

Regulamento Prêmio Educador Transformador - 2ª edição

PRÊMIO
EDUCADOR
TRANSFORMADOR

Versão atualizada em 16 de outubro de 2023.

Este regulamento dispõe sobre a realização do Prêmio Educador Transformador 2024, sua finalidade, público e regras gerais.

Sumário

CAPÍTULO 1 - OBJETIVO DO PRÊMIO

CAPÍTULO 2 - PARTICIPAÇÃO E PÚBLICO-ALVO

CAPÍTULO 3 - INSCRIÇÃO

CAPÍTULO 4 - PROCESSO DE SELEÇÃO

CAPÍTULO 5 - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

CAPÍTULO 6 – PREMIAÇÃO

CAPÍTULO 7 – DISPOSIÇÕES GERAIS

PRÊMIO EDUCADOR TRANSFORMADOR

O Prêmio Educador Transformador (“Prêmio”) é uma iniciativa do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE Nacional, CNPJ: 00.330.845/0001-45; da Hyve Eventos Ltda (Bett Brasil), CNPJ: 14.681.157/0001-34; e do Instituto Significare, CNPJ: 36.667.439/0001-10(em conjunto, denominados “Correalizadores”). Mediante as regras estabelecidas neste regulamento, os Correalizadores resolveram tornar pública a realização da Edição 2024 do Prêmio Educador Transformador.

CAPÍTULO 1 - OBJETIVO DO PRÊMIO

Art. 1º O Prêmio Educador Transformador tem como objetivo principal identificar, valorizar e divulgar projetos educacionais transformadores, alinhados à **Educação Empreendedora**, que tenham sido implementados por professores (os “Candidatos”) em instituições de ensino públicas ou privadas do país.

I - Do ponto de vista deste Prêmio, um projeto educacional transformador é aquele que objetiva o desenvolvimento de competências empreendedoras que possibilitem transformar o conhecimento e a experiência em valor para o indivíduo e para a coletividade.

II - Na perspectiva da Educação Infantil, o Prêmio busca reconhecer práticas que conduzem a criança a desempenhar um papel ativo, vivenciando desafios ligados à vida real e que possibilitem a construção de significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

Art. 2º Por meio do Prêmio, os Correalizadores visam identificar e divulgar práticas educacionais transformadoras, e valorizar os professores que estabelecem boas práticas de ensino-aprendizagem referenciadas no desenvolvimento de competências empreendedoras.

Art. 3º O Prêmio tem caráter exclusivamente pedagógico/educacional, e gratuito, não estando sujeito, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei nº 5.768/71, bem como do artigo 30, do Decreto n. 70.951/72.

CAPÍTULO 2 - PARTICIPAÇÃO E PÚBLICO-ALVO

Art. 4º O Prêmio possui, como público-alvo **professores de escolas brasileiras**, vinculados a instituições de **ensino formal**, que atuam em um dos níveis: Educação Infantil, Ensino

Fundamental – Anos Iniciais, Ensino Fundamental – Anos Finais, Ensino Médio Regular, Educação Profissional Técnica, Educação Superior e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

§ 1º É vedada a inscrição de projetos desenvolvidos por coordenadores, diretores ou outro profissional da educação que não esteja como docente atuante no ato da implementação do projeto.

§ 2º É vedada a inscrição de projetos desenvolvidos por educadores autônomos ou desvinculados de uma instituição de ensino formal.

§ 3º É vedada a inscrição de projetos implementados fora do sistema formal de ensino brasileiro.

§ 4º É vedada a inscrição de projeto que tenha sido vencedor e/ou finalista de edições anteriores do Prêmio Educador Transformador, dos Prêmios Sebrae de Educação Empreendedora ou do Prêmio Professor Transformador.

Art. 5º A participação no Prêmio é voluntária e totalmente gratuita, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço, nem está condicionada ao pagamento de qualquer quantia e/ou valor, pelos Candidatos, seja qual for sua natureza e ainda que a título de ressarcimento de tributos.

Art. 6º A participação do Candidato no Prêmio se dá por meio da inscrição de 1 (um) ou mais projetos educacionais – já realizados ou em andamento na instituição de ensino – por meio da plataforma disponibilizada pelo Prêmio, acessível na internet pelo *link* www.educadortransformador.com.br e pelo aplicativo Prêmio Educador Transformador, disponível nas lojas Google Play Store e Apple Store, seguindo as regras estabelecidas neste Regulamento.

Art. 7º Serão aceitos projetos de professores vinculados a instituições formais de ensino, que tenham sido implementados, entre os anos de **2021 e 2023**. As práticas podem ser trabalhadas em uma aula, em uma sequência didática ou de forma transdisciplinar, compondo diversas aulas ou disciplinas. Os projetos pedagógicos podem ter formatos

diversos, o que inclui, mas não se limita a atividades, estudos, jogos, metodologias, cursos, tecnologias, desafios, apresentações, competições, serviços ou produtos.

Art. 8º Projetos desenvolvidos por um grupo de educadores podem ser inscritos, desde que o grupo eleja um **professor responsável** que irá representar o projeto e o grupo ao longo de toda a premiação.

§ 1º Projetos inscritos em equipe que não apresentem (1) um professor responsável serão desclassificados do Prêmio.

CAPÍTULO 3 - INSCRIÇÃO

Art. 9º A inscrição no Prêmio é gratuita, e se dará por meio do preenchimento do formulário de inscrições, disponível na página de inscrição do Prêmio, acessível pelo *link* www.educadortransformador.com.br ou no aplicativo “Prêmio Educador Transformador”, disponível nas lojas Google Play Store e Apple Store, no período de 16 de outubro de 2023 a 05 de fevereiro de 2024.

Art. 10 O candidato poderá inscrever 1 (um) ou mais projetos diferentes, em uma mesma categoria ou em categorias diferentes. São categorias do Prêmio:

- a. Educação Infantil;
- b. Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano);
- c. Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano);
- d. Ensino Médio Regular;
- e. Educação Profissional Técnica;
- f. Educação Superior;
- g. Educação de Jovens e Adultos (EJA).

§ 1º Projetos pedagógicos iguais ou similares, que apresentem títulos, objetivos e/ou metodologias semelhantes, mediante avaliação da Coordenação ou da Banca Avaliadora, serão desclassificados.

Art. 11 Projetos realizados na Educação de Jovens e Adultos (EJA) devem ser inscritos nesta mesma categoria (EJA), independentemente do nível de ensino.

Art. 12 O Candidato deverá preencher todos os dados e informações solicitadas no formulário de inscrição do Prêmio por meio da plataforma oficial de inscrição e, em seguida, enviar para ter a inscrição validada.

§ 1º O Candidato deverá, no momento de inscrição, anexar evidências sobre a implementação de projeto pedagógico. As evidências poderão ser compostas por um arquivo PDF contendo diversos documentos, tais como: links de acesso a vídeos (previamente liberados), fotos com legendas (imagens menores devem ser tratadas para evitar identificação, como o desfoque do rosto), e textos que ajudem o entendimento da aplicação do projeto. Limite máximo de 05 (cinco) anexos por projeto. Os documentos não deverão conter identificação do Candidato, ou da escola onde o projeto foi implementado.

§ 2º O formulário é composto por 6 (seis) classes de perguntas, ou Seções, conforme abaixo:

I - SEÇÃO 1 - Criação de conta.

II - SEÇÃO 2 - Identificação do usuário.

III - SEÇÃO 3 - Identificação da escola.

IV - SEÇÃO 4 - Sobre a escola.

V - SEÇÃO 5 - Sobre o projeto.

VI - SEÇÃO 6 - Evidências do projeto.

Art. 13 Os Correalizadores não se responsabilizam pelo não recebimento da inscrição enviada pelo Candidato, bem como por qualquer impossibilidade de participação em razão de falhas ou erros de envio ocasionados por problemas de transmissão e/ou falha no provedor de internet.

CAPÍTULO 4 - PROCESSO DE SELEÇÃO

Art. 14 Os projetos regularmente inscritos serão submetidos a um processo avaliativo composto de 3 (três) etapas, ou filtros de seleção, conforme abaixo exemplificadas:

I - **Etapa Estadual** - Todos os projetos adequadamente inscritos e enviados à plataforma digital do Instituto Significare, que serão submetidos à avaliação por uma Banca de Especialistas (Banca), com base nos Critérios de Seleção (CAPÍTULO 5). Esta fase selecionará os 3 (três) projetos de cada categoria de cada Unidade Federativa mais bem avaliados pela Banca, que terão suas colocações (1º, 2º e 3º lugar) anunciadas na cerimônia online de premiação estadual do Prêmio Educador Transformador.

§ 1º Não havendo projeto selecionado em qualquer categoria de uma Unidade Federativa, por falta de inscritos ou por corte na avaliação, o número de projetos selecionados na categoria poderá ser menor ou nulo (zero).

II - **Etapa Regional** - A seleção dos vencedores (1º, 2º e 3º lugar) regionais será realizada por Banca Avaliadora formada pelas organizações Correalizadoras e convidados, em eventos *on-line*. Na Etapa Regional será selecionado o projeto mais bem pontuado (1º colocado) em cada categoria de cada região, que irá representar as regiões na etapa seguinte (Etapa Nacional).

III - **Etapa Nacional** - A seleção dos vencedores nacionais será feita por meio de eventos *on-line*, com participação da Banca Avaliadora das organizações Correalizadoras e convidados, e reunirá os 35 (trinta e cinco) professores vencedores da Etapa Regional. No evento final, na Bett Brasil 2024, serão anunciados os vencedores nacionais de cada categoria.

Art. 15 Os resultados da seleção são de exclusiva responsabilidade da Banca Avaliadora, não cabendo contestação dos Candidatos sobre tais resultados.

§ 1º Não podem integrar a Banca Avaliadora profissionais vinculados direta ou indiretamente a qualquer Candidato inscrito no Prêmio.

§ 2º Em caso de empate, a decisão caberá à Banca Avaliadora.

CAPÍTULO 5 - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Art. 16 Antes da Etapa Estadual, os projetos passarão por uma verificação da adequação do relato e atendimento aos requisitos estabelecidos neste Regulamento (análise de conformidade).

Art. 17 A Banca Avaliadora avaliará os projetos inscritos na categoria Educação Infantil, com base nos seguintes critérios*:

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	INDICADORES	PONTUAÇÃO
1. Qualidade do relato	<p>O relato foi escrito com clareza e apresenta evidências?</p> <p>Diz respeito à qualidade da redação do projeto, às evidências apresentadas e ao material complementar enviado no ato da inscrição.</p>	<p>> Clareza e adequação às normas da Língua Portuguesa.</p> <p>> Existência de evidências.</p>	0 a 10
2. Global e local	<p>O projeto ajuda a pensar problemas locais e está conectado a questões globais?</p> <p>Refere-se aos aspectos do projeto que estabelecem conexões entre o local e o global. Seja pela problematização, tecnologias, interações ou desenvolvimento de competências. Pense global, aja local - “think global, act local”.</p>	<p>> O problema/oportunidade abordado no projeto é ligado à realidade dos alunos.</p> <p>> Reflete possibilidades ou questões globais.</p>	0 a 10
3. Alinhamento curricular	<p>O projeto está alinhado com o nível de ensino trabalhado?</p> <p>Refere-se ao alinhamento entre a aprendizagem esperada no segmento/etapa da educação e o projeto.</p>	<p>> O projeto trabalha competências que a BNCC espera que os alunos desenvolvam na referida etapa.</p>	0 a 10
4. BNCC – campos de experiência	<p>O projeto contempla um ou mais campos de experiência da BNCC?</p> <p>Os campos de experiência da BNCC são um arranjo curricular que aborda as situações e experiências concretas do dia a dia da criança, relacionando-as aos demais conhecimentos. Eles são:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O EU, O OUTRO E O NÓS 2. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS 3. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS 4. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO 5. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES 	<p>> Abordou corretamente um ou mais campos de experiência da BNCC.</p>	0 a 10

<p>5. BNCC - Direitos de aprendizagem</p>	<p>O projeto contempla um ou mais direitos de aprendizagem da BNCC?</p> <p>Os 6 direitos de aprendizagem da BNCC asseguram as condições para que as crianças aprendam de forma ativa e entendam o mundo que as cerca.</p> <p>1. CONVIVER Toda criança tem o direito de conviver com outras crianças e adultos. Ela deve usar diferentes linguagens nessa relação para ampliar o conhecimento sobre si mesma e sobre o outro.</p> <p>2. BRINCAR A criança deve brincar em diferentes espaços e tempos, com diferentes crianças. Esse direito de aprendizagem da BNCC estimula a imaginação, criatividade, experiências emocionais e sensoriais, por meio do acesso a produções culturais.</p> <p>3. PARTICIPAR A criança deve participar ativamente do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelos professores. Isso inclui a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes. Esse direito de aprendizagem da BNCC estimula a criança a desenvolver diferentes linguagens por meio da expressão de decisões e posicionamentos.</p> <p>4. EXPLORAR A criança deve explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, relacionamentos, histórias, objetos e elementos da natureza, dentro e fora da escola. O objetivo é ampliar o conhecimento sobre artes, escrita, ciência e tecnologia.</p> <p>5. EXPRESSAR A criança deve conseguir expressar as emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões e questionamentos com a ajuda de diferentes linguagens.</p> <p>6. CONHECER-SE A partir do autoconhecimento, a criança deve construir uma identidade pessoal e ter uma imagem positiva de si mesma. O conhecer-se se dá nas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas dentro e fora da escola.</p>	<p>> As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que os direitos de aprendizagem foram trabalhados.</p>	<p>0 a 10</p>
<p>6. Competências para os desafios cotidianos da criança</p>	<p>O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo?</p>	<p>> O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor</p>	<p>0 a 10</p>

	As crianças precisam estar aptas a resolver as situações do dia a dia a partir de um ponto de vista mais amplo e de maneira proativa com a otimização e a criação de algumas competências-chaves, como percepção de oportunidades, criatividade, inovação, colaboração, autoconsciência, predisposição para agir.	individual e para o grupo. > As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências empreendedoras foram trabalhadas.	
7. Alcance	O projeto impacta públicos diversos, além dos estudantes? Refere-se aos diversos grupos e pessoas envolvidas ou impactadas pelo projeto.	> Públicos, ou grupos, impactados. > Amplitude do alcance.	0 a 10
8. Transformação	Os objetivos e transformações provocadas pelo projeto vão além da sala de aula, alcançando a comunidade? Refere-se ao potencial de transformação da prática na construção de um mundo melhor para todos, considerando os ODS.	> Alinhamento com os ODS. > Transformação provocada pelo projeto.	0 a 10
9. Relevância	A temática do projeto é atual e relevante para a educação? Refere-se à relevância da iniciativa e do tema no contexto da educação de hoje, com vistas às questões globais.	> Atualidade do tema. > Pela relevância, a iniciativa inspira outros educadores.	0 a 10
10. Qualidade das evidências anexadas	As evidências atestam uma boa implementação do projeto? São chamados de evidências registros em fotos, vídeos ou documentos referentes ao projeto, que comprovem sua aplicação e seus impactos, que podem ser anexados no ato da inscrição. As evidências não devem apresentar informações que possam permitir a identificação do participante.	> O material anexado comprova a aplicação do projeto.	0 a 10
Total			0 a 100

*Para entender melhor os conceitos analisados nos critérios, vide Anexo II.

§ 1º A Banca Avaliadora avaliará os projetos inscritos nas categorias Ensino Fundamental - Anos Iniciais, Ensino Fundamental - Anos Finais, Ensino Médio Regular, Educação Profissional Técnica, Educação Superior e Educação de Jovens e Adultos (EJA), com base nos seguintes critérios*:

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	INDICADORES	PONTUAÇÃO
1. Qualidade do relato	<p>O relato foi escrito com clareza e apresenta evidências?</p> <p>Diz respeito à qualidade da redação do projeto, às evidências apresentadas e ao material complementar enviado no ato da inscrição.</p>	<p>> Clareza e adequação às normas da Língua Portuguesa.</p> <p>> Existência de evidências.</p>	0 a 10
2. Global e local	<p>O projeto ajuda a pensar problemas locais e está conectado a questões globais?</p> <p>Refere-se aos aspectos do projeto que estabelecem conexões entre o local e o global. Seja pela problematização, tecnologias, interações ou desenvolvimento de competências. Pense global, aja local - “think global, act local”.</p>	<p>> O problema/opportunidade abordado no projeto é ligado à realidade dos alunos.</p> <p>> Reflete possibilidades ou questões globais.</p>	0 a 10
3. Alinhamento curricular	<p>O projeto está alinhado com o nível de ensino trabalhado?</p> <p>Refere-se ao alinhamento entre a aprendizagem esperada no segmento/etapa da educação e o projeto.</p>	<p>> Alinhamento do projeto aos objetivos de aprendizagem do período de formação.</p>	0 a 10
4. Competências gerais	<p>Como o projeto desenvolveu competências básicas, expressas na BNCC?</p> <p>Diz respeito às competências fundamentais definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e que figuram na BNCC.</p>	<p>> Competências gerais da BNCC foram adequadamente integradas ao projeto.</p> <p>> As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências foram desenvolvidas na prática.</p>	0 a 10
5. Competências para o futuro do trabalho	<p>O projeto buscou desenvolver competências e/ou habilidades para o futuro do trabalho?</p> <p>O Fórum Econômico Mundial (WEF) divulga anualmente um relatório chamado “The future of jobs”, que mapeia empregos e as competências e habilidades fundamentais para o futuro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensamento criativo; - Pensamento analítico; - Alfabetização tecnológica; - Curiosidade e aprendizagem ao longo da vida; - Resiliência, flexibilidade e agilidade; - Pensamento sistêmico; - IA e <i>big data</i>; - Motivação e autoconhecimento; - Gestão de talentos; 	<p>> O projeto buscou desenvolver competências e/ou habilidades para o futuro do trabalho.</p> <p>> As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as habilidades do futuro foram trabalhadas.</p>	0 a 10

	- Orientação para servir e atendimento ao cliente.		
6. Competências empreendedoras	<p>O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo?</p> <p>A matriz básica de competências empreendedoras, definida pelo Sebrae, que devem ser desenvolvidas pelos estudantes, no que se refere às estratégias e soluções da Educação Empreendedora, são as seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percepção de oportunidades; - Criatividade; - Inovação; - Colaboração; - Predisposição para agir; - Autoconsciência e autoeficácia. 	<p>> O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo.</p> <p>> As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências empreendedoras foram trabalhadas.</p>	0 a 10
7. Alcance	<p>O projeto impacta públicos diversos, além dos estudantes?</p> <p>Refere-se aos diversos grupos e pessoas envolvidas ou impactadas pelo projeto. A ampliação do alcance possibilita expandir um projeto transformador para além da sala de aula.</p>	<p>> Públicos, ou grupos, impactados.</p> <p>> Amplitude do alcance.</p>	0 a 10
8. Transformação	<p>Os objetivos e transformações provocadas pelo projeto vão além da sala de aula, alcançando a comunidade?</p> <p>Refere-se ao potencial de transformação da prática na construção de um mundo melhor para todos, considerando os ODS.</p>	<p>> Alinhamento com os ODS.</p> <p>> Transformação provocada pelo projeto.</p>	0 a 10
9. Relevância	<p>A temática do projeto é atual e relevante para a educação?</p> <p>Refere-se à relevância da iniciativa e do tema no contexto da educação de hoje, com vistas nas questões globais.</p>	<p>> Atualidade do tema.</p> <p>> Pela relevância, a iniciativa inspira outros educadores.</p>	0 a 10
10. Qualidade das evidências anexadas	<p>As evidências atestam uma boa implementação do projeto?</p> <p>São chamados de evidências registros em fotos, vídeos ou documentos referentes ao projeto, que comprovem sua aplicação e seus impactos, que podem ser anexados no ato da inscrição. As evidências não devem apresentar informações que possam permitir a identificação do participante ou da escola.</p>	<p>> O material anexado atesta a aplicação do projeto.</p>	0 a 10
Total			0 a 100

*Para entender melhor os conceitos analisados nos critérios, vide Anexo II.

Art. 18 Os projetos serão avaliados com notas de 0 (zero) a 100 (cem), conforme a soma dos pontos atribuídos aos critérios estabelecidos neste Regulamento.

CAPÍTULO 6 – PREMIAÇÃO

Art. 19 Todos os Candidatos selecionados em 1º, 2º e 3º lugares receberão certificado de participação e selo digital "Educador Transformador 2024 – VENCEDOR ESTADUAL".

Art. 20 Os Candidatos selecionados na Etapa Regional em 1º, 2º e 3º lugares receberão certificado de participação, selo digital "Educador Transformador 2024 – VENCEDOR REGIONAL" e, **exclusivamente**, o primeiro lugar de cada categoria por região receberá pacote completo de participação no Congresso Bett Brasil 2024.

Art. 21 Os Candidatos selecionados em 1º, 2º e 3º lugares na Etapa Nacional receberão certificado de participação e o primeiro colocado em cada uma das sete categorias, receberá um troféu, pacote de participação em missão nacional para um evento de educação empreendedora, a ser posteriormente definido, e um *notebook*.

Art. 22 CRONOGRAMA

I – 16/10/2023 às 8h no horário de Brasília – Abertura das inscrições

II – 05/02/2024 às 17h no horário de Brasília – Encerramento das inscrições*

IV – 25/03/2024 – Divulgação dos projetos vencedores da Etapa Estadual

V – 05/04/2024 – Divulgação dos projetos vencedores da Etapa Regional

VI – 24/04/2024 – Divulgação dos projetos vencedores de cada categoria na Bett Brasil 2024

*Não serão aceitas inscrições de projetos pedagógicos após o encerramento estabelecido neste regulamento.

CAPÍTULO 7 – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 23 A formalização da inscrição no Prêmio, pelo Candidato, implica na concordância deste Regulamento, em caráter irrevogável, irretratável e gratuito, incluindo:

a. A cessão aos Correalizadores de uso da ideia/projeto para aplicação direta na educação, na mesma escola/colégio do Candidato ou em outra instituição de ensino;

b. A cessão total, em caráter irrevogável e irretratável para os Correalizadores, dos direitos patrimoniais de autor sobre todas e quaisquer obras intelectuais inscritas, criadas e produzidas no âmbito do Prêmio, concluídas ou inacabadas, em qualquer formato ou suporte;

c. A autorização aos Correalizadores do uso do nome, voz, imagem, dados escolares, profissionais ou biográficos, depoimentos e entrevistas, em ações e atividades relacionadas ao Prêmio, ou para fins acadêmicos, educacionais e científicos e em quaisquer materiais relacionados à sua implementação e divulgação. Bem como o uso das informações e dados do projeto, sem qualquer restrição, para qualquer tipo de publicação, reprodução por qualquer meio ou técnica, e na divulgação do resultado do Prêmio sem se limitar a editar, publicar e reproduzir qualquer informação dos trabalhos enviados e divulgá-la por meio de cartazes, filmes e/ou *spots*, *jingles* e/ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, *outdoors*, mala-direta e na internet, respeitando sempre os direitos morais dos autores dos trabalhos; e

d. A cessão e a autorização aos Correalizadores de que tratam os itens “a”, “b” e “c” acima serão válidas e eficazes no Brasil ou fora dele, pelo prazo de vinte e cinco (25) anos, a contar do início do período de inscrição.

Art. 24 As obras e os direitos de que tratam os incisos do Art. 23º acima poderão ser usados pelos Correalizadores e parceiros, direta ou indiretamente, total ou parcialmente, por si ou por terceiros, em conjunto ou separadamente, inclusive com outros direitos de terceiros, obras intelectuais, materiais e suportes, para os fins acima previstos, em qualquer mídia ou meio físico, visual ou sonoro, inclusive eletrônico, digital, redes de computadores, cabo, fibra ótica, rádio, fios telefônicos, sistemas de comunicação móvel, inclusive de telefonia celular, satélite artificial, alto-falantes ou sistemas análogos, ondas e quaisquer outros existentes.

Art. 25 Ao inscrever-se, o Candidato autoriza também que as entrevistas e depoimentos que porventura sejam por ele concedidos aos Correalizadores ou a terceiros e pelos parceiros em virtude do Prêmio sejam reproduzidos pelos Correalizadores, por si ou por terceiros, e divulgados nos materiais, suportes, mídias e outros meios autorizados pelos Correalizadores.

Art. 26 Os Candidatos serão exclusivamente responsáveis por qualquer eventual questionamento decorrente de direitos autorais relativos ao uso de expressões, textos, fragmentos de texto, entre outras reproduções e/ou utilizações indevidas do projeto, mesmo que parcialmente, respondendo cível e criminalmente pelos ilícitos que vierem a cometer no âmbito da propriedade intelectual, assim como pelo eventual uso indevido da imagem (em sentido amplo) de pessoas, isentando os Correalizadores em relação a toda e qualquer hipótese de responsabilidade em relação aos direitos autorais e/ou intelectuais de terceiros.

Art. 27 A autenticidade dos projetos enviados pelos Candidatos será avaliada pela Banca Avaliadora, sendo desclassificados os projetos que infringirem quaisquer das condições estabelecidas neste Regulamento.

Art. 28 Caso um Candidato infrinja qualquer das condições estabelecidas neste Regulamento ou declare alguma informação inverídica, mesmo que por omissão, esse Candidato será desclassificado e será declarado vencedor aquele que estiver classificado na posição imediatamente seguinte a ele.

Art. 29 O Candidato poderá utilizar, conforme sua colocação no Prêmio, o título “Educador Transformador” para fins educacionais e pedagógicos, discussão de políticas públicas, participação em eventos particulares e públicos sem a prévia autorização dos Correalizadores. Ao utilizar o título e/ou o selo digital “Educador Transformador”, o Candidato reconhece que não ocorre, nem ocorrerá a qualquer tempo, a transferência de titularidade das marca “Educador Transformador” para nenhum dos beneficiados, podendo utilizar a marca apenas para os fins acima descritos.

Art. 30 É vedado o uso da marca “Educador Transformador”, as razões sociais ou siglas do Sebrae, Bett Brasil e do Instituto Significare para finalidades político-partidárias, eleitorais, para quaisquer fins ilícitos ou imorais, e para finalidades comerciais. Caso se comprove que o Candidato utilizou indevidamente a marca “Prêmio Educador Transformador” e/ou as razões

sociais ou siglas dos Correalizadores, este responderá por perdas e danos, bem como será imediatamente desqualificado do Prêmio.

Art. 31 As autorizações descritas acima não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia, por parte dos Correalizadores.

Art. 32 Caso seja constatado pelos Correalizadores qualquer descumprimento deste Regulamento ou, ainda, tentativa de descumprimento, o Candidato será automaticamente excluído do Prêmio, independentemente do envio de qualquer notificação e, caso seja ganhador, o Prêmio será transferido para o próximo Candidato classificado dentro das condições válidas e previstas neste Regulamento.

Art. 33 O Candidato que se comportar de forma que manipule intencionalmente a operação do Prêmio ou que violar os termos e condições impostos neste Regulamento estará automaticamente desqualificado e/ou desclassificado, independentemente da etapa em que o Prêmio se encontre.

Art. 34 Os casos omissos e/ou eventuais controvérsias oriundas da participação no Prêmio serão submetidos aos Correalizadores para avaliação, sendo as suas decisões soberanas e irrecorríveis.

Art. 35 As dúvidas e informações sobre o Prêmio poderão ser esclarecidas por meio do *e-mail*: contato@educadortransformador.com.br.

Art. 36 Fica desde já eleito o Foro da Comarca da Capital do Estado de São Paulo para dirimir quaisquer questões oriundas deste Prêmio.

Art. 37 Os Correalizadores se reservam no direito de, ao longo do cronograma do Prêmio, desclassificar o projeto e cancelar a inscrição do Candidato caso identifiquem situações como:

- I. Fornecimento de informações inverídicas no formulário de inscrição ou durante o processo de seleção do projeto;
- II. Prática de plágio ou uso de imagens e textos sem a devida referência de autoria;
- III. O envio de projeto idêntico ao de outro Candidato;

IV. Projetos que contenham conteúdo ou relato de práticas preconceituosas por questões de gênero, orientação sexual, classe, raça, etnia, religião, preferência política ou por razão de deficiência;

V. O autor expressar em algum momento ao longo do processo de inscrição, seleção e premiação comportamento de assédio sexual, moral, institucional ou preconceitos por questões de gênero, orientação sexual, classe, raça, etnia, religião, preferência política ou por razão de deficiência;

VI. Implicação jurídica e de qualquer outra natureza, envolvendo o Candidato e/ou as organizações relacionadas ao projeto a ser desenvolvido, que comprometa o Prêmio e seus Correalizadores;

VII. O mesmo projeto tenha sido vencedor e/ou finalista de edições anteriores do Prêmio Educador Transformador, dos Prêmios Sebrae de Educação Empreendedora ou do Prêmio Professor Transformador, mesmo que tenha sido aplicado em outras turmas de alunos.

§ 1º Cabe ressaltar que educadores premiados anteriormente nas premiações citadas podem participar normalmente, desde que inscrevam novos projetos.

São Paulo, 16 de outubro de 2023.

ANEXO I

DETALHAMENTO DO PROCESSO DE SELEÇÃO

O PROCESSO DE SELEÇÃO consiste nas ações que possibilitam escolher os melhores projetos, com base nos critérios estabelecidos no Regulamento. O processo é composto de três (3) etapas avaliativas, ou filtros de seleção:

- Etapa Estadual;
- Etapa Regional;
- Etapa Nacional.

O PROCESSO DE SELEÇÃO, de forma geral, envolve ações como: análises de adequação da inscrição (análise de dados e documentos enviados); avaliações de projetos baseadas nos dados e informações dos formulários; reuniões *on-line* envolvendo Candidatos e avaliadores; ações de comunicação e divulgação dos vencedores de cada etapa. Ao final do PROCESSO DE SELEÇÃO será escolhido o melhor projeto de cada categoria do Prêmio, conforme os critérios estabelecidos no Regulamento.

A seguir, são detalhadas as etapas:

Etapa Estadual

Nesta etapa serão escolhidos os projetos que representarão os vinte e seis (26) estados e o Distrito Federal, em cada uma das sete (7) categorias do Prêmio. O processo tem início com a submissão dos projetos adequadamente inscritos e enviados pela plataforma digital do Instituto Significare para a Banca de Avaliação (Banca), que julgará os projetos que seguirão para a próxima etapa, com base nos Critérios de Seleção (CAPÍTULO 5). Esta etapa selecionará os 3 (três) projetos de cada categoria de cada Unidade Federativa mais bem avaliados pela Banca (1º, 2º e 3º lugar), que serão anunciados na cerimônia online de premiação estadual do Prêmio Educador Transformador.

A ETAPA ESTADUAL DEVERÁ ACONTECER NO PERÍODO DE 04/03/2024 A 24/03/2024.

QUANTITATIVO DE PROJETOS ETAPA ESTADUAL

Total de projetos selecionados na FASE 1	567 Projetos Sendo 3 (1º, 2º e 3º lugar) projetos por categoria de cada UF (27)
--	--

Etapa Regional

Nesta etapa serão selecionados os projetos mais bem avaliados de cada categoria, em cada uma das cinco (5) regiões do país. Envolve os projetos vencedores de cada estado e do Distrito Federal, de cada uma das sete (7) categorias.

A Etapa Regional acontecerá por meio de eventos *on-line*, em que os projetos selecionados na Etapa Estadual serão avaliados de forma síncrona, mediante apresentação (*pitch* de 5 min.) feita pelos Candidatos a uma banca de avaliadores, que deverá julgar os projetos considerando os critérios de seleção estabelecidos no Regulamento (CAPÍTULO 5 do REGULAMENTO), com ênfase no impacto e engajamento, por meio das seguintes questões, que deverão ser respondidas pelo Candidato na apresentação:

- O projeto impactou positivamente estudantes e comunidade(s) e, perceptivelmente, provocou transformações?
- A apresentação e as evidências atestam que o projeto foi transformador e engajou os estudantes e/ou outros participantes?

Os eventos da Etapa Regional contarão com a participação de 189 projetos, selecionados na Etapa Estadual, terão duração de uma (1) a duas (2) horas, e acontecerão **de 27/03/2024 A 05/04/2024**. Cada evento *on-line* selecionará o vencedor de cada categoria, por região. Ao final, teremos os vencedores regionais de cada categoria, trinta e cinco (35) projetos, que seguirão para a Etapa Nacional. Antes do processo de avaliação da Etapa Regional, acontecerão encontros *on-line* objetivando orientar os Candidatos sobre os procedimentos.

A ETAPA REGIONAL DEVERÁ ACONTECER ENTRE 25/03/2024 A 05/04/2024.

QUANTIFICAÇÃO DE PROJETOS DA ETAPA REGIONAL

189 Projetos Sendo 1 projeto por categoria de cada estado das 5 regiões do país	Total de projetos que deverão ser avaliados
35 projetos Sendo 1 projeto por categoria para cada região	Total de projetos selecionados na Etapa Regional

Etapa Nacional

Nesta etapa serão selecionados os projetos pedagógicos mais bem avaliados por categoria em todo o país.

Composta por apenas uma fase, a Etapa Nacional envolve os projetos vencedores de cada região do Brasil, de cada uma das sete (7) categorias.

A Etapa Nacional acontecerá por meio de eventos *on-line*, em que os projetos selecionados na Etapa Regional serão avaliados de forma síncrona, mediante apresentação (*pitch* de 5 min.) feita pelos Candidatos a uma banca de avaliadores, que deverá julgar os projetos considerando os critérios de seleção estabelecidos no Regulamento (CAPÍTULO 5 do REGULAMENTO), bem como o grau de desenvolvimento de competências empreendedoras do Candidato, evidenciadas nas dinâmicas *on-line*, que buscarão avaliar os seguintes aspectos:

- Percepção de oportunidade (por exemplo: desenvolver projetos considerando o contexto);
- Criatividade (por exemplo: estar atento às tendências e saber aproveitar as inovações na educação);
- Pensamento ético e sustentável (por exemplo: evidenciar a inclusão da diversidade e a sustentabilidade);

- Mobilização de recursos (por exemplo: identificar diferentes parceiros para um projeto);
- Colaboração (por exemplo: desenvolver ideias e ações de forma colaborativa).

Para o processo de seleção da Etapa Nacional, os finalistas de cada região se reunirão de forma *on-line*, por categoria, para trabalhar em grupo na busca de solução de uma questão-problema, mediante a observação dos avaliadores. Os encontros, com duração de duas (2) horas cada, serão divididos em um (1) por categoria, contando com os cinco (5) Candidatos (um de cada região). Os vencedores nacionais de cada categoria serão revelados presencialmente no evento final do Prêmio, durante o Congresso Bett Brasil 2024, em 24/04/2024.

A ETAPA NACIONAL DEVERÁ ACONTECER ENTRE 05/04/2024 A 24/04/2024.

QUANTITATIVO DE PROJETOS DA ETAPA NACIONAL:

Total de projetos que deverão ser avaliados	35 Projetos Sendo 1 projeto por categoria de cada região
Total de projetos selecionados na Etapa Nacional	7 projetos Sendo 1 projeto por categoria em todo o país

ANEXO II

GLOSSÁRIO

*Este glossário explica **alguns conceitos usados** no formulário de inscrição dos projetos, no Regulamento e em outros instrumentos de participação do Prêmio Educador Transformador. Com isso, acreditamos que o processo de inscrição se torne mais claro.*

*Assim sendo, antes de se inscrever, recomendamos que leia o **Regulamento do Prêmio** na íntegra, e recorra a este glossário sempre que precisar de maiores esclarecimentos sobre algum termo. Se persistir dúvida sobre algum conceito ou termo, por favor, **entre em contato conosco** pelo e-mail: contato@educadortransformador.com.br.*

Evidências: são chamados de evidências registros em fotos, vídeos ou documentos referentes ao projeto, que comprovem sua aplicação e seus impactos, que podem ser anexados no ato da inscrição.

Comunidade escolar: a comunidade escolar é formada por um conjunto de atores envolvidos e impactados pelos processos que constituem uma instituição de ensino. Fazem parte desse universo: os educadores, os gestores, os demais profissionais que atuam na rotina da escola, os familiares ou responsáveis pelos estudantes e os representantes do território em que a instituição está inserida.

Competência: segundo a BNCC, define-se competência como a “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2018, p. 8). Esse conceito será considerado como estruturante para a matriz proposta neste documento.

Competências do Fórum Econômico Mundial: O Fórum Econômico Mundial (WEF) divulga anualmente um relatório chamado “The future of jobs”, que mapeia competências e habilidades do futuro.

Competências empreendedoras: Segundo o Sebrae, as competências empreendedoras são aquelas que aglutinam competências socioemocionais, cognitivas e laborais, a partir do reconhecimento de ideias e oportunidades em diferentes contextos e possibilitam a transformação de práticas e agregação de valor, embasadas pelos pilares do "saber ser", do "saber colaborar" e do "saber fazer". Nessa compreensão, o Sebrae considera que desenvolver competências empreendedoras é um processo permanente, contínuo e indispensável para a transformação da educação, para a melhoria dos indicadores de qualidade e efetiva aprendizagem dos estudantes. O modelo EntreComp estabelece uma estrutura de referência comum para o entendimento do empreendedorismo como um grupo de competências.

Matriz de competências empreendedoras: no que se refere às estratégias e soluções da Educação Empreendedora propostas pelo Sebrae para o público de estudantes, a proposição de uma matriz de macrocompetências parte da compreensão de que existem competências empreendedoras que devem ser mobilizadas de forma articulada, possibilitando assim a construção de uma atuação empreendedora em diferentes contextos e momentos da vida, sendo elas:

- **Percepção de Oportunidades**

Visa reconhecer oportunidades, valorizando a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações do ambiente no qual está inserido (comunidade, escola, mundo do trabalho) e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

- **Criatividade**

Visa criar e/ou imaginar soluções e alternativas para resolver problemas e desafios em diversos contextos, explorar e experimentar abordagens inovadoras, combinando conhecimento e recursos para gerar valor, além de ter imaginação criativa, curiosidade para aprender e foco.

- **Inovação**

Visa desenvolver e implementar algo, renovar, recriar ou construir soluções para desafios. Realizar mudanças e/ou melhorias de algo já existente, envolvendo, ainda, as competências para argumentação, pensamento crítico, científico, criativo, persistência e determinação.

- **Colaboração**

Possibilita ao estudante atuar de forma colaborativa, relacionando-se de forma positiva com outras pessoas, colocar-se no lugar do outro, aceitar e entender as diferenças, se comportando de forma empática, solidária de modo a desenvolver laços positivos para trabalhar em equipe, aprender, ensinar e corresponsabilizar-se pelo outro.

- **Autoconsciência e autoeficácia**

Desenvolve a capacidade de acreditar em si mesmo e continuar se desenvolvendo, refletir sobre suas necessidades, aspirações e desejos a curto, médio e longo prazo, identificar e avaliar suas virtudes e fraquezas (individuais e quando em grupo).

- **Predisposição para agir**

Impulsiona a tomar iniciativas, ir em frente, envolvendo a capacidade de iniciar processos que criam valor e assumir desafios, agir e trabalhar de forma independente para atingir objetivos, manter as intenções e realizar tarefas planejadas.

Competências gerais: competências gerais da BNCC são um conjunto de 10 capacidades que os alunos devem desenvolver ao longo da educação básica para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

Dependência administrativa: dependência administrativa é o âmbito da subordinação administrativa da escola. Informa se a escola é subordinada à esfera federal, estadual, municipal ou privada. Essas são as opções oficiais do Censo, de acordo com a tabela do INEP.

Desenvolvimento de competências: as competências, no contexto educacional, dizem respeito à capacidade do aluno de mobilizar habilidades e recursos visando abordar e

resolver uma situação complexa. Um exemplo disso ocorre quando um indivíduo nas séries iniciais aprende a ler e a escrever, a partir disso ele apresenta as habilidades de ler e escrever. O importante é que com essas habilidades ele alcance a competência da compreensão de um texto a partir de sua leitura.

Educação Básica: o sistema educacional brasileiro é dividido em Educação Básica e Ensino Superior. A Educação Básica, a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB n. 9.394/96), passou a ser estruturada por etapas e modalidades de ensino, englobando a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. A seguir, trazemos uma breve descrição: **a. Educação Infantil**, primeira etapa da Educação Básica, tem como objetivo o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. A oferta dessa etapa de ensino acontece em creches e pré-escolas, espaços institucionais não domésticos responsáveis pela educação e cuidado das crianças de 0 a 5 anos de idade, em jornada integral ou parcial, complementando a ação da família e da comunidade. **b. Ensino Fundamental**, com nove anos de duração, tem duas fases sequentes com características próprias, chamadas de Anos Iniciais, ou Ensino Fundamental - Anos iniciais, com cinco anos de duração, em regra para estudantes de 6 a 10 anos de idade; e Anos Finais, ou Ensino Fundamental - Anos Finais, com quatro anos de duração, para os de 11 a 14 anos. Os objetivos deste nível de ensino intensificam-se, gradativamente, no processo 2023 educativo, mediante o desenvolvimento da capacidade de aprender – tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo –, e a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da economia, da tecnologia, das artes, da cultura e dos valores em que se fundamenta a sociedade, entre outros. **c. Ensino Médio** é a etapa final do processo formativo da Educação Básica, é orientado por princípios e finalidades que preveem: i. a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos; ii. a preparação básica para a cidadania e o trabalho, tomado este como princípio educativo, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de enfrentar novas condições de ocupação e aperfeiçoamento posteriores; iii. o desenvolvimento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e estética, o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico; iv. a compreensão dos fundamentos científicos e tecnológicos presentes na sociedade contemporânea, relacionando a teoria com a prática; v. O Ensino Médio deve ter uma base unitária sobre a qual podem se assentar possibilidades diversas como preparação geral para

o trabalho ou, facultativamente, para profissões técnicas, na ciência e na tecnologia, como iniciação científica e tecnológica, na cultura, como ampliação da formação cultural.

Educação de Jovens e Adultos: EJA é uma das modalidades da Educação Básica do país e perpassa todos os seus níveis, destinada aos jovens, adultos e idosos que não tiveram acesso à educação na escola convencional na idade apropriada. Permite que o aluno retome os estudos e os conclua em menos tempo e, dessa forma, possibilita sua qualificação para conseguir melhores oportunidades no mercado de trabalho e pleno exercício da sua cidadania. O programa é dividido em etapas, com abrangência do Ensino Fundamental ao Ensino Médio: EJA Ensino Fundamental: destinada a jovens a partir de 15 anos que não completaram a etapa entre o 1º e o 9º ano. Nessa etapa, os alunos aprendem novas formas de aprender e pensar; tem duração média de 2 anos para a conclusão. EJA Ensino Médio: destinada a alunos maiores de 18 anos que não completaram o Ensino Médio. Ao concluir essa etapa, o aluno está preparado para realizar provas de vestibular e Enem, para ingressar em universidades; o tempo médio de conclusão é de 18 meses.

Educação empreendedora: é uma abordagem ao ensino e à aprendizagem que favorece, por meio de práticas e estratégias pedagógicas, o desenvolvimento das competências empreendedoras dos gestores, professores e estudantes. Essa abordagem possibilita-nos identificar oportunidades, valorizar ideias, agir com criatividade, desenvolver autoconhecimento e resiliência, mobilizar recursos e pessoas, planejar e gerir projetos (no âmbito pessoal ou profissional), trabalhar em equipe e aprender com a experiência. Tal processo promove o “pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”, objetivos da Educação nacional definidos pela Constituição Federal. Para exemplificar a abordagem, imagine um projeto pedagógico em que o professor e os estudantes avaliam os desafios de preservação do meio ambiente na escola e, com base na avaliação, pensam em soluções de preservação e melhoria da qualidade de vida na comunidade escolar.

Educação não formal: a educação não formal ocorre fora do sistema formal de ensino. Dentre os tipos de educação, é o que menos tem consenso, por conta da variedade de formatos e abordagens que pode assumir. Nela, existem papéis e hierarquias não muito rígidos, e a estrutura é muito mais flexível e adaptável ao longo do processo, o que não ocorre

na educação formal. Por isso, no Prêmio Educador Transformador, são aceitas inscrições de projetos pedagógicos desenvolvidos em instituições de ensino formal.

Educação Profissional Técnica: a Educação Profissional Técnica de nível médio inclui desde as qualificações profissionais técnicas de nível médio (EPTNM – Educação Profissional e Técnica de Nível Médio), como saídas intermediárias, até a correspondente habilitação profissional do técnico de nível médio. Inclui, também, a especialização técnica de nível médio, que complementa profissionalmente o itinerário formativo planejado e oferecido pela instituição. Os cursos e programas de Educação Profissional Técnica de nível médio são organizados por eixos tecnológicos, possibilitando itinerários formativos flexíveis, diversificados e atualizados, segundo interesses dos sujeitos e possibilidades das instituições educacionais, observadas as normas do respectivo sistema e nível de ensino para a modalidade de EPTNM.

Existem também cursos de educação profissional que não compõem a Educação Básica, mas que têm o objetivo de desenvolver competências profissionais de jovens e adultos em diversas atividades do setor produtivo para suprir uma demanda por mão de obra qualificada e certificada.

Educação transformadora: do ponto de vista deste Prêmio, um projeto educacional transformador é aquele que objetiva o desenvolvimento de competências empreendedoras que possibilitem transformar o conhecimento e a experiência em valor para o indivíduo e para a coletividade, junto ao potencial de transformação da prática na construção de um mundo melhor para todos, considerando o desenvolvimento de competências e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O projeto pedagógico deve incentivar os jovens a serem protagonistas em suas escolas e comunidades por meio do desenvolvimento de projetos e ações que impactem positivamente em suas comunidades.

Classificação de escola por localização: além da rede de ensino, a escola também é classificada conforme o local onde se encontra. De acordo com o MEC, a instituição de ensino pode se enquadrar em cinco categorias diferentes de localização, sendo: urbana, rural, território indígena, território quilombola, e assentamento.

Grau de transformação e os impactos causados pelo projeto: por meio da utilização de métricas, consegue-se avaliar o alcance, a qualidade do projeto e os impactos causados com alguma precisão. As métricas geralmente são definidas pelo professor e/ou escola, e podem servir ao processo de avaliação.

Inovação em educação: inovação é aquela que, ao transformar processos, aumentar o alcance ou criar soluções, gera impacto positivo para a sociedade. Não são somente aquelas que nascem de novas tecnologias. Uma educação com inovação se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que lhe servem de guia e de base. As tecnologias favorecem mudanças, mas os eixos são como diretrizes fundamentais para construir solidamente os alicerces dessas mudanças. “Embora se considere importante o uso de uma tecnologia, vale lembrar que esse uso se torna desprovido de sentido se não estiver aliado a uma perspectiva educacional comprometida com o desenvolvimento humano, com a formação de cidadãos, com a gestão democrática, com o respeito à profissão do professor e com a qualidade social da educação. Sabe-se que o emprego deste ou daquele recurso tecnológico de forma isolada não é garantia de melhoria da qualidade da educação. A conjunção de diversos fatores e a inserção da tecnologia no processo pedagógico da escola e do sistema é que favorecem um processo de ensino-aprendizagem de qualidade.” (MEC, 2008, p.18). Inovar em educação é desenvolver **práticas inovadoras** buscando soluções que reconheçam o histórico e o desenvolvimento locais, e promovam mudanças que considerem inclusão, diversidade, equidade e principalmente direito à aprendizagem significativa e contemporânea.

Instituição de ensino formal: o ensino formal é realizado dentro de instituições educacionais de forma oficial. Por exemplo, em colégios, escolas e universidades. A educação formal se baseia no cumprimento de um programa, ela tem objetivos pedagógicos específicos e métodos de avaliação determinados.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): os ODS compõem uma agenda mundial, adotada durante a 15ª Cúpula das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável em setembro de 2015, composta por 17 objetivos e 169 metas a serem atingidas até 2030. Eles dão continuidade à Agenda de Desenvolvimento do Milênio (2000-2015), e ampliam seu

escopo. Abrangem o desenvolvimento econômico, a erradicação da pobreza, da miséria e da fome, a inclusão social, a sustentabilidade ambiental e a boa governança em todos os níveis, incluindo paz e segurança. Em consonância com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, as práticas educacionais devem estar alinhadas com o ODS 4 – Educação de Qualidade e suas metas.

Maiores detalhes sobre os ODS podem ser obtidos no *site* <https://www.ipea.gov.br/ods/>.

Potencial de replicação do projeto/metodologia: possibilidade de o projeto ser replicado, ou seja, realizado mais de uma vez mantendo as características e resultados. Pode envolver replicação nas mesmas condições objetivas ou replicação em condições diversas, dependendo do tipo de projeto ou contexto de replicação.

Práticas inovadoras: as práticas inovadoras consideram importantes o papel dos alunos e a implantação de medidas que acompanhem as mudanças que ocorrem na realidade desses jovens. As metodologias ativas que promovem aprendizagens significativas fazem parte das práticas inovadoras. Alguns exemplos de práticas inovadoras em situações de ensino-aprendizagem são o estímulo ao desenvolvimento de competências socioemocionais, propor ações de cidadania, solidariedade, transformação do ambiente escolar e sustentabilidade, ou permitir que os alunos tenham voz e participação nos processos pedagógicos.