteúdo (por exemplo, apologia a drogas, Fake News, pornografia), o usuário deverá ter sua conta excluída da Homefeltron.

3.1.6 Da premiação dos alunos

3.1.7 A comissão de avaliação da Homefeltron irá selecionar mensalmente as melhores postagens dentro de todas as categorias disponíveis na Homefeltron, por idade (0 a 2, 2 a 4, 4

a 6, 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12, 12 a 14, 14 a 16, acima de 17 anos), ou seja, todo mês será escolhido as melhores postagens de cada faixa etária.

3.1.6 B Cada usuário ganhador receberá uma medalha exclusiva do evento, fixada dentro da sua conta:

- a) Medalhas de Ouro: para alunos que obtiverem as melhores postagens de acordo com critérios de avaliação.
- b) Medalhas de Prata: para alunos que obtiverem em segundo lugar as melhores postagens de acordo com critérios de avaliação.
- c) Medalhas de Bronze: para alunos que obtiverem em terceiro lugar as melhores postagens de acordo com critérios de avaliação.

3.1.7 Em caso de empate entre alunos da mesma faixa etária, será utilizada como critério de desempate, a variedade de postagens entre as áreas de conhecimentos disponíveis, e por último, o maior número de curtidas recebidas.

3.2 Entre os (as) professores (as) e pedagogos (as)

Os professores não precisam marcar a [@homefeltron](#) em seus post. Suas contas privadas são de uso pessoal de cada usuário, motivo pela qual serão avaliadas apenas as páginas criadas de professores. Cada página de professores serão visitadas e avaliadas individualmente. Ao final da maratona, a comissão de avaliação deverá votar e premiar a melhor página de professor (a).

3.2.1 Dos critérios de pontuação entre os (as) professores (as) e pedagogos (as)

Fica estabelecido os seguintes critérios de pontuação para eleger a melhor página de professor (a):

- a) Mescla nas postagens de sua página, alternando com fotos, imagens, vídeos, links, áudio, arquivos em word, PDF, slides, etc. Todos relacionados a sua área do conhecimento.
- b) Criatividade, clareza e organização (selecionando a idade, título e a área do conhecimento ao qual se refere a postagem) dos conteúdos postados.
- c) Número de seguidores, principalmente de alunos que não são da instituição de ensino na qual pertence o professor (a), ou não estão adicionados como amigo do professor na Homefeltron.

3.2.2 Do prazo de encerramento

Para os professores a avaliação e a votação ocorrerá na semana seguinte após o encerramento da Maratona.

3.2.3 Da premiação da melhor página de professor (a)

A premiação da melhor página de professor (a) será um mês de destaque no site oficial da Homefeltron, bem como o certificado de “melhor página de professor do ano de 2021”

4. A COMISSÃO JULGADORA

4.1 A Comissão Julgadora é soberana e realizará os processos de avaliação dos trabalhos inscritos a partir dos critérios de julgamento deste regulamento, seguindo normas definidas em seu Regimento Interno. As decisões referentes aos pontos não descritos neste regulamento serão tomadas por meio do voto aberto dos membros da Comissão Julgadora, em reuniões reservadas, respeitando o previsto neste regulamento.

4.2 A Comissão Julgadora fará o julgamento dos projetos segundo critérios deste regulamento, e poderá recorrer a Assessoria Técnica (composta por dois especialistas previamente cadastrados no SINEPE/ES), caso seja identificada a necessidade por parte dos Julgadores.

4.3 A Comissão Julgadora será formada da equipe de funcionários da Homefeltron e do seu idealizador Ronaldo Refundini.



Figura 05.



Figura 06.

5. DADOS PREOCUPANTES ENTRE A INFANCIA E A JUVENTUDE SOBRE AS REDES SOCIAIS TRADICIONAIS

Um estudo feito pela instituição de saúde pública do Reino Unido, Royal Society for Public Health (RSPH). “O resultado indicou que **o compartilhamento de fotos pelo Instagram impacta negativamente no sono, na autoimagem e aumenta o medo de jovens de ficar fora dos acontecimentos**. Cerca de 70% dos jovens revelaram que o aplicativo fez com que eles se sentissem pior em relação à própria autoimagem e, quando a fatia analisada são as meninas, esse número sobe para 90%.”

“Pesquisas sugerem que **jovens usuários frequentes de mídia social gastam mais do que duas horas por dia com o uso de redes sociais como Facebook, Twitter ou Instagram irão, provavelmente, relatar problemas de saúde mental, incluindo sofrimento psicológico**. Esse tipo de sentimento surge, por exemplo, quando se vê amigos constantemente em férias ou curtindo em festas, o que dá a sensação de que estão perdendo algo.”¹

Outra pesquisa realizada, entrevistou alunos do ano 9, onde a maioria (51%) das meninas e 43% dos meninos entraram em redes sociais mais de três vezes por dia; no ano 11, a frequência subiu para 69% entre os meninos e 75% entre as meninas. Já no ano 10, os mesmos jovens preencheram um questionário, **e ficou comprovado debilidades na saúde mental, relatos de experiências de cyberbullying, sono e falta de atividade física**.²

6. PROPOSTA DA HOMEFELTRON SENDO A REDE GERACIONAL DE CONHECIMENTO

6.1 Organização

Os filtros existentes dentro da Homefeltron, através de mais de 80 áreas de conhecimentos, a separação por idade a que se refere a postagem, e títulos, facilitam a busca, ainda que se passem muitos anos da data da postagem, se torna fácil localizar um registro importante.

6.2 Estímulo no aprendizado

A valorização do conhecimento que a Homefeltron proporciona aos usuários, bem como a integração dos professores, escolas e até dos pais, na participação do processo de aprendizado de alunos menores, promovem um ambiente propício para estimular os menores em valorizarem seus estudos, que podem ir além de conteúdos acadêmicos. Na Homefeltron toda experiência de vida poderá ser transformada em uma postagem de conhecimento.

¹ Referencia: <https://www.medley.com.br/blog/saude-social/redes-sociais-fazem-bem-ou-mal>

² Veja mais em <https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/bbc/2019/08/16/estudo-rede-social-nao-faz-mal-caso-nao-substitua-atividade-mais-saudavel.htm?cmpid=copiaecola>

6.3 Transmissão de conhecimentos de geração para geração

A Homefeltron é a primeira rede geracional de conhecimentos que une as famílias numa mesma conta familiar, e cria uma verdadeira árvore genealógica do saber, onde conhecimentos dos ascendentes poderão ser compartilhados por toda sua cadeia de descendentes. Imagine a possibilidade de você clicar na foto do seu avô e ver uma viagem que realizou quando tinha 40 anos, ou clicar na foto de sua mãe e aprender com um livro que ela leu quando tinha 27 anos. A proposta da Homefeltron é imensurável!!!

6.4 Segurança de dados

Não existem algoritmos que criam polaridades entre os usuários, manipulações de pensamento, ou uma inteligência artificial que invade ou agride a privacidade dos usuários tais como reconhecimento facial, localização, venda de dados, etc. O que fazem a Homefeltron a rede social mais segura das que estão disponíveis.

6.5 Grupos de estudos

Os grupos de estudos facilitam a discussão e troca de conhecimentos entre usuários do mesmo interesse pelo tema. A possibilidade de criar grupos de estudos com privacidade facilita a interação entre alunos da mesma turma e os professores. Os grupos podem ser criados até com um nível de privacidade mais rigoroso (“segredo”), neste caso o grupo nem aparecerá para terceiros, apenas será visto na conta de membros participantes daquele grupo.

6.6. Linha do tempo

A Linha do Tempo é importante para trazer à tona uma maior compreensão a respeito da herança cultural do indivíduo, enaltecendo a autoestima através de informações que reforcem o papel do aluno diante da história do mundo.

6.7 Valores Preservados

A Homefeltron é sem dúvida a maneira mais eficiente de deixar, com segurança e organização, o legado de um indivíduo para sua próxima geração. Uma rede geracional que conecta o indivíduo desde cedo, aos valores e virtudes colocados em prática dentro e fora da sala de aula, contribuindo, inclusive, para despertar o desejo de ajudar.

6.8 Grade Escolar Básica de Conhecimento

No ícone “[Grade Escolar](#)” o usuário tem o acesso ao conhecimento básico que o aluno deve saber em cada matéria e em cada ano letivo. O que facilita a conferência dos pais em saber e acompanhar o progresso de desenvolvimento de aprendizado de cada filho, bem como planejar materiais para conteúdos que ainda serão ensinados.