

REGULAMENTO DESAFIO CRIATIVOS DA ESCOLA

O Desafio Criativos da Escola é um concurso promovido pelo Instituto Alana com sede na Rua Fradique Coutinho, 50, 11º. andar, Bairro Pinheiros – São Paulo/SP, CEP 05416-000, inscrito no CPNJ sob o no. 05.263.071/0001-09, doravante denominado individualmente ORGANIZADOR.

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS

- 1.1. O Desafio Criativos da Escola (concurso) visa reconhecer os projetos de transformação de realidades desenvolvidos por crianças, adolescentes e educadores em suas comunidades. O propósito é dar visibilidade e premiar iniciativas que estimulam o protagonismo dos alunos no Brasil. O desafio tem caráter cultural, sem qualquer intuito de promoção comercial.
- 1.2. A 1ª. edição do concurso divulgará e premiará projetos desenvolvidos por equipes de crianças e adolescentes de todo o território nacional, orientados por um ou dois educadores. As equipes deverão ter no mínimo 3 alunos.
- 1.3. Para participar, os educadores deverão inscrever o projeto desenvolvido no site www.criativosdaescola.com.br. Cada educador poderá inscrever mais de um projeto, desde que com equipes diferentes.
- 1.4. A participação é voluntária e gratuita, não será cobrada qualquer quantia ou exigido que se adquira ou use qualquer produto, bem ou serviço.
- 1.5. Ao se inscrever, os participantes declaram que LERAM, COMPREENDERAM E ACEITARAM todos os itens deste regulamento, estando sujeitos às suas regras e condições.
- 1.6. O período de divulgação, inscrição, seleção e premiação da 1ª. edição do concurso será de 25 de fevereiro de 2015 a 19 de dezembro de 2015.

2. COMO PARTICIPAR

2.1 Quem pode participar?

- 2.1.1 Poderão participar equipes formadas por crianças, adolescentes e educadores de todo o território nacional. Eles poderão ou não pertencer à mesma escola (pública, privada ou cooperativa) ou organização da sociedade civil, instituto ou fundação ligados à área da educação. Entretanto, o vínculo com escolas ou entidades não é obrigatório. As equipes poderão ser formadas com a finalidade exclusiva de participar deste concurso.

2.1.2 Cada equipe deverá ter um educador, ou dois, que desempenhará o papel de tutor e orientará e apoiará as crianças e adolescentes na realização do projeto, além de ser o responsável pelo processo de inscrição.

2.1.3 Os educadores responsáveis pelas equipes devem ter acima de 18 anos.

2.1.4 Caso a equipe seja formada por alunos de uma escola, os educadores poderão ser desde professores, coordenadores pedagógicos, agentes escolares, diretores, ou qualquer outra categoria, inclusive educadores não contratados que desempenhem projetos com os estudantes. Já se a equipe pertencer a uma organização da sociedade civil ou fundação/instituto, os educadores poderão ser qualquer pessoa que realize atividades com crianças e adolescentes.

2.2 Como se inscrever?

2.2.1 As inscrições deverão ser realizadas através do site do desafio www.criativosdaescola.com.br

2.2.2 A ficha de inscrição reunirá informações de identificação das equipes, das escolas/entidades (se houverem) e dados para contato, assim como detalhará o processo de desenvolvimento dos projetos e seus resultados.

2.2.3 A ficha de inscrição deverá ser, integralmente, preenchida. O não preenchimento de qualquer um dos campos das fichas de inscrição implicará na desclassificação do projeto.

2.2.4 Recomenda-se que, no ato da inscrição, sejam enviados materiais adicionais, como por exemplo fotos e vídeos. Haverá na ficha de inscrição campos para anexar esses documentos. Eles poderão contribuir com a avaliação do projeto uma vez que detalhem: como e por que a equipe elegeu determinado problema para resolver; quais fontes de pesquisa utilizaram e que pessoas entrevistaram para entender melhor a questão escolhida; quais estratégias desenharam para reverter o problema com a devida justificativa; quais recursos foram necessários mobilizar para implementar o plano de ação; como foi o desenvolvimento das ações planejadas pelo grupo; e quais impactos o projeto gerou.

2.2.5 Tanto o envio da ficha quanto dos materiais deverá ser feito através do site do concurso.

2.2.6 O período de inscrição será de 1 de agosto a 31 de outubro de 2015 as 23h59.

2.2.7 Não serão aceitas inscrições enviadas por email, fax ou correio. Recomenda-se que a realização da inscrição seja realizada com antecedência para evitar possíveis problemas no envio.

2.2.8 Aqueles que tiverem dificuldade para preencher as fichas de inscrição ou mandar a apresentação ou vídeo poderão entrar em contato pelo e-mail contato@criativosdaescola.com.br

2.2.9 Após efetuar a inscrição, os educadores receberão um email de confirmação de envio.

2.2.10 O ORGANIZADOR poderá, a qualquer momento durante o período do concurso, solicitar informações adicionais dos projetos que se façam necessárias para a avaliação dos mesmos. Os educadores deverão atender às solicitações no prazo determinado, respondendo ao email enviado pelo ORGANIZADOR.

2.2.11 Eventuais irregularidades relacionadas aos requisitos de participação ou o não envio de informações adicionais, como mencionado no item anterior, significará a desclassificação da equipe, do educador e/ou da escola/instituição, dependendo do caso.

2.2.12 A desclassificação da equipe, seja nas situações previstas nos itens 2.2.3 e 2.2.10, será informada mediante e-mail para o educador, a qualquer momento durante o prazo previsto no item 1.6.

2.3 Quais recursos estão disponíveis para apoiar os educadores na realização dos projetos?

2.3.1 Para orientar e apoiar os educadores na realização dos projetos, está disponível para download no site www.criativosdaescola.com.br o material de apoio do Criativos da Escola, que poderá servir como referência. Ele apresenta algumas propostas de atividades que poderão guiar as equipes, desde a escolha de uma questão do seu entorno que desejam melhorar (etapa SENTIR), até o desenvolvimento e implementação de um plano de ação (etapa IMAGINAR e FAZER), passando pelo registro e divulgação do processo (etapa COMPARTILHAR). Há também, na página de internet do Criativos, textos e vídeos que poderão contribuir para o aprofundamento dos eixos trabalhados pelo projeto.

2.3.2 O material sugere atividades, mas os educadores têm liberdade para desenvolver os projetos da maneira que desejarem e com os recursos que tiverem disponíveis.

3. AVALIAÇÃO E SELEÇÃO

3.1 Como serão avaliados os projetos?

3.1.1 Os projetos inscritos serão avaliados a partir do preenchimento das fichas de inscrição e dos materiais adicionais enviados pelas equipes (itens 2.2.2 a 2.2.4). Através desses materiais serão avaliados o potencial de transformação social das ações realizadas e o quanto o projeto contribuiu para o desenvolvimento da empatia, colaboração, criatividade e

protagonismo. Nos itens seguintes, os critérios de avaliação são detalhados.

3.1.2 POTENCIAL DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

- a. As ações realizadas pelos estudantes são capazes de estimular outras pessoas e eles próprios a refletir sobre o problema e a assumir uma postura responsável diante dele.

3.1.3 EMPATIA

- a. Os estudantes ouviram outras pessoas, como, por exemplo, os funcionários da escola/instituição, os moradores do bairro e outros alunos, para construir um mapa de opiniões e perspectivas diferentes a respeito da questão escolhida;
- b. A solução desenhada pela equipe considerou esses diferentes pontos de vistas e procurou atender a expectativas diversas, que não só as exclusivas dos estudantes, ou envolver outros públicos na sua execução.

3.1.4 COLABORAÇÃO

- a. A busca e a implementação da solução foi um processo coletivo que envolveu, de forma ativa, todos os integrantes da equipe na busca de alternativas e formas para viabilizá-la.
- b. As equipes procuraram parceiros na comunidade que pudessem colaborar com a implementação do projeto.

3.1.5 CRIATIVIDADE

- a. A equipe mobilizou recursos e talentos locais para a realização do projeto;
- b. A solução escolhida buscou respostas criativas para o problema.

3.1.6 PROTAGONISMO

- a. Os estudantes demonstraram-se engajados com a causa escolhida e empenhados na execução das ideias por eles desenvolvidas;
- b. Os alunos foram os principais atores no desenvolvimento e implementação da iniciativa escolhida.

3.2 Fases de seleção

3.2.1 O processo seletivo será dividido em 2 fases. Na primeira, uma equipe, formada por funcionários e colaboradores do ORGANIZADOR, fará a pré-seleção de 10 a 15 semifinalistas.

3.2.2 A escolha final dos 5 projetos vencedores será realizada por uma comissão avaliadora composta por funcionários do ORGANIZADOR e representantes de parceiros do ORGANIZADOR.

3.2.3 O resultado dos 5 projetos vencedores será divulgado no site do concurso no mês de novembro (data a ser confirmada).

3.3 Como serão as premiações

3.3.1 As 5 equipes autoras dos 5 melhores projetos e seu(s) tutor(s) ganharão uma viagem de 3 dias para São Paulo, que será agendada no período de 1 a 20 de dezembro de 2015.

3.3.2 As equipes que tiverem mais de 5 crianças ou adolescentes deverão escolher 5 delas para representar a equipe na viagem. Participarão da viagem os 5 jovens mais o educador ou os dois educadores que orientaram o grupo.

3.3.3 Todas as despesas da viagem com passagem, hospedagem, alimentação e transporte serão pagas pelo ORGANIZADOR.

3.3.4 Durante a viagem as equipes vencedoras participarão de um evento de celebração dos premiados e de oficinas de criação e inovação que serão realizadas num raio de 200 km da cidade de São Paulo.

3.3.5 Os educadores das equipes vencedoras ganharão R\$ 1.000,00 (um mil reais) para investimento pessoal em um curso de formação ou capacitação a sua escolha. O prêmio será entregue mediante envio de comprovante de inscrição para contato@criativosdaescola.com.br.

3.3.6 As equipes vencedoras que pertencerem a uma escola, entidade social, fundação ou instituto ganharão R\$ 2.000,00 (dois mil reais), que devem obrigatoriamente ser investidos numa celebração com os demais integrantes da equipe que não puderam participar da viagem, devido à restrição da cláusula 3.3.2, ou com outros colegas a serem livremente convidados pelos integrantes da equipe. Essa celebração poderá ser uma festa, um passeio ou qualquer outra alternativa que os educadores da equipe vierem a escolher.

4. DIVULGAÇÃO

4.1 O ORGANIZADOR divulgará o concurso e seus premiados através do site do concurso e redes sociais na internet e materiais impressos, como cartazes e folhetos, mas também poderão ser utilizados para divulgação programas de rádio e TV, jornais e revistas.

4.2 A divulgação tem por objetivo não só estimular a participação como também a disseminação das iniciativas realizadas pelas equipes participantes do concurso.

4.3 Ao participar do concurso, os participantes (educadores, crianças e adolescentes, bem como seus respectivos pais ou responsáveis) autorizam

a utilização gratuita de seus nomes, imagens e vozes em materiais relacionados ao desafio nos suportes descritos no item 4.1, sem restrição de frequência e por período indeterminado.

- 4.4 A autorização descrita acima não implica o pagamento de qualquer quantia por parte do ORGANIZADOR.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 5.1 Os integrantes da Comissão Avaliadora, sejam funcionários, colaboradores ou parceiros do ORGANIZADOR, não poderão ter qualquer vínculo com as escolas e/ou instituições participantes do concurso.
- 5.2 As decisões da Comissão Avaliadora serão soberanas, sendo vedado o questionamento ou a apresentação de recursos contra suas decisões.