

A banner with a blue background and white wavy lines. On the left is a green triangle with a smiley face. In the center, the text 'Ada e Bit no comando' is written in yellow and white. On the right is a purple heart with a smiley face.

Ada e Bit no comando

vamos limpar o oceano!

1. O que é o *Ada e Bit no comando: vamos limpar o oceano!*?

Ada e Bit no comando: vamos limpar o oceano! é um concurso promovido pelos autores do projeto **Ctrl + TIC**, da Porto Editora, com o intuito de incentivar e apoiar os professores na abordagem da programação por blocos em Scratch, no âmbito do Pensamento Computacional, conforme previsto nas Aprendizagens Essenciais da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) dos 5.º e 6.º anos de escolaridade.

Com este concurso, pretende-se promover uma introdução à Algoritmia e Programação e estimular a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos.

O desafio visa promover um trabalho interdisciplinar que potencia a articulação curricular entre TIC e outras disciplinas, podendo constituir um DAC com as disciplinas de Educação Visual e de Ciências Naturais.

2. Quem pode participar?

2.1. O concurso *Ada e Bit no comando: vamos limpar o oceano!* destina-se a todos os alunos do 2.º Ciclo do Ensino Básico, que frequentem escolas públicas ou privadas, em Portugal Continental ou nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores, no ano letivo 2024/2025.

2.2. O trabalho deverá ser desenvolvido pelos alunos do 2.º Ciclo e orientado por um professor.

2.3. Serão aceites várias submissões por turma e, ainda, submissões de clubes de robótica ou semelhantes, desde que os participantes estejam identificados no campo “Notas e créditos” (ver 4.2).

3. Em que consiste o desafio?

3.1. Para participar, cada grupo deverá realizar um projeto na [linguagem Scratch](#), respondendo ao desafio lançado pela equipa de autores do projeto **Ctrl + TIC**, da Porto Editora.

3.2. O desafio *Ada e Bit no comando: vamos limpar o oceano!* consiste na criação de um projeto em Scratch, cujo objetivo é levar a Ada ou o Bit a percorrer o fundo do oceano, recolhendo o máximo de lixo num determinado tempo. O personagem escolhido deverá evitar o Bug, para não perder pontos, e apanhar estrelas-do-mar para ganhar tempo.

3.3. É obrigatória a utilização dos atores do projeto **Ctrl + TIC** (Ada ou Bit, e o Bug), cujos ficheiros podem ser descarregados [aqui](#).

3.4. O fundo do oceano poderá ser um cenário disponível no Scratch, ou desenhado em papel ou com recurso a uma ferramenta de desenho digital e, posteriormente, importado para o Scratch.

3.5. Durante o percurso do ator no fundo do oceano, o tempo vai sendo cada vez mais reduzido (contagem regressiva); quando o ator escolhido apanha lixo, ganha pontos; quando o ator principal colide com o Bug, perde pontos; quando o ator selecionado apanha estrelas-do-mar, ganha tempo.

4. Quais são as regras do concurso?

4.1. Os trabalhos submetidos ao concurso devem cumprir os pressupostos estipulados nos pontos 2 e 3 deste regulamento.

4.2. Para ser submetido a votação, o projeto deve ser publicado na plataforma Scratch, onde deverão ser preenchidos os campos “Instruções” e “Notas e créditos”. No campo “Instruções” deverão constar as regras do jogo, e no campo “Notas e créditos” deverá constar a identificação da Escola, do Professor e dos Alunos participantes.

- 4.3.** A participação no concurso implica a autorização de divulgação pública dos trabalhos.
- 4.4.** O incumprimento parcial ou total das regras do concurso, nomeadamente os prazos, pressupõe o anulamento dessa participação.

5. Como submeter os projetos?

- 5.1.** O professor de TIC deverá submeter o(s) projeto(s) da(s) sua(s) turma(s) na [página do concurso](#). Não serão aceites trabalhos submetidos por outra via.
- 5.2.** No momento da submissão, o Professor deverá preencher o [formulário disponível](#) na [página do concurso](#), preenchendo os seguintes campos:
- Concelho
 - Estabelecimento de Ensino
 - Nome do professor
 - Endereço de e-mail
 - Telemóvel
 - Turma
 - Link do projeto em Scratch, que ficará disponível no período de votação.
- 5.3.** Após submissão do formulário, o professor receberá um e-mail de confirmação.
- 5.4.** O período de submissão de projetos termina a **10 de janeiro de 2025**.

6. Como são atribuídos os prémios?

- 6.1.** Todos os projetos submetidos serão publicados na [página do concurso](#) no dia **14 de janeiro de 2025** para apreciação e votação.
- 6.2.** O período de votação decorre entre **14 e 21 de janeiro** (inclusive), na [página do concurso](#).
- 6.3.** Todos os elementos dos estabelecimentos de ensino poderão votar, independentemente de terem submetido trabalhos a concurso.
- 6.4.** Não é necessário qualquer registo ou autenticação para votar na plataforma do concurso.
- 6.5.** Vencem os três projetos que reunirem mais votos até ao dia **21 de janeiro de 2025**.
- 6.6.** Em caso de empate, uma equipa multidisciplinar da Porto Editora escolherá o projeto vencedor.
- 6.7.** Os projetos vencedores serão anunciados no dia **24 de janeiro de 2025**.

7. Quais os Prémios?

- 7.1.** Serão premiados os 3 (três) projetos que arrecadem mais votos entre os dias 14 e 21 de janeiro de 2025, na [página do concurso](#).
- 7.2.** Serão atribuídos os seguintes prémios:

1.º Lugar

BBC Micro: Bit V2.2 CLUB
(10x packs GO)

2.º Lugar

Kit Carro Robot Inteligente Multifuncional
Controlado por Bluetooth

3.º Lugar

Kits para o micro: bit: Smart health, smart
Agriculture e Smart City

Os três docentes associados aos projetos vencedores recebem uma Licença Premium da Escola Virtual.

8. Considerações finais

- 8.1.** Não haverá lugar a reclamações face ao anúncio e/ ou decisão dos vencedores deste concurso.
- 8.2.** A submissão dos projetos pressupõe a aceitação integral dos termos deste regulamento.
- 8.3.** O endereço de e-mail facultado no momento da submissão do projeto apenas será utilizado para comunicações no âmbito deste concurso.
- 8.4.** A Porto Editora reserva-se no direito de realizar alterações no regulamento, se necessário, e informará os participantes sobre quaisquer mudanças.
- 8.5.** Todos os participantes autorizam a Porto Editora a utilizar as imagens dos trabalhos e o nome, para efeitos de divulgação *online* e *offline*.