

REGULAMENTO

8º DESAFIO FAÇA ACONTECER - 2024



1 - DO DESAFIO

O 8º Desafio Faça Acontecer é uma proposta de mobilização social para os jovens das escolas municipais, estaduais e particulares de Lençóis Paulista, Agudos, Alfredo Guedes, Macatuba e Borebi.

1.1 Objetivo:

Por meio da escolha de um tema, OS ALUNOS devem:

- a) Identificar problemas da escola e/ou comunidade de seu entorno, para estimular ideias criativas e inovadoras com capacidade para gerar soluções.
- b) Desenvolver ações de mobilização, conscientização e transformação da realidade local (escola e/ou seu entorno) para minimizar o impacto ou mesmo a resolução da problemática escolhida.

1.2 Problemática:

Entendendo que diversos problemas sociais afetam a escola e seu público envolvido direta e indiretamente, como: drogas, violência, sexualidade, saúde, entre outros, a proposta do desafio é envolver adolescentes estudantes na busca de solução para problemas comuns. A partir da identificação e entendimento destes, os jovens se propõem a mobilizar e buscar parcerias com a comunidade onde a instituição de ensino está inserida, bem como a promover o protagonismo juvenil em prol da transformação de seu entorno. Desse modo, os jovens interessados em envolver-se na identificação e reflexão sobre os problemas encontrados podem multiplicar estas ideias por meio de ações em conjunto com a própria instituição de ensino para diminuir ou erradicar tais situações em sua comunidade.

2 – DOS REQUISITOS

2.1 Requisitos dos participantes:

- i. Estudar em escolas das cidades Lençóis Paulista, Agudos, Alfredo Guedes, Macatuba e Borebi;
- ii. Ter entre 13 e 18 anos no ato da inscrição;

iii. Estar regularmente matriculados em uma instituição de ensino.

2.2 Requisitos das equipes:

- i. Ter de 5 a 10 alunos;
- ii. Ter coordenador(a) ou profissional escolar indicado(a) pela escola para dar suporte na condução das entregas e apoio nas ideias e engajamento;
- iii. Eleger capitã(o) como responsável por todos os envios previstos neste regulamento.

Obs.: Cada aluno(a) só pode participar de uma única equipe.

2.2 No decorrer do Desafio, poderão entrar ou sair outros componentes do grupo desde que não seja ferido o número mínimo e máximo permitido de participantes. Poderá também haver a substituição de componentes da equipe, bem como do tema, mediante documento por escrito da pessoa que está deixando o grupo e indicando sua substituta. Além do documento, será necessária a mudança da foto da equipe, que deverá ser enviada imediatamente após a troca. Tal trâmite só poderá ser realizado até dia 22/10, antes da conclusão da etapa final.

3 – DAS INSCRIÇÕES

3.1 Para efetivar a inscrição, cada equipe deve realizar o preenchimento do *formulário 1*, disponível no site www.desafiofacacontecer.org, até o dia 9/09/2024. Neste formulário, a equipe deverá identificar a/o capitã(o) da equipe, além de preencher os dados de todos os participantes.

3.2 Como complemento da inscrição, cada equipe deverá escolher um tema para desenvolvimento do projeto. Os temas são:

- i. Cidadania;
- ii. Drogas;
- iii. Educação;
- iv. Meio ambiente;
- v. Mercado de trabalho;
- vi. Saúde;
- vii. Sexualidade;
- viii. Violência;
- ix. Redes sociais;
- x. Ciência e Tecnologia

3.2.1 No caso de a escola inscrever mais que um projeto, estes podem tratar ou não de temas diferentes (desde que quando sobre o mesmo macrotema, cada projeto contemple assuntos e ações completamente diferentes).

3.2.2 A equipe é que deve escolher o tema do projeto a ser desenvolvido. A escola e seu/sua representante (coordenador/a ou profissional indicado) devem apoiar a discussão e as ações, articulando infraestrutura, espaço e horário para desenvolver o projeto com sucesso. Os debates podem extrapolar o ambiente escolar e envolver a comunidade, caso os jovens entendam isso como parte do problema e/ou de sua solução.

4 – DAS ENTREGAS

4.1 ESCOLHA DO TEMA E APRESENTAÇÃO DA EQUIPE

A equipe deve escrever uma apresentação de seus membros, suas qualidades, talentos e qual seu papel e função no grupo (os alunos poderão descobrir outras habilidades no decorrer do projeto), bem como inserir uma foto de toda equipe, com tamanho mínimo de 1 MB e máximo de 10 MB, no formato .jpeg ou .jpg, conforme solicitado no *formulário 1* – disponível no site: www.desafiofacacontecer.org. Após a inscrição, cada equipe receberá uma numeração de identificação que será divulgada no dia 10/09/2024, por WhatsApp e/ou e-mail.

4.2 DEFINIÇÃO DO PROJETO

A equipe deve escrever um projeto, seguindo a estrutura oferecida no *formulário 2* – disponibilizado no site www.desafiofacacontecer.org

4.3 EXECUÇÃO DO PROJETO - AÇÃO

Deve ser preenchido e anexado o cronograma das etapas da ação (*formulário 3*) no *formulário 2*, que também será disponibilizado pelo www.desafiofacacontecer.org. Deve ser respeitado o cronograma da execução do projeto, sabendo que cada etapa descrita no mesmo deve acontecer a partir da proposta no calendário das entregas, ou seja, nenhum projeto deve ser começando antes do início deste desafio.

Como apoio para o preenchimento dos *formulários 2 e 3*, serão disponibilizados links de vídeos disponíveis na plataforma. As equipes que assistirem a todos os vídeos irão somar 2 pontos, já as que não assistirem a 100% dos vídeos, não pontuarão. Para acessar os vídeos, os capitães receberão um *login* de usuário e senha, por e-mail, que possibilitarão acesso a plataformas restritas.

4.4 PRODUÇÃO E ENTREGA DO VÍDEO

Para contextualizar o problema, a mobilização e a reflexão da melhoria e/ou solução proposta, deverá ser criado um vídeo, em formato AVI ou mp4, com no mínimo 720X480 pixels, em que será permitido o uso de depoimentos, fotos, apresentações em powerpoint, desenhos, entrevistas, músicas, poemas, entre outros recursos – dentro do tempo estabelecido neste regulamento.

- É importante dar atenção à iluminação e ao áudio (som) para obter máxima qualidade, lembrando que má compreensão do que for apresentado pode prejudicar a avaliação dos projetos.

- O vídeo a ser entregue deve ser editado com tempo final de 2 a 3 minutos e enviado pelo site www.desafiofacacontecer.org. Antes de ser enviado, o vídeo deverá ser salvo com o nome da escola e nome do projeto que está concorrendo, como neste exemplo: ESCOLA_PROJETO (exemplo: SESI_DIREITOS E DEVERES).

- Inserir também as exigências divulgadas no item 5.5.

4.5 CRONOGRAMA DAS ENTREGAS:

| ETAPAS | ATIVIDADES | DATAS - CHAVE | | | | | | | | | | |
|---|--|-------------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------|-----------|-----------|------------|-------|-----------|
| | | A partir de 25/08 | Até 09/09 | Até 17/09 | Até 20/09 | 25/09 | 02/10 | Até 22/10 | Até 25/10 | 27 a 29/10 | 11/11 | Até 29/11 |
| LANÇAMENTO DO DESAFIO | Conhecer o regulamento | X | | | | | | | | | | |
| | Engajar colegas | X | | | | | | | | | | |
| ESCOLHA DO TEMA E APRESENTAÇÃO DA EQUIPE (ETAPA 1) | Definir o tema e nome para o projeto | | X | | | | | | | | | |
| | Fazer inscrição pelo site e apresentação da equipe (formulário 1) | | X | | | | | | | | | |
| DEFINIÇÃO DO PROJETO (ETAPA 2) | Entregar o projeto (formulário 2) | | | X | | | | | | | | |
| | Entregar o cronograma de atividades a realizar (formulário 3) | | | X | | | | | | | | |
| FEEDBACK | ETAPA 2 | | | | X | | | | | | | |
| CORREÇÕES ETAPA 2: Se for necessário realizar alguma correção no projeto antes de executá-lo. | | | | | | X | | | | | | |
| REUNIÃO CAPITÃES* | | | | | | | X | | | | | |
| EXECUÇÃO DO PROJETO - AÇÃO | Executar as etapas descritas no cronograma entregue: Coletar registros das tarefas com fotos, gravação, entrevistas, música, apresentação em PowerPoint etc. | | | | | X | | X | | | | |
| PRODUÇÃO E ENTREGA DO VÍDEO | Realizar produção, edição e entrega do vídeo | | | | | | | | X | | | |
| | Promover engajamento dos vídeos nas redes sociais | | | | | | | | | X | | |
| FINAL | Apresentar resultados | | | | | | | | | | X | |
| | Premiar os Vencedores | | | | | | | | | | X | |
| Premiação | Viagem cultural* | | | | | | | | | | | X |

*A reunião acontecerá na sede do Instituto LideraJovem (Rua Coronel Joaquim Anselmo Martins, 818 – centro. Lençóis Paulista) às 10h. Os capitães de todas as equipes devem comparecer. Caso o capitão de alguma equipe não possa participar, deve enviar um representante.

*Dentro das opções fornecidas pelo realizador do Desafio Faça Acontecer, o Instituto LideraJovem.

5 – DA AVALIAÇÃO

5.1 Os trabalhos apresentados serão examinados por uma Comissão Julgadora, composta por, no mínimo, cinco membros a serem indicados pelo Instituto LideraJovem.

5.2 A Comissão Julgadora deverá eleger, entre os trabalhos desenvolvidos pelos alunos e escolas participantes, os vencedores de cada categoria abaixo descrita:

- i. Prêmio Faça Acontecer
- ii. Destaque Visão de Mundo
- iii. Destaque Inovação
- iv. Destaque Mobilização
- v. Assunto Relevante

5.3 Caso a Comissão Julgadora em conjunto com os organizadores identifique algum projeto destaque em categoria distinta das já definidas nesta premiação, poderá ser criada uma nova.

5.4 O produto final valerá desde que as outras etapas sejam entregues dentro dos prazos estipulados neste regulamento.

5.5 O produto final (vídeo) deverá:

- i. ter duração de 2 a 3 minutos;
- ii. conter uma abertura com a logomarca do Desafio Faça Acontecer 2024;
- iii. ter título incluindo o tema escolhido;
- iv. utilizar músicas com direitos autorais liberados (trilha branca*);
- v. finalizar com o nome dos participantes, coordenador ou responsável e escola;
- vi. conter logomarca do Instituto LideraJovem, Lwart Soluções Ambientais, Bracell e parceiros**, caso houver.

*Trilha branca: Adicionar uma música de fundo é uma das maneiras mais simples de incrementar seu vídeo e deixá-lo mais profissional. No entanto, **não podemos usar qualquer música**, principalmente de nossos artistas prediletos. Todas elas são protegidas pelas leis de direitos autorais, mesmo se o vídeo não tiver intenção comercial. Estas músicas, que às vezes são chamadas de **músicas sem copyright** ou **trilha branca**, podem ser utilizadas livremente em vídeos, comerciais, documentários, ou mesmo jogos e aplicativos. Usar uma música comercial em seus vídeos é **proibido por lei**, e, portanto, se você fizer upload para o YouTube sem ter acesso aos direitos correspondentes, seu vídeo será derrubado. E, no caso do Desafio, seu vídeo não poderá participar do concurso. Pesquisar mais informações na internet (trilhas brancas disponíveis).

**Para a prospecção das parcerias, as equipes devem solicitar ofício a suas escolas.

5.6 As logomarcas oficiais do concurso serão disponibilizadas no drive: [Clique aqui!](#)

5.7 Os critérios de 'Qualidade' e 'Avaliação' serão pontuados da seguinte forma:

a. PRAZOS

| AValiação QUANTITATIVA | ENTREGAS | PONTUAÇÃO MÁXIMA | PRAZOS / PONTUAÇÃO | |
|-------------------------------|---|---------------------|--|---|
| | ▪ Formulário 1 (tema, equipe, ...) | 2 | Entregas até 9/09 2 pontos | Entregas até 10/09 NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos. |
| | ▪ Formulários 2 e 3 (descrição do Projeto e cronograma da ação) | 4 | Entregas até 17/9 4 pontos | Entregas até 18/9 NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos. |
| | ▪ Vídeo | 2 | Entregas até 25/10 2 pontos | Entregas até 26/10 NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos. |
| | TOTAL | ATÉ 8 PONTOS | Entregas após o prazo de <u>um dia</u> serão aceitas, porém não valendo pontos. | |

b. DURAÇÃO DO VÍDEO FINAL

| | | | |
|-------------------------------|---------------------------------|---|--|
| AValiação QUANTITATIVA | VÍDEO | 2 PONTOS | 0 |
| | | Vídeo com duração entre 2 e 3 minutos - integral | Vídeo com duração inferior a dois minutos ou superior a três minutos – parcial |
| | CRITÉRIOS DO VÍDEO FINAL | 2 PONTOS | 0 |
| | | (abertura, créditos, encerramento, patrocínios, conforme orientação no regulamento) | (sem alguns dos critérios do vídeo, estabelecidos no regulamento) |
| TOTAL | | | EQUIPE PODE GANHAR ATÉ 4 PONTOS |

c. RUBRICS – DETALHAMENTO DOS CRITÉRIOS QUALITATIVOS DE AVALIAÇÃO

| AVALIAÇÃO QUALITATIVA | | 1 a 2 pontos | 3 a 4 pontos | 5 a 6 pontos | 7 a 8 pontos |
|------------------------------|---|---|--|---|---|
| PROJETO | <i>Definição do Problema</i> | Nenhuma clareza na definição do problema a ser solucionado. | Pouca clareza na definição do problema a ser solucionado | Consegue definir o problema. | Demonstra claramente a definição do problema a ser solucionado. |
| | <i>Ideia de Mobilização</i> | Não tem clareza do público-alvo e da mobilização pretendida. Demonstra poucas parcerias. | Pouca mobilização e parcerias. | Consegue demonstrar a ideia de mobilização e parcerias para engajar o público-alvo. Bom envolvimento de outros atores na divulgação | Surpreende com a mobilização e parcerias para engajar o público-alvo no problema e solução. |
| | <i>Resolução, Solução e Melhorias para o Problema</i> | Não apresenta solução para o problema apresentado. | Consegue poucas soluções e/ou melhorias para o problema proposto. | Apresenta soluções simples para o problema, bem como melhorias e sua resolução. | Surpreende com as soluções apresentadas para resolução do problema proposto. |
| VÍDEO | <i>Enredo</i> | Não contextualiza claramente o problema, causas e consequências, sem mobilização, apresentando apenas o público-alvo. | Apresenta pouca contextualização do problema, causas e consequências, público-alvo e pouca mobilização com soluções propostas. | Apresenta o problema, causas e consequências, público-alvo e alguma mobilização com soluções propostas. | Mostra claramente a definição do problema, causas e consequências, público-alvo e a mobilização com soluções propostas. |
| | <i>Desempenho: Som, imagem, qualidade</i> | Não usou ou usou poucos recursos, o que não apoiou a comunicação de sua mensagem. | Utilização de poucos recursos, com baixa relação com a mensagem principal. | Geralmente utiliza recursos que apoiam a mensagem com coerência. | Coerência dos recursos como música, imagens, relatos, entrevistas, poemas com a mensagem proposta. Surpreende em relação à visão sobre o problema |
| | <i>Criatividade do Vídeo</i> | Não demonstra criatividade para transmitir a mensagem e utiliza pouca ou nenhuma tecnologia. | Apresenta pouca criatividade para transmitir a mensagem, usando pouca tecnologia. | Consegue transmitir com criatividade a mensagem da ação, utilizando alguma variedade de tecnologias. | Consegue, com criatividade e inovação, transmitir a mensagem da ação. Usa variedade de tecnologias. |
| | <i>Engajamento com o público</i> | Não mostra ação de mobilização. Não apresenta entrevistas ou pesquisas com o público envolvido. | Demonstra pouco envolvimento com o público dentro do problema proposto, com poucas opiniões do público. | Demonstra o envolvimento com o público dentro do problema proposto com pouca clareza das opiniões do público. | Demonstra o envolvimento com o público dentro do problema proposto e o mostra como parte interessada e envolvida na solução. |

* Somente notas inteiras serão consideradas

d. TABELA DE PONTUAÇÃO FINAL

| RESUMO DAS PONTUAÇÕES | | TOTAL DE PONTOS DE CADA ETAPA |
|-------------------------------|------------------------------------|-------------------------------|
| PRAZOS | Entregas | Até 8 Pontos |
| | Assistir aos vídeos de apoio | Até 2 pontos |
| | Vídeo Final Completo | Até 4 Pontos |
| PROJETO | Definição do Problema | Até 8 Pontos |
| | Ideia de Mobilização | Até 8 Pontos |
| | Resolução, Solução e Melhorias | Até 8 Pontos |
| VÍDEO FINAL | Enredo | Até 8 Pontos |
| | Desempenho: Som, Imagem, Qualidade | Até 8 Pontos |
| | Criatividade | Até 8 Pontos |
| | Engajamento com o Público | Até 8 Pontos |
| TOTAL MÁXIMO DE PONTOS | | 70 |

BÔNUS: Serão considerados como bônus: o número de curtidas, compartilhamentos e visualizações (site Desafio Faça Acontecer e YouTube), conforme item de engajamento dos vídeos no cronograma: até 4 pontos

6 – DA CLASSIFICAÇÃO

6.1 As entregas fora dos prazos estabelecidos serão aceitas desde que as etapas anteriores tenham sido recebidas e aprovadas pela comissão organizadora. Porém, não serão pontuadas.

6.2 Em caso de empate no Prêmio Faça Acontecer, a avaliação ficará a cargo da comissão coletiva de jurados em conjunto com os organizadores.

7 – DA PREMIAÇÃO

7.1 Os projetos serão premiados da seguinte forma:

- i. Um projeto vencedor para o prêmio “Faça Acontecer 2024”;
- ii. Um projeto vencedor para a categoria Destaque Visão de Mundo;
- iii. Um projeto vencedor para a categoria Destaque Inovação;
- iv. Um projeto vencedor para a categoria Destaque Mobilização;
- v. Um projeto vencedor para a categoria Assunto Relevante;

7.2 A premiação do projeto vencedor para o prêmio “Faça Acontecer 2024” será:

i um Troféu para a escola;

ii. um leitor de livro digital (*Kindle*) para o/a professor(a) ou responsável pela equipe;

iii. uma camiseta do Desafio Faça Acontecer 2024, uma medalha e uma viagem de intercâmbio científico cultural, em uma cidade que os integrantes da equipe podem escolher de acordo com as opções oferecidas pelo Instituto LideraJovem, a ser definida no período da visita, com transporte, alimentação e entrada patrocinados pelo Instituto LideraJovem.

7.3 A premiação dos projetos vencedores de cada categoria destaque descrita no art. 7.1 será:

i. um Troféu para a escola;

ii. uma Echo pop Alexa, para o/a professor(a) ou responsável da escola;

iii. uma camiseta do Desafio Faça Acontecer 2024 e uma medalha para cada aluno da equipe.

7.4 O resultado do Desafio será divulgado no dia 11 de novembro de 2024 em Lençóis Paulista no Teatro Municipal de “Adélia Lorezentti”, em horário a ser definido e informado posteriormente.

7.5 A divulgação dos vencedores será seguida da apresentação de seus vídeos e, entrega dos prêmios. Todos os vídeos participantes do Desafio ficarão disponíveis para visualizações.

7.6 A comissão julgadora estará presente, bem como os representantes das escolas, coordenadores, membros das empresas patrocinadoras, imprensa e autoridades locais.

8 – DAS TORCIDAS

8.1 No dia da premiação final, as escolas podem levar todos os alunos envolvidos nas ações, uma torcida de até 40 pessoas por escola e aberto a comunidade.

8.2 A torcida mais animada também receberá brindes.

9 – DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1 A participação no concurso está condicionada à cessão pelos participantes do direito de uso de seu nome, imagem e voz, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, em todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado aos interesses do Instituto LideraJovem.

9.2 Os participantes comprometem-se a respeitar os direitos de terceiros e solicitar a todos que eventualmente apareçam no material produzido que autorizem a divulgação de imagem, voz,

depoimento, nome, entre outros atributos pessoais (documento disponibilizado para downloads no site do Desafio).

9.3 Não será permitida produção de materiais com conteúdo e atos impróprios a critério da comissão julgadora.

9.4 Os prêmios são intransferíveis. Ou seja, somente os vencedores poderão usufruí-los.

9.5 O prazo para uso dos prêmios será definido junto com a escola vencedora, com previsão de término para usufruí-lo até dia 29/11/2024.

9.6 Informações ou dúvidas: fone (014) 3264.8888, WhatsApp 99799.1571 ou pelo e-mail: desafiofacaacontecer@gmail.com

9.7 Qualquer situação não tratada neste regulamento será avaliada pela Comissão coletiva de jurados em conjunto com os organizadores.

COMISSÃO ORGANIZADORA

Instituto LideraJovem