



REGULAMENTO

CONSTRUIR COM HISTÓRIAS

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DO PROJETO

Comprometidos em desenvolver um trabalho em torno do uso consciente, reflexivo e crítico das tecnologias da informação e comunicação, a Árvore de Livros (ORGANIZADORA) apresenta o “**Construir com histórias**” (PROJETO), realizado em parceria com o *Boomtown Build*, desafio da *FIRST® LEGO® League Junior*, que é operado nacionalmente pela Positivo Tecnologia.

A proposta do PROJETO é incentivar a leitura entre os alunos, por meio do diálogo entre literatura, arquitetura e mundo digital. Ao longo de sua duração, as crianças vão exercitar a criatividade e imaginar melhorias para a vida nas cidades, levando em consideração questões como diversidade e sustentabilidade, entre leituras e vivências criativas.

Para o(a) professor(a), a PLATAFORMA possibilita o acompanhamento da leitura dos alunos em tempo real, oferecendo uma oportunidade de conhecer de perto o ritmo e o interesse de cada aluno.

A participação no PROJETO sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Regulamento.

2. COMO FUNCIONA

- As escolas com interesse em participar do PROJETO devem, por meio do Coordenador Pedagógico, realizar uma pré-inscrição mediante preenchimento do formulário disponível no site www.arvoredelivros.com.br/construir.
- As escolas pré-selecionadas para o projeto receberão confirmação da ORGANIZADORA, caso tenham sua inscrição confirmada, através do contato disponibilizado na ato da pré-inscrição.

- A participação no PROJETO é totalmente opcional e livre de qualquer custo financeiro para seus participantes.
- Após a confirmação da inscrição, as escolas devem organizar e cadastrar equipes compostas por 01 (um) professor ou coordenador orientador e 04 (quatro) a 06 (seis) alunos (EQUIPE), entre 06 e 10 anos, sem limite de equipes por escola, segundo as instruções enviadas pela ORGANIZADORA.
- A EQUIPE participante deve produzir uma ilustração como trabalho final, inspirada nas leituras e atividades propostas pelo *“Construir com histórias: guia do aluno”*, de acordo com o item 5.4 deste Regulamento.
- Para a escola ser premiada, pelo menos 70% (setenta por cento) dos alunos de cada EQUIPE precisam ter lido no mínimo 01 (um) livro na PLATAFORMA durante a duração do PROJETO, além de cumprirem todos os requisitos descritos nos itens 5.4, 6.1, 6.2, 7.1, 7.2 e 7.3 deste Regulamento.
- As escolas participantes poderão acessar o *“Construir com histórias: guia do aluno”*, material de apoio com orientações para o desenvolvimento do projeto de leitura, em formato digital por e-mail e também pela plataforma *Árvore de Livros*.

3. QUEM PODE PARTICIPAR

Podem participar do PROJETO estudantes que atendam aos seguintes requisitos:

- Estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental (6 a 10 anos) de escolas de todo o Brasil.
- Estudantes participantes do *Boomtown Build*, desafio da *FIRST® LEGO® League Junior*.

Somente poderão participar do PROJETO alunos das escolas que tiverem se pré-inscrito pelo site oficial do PROJETO: www.arvoredelivros.com.br/construir .

Todas as escolas participantes também precisarão:

- Indicar um(a) professor(a) por EQUIPE cadastrada, que deverá ser o responsável por engajar e orientar os alunos no PROJETO;
- Disponibilizar acesso à internet para todos os alunos da(s) EQUIPES participante(s), por meio de computadores e/ou dispositivos móveis, na escola ou fora dela.

Ao se inscrever, a escola concorda com este Regulamento, compreendendo que a ORGANIZADORA se reserva o direito de desclassificar, mediante aviso prévio, as escolas participantes que desrespeitarem qualquer um dos itens deste documento.

4. CRONOGRAMA

O PROJETO seguirá o calendário abaixo:

Pré-inscrição	22/07 a 22/08 de 2019
Cadastro das equipes	22/07 a 30/08 de 2019
Duração do concurso	02/09 a 25/10 de 2019
Envio do trabalho final	Até 01/11 de 2019
Premiação - publicação do livro	Dezembro de 2019

Os trabalhos finais enviados e/ou recebidos, por qualquer razão, fora dos prazos estipulados no presente Regulamento, não serão considerados.

5. ETAPAS

5.1 Pré-inscrições

Para se inscrever neste PROJETO, a escola, por meio de seu coordenador pedagógico, deverá preencher completamente o formulário de pré-inscrição disponível no site www.arvoredelivros.com.br/construir, entre os dias 22 de julho e 22 de agosto de 2019.

Toda informação declarada na pré-inscrição é de responsabilidade exclusiva da escola pré-inscrita.

Após a etapa de pré-inscrição, a escola deve aguardar o contato da ORGANIZADORA, dentro do prazo previsto de inscrição, com a confirmação de sua participação no projeto, caso a inscrição seja confirmada.

5.2 Cadastro dos participantes

5.2.1 Escolas não clientes da ORGANIZADORA

Cada EQUIPE deve conter 01 (um) professor ou coordenador orientador e 04 (quatro) a 06 (seis) alunos participantes, entre 06 e 10 anos.

O coordenador pedagógico, responsável pelo cadastro da escola, terá do dia 22 de julho (data inicial de inscrição) até o dia 30 de agosto de 2019 para cadastrar na PLATAFORMA os participantes do PROJETO. Para isso, será necessário que o Coordenador Pedagógico cadastre os professores representantes de cada EQUIPE na PLATAFORMA, criando um (01) código de acesso para cada professor. Depois, cada professor deverá cadastrar na PLATAFORMA o nome da EQUIPE e dos alunos participantes. Após o cadastro, os professores terão acesso aos códigos de acesso dos alunos e deverão se responsabilizar por compartilhar tais dados na escola.

Não será permitida a participação de qualquer aluno em mais de 01 (uma) EQUIPE. Caso algum aluno possua mais de 01 (uma) inscrição, as EQUIPES em que ele se inscreveu serão desclassificadas.

5.2. 2 Escolas clientes da ORGANIZADORA

Cada EQUIPE deve conter 01 (um) professor ou coordenador orientador e 04 (quatro) a 06 (seis) alunos participantes, entre 06 e 10 anos.

O coordenador pedagógico, responsável pela escola, terá do dia 22 de julho (data inicial de inscrição) até o dia 30 de agosto de 2019 para informar à assessoria pedagógica da Árvore de Livros a composição das equipes participantes do projeto na escola (nome das equipes, nome dos alunos e suas respectivas turmas). Os alunos que já tiverem cadastro na plataforma vão utilizar seus respectivos códigos de acesso durante o projeto. E aqueles que ainda não tiverem serão cadastrados pela equipe da ORGANIZADORA.

5.3 Execução das atividades

Nos dias compreendidos entre 02 de setembro a 31 de outubro de 2019, os participantes precisam realizar as atividades propostas pela ORGANIZADORA que estão descritas no material "*Construir com histórias: guia do aluno*", que será enviado aos coordenadores pedagógicos responsáveis pelo cadastro de cada escola. Esse material também poderá ser acessado no site do PROJETO (www.arvoredelivros.com.br/construir) e pela PLATAFORMA.

5.4 O trabalho final

O trabalho final consiste na elaboração de uma ILUSTRAÇÃO, de acordo com a proposta explicitada no material "*Construir com histórias: guia do aluno*". A ilustração deve ser produzida pelos alunos e orientada pelo(a) professor(a) responsável pela EQUIPE.

A ILUSTRAÇÃO deve ser realizada em papel A4 e pode conter desenhos e colagens, representando a cidade imaginada pelos alunos.

Cada EQUIPE deve produzir um (01) trabalho final.

Caso a ILUSTRAÇÃO enviada fuja da proposta especificada no material "*Construir com histórias: guia do aluno*", disponível na PLATAFORMA, a EQUIPE será desclassificada.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1 Somente serão considerados os trabalhos finais das EQUIPES em que no mínimo 70% (setenta por cento) dos alunos participantes tiverem lido pelo menos 01 (um) livro na PLATAFORMA até o dia 31 de outubro de 2019, quando se encerra o PROJETO. As EQUIPES que não cumprirem este requisito serão desclassificadas.

6.2 É de total responsabilidade da escola enviar as ilustrações realizadas por suas equipes para a ORGANIZADORA de acordo com o item 7.2 deste regulamento.

7. ENVIO DOS TRABALHOS FINAIS

7.1 As escolas, por meio do coordenador pedagógico ou professor responsável, devem enviar as ilustrações produzidas pelas EQUIPES, escaneadas em formato JPG, para o e-mail construir@arvoredelivros.com.br até as 23h59, horário de Brasília, do dia 01 de novembro de 2019.

7.2 Cada EQUIPE pode enviar no máximo 01 (uma) ilustração para publicação no livro digital do PROJETO.

8. PREMIAÇÃO

8.1 Os trabalhos finais que cumprirem todos os requisitos (descritos nos itens 5.4, 6.1, 6.2, 7.1, 7.2) serão publicados em um livro do PROJETO, no formato digital, disponível na plataforma da Árvore de Livros.

8.2 A culminância oficial do PROJETO, para as equipes que também estiverem participando do Desafio Nacional da Lego, ocorrerá no evento de finalização da etapa nacional do *Boomtown Build*, desafio da *FIRST® LEGO® League Junior* (data a definir), com o lançamento do livro digital "*Construir com histórias*", que conterà os trabalhos realizados pelas equipes. A ORGANIZADORA

não se compromete com os custos relativos à participação da escola no evento. A decisão de participar do evento é de responsabilidade única da escola.

8.3 A ORGANIZADORA se reserva no direito de alterar qualquer item da premiação descrita nos itens 8.1 e 8.2 a qualquer momento do PROJETO.

9. PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1 O trabalho final deverá ser resultado da criação intelectual e artística original dos alunos, não sendo aceito cópia (total ou parcial) de trabalhos de terceiros sob pena de desclassificação. Qualquer trabalho de conteúdo impróprio será automaticamente desclassificado.

9.2 O(a) professor(a) participante garante que o(s) aluno(s) participante(s) é(são) autor(es) do trabalho apresentado, e que este trabalho não infringe quaisquer direitos autorais de terceiros, bem como possui todas as autorizações para a divulgação do trabalho, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados à ORGANIZADORA e/ou terceiro lesado.

9.3 Sem prejuízo do exposto nos itens acima, os participantes do PROJETO assumem total e exclusiva responsabilidade pelo trabalho enviado, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a ORGANIZADORA de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

10. USO DO NOME, IMAGEM E SOM DE VOZ DOS PARTICIPANTES

10.1 Ao participar do PROJETO, o participante autoriza o uso de modo gratuito, definitivo e irrevogável de seu nome e imagem, em qualquer meio/veículo escolhido pela ORGANIZADORA para divulgação deste PROJETO, dos prêmios recebidos, ou de outras ações similares relacionadas a este PROJETO, por período indeterminado, sem restrição de frequência, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus.

10.2 As autorizações descritas acima não implicam qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia por parte da ORGANIZADORA.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 Dúvidas ou situações não previstas neste Regulamento serão resolvidas de forma soberana e irrecorrível pela ORGANIZADORA.

11.2 Ao se inscrever neste PROJETO, o participante passa a ter, automaticamente, pleno conhecimento dos termos deste REGULAMENTO, aceitando todas as regras e estipulações aqui estabelecidas.