

REGULAMENTO

10º DESAFIO FAÇA ACONTECER -2026



1 - DO DESAFIO

O 10º Desafio Faça Acontecer é uma proposta de mobilização social para os jovens das escolas municipais, estaduais e particulares de Lençóis Paulista, Macatuba, Borebi e Lucianópolis.

1.1 Objetivo:

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

- Identificar problemas da escola e/ou comunidade de seu entorno, para estimular ideias criativas e inovadoras com capacidade para gerar soluções.
- 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:

- Estudar em escolas das cidades Lençóis Paulista, Macatuba, Borebi e Lucianópolis;
- Ter entre 13 e 18 anos no ato da inscrição;
- Estar regularmente matriculados em uma instituição de ensino.
- Estar matriculado no 8º ano do EF até o 3º do EM

2.2 Requisitos das equipes:

- Ter de 5 a 10 alunos; *
- Ter coordenador(a) ou profissional escolar indicado(a) pela escola para dar suporte na condução das entregas e apoio nas ideias e engajamento;
- 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 09/10/2026, 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.desafiofacaatecer.org, até o dia 11/09/2026. 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; | VI. Saúde; |
| II. Drogas; | VII. Sexualidade; |
| III. Educação; | VIII. Violência; |
| IV. Meio ambiente; | IX. Redes sociais; |
| V. Mercado de trabalho; | X. Ciência e Tecnologia; |

3.2.1 No caso da 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.desafiofacaatecer.org. Após a inscrição, cada equipe receberá uma numeração de identificação que será divulgada no dia 12/09/2026, 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.desafiofacaatecer.org

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 à plataformas restritas.

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.desafiofacaatecer.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 começado antes do início deste desafio.

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 a 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.desafiofacaacontecer.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: VERABRAGA_SAUDE).
- Inserir também as exigências divulgadas no item 5.5

*Para utilização de imagens ou de pessoas nos depoimentos e entrevistas, deverá utilizar o termo de uso de imagem para cada pessoa: [Clique aqui](#) para acessar o modelo a ser utilizado.

4.5 CRONOGRAMA DAS ENTREGAS:

ETAPAS	ATIVIDADES	DATAS-CHAVES										
		A partir de 30/08	Até 11/09	Até 18/09	Até 22/09	25/09	28/09	Até 20/10	Até 21/10	23 a 25/10	04/11	Até 27/11
LANÇAMENTO DESAFIO	Conhecer o regulamento	x										
	Engajar colegas	x										
ESCOLHA DO TEMA E A APRESENTAÇÃO DA EQUIPE (ETAPA 1)	Definir o tema e o nome para o projeto		x									
	Fazer inscrição pelo site e apresentação da equipe (Formulário 1)		x									
DEFINIÇÃO DO PROJETO (ETAPA 2)	Entregar projeto (Formulário 2)			x								
	Entregar 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, gravações, entrevistas, músicas, apresentação em Powerpoint, etc.							x				
PRODUÇÃO E ENTREGA DE VÍDEO	Realizar produção, edição e entrega do vídeo								x			
	Promover engajamento dos vídeos nas redes sociais									x		
FINAL	Apresentar resultados										x	
	Premiar vencedores										x	
PREMIAÇÃO	Viagem cultural **											x

*A reunião acontecerá na sede do Instituto LideraJovem (Rua Coronel Joaquim Anselmo Martins, 818 – Centro. Lencóis Paulista) às 17h. 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 avaliar, entre os trabalhos desenvolvidos (projeto e vídeo) pelos alunos e escolas participantes.

5.2.1 As categorias avaliadas serão as seguintes:

- 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 2026;
- 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 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 11/09/26 2 pontos	Entregas até 12/09 NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	Formulários 2 e 3 (descrição do Projeto e cronograma da ação)	4	Entregas até 18/09/25 4 pontos	Entregas até 19/09 NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	Vídeo	2	Entregas até 21/10/26 2 pontos	Entregas até 22/10 NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	TOTAL	ATÉ 8 PONTOS	<i>Entregas após o prazo de <u>um dia</u> serão aceitas, porém <u>não valendo pontos</u>.</i>	

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		INICIAL 1 a 2 pontos	EM DESENVOLVIMENTO 3 a 4 pontos	ADEQUADO 5 a 6 pontos	EXCELENTE 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>Estratégia 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
	Estratégia de Mobilização	Até 8 Pontos
	Resolução, Solução e Melhorias	Até 8 Pontos
VÍDEO FINAL	Enredo	Até 8 Pontos
	Uso de recursos audiovisuais	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 2026”;
- 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 2026” 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 2026, 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 2026 e uma medalha para cada aluno da equipe.

7.4 O resultado do Desafio será divulgado no dia 04 de novembro de 2026 em Lençóis Paulista no Teatro Municipal de “Adélia Lorezenti”, 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 no canal do Youtube do Instituto LideraJovem.

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. (Clique aqui)

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 27/11/2026.

9.6 Informações ou dúvidas: (14)99799-1571 ou pelo e-mail: comunica@liderajovem.org

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

Lençóis Paulista, 22 de julho de 2026.

COMISSÃO ORGANIZADORA
Instituto LideraJovem

