

REGULAMENTO DESAFIO CRIATIVOS DA ESCOLA

O Desafio Criativos da Escola é um concurso exclusivamente cultural 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. O 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. A participação é voluntária e gratuita, não será cobrada qualquer quantia ou exigido que se adquira ou use qualquer produto, bem ou serviço.
- 1.4. Ao se inscrever, os participantes declaram que LERAM, COMPREENDERAM E ACEITARAM todos os itens deste regulamento, estando sujeitos às suas regras e condições.
- 1.5. O período de divulgação, inscrição, seleção e premiação da 2ª. edição do concurso será de 21 de março 2016 a 18 de dezembro de 2016.

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. Entretanto, o vínculo com essas 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 ou dois educadores, que desempenharão o papel de tutores e orientarão e apoiarão as crianças e adolescentes na realização do projeto.

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 tutores dos projetos poderão ser desde professores, coordenadores pedagógicos, agentes escolares, diretores, ou qualquer outra categoria, inclusive oficinairos que realizam atividades com os estudantes fora do horário escolar. Por outro lado, caso a equipe pertença a uma organização da sociedade civil ou fundação/instituto, os tutores poderão ser qualquer pessoa que acompanhe as crianças e adolescentes.

2.2 Como se inscrever?

2.2.1 Para participar, os educadores ou estudantes deverão inscrever o projeto desenvolvido no Desafio através do site www.criativosdaescola.com.br

2.2.2 A ficha de inscrição reunirá informações de identificação das equipes, das escolas/entidades (se houver) 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 obrigatórios da ficha de inscrição implicará na desclassificação do projeto.

2.2.4 Haverá na ficha de inscrição espaço para anexar materiais adicionais, como, por exemplo, fotos, vídeos e textos. Embora o envio não seja obrigatório, recomenda-se que os grupos enviem quaisquer informações complementares que possam contribuir na avaliação do projeto, em aspectos como: por que a equipe elegeu determinada situação para trabalhar; quais fontes de pesquisa foram utilizadas para compreender o cenário; quais pessoas foram entrevistadas; quais estratégias foram desenvolvidas para reverter o problema, incluindo suas devidas justificativas; 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 4 de abril a 15 de outubro de 2016, até às 23h59 (horário de Brasília).

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

2.2.8 Aqueles que tiverem dificuldade para preencher a ficha de inscrição ou anexar materiais adicionais poderão entrar em contato pelo e-mail contato@criativosdaescola.com.br

2.2.9 Após efetuar a inscrição, os educadores ou alunos responsáveis pela inscrição receberão um email de confirmação do 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 e alunos deverão atender às solicitações no prazo determinado, respondendo ao email enviado pelo ORGANIZADOR. Caso não atendam, os projetos poderão ser desclassificados.

2.2.11 Eventuais irregularidades relacionadas aos requisitos de participação ou o não envio de informações adicionais, como mencionado no item anterior, significarão 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 o envio de um 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. Ele apresenta algumas propostas de atividades que poderão guiar as equipes, desde a escolha de uma situação 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, no site, textos e vídeos que poderão contribuir para o aprofundamento dos eixos trabalhados pelo projeto.

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

3. AVALIAÇÃO, SELEÇÃO E PREMIAÇÃO

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). Os critérios de avaliação, descritos em detalhes na sequência, serão o potencial de transformação social das ações realizadas e o quanto o projeto contribuiu para o desenvolvimento da empatia, colaboração, criatividade e protagonismo.

3.1.2 POTENCIAL DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

- a. As ações realizadas pelos estudantes foram capazes de estimular outras pessoas e eles próprios a refletir sobre o problema e a assumir uma postura responsável diante dele;
- b. O projeto contribuiu para que melhorias acontecessem na realidade, revertendo algumas das causas dos problemas atacados.

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 Quais são as categorias do concurso e suas premiações?

Existem 3 categorias no Desafio Criativos da Escola. Em cada uma delas serão premiados os projetos que mais se destacarem na avaliação dos critérios descritos no item 3.1.

3.2.1 Categoria Destaque Nacional

Serão premiados 10 projetos dentre todos os inscritos, nacionalmente, no desafio.

- a. As equipes autoras dos 10 melhores projetos e seu(s) educador(es) ganharão uma viagem de 3 dias para um destino surpresa no Brasil, que será agendada para o período de 1 a 20 de dezembro de 2016. O prêmio é limitado a 5 alunos e 2 educadores por equipe.
- b. As equipes que tiverem mais de 5 crianças ou adolescentes deverão escolher 5 integrantes para representar a equipe na viagem e na celebração. Os jovens serão acompanhados na viagem pelos 2 educadores que participaram e/ou acompanharam o projeto.
- c. Durante a viagem as equipes vencedoras participarão de um evento de celebração dos premiados e de oficinas de criação e inovação.
- d. Todas as despesas da viagem como passagem, hospedagem, alimentação e transporte serão pagas pelo ORGANIZADOR.
- e. O ORGANIZADOR fará um seguro saúde privado para cada um dos integrantes do grupo que participarem da viagem de premiação, tanto estudantes quanto educadores. As despesas com esses seguros de saúde serão integralmente pagas pelo ORGANIZADOR. Os educadores e os familiares e responsáveis pelos estudantes deverão observar as características da contratação do seguro, descritas na apólice como o tipo cobertura e o valor coberto, que serão informadas pelo ORGANIZADOR antes da viagem.
- f. É dever dos pais ou responsáveis pelos estudantes com idade inferior a 18 anos informar ao ORGANIZADOR eventuais questões de saúde relativas aos estudantes, como doenças, cirurgias e restrições alimentares.
- g. Os pais ou responsáveis pelos estudantes com idade inferior a 18 anos deverão se informar no Juizado de Menores de sua cidade/estado sobre os documentos necessários para autorizar a viagem dos menores, já que eles viajarão desacompanhados de seus familiares. Os pais ou responsáveis deverão providenciar essas documentações e entregá-las aos educadores.
- h. Os 2 educadores das equipes vencedoras ganharão R\$ 500,00 (quinhentos reais) cada para investir em um curso de formação ou capacitação a sua escolha.
- i. 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 em uma celebração com os demais integrantes da equipe que não puderam participar da viagem, devido à restrição da cláusula 3.2.1 a/b, 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 jovens e os educadores vierem a escolher. O valor em questão será entregue aos educadores que se responsabilizarão pelo aqui disposto.

3.2.2 Categorias Programa Parceria Votorantim pela Educação

Em 2016, o Criativos da Escola firmou uma parceria com o Programa Parceria Votorantim pela Educação (PVE) que contempla uma premiação local para os projetos inscritos nos municípios participantes do PVE. Os municípios são: Alumínio (SP), Aracruz (ES), Aripuanã (MT), Brasilândia (MS), Caçapava do Sul (RS), Conceição da Barra (ES), Governador Mangabeira (BA), Imbituba (SC), Juiz de Fora (MG), Juquiá (SP), Niquelândia (GO), Paulista (PE), Primavera (PA), Rondon do Pará (PA), São Gonçalo do Abaeté (MG), Selvíria (MS) e Três Marias (MG).

a. Categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação

Dentre as inscrições provenientes dos 17 municípios participantes da Parceria Votorantim pela Educação serão premiados até 2 projetos por município.

- i. Os dois educadores das equipes vencedoras de cada município ganharão R\$ 500,00 (quinhentos reais) cada para investir em um curso de formação ou capacitação a sua escolha ou ainda em materiais que contribuam para o seu desenvolvimento pessoal ou profissional.
- ii. As equipes vencedoras que pertencerem a uma escola, entidade social, fundação ou instituto ganharão R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais), que devem ser, obrigatoriamente, investidos em uma celebração com os demais integrantes da equipe e a comunidade e/ou no aprimoramento do projeto. Caso optem pela celebração, ela poderá ser uma festa, um passeio ou qualquer outra alternativa que os jovens e os educadores vierem a escolher. O valor em questão será entregue aos educadores que se responsabilizarão pelo aqui disposto.
- iii. A seleção dos projetos que serão premiados será feita através dos critérios de avaliação descritos no item 3.1. Dependendo da qualidade dos projetos inscritos, o ORGANIZADOR poderá premiar 1 ou 2 projetos ou até mesmo decidir não premiar iniciativa alguma, caso o nível de qualidade dos mesmos esteja abaixo do exigido no desafio. A avaliação das inscrições será feita por uma comissão, juntamente com o ORGANIZADOR, como será detalhado no item 3.3.2.

b. Categoria Destaque Parceria Votorantim pela Educação

Dentre os projetos premiados na categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação, será escolhido 1 projeto que mais se destacar com base nos critérios de avaliação (item 3.1). Ele será o premiado na categoria Destaque Parceria Votorantim pela Educação.

- i. A equipe autora do projeto premiado e seu(s) tutor(e)s ganharão uma viagem de 3 dias para um destino surpresa no Brasil, com as equipes dos 10 projetos vencedores na Categoria Destaque Nacional, que será agendada para o período de 1 a 20 de dezembro de 2016. O prêmio é limitado a 5 alunos e 2 educadores por equipe.
- ii. As equipes que tiverem mais de 5 crianças ou adolescentes deverão escolher 5 delas para representar a equipe na viagem e na celebração. Os jovens serão acompanhados na viagem pelos 2 educadores que participaram e/ou acompanharam o projeto.
- iii. Durante a viagem as equipes vencedoras participarão de um evento de celebração dos premiados e de oficinas de criação e inovação.
- iv. Todas as despesas da viagem como passagem, hospedagem, alimentação e transporte serão pagas pelo ORGANIZADOR.
- v. O ORGANIZADOR fará um seguro saúde privado para cada um dos integrantes do grupo que participarem da viagem de premiação, tanto estudantes quanto educadores. As despesas com esses seguros de saúde serão integralmente pagas pelo ORGANIZADOR. Os educadores e os familiares e responsáveis pelos estudantes deverão observar as características da contratação do seguro, descritas na apólice como o tipo cobertura e o valor coberto, que serão informadas pelo ORGANIZADOR antes da viagem.
- vi. É dever dos pais ou responsáveis pelos estudantes informar ao ORGANIZADOR eventuais questões de saúde relativas aos estudantes, como doenças, cirurgias e restrições alimentares.
- vii. Os pais ou responsáveis pelos estudantes com idade inferior a 18 anos deverão se informar no Juizado de Menores de sua cidade/estado sobre os documentos necessários para autorizar a viagem dos menores, já que eles viajarão desacompanhados de seus familiares. Os pais ou responsáveis deverão providenciar essas documentações e entregá-las aos educadores.
- viii. Além da viagem, o grupo autor do projeto vencedor ganhará duas oficinas:
 - (a) oficina de produção audiovisual para sala de aula, com uso de celulares, realizada pelo Canal Futura no município para até 20 educadores. Caso o número de vagas oferecidas não for preenchido pelos educadores da escola ou organização do projeto premiado, os educadores responsáveis pelo mesmo poderão convidar outros educadores de outras escolas do município para participarem das oficinas.

(b) oficina de animação, realizada pelo Canal Futura também no município para até 20 crianças e jovens. Caso o número de vagas oferecidas não for preenchido pelos integrantes do grupo vencedor, os mesmos poderão convidar outros educadores, crianças e jovens de outras organizações do município para participarem das oficinas.

3.3 Como será feita a seleção dos premiados em cada uma das categorias?

O processo de escolha dos projetos que serão premiados em cada uma das 3 categorias do desafio, terá como base os critérios descritos no item 3.1. Os responsáveis pela avaliação e suas etapas são detalhados a seguir.

3.3.1 Categoria DESTAQUE NACIONAL

- a. O processo seletivo será dividido em 2 fases. Na primeira, uma equipe, formada por funcionários e colaboradores do ORGANIZADOR avaliará todos os inscritos no desafio e fará a pré-seleção dos 20 a 30 melhores projetos, que farão parte do grupo de semifinalistas.
- b. A escolha final dos 10 projetos vencedores da Categoria Destaque Nacional será realizada por uma comissão avaliadora composta por funcionários do ORGANIZADOR e representantes de parceiros do ORGANIZADOR. Os 10 vencedores serão escolhidos dentre os 20 a 30 semifinalistas.
- c. O resultado dos 10 projetos vencedores será divulgado no site do concurso no mês de novembro (data a ser confirmada).
- d. Os vencedores da categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação poderão ser premiados também nas categorias Destaque Nacional e Destaque Parceria Votorantim pela Educação. Neste caso, como os educadores já haverão recebido os R\$ 500 para investir em formações (item 3.2.2/a/i) e os R\$ 1.500 para realizar um evento de comemoração com a comunidade (item 3.2.2/a/ii), eles não serão contemplados com os prêmios descritos nos itens 3.2.1/h e 3.2.1/i.

3.3.2 Categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação

- a. Em cada um dos 17 municípios pertencentes a Parceria Votorantim pela Educação, será formada uma comissão especial que colaborará com a avaliação e seleção dos projetos que serão premiados na categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação.
- b. Os integrantes dessa comissão especial serão indicados pelos mobilizadores da Votorantim (funcionários responsáveis pelo programa localmente), sob a orientação do formador da Comunidade Educativa CEDAC, parceiro técnico do programa Parceria Votorantim pela Educação.

- c. A escolha dos vencedores será feita pela comissão juntamente com o ORGANIZADOR, e terá como base a avaliação dos projetos nos critérios de seleção do Desafio Criativos da Escola (item 3.1).
- d. O resultado dos projetos vencedores será divulgado no site do concurso no mês de novembro (data a ser confirmada).

3.3.3 Categoria Destaque Parceria Votorantim pela Educação

- a. O processo seletivo será dividido em 2 fases. Na primeira, uma equipe, formada por funcionários e colaboradores do ORGANIZADOR, do INSTITUTO VOTORANTIM e da Comunidade Educativa CEDAC, fará a pré-seleção dos 3 a 5 melhores projetos dentre todos os premiados na categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação.
- b. A escolha final do projeto vencedor da Categoria Destaque Nacional será realizada por uma comissão avaliadora composta por funcionários do ORGANIZADOR e representantes de parceiros do ORGANIZADOR. O projeto vencedor serão escolhidos dentre os 3-5 semifinalistas.
- c. O resultado será divulgado no site do concurso no mês de novembro (data a ser confirmada).

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 das Comissões Avaliadoras (Categorias Destaque Nacional e Destaque PVE) e das Comissões Especiais (Categoria Destaque Municipal Parceria Votorantim pela Educação), sejam funcionários, colaboradores ou parceiros do ORGANIZADOR, ou representantes dos Municípios e da

sociedade civil, não poderão ter qualquer vínculo com as escolas e/ou instituições participantes do concurso.

- 5.2 As decisões da Comissão Avaliadora e das COMISSÕES ESPECIAIS serão soberanas, sendo vedado o questionamento ou a apresentação de recursos contra suas decisões.