

30 | 03
NOVEMBRO | DEZEMBRO

REC
n'play

*Criatividade
Conexões
Comunidades
Digitais*

ACÇÕES DA PREFEITURA DO RECIFE NO REC'N'PLAY

MEIO AMBIENTE

Na quinta-feira (30), às 11h, na sede do Porto Digital (Rua do Apolo, 235), a Secretaria de Desenvolvimento Sustentável e Meio Ambiente (SDSMA) lança o Desafio EcoRecife 4.0, concurso para games ambientais que, este ano, terá o tema “Mudanças Climáticas”. Já a mostra do desafio será realizada das 14h às 16h, no mesmo local.

O objetivo é transformar a tecnologia em mais um aliado no processo de educação ambiental e no desenvolvimento da consciência ecológica. Ao todo, os três melhores colocados do certame receberão R\$ 40 mil, sendo R\$ 20 mil para o primeiro lugar, R\$ 12 mil para o segundo e R\$ 8 mil para o terceiro, com recursos do Fundo Municipal do Meio Ambiente.

As inscrições poderão ser feitas a partir do lançamento, pelo site <http://www.recife.pe.gov.br/desafioecorecife>. Os jogos vencedores serão usados nos econúcleos e nas ações do programa “Educar para uma Cidade Sustentável”, realizado nas escolas da rede municipal de ensino.

Os trabalhos devem seguir a identidade visual da Turma do Mangue e Tal, utilizada pela Secretaria de Desenvolvimento Sustentável e Meio Ambiente (SDSMA) em suas ações educativas. A história ou a aventura do jogo será ambientada no Recife, de preferência usando cenários conhecidos. Das 14h às 16h, os jogos vencedores das duas edições anteriores serão apresentados no mesmo local.

Durante o lançamento, haverá também demonstração de experiências digitais, como o Playbook da Turma Mangue e Tal, um livro interativo com jogos digitais em tablets, que combina jogos, vídeos, leitura e conscientização ambiental; o ecoRECicle, aplicativo que indica os 12 pontos de coleta de lixo eletrônico no Recife e aponta no mapa onde levar os resíduos que a Emlurb ainda não recebe, como medicamentos, lâmpadas,

pneus, pilhas e baterias; e o passeio virtual, com óculos rift, ao projeto do Parque Capibaribe.

HACKER CIDADÃO

Os programadores interessados em aliar tecnologia a serviço da população já podem começar a esquentar as ideias. A Prefeitura do Recife, por meio da Empresa Municipal de Informática (Emprel), realiza, dentro da programação do Rec'n'Play, o Hacker Cidadão 5.0. A maratona de programação acontece entre os dias 1 e 3 de dezembro, no Portomídia, bairro do Recife.

Os desafios foram lançados pelas secretarias municipais da Mulher e de Desenvolvimento Sustentável e Meio Ambiente. Para se inscrever, basta realizar o cadastro individual ou em grupo através do site <http://hackercidadao.com.br/>. Ao todo, são disponibilizadas 60 vagas (por ordem de cadastro) até o dia 30 de novembro. Os grupos podem ser de três a cinco pessoas. É preciso aguardar a confirmação da inscrição.

Os participantes poderão utilizar os dados do Portal de Dados Abertos da Prefeitura do Recife (<http://dados.recife.pe.gov.br/>) para criar soluções para a cidade. Abordando o tema “Espaço Urbano Seguro para as Mulheres”, a Secretaria da Mulher propõe que os participantes desenvolvam soluções inovadoras para promover espaços seguros nas cidades para as recifenses. Os projetos podem explorar assuntos como mobilidade urbana, planejamento urbano, saneamento, iluminação pública e prevenção à violência urbana e combate ao assédio.

“Mudanças climáticas” é o desafio da Secretaria de Desenvolvimento Sustentável e Meio Ambiente. Neste tema, os programadores poderão explorar os impactos das mudanças climáticas no Recife (nível dos rios e mar, emissão de carbono, qualidade da água dos rios, temperatura urbana, calor, situação energética), bem como as possíveis soluções para o espaço urbano (transporte, diminuição da emissão de gases de efeito estufa, verde urbano e drenagem).

A partir das ideias apresentadas no site do concurso, as equipes terão que desenvolver de aplicativos mobile para Android e/ou IOS. Os participantes poderão, além do exigido acima, utilizar uma abordagem de Internet das Coisas, através de protótipos de dispositivos inteligentes conectados, aplicativos ou software embarcado que processem dados destes dispositivos. A competição acontecerá durante o Rec'n'Play, no Portomídia, na rua do Apolo 181, durante os três dias da maratona. A abertura do evento será às 18h, no dia 1 de dezembro.

Para participar, os interessados devem acessar o regulamento completo e fazer o cadastro no site da competição (<http://hackercidadao.com.br/>). Os primeiros colocados de cada temática receberão R\$ 2 mil em dinheiro. Como parte da premiação, a Emprtel oferecerá um programa de apoio com especialistas na área de informática para cada projeto vencedor. Durante dois meses (após a entrega da primeira versão), os vencedores poderão evoluir os seus projetos e ganharão uma bolsa de incentivo de R\$ 4 mil.

EDUCAÇÃO

A Secretaria de Educação do Recife preparou uma programação intensa para o Rec'n'Play. Na quinta (30), no Paço Alfândega, das 14h às 17h, haverá uma palestra sobre aplicativos acessíveis para tablets e smartphones, além de apresentação dos protótipos de Bengala Eletrônica e cadeira de rodas para escadas. Os projetos foram concebidos e desenvolvidos por estudantes da Escola Municipal Olíndina Monteiro, em Dois Unidos.

A Bengala Inteligente Eletrônica (Beniel), feita de peças de encaixe e material reciclado, tem como objetivo ajudar o deficiente visual a caminhar com segurança pelas ruas. A bengala funciona a partir de dois sensores que ajudam o cego a detectar obstáculos e evitar acidentes. Já o protótipo da cadeira de rodas feita com peças de LEGO é projetado para que tenha capacidade de subir degraus. Ainda no Paço, a partir das 8h, acontecerá uma oficina de Robótica de Encaixe, com programação e montagem e Exposição de Robótica, no pátio de eventos, com apresentação e demonstração dos animaloides até às 17h.

Na sexta-feira (1 de dezembro), as atividades da Secretaria de Educação se concentram no Paço do Frevo. No local, professores da rede municipal de ensino irão promover oficina gratuita de Audiolivros, que vai contemplar produção e descrição de obras literárias, rádio novelas, e entre outros. No total, oito professores estão envolvidos nas atividades.

CULTURA

A Secretaria de Cultura do Recife vai promover três mesas de discussão sobre a relação da cultura com a inovação e vice-versa. As conversas, protagonizadas por profissionais das mais diversas linguagens e plataformas artísticas, terão como objetivo discutir e refletir sobre alternativas e possibilidades criativas e tecnológicas de produção artística e inserção dos profissionais no mercado de literatura, das artes cênicas e das muitas manifestações artísticas que dançam, cantam e são o frevo.

A primeira roda de diálogo promovida pela Secretaria de Cultura será realizada no dia 30, no Centro Cultural Correios, das 14h às 16h, com o tema “Cadeira criativa e produtiva do livro”. Com mediação de Heloísa Arcoverde (assessora de literatura da Secretaria de Cultura), a mesa reunirá os especialistas Wellington Melo (escritor e professor universitário), Cida Pedrosa (advogada, escritora, poetiza e secretária da Mulher do Recife), Fred Caju (escritor, editor, artesão de livro e fundador da editora Castanha Mecânica) e Phillipe Wolney (poeta contemporâneo vencedor do 4º Prêmio Pernambuco de Literatura).

No mesmo dia 30, das 16h às 18h, no Teatro Apolo, outra mesa discutirá o mercado contemporâneo do artista cênico, com mediação de Williams Santana (gerente geral de Gestão Cultural da Secretaria de Cultura do Recife, artista cênico e mestre em cultura e sociedade) e participação de

Júnior Barros (ator, transformista, especialista em gestão empresarial e marketing e coaching), Anderson Gomes (quadrilheiro, figurinista, cenógrafo e carnavalesco), Maria Paula Costa Rego (bailarina, coreógrafa e professora de dança) e Aleksandro Silva (palhaço e especialista em literatura brasileira).

No dia 3 de dezembro, a discussão terá como tema “O frevo e suas conexões, intercâmbios e tecnologias”. A roda de diálogo será no Paço do Frevo, reduto erguido pela gestão municipal para o ritmo considerado patrimônio imaterial da humanidade, das 14h30 às 16h30. A mediação será de Carmem Lélis (historiadora, pesquisadora das culturas populares nordestinas e assessora da Secretaria de Cultura do Recife), com participação de Otávio Bastos (bailarino, coreógrafo e pesquisador), Helder Vasconcelos (multiartista) e Cid Cavalcanti (arte-educador, figurinista e carnavalesco).

TURISMO

A Secretaria de Turismo, Esportes e Lazer do Recife vai promover duas atividades no Rec'n'Play. No dia 1 de dezembro, o tema "Turismo Criativo" será debatido em um painel com a Rede Nacional de Turismo Criativo (Recria) e o Espaço Bora. A ideia é promover um bate papo sobre o assunto, que tem sido amplamente debatido nas principais instituições de ensino do mundo. O turismo criativo prevê que o visitante interaja com os atrativos, tendo assim uma experiência diferenciada no destino.

Os participantes poderão dar suas sugestões de como o Recife pode ofertar aos turistas esse tipo de experiência. Irão participar o gestor do projeto Olha! Recife da Seturel, Rafael Araújo, e os fundadores do Recria, Larissa Almeida, Karina Zapata e João Paulo Silva, além de Eduardo Amorim do Espaço Bora. O evento acontece às 16h, no Apolo Beer Café.

Já nos dias 1 e 2 de dezembro, uma atividade promete ajudar os participantes a ter uma experiência *offline* diferenciada. A Associação Pernambucana de Tiro com Arco vai montar uma estrutura completa, ao lado do Portomídia, para oferecer aos participantes a oportunidade de conhecer melhor o esporte olímpico. A atleta Criz Rocha e os instrutores da Associação estarão no local para receber os interessados, que poderão praticar o esporte, das 14h às 17h.

DIREITOS HUMANOS

A Secretaria de Desenvolvimento Social, Juventude, Políticas sobre Drogas e Direitos Humanos (SDSJPDH) da Prefeitura do Recife realizará duas atividades na programação do Rec'n'Play. Uma delas é um workshop sobre WhatsApp para pessoas idosas, na sexta-feira (1º), das 9h às 12h e das 14h às 17h. A ação promovida pela Gerência da Pessoa Idosa do Recife é uma extensão do “Projeto Navegar é Preciso”, que promove aulas de informática para pessoas idosas. O foco será o uso do celular e do aplicativo de mensagens.

A outra atividade da SDSJPDDH no Rec'n'Play é a palestra "Do brincar que cala ao brincar que fala", promovida pela Gerência da Criança e do Adolescente do Recife, também na sexta-feira (1º). Das 9h às 12h, no Centro Cultural dos Correios, no Bairro do Recife, Alexandre Nápoles, que é gerente da Criança e do Adolescente do Recife, e João Villacorta, coordenador do Centro de Referência para o Cuidado de Crianças, Adolescentes e Suas Famílias em Situação de Violência (Cerca), da Policlínica Lessa de Andrade, vão falar sobre a importância da interação das crianças com os pais e responsáveis durante as brincadeiras para o fortalecimento de vínculos familiares.

MULHER

A Secretaria da Mulher do Recife participa com um estande no hall da Softex, onde será distribuído material informativo sobre a campanha dos 16 dias de ativismo pelo fim da violência contra a mulher. Na programação ainda constam a divulgação do curso de Educação à Distância sobre gênero promovido pela pasta municipal e o anúncio dos vencedores do concurso de jogos digitais do programa Maria da Penha vai à Escola, no dia 3 de dezembro, às 16h, no shopping paço Alfândega.