



inovação

Instituto de Estudos e Pesquisas Inovação

Município de Três Palmeiras

Secretaria Municipal de Educação

**REGULAMENTO DO CONCURSO PARA ESCOLHA DO MASCOTE
DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**



TRÊS PALMEIRAS

PREFEITURA MUNICIPAL PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA

Disponível no site: <http://www.trespalmeiras.rs.gov.br/>

A Prefeitura Municipal de Três Palmeiras, através da Secretaria de Educação, torna pública, para conhecimento dos interessados, a abertura de CONCURSO PARA PRODUÇÃO E ESCOLHA DO MASCOTE que irá representar a evolução municipal. O elemento gráfico deve sintetizar o marco de uma nova Era na educação do município, onde essa terá como premissa a implantação de um novo e inovador formato e métodos de aprendizagem e ensino. Deve refletir as melhorias contínuas derivadas de uma Educação Inovadora, mediante as cláusulas e condições expressas neste regimento.

CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DO CONCURSO:

- * Enfatizar na rede de ensino a importância da participação coletiva e a cultura educacional de aprendizado inovador, transformador e de oportunidades no cotidiano das escolas e de sua comunidade;
- * Envolver alunas e alunos, professores e a comunidade escolar num programa diversificado de ações, de forma a vivenciarem, como atuantes na educação, o processo de transformação do sistema escolar;
- * Inserir alunas e alunos das escolas da rede pública do município de Três Palmeiras, no contexto do Projeto, preparando-os para participarem efetivamente como sujeitos críticos e produtores de informações, pesquisadores e formadores de opiniões e ações de melhorias.

1. O presente CONCURSO regulamenta que:

1.1 - O presente CONCURSO se trata de uma atividade educacional e visa estimular a produção artística dos jovens e crianças, desenvolvendo aspectos relacionados à criatividade, à educação, integração e incentivo, objetivando oportunizar uma ampla participação de alunos, escolas, comunidades e famílias;

1.2 - Este CONCURSO compreende que cada escola, devidamente inscrita, possa apresentar dois projetos(modelos) por turma escolar contendo uma

imagem/desenho/arquivo/protótipo de um MASCOTE e uma palavra, representando um nome para o MASCOTE da “EDUCAÇÃO INOVADORA”.

1.3 - Este CONCURSO tem caráter recreativo-educacional-criativo;

1.4 - A participação neste CONCURSO é voluntária e totalmente gratuita e sujeita todas as ESCOLAS participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Desta forma, a ESCOLA participante, no ato de sua inscrição, adere a todas as disposições, declarando que LEU, COMPREENDEU, TEM TOTAL CIÊNCIA E ACEITA, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento;

1.5 - O MASCOTE, tanto na sua representação através de imagem/desenho/arquivo/protótipo, produção artesanal, quanto na escolha de seu nome, deverá ser um trabalho resultado da criação intelectual de alunos devidamente matriculados na mesma ESCOLA participante, não sendo aceito cópia (total ou parcial) de representações já existentes, sob pena de desclassificação imediata da escola;

1.6 Não é permitido o envio de imagens/nomes de conteúdo impróprio ou contendo palavras de baixo calão ou ofensivas à moral e aos bons costumes, ou ainda que façam menção, direta ou indireta, sobre questões polêmicas referenciando marcas e produtos, hipótese na qual a ESCOLA, cujo aluno/grupo autor do projeto faça parte, será automaticamente desclassificada do presente CONCURSO, após análise da Comissão Organizadora;

1.7 O trabalho deverá ser realizado individualmente, ou em grupo de até cinco (05) alunas e alunos do Ensino Público.

2. O TEMA

2.1 - O desenho/arquivo/protótipo e o nome devem abordar temas relacionados a:

2.1.1 - Educação Inovadora, criatividade no aprendizado e no ensino, bem-estar no ambiente escolar, incentivos e sonhos com propósitos de crescer com a educação, emoji e Programa Juventude com Ideais.

2.1.2 Este mascote deve representar o estudante com “IDEAL” que buscamos em Três Palmeiras.

3. QUEM PODE PARTICIPAR

3.1 - O CONCURSO está aberto para inscrição das ESCOLAS municipais e estaduais do município de Três Palmeiras que ofereçam a etapa de escolarização referente a Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio-educação escolar do campo, indígena ou urbana-matriculados e frequentes na rede municipal e estadual de ensino;

3.2 - A ESCOLA que pretende participar do CONCURSO deverá observar os prazos estabelecidos no item 4 deste regulamento;

3.3 Cada ESCOLA inscrita poderá participar com o envio de 2 (dois) Protótipos MEI (Mascote de Educação Inovadora) para cada turma, após escolha interna de cada uma, sendo que o desenho/arquivo/protótipo e o nome devem ser sugerido pelo(s) mesmo(s) ALUNO(S) representante(S) de uma ESCOLA, respeitando os critérios estabelecidos no item 1.5 deste REGULAMENTO;

3.4 - A participação é gratuita;

3.5 - É VEDADA a participação de crianças/jovens que não estejam matriculadas e assíduas no ambiente escolar.

4. PRAZOS

ETAPAS DESCRIÇÃO PERÍODO:

- PRIMEIRA ETAPA: PUBLICAÇÃO NO SITE 16/03/2022.
- SEGUNDA ETAPA: INSCRIÇÕES DE 16/03/2022 A 25/03/2022.
- TERCEIRA ETAPA: ENTREGA DO PROJETO (MASCOTE/NOME) ATÉ 018/04/2022.
- QUARTA ETAPA: JULGAMENTO 18/04/2022 A 22/04/2022
- QUINTA ETAPA: DIVULGAÇÃO DO RESULTADO 29/04/2022.
- SEXTA ETAPA: EVENTO DE PREMIAÇÃO SEMANA DO MUNÍCIPIO.

4.1 INSCRIÇÕES:

4.1.1 - Para a inscrição no presente CONCURSO, a ESCOLA participante deverá acessar o endereço eletrônico <http://www.trespalmeiras.rs.gov.br> e realizar a inscrição no link do google forms disponibilizada, preencher as

informações e encaminhar para o e-mail: pmtpsmec2020@gmail.com

4.1.2 - Todo o processo de inscrição será realizado de forma on-line e somente serão aceitas e válidas as inscrições que se realizarem de tal forma;

4.1.3 - Após o envio, a ESCOLA deverá receber uma confirmação, por e-mail, de recebimento da Inscrição. Se esta confirmação não for recebida pela Escola até 25/03/2022, faz-se necessário a realização de uma nova inscrição, com justificativa de atraso.

4.2 ENTREGA E AVALIAÇÃO

4.2.1 - O desenho/arquivo/protótipo e nome do MASCOTE deverão ser entregues, para Direção da Escola, após a eleição em sala de aula por turma, de qual (AIS) projeto(S) será (ÃO) apresentado (S) para concorrer na final. Após, a Direção deverá encaminhar para Secretaria de Educação do município de Três Palmeiras, com os devidos dados de representatividade e informações dos participantes (alunos e escolas);

4.2.2 - O envio deve ser composto por um desenho/arquivo/protótipo ou o próprio MASCOTE, o nome, idade e etapa de ensino do (s) ALUNO (S) autor do protótipo e o nome sugerido para o MASCOTE, além de citar o nome do PROFESSOR que orientou o ALUNO/GRUPO (caso haja participação do mesmo);

4.2.3 - O desenho do MASCOTE deve ser apresentado com até 15 centímetros de altura e 15 centímetros de largura. NÃO deve apresentar nenhuma complementação de fundo, paisagens ou demais ilustrações, sendo SOMENTE a imagem do MASCOTE;

4.2.4 - O desenho, bem como o nome, deverá estar legível, ressaltando suas formas e cores, sujeito a desclassificação caso haja dificuldade de analisá-lo;

4.2.5 - O desenho/nome deve ser feito pelo (s) próprio (s) aluno (s), elaborados com técnicas livres de criação e arte, de próprio punho, ou ainda de forma digital;

4.2.6 - O desenho pode ser apresentado utilizando lápis de cor, canetas hidrográficas e lápis grafite, ou ainda apresentação através de software de

criação. No caso de apresentar o MASCOTE em formato físico por artesanato, apresentar a descrição de materiais utilizados;

4.2.7 - O nome do MASCOTE deve ser escrito em LETRA BASTÃO;

4.2.8 - A avaliação será realizada pela COMISSÃO JULGADORA, formada por um representante de cada um dos seguintes órgãos: Instituto Inovação, UPF- Universidade de Passo Fundo, Assessoria do Programa União Faz A vida. Estes formarão a comissão técnica que estão acompanhados por uma comissão cultural formada pelos ex secretários de educação do município de Três Palmeiras. Estes não saberão qual escola, alunos, grupo terão realizado o projeto da criação do MASCOTE, no momento do evento, onde estarão anônimos os projetos;

4.2.9 - A avaliação será feita utilizando os critérios: respeito a temática(emoji); mensagem; criatividade; originalidade; simbologia; presença do Programa Juventude com Ideais (possibilidade do uso de uma camiseta do PJCI)

4.2.10 - Após a decisão da votação, O MASCOTE será publicado no site (<http://www.trespalmeiras.rs.gov.br>), justificando a decisão do escolhido, para conhecimento de quem possa interessar;

4.3 RESULTADO

4.3.1 - O resultado será divulgado, até 29 de abril, no site da Prefeitura de Três Palmeiras. (<http://www.trespalmeiras.rs.gov.br>) e nas redes sociais oficiais da Prefeitura.

4.4 PREMIAÇÃO

4.4.1 – O Primeiro Colocado será contemplado com a seguinte premiação:

- Um kit robótica.
- Uma viagem de estudo em ambiente de inovação.
- Pontuação no Programa Juventude com Ideais.

4.4.2 - O segundo colocado receberá a seguinte distinção:

- Uma viagem de estudo em ambiente de inovação.
- Pontuação no Programa Juventude com Ideais.

4.4.3 - O terceiro colocado será reconhecido através de:

- Uma viagem de estudo em ambiente de inovação.
- Pontuação no Programa Juventude com Ideais.

- 4.4.4 - Todos os participantes ganharão pontos, no Programa Juventude com Ideais com a seguinte escala:
- 3 pontos se envolver família.
 - 2 pontos se envolver a comunidade escolar.
 - 1 ponto se o trabalho for individual ou somente o grupo de alunos.

5. USO DO MATERIAL E CESSÃO DE DIREITOS

5.1 - Ao participar do Concurso, a ESCOLA e o ALUNO, autor do MASCOTE, autoriza a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, do desenho/arquivo e nome do Mascote, nas matérias referentes à CAMPANHA relacionada à “EDUCAÇÃO INOVADORA”, em qualquer veículo escolhido pela Secretaria de Educação e Prefeitura do Município de Três Palmeiras. A divulgação deste CONCURSO, dos prêmios recebidos, ou de outras ações similares relacionadas a este CONCURSO, por período indeterminado, sem restrição de frequência, sem que isto implique qualquer tipo de ônus à Prefeitura Municipal de Três Palmeiras. As autorizações descritas não implicam em qualquer obrigação de divulgação, ou pagamento de qualquer quantia por parte da Prefeitura Municipal de Três Palmeiras;

5.2 - Os desenhos (arquivos / protótipos) enviados não serão devolvidos;

5.3 - A Prefeitura Municipal de Três Palmeiras, junto com a Secretaria de Educação estará autorizada a utilizar o desenho/nome da CAMPANHA relacionada à “EDUCAÇÃO INOVADORA PARA O MUNICÍPIO DE TRÊS PALMEIRAS” sem o pagamento de nenhuma taxa referente a direitos autorais ou de uso de imagem;

5.4 - O ato de participação neste CONCURSO corresponde ao envio do desenho/nome, do mascote e do aluno ou alunos proponentes de acordo com o item 4 e implica no total conhecimento e aceitação de todos os itens e datas deste regulamento, inclusive no que se refere à autorização de uso do desenho (PROJETO) e nome;

5.5 - A ESCOLA é responsável por levar ao conhecimento do ALUNO e de seus responsáveis legais, que a representa, todos os itens deste regulamento;

5.6 - Após a entrega do desenho, a Equipe da Secretaria de Educação e a Comunicação da Prefeitura de Três Palmeiras, ficará responsável em transformá-

lo para o uso nos veículos de comunicação e nos materiais de divulgação do MASCOTE, podendo o mesmo ser digitalizado e apresentar mudanças relativas de traços e cores, visando a possibilidade de uso em fins específicos, estando tanto a ESCOLA como o ALUNO autor, ou grupo, cientes e de acordo com tais adequações.

Três Palmeiras, 16 de março de 2022

Lenir de Fátima Vieira de Vargas

Secretária Municipal de Educação