



Regulamento

(27-11-2024)

1. O que é?

O concurso "Jogar na linha" da Escola Virtual é uma das iniciativas do Projeto "Jogar na linha – Uma medida contra a obesidade infantil", promovido pela Fundação Luís Figo, em parceria com a Egas Moniz School of Health & Science e o Grupo Porto Editora para incentivar a comunidade escolar a pensar em soluções para os problemas atuais da nossa sociedade, integrando metodologias como a aprendizagem baseada em projetos nas suas práticas letivas. Com esta iniciativa, pretende-se também desenvolver competências-chave para o século XXI, como a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração, sensibilizando os alunos para a promoção e desenvolvimento de hábitos de vida saudáveis.

2. Quem pode participar?

Esta iniciativa é dirigida a estudantes **dos 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico, do ensino secundário e do ensino profissional**, que frequentam escolas públicas ou privadas, em Portugal Continental, Regiões Autónomas da Madeira e Açores e coordenações do ensino de português no estrangeiro, no ano escolar 2024/2025.

3. Quais as categorias a concurso?

Os projetos apresentados podem ser de um grupo, de turma ou de escola, distribuídos por ciclo de ensino:

- Categoria 1.º ciclo;
- Categoria 2.º ciclo;
- Categoria 3.º ciclo;
- Categoria Ensino Secundário /Ensino Profissional.

4. Como participar?

- Para concorrer, os projetos devem ser criados e desenvolvidos na área de projetos da Escola Virtual, a partir do guião de projeto «JOGAR NA LINHA».
- Os Agrupamentos/Escolas não agrupadas/Instituições privadas podem desenvolver todos os projetos que desejarem na plataforma e, até à data final de inscrições, submetê-los a concurso consoante a sua categoria.
- Os projetos podem ser desenvolvidos individualmente ou por um grupo de até 30 alunos.
- Cada equipa de projeto deverá ter um «professor Tutor» da escola, que terá como responsabilidades:
 - Atribuir o guião de projeto Jogar na Linha, na área de projetos da Escola Virtual, às suas turmas.



- Apoiar o desenvolvimento do projeto até à sua conclusão (100% concluído).
- Submeter o projeto concluído a concurso, através do link de inscrição, até ao dia 16 de fevereiro de 2025.

5. Formato dos trabalhos:

O resultado do trabalho de projeto é totalmente livre, isto é, poderá corresponder a um evento na escola, uma peça de teatro, um vídeo, um cartaz, uma iniciativa junto da comunidade, etc.

No entanto, o registo das evidências de desenvolvimento do projeto na plataforma Escola Virtual é obrigatório, pelo que deverão seguir e cumprir todas as etapas pré-definidas na plataforma.

6. Fases do concurso:

Submissão da candidatura

- Para submeter o projeto ao concurso, o professor Tutor deverá aceder o formulário de inscrição até ao dia 16 de fevereiro de 2025, e neste fornecer os dados solicitados, incluindo o identificador do projeto participante.
- Na sequência da submissão de um projeto a concurso, o professor Tutor receberá a mensagem de confirmação da inscrição no endereço eletrónico indicado no formulário de inscrição.

Desenvolvimento e conclusão dos projetos

- Os projetos inscritos só avançarão para a fase de votação pública se atingirem 100% de conclusão até ao dia 17 de fevereiro de 2025. Caso contrário, a candidatura será automaticamente anulada.

Votação pública para eleição dos semifinalistas

- Entre os dias 20 de fevereiro a 05 de março de 2025, todas as propostas ficarão disponíveis na página da Escola Virtual contendo o vídeo de apresentação e uma breve descrição do projeto, para apreciação e votação pelas comunidades escolares.
- O resultado da votação será divulgado na página do concurso em 07 de março de 2025.
- Os 10 projetos por cada categoria, com maior quantidade de votos serão classificados como SEMIFINALISTAS, e avançarão para a fase de avaliação pelo júri.

Avaliação pelo júri especializado para eleição dos finalistas

- Entre os dias 10 e 16 de março de 2025, todos os projetos semifinalistas serão avaliados pelo júri especializado, sendo selecionados os 3 FINALISTAS de cada categoria. Os critérios de avaliação estão descritos no item 7 deste regulamento.
- O resultado da avaliação do júri será divulgado na página do concurso a 18 de março de 2025.



Prémios para os vencedores

- Os 3 finalistas de cada categoria serão convidados para um evento/gala de apresentação dos vencedores que acontecerá no dia 02 de abril de 2025 em local a anunciar posteriormente.

7. Critérios de apuramento dos vencedores:

Votação pública para eleição dos semifinalistas

- Estarão classificados como SEMIFINALISTAS os 10 projetos de cada categoria que receberem a maior quantidade de votos da comunidade escolar.
- Todos as escolas, independentemente da sua participação no concurso, podem votar em todas as categorias.

Avaliação pelo júri especializado para eleição dos finalistas

- Um júri especializado, composto por 4 (quatro) pessoas em cada categoria, classifica os 3 melhores projetos, de acordo com os seguintes critérios:

- ✓ Qualidade da informação e clareza da exposição de suporte ao projeto – 30 pontos;
- ✓ Criatividade e inovação – 35 pontos;
- ✓ Qualidade da execução do produto final – 35 pontos.

8. Prémios

Prémios individuais para todos os ALUNOS autores dos projetos finalistas

1.º prémio	Prémio Experiência - MEO KALORAMA Licença Individual Premium da Escola Virtual – Anual
2.º prémio	Prémio Desportivo - SPORT ZONE Licença Individual Premium da Escola Virtual - Anual
3.º prémio	Prémio Conhecimento – PORTO EDITORA Licença Individual Premium da Escola Virtual - Anual

Prémios para os PROFESSORES orientadores dos projetos finalistas

1.º prémio	Prémio Experiência - MEO KALORAMA Licença Individual Premium da Escola Virtual – Anual
2.º prémio	Prémio Desportivo - SPORT ZONE Licença Individual Premium da Escola Virtual - Anual



3.º prémio	Prémio Conhecimento – PORTO EDITORA Licença Individual Premium da Escola Virtual - Anual
------------	---

Notas:

- Os 3 finalistas por cada categoria serão divulgados no dia 18 de março de 2025, sem qualquer atribuição de *ranking*.
- Os 3 finalistas de cada categoria são convidados para um evento/gala de apresentação dos vencedores que acontecerá no dia 02 de abril de 2025 em local a anunciar posteriormente.
- A organização do concurso é livre de não atribuir prémios, caso a qualidade dos trabalhos não o justifique.

9. Situações que constituem a desclassificação do projeto

A não conclusão do projeto na área de Projetos da Escola Virtual até o fim do prazo previsto (16/02/2024).

- **O não envio do resumo do projeto e/ou vídeo de apresentação que deverá ter duração máxima de 2 minutos, para publicação na Página da Escola Virtual até o fim do prazo previsto (16/02/2024).**

10. Datas

- Divulgação: 31/10/2024
- Data-limite para inscrição do projeto: 16/02/2025
- Período de votação pública: 20/02/2025 a 05/03/2025
- Divulgação dos projetos semifinalistas: 07/03/2025
- Período de avaliação pelo júri: 10/03/25 a 16/03/2025
- Divulgação dos projetos finalistas: 18/03/2025
- Gala de atribuição de vencedores: 02/04/2025

11. Requisitos gerais

- Cumprimento dos procedimentos e dos prazos previstos no regulamento.
- Os projetos e vídeos de apresentação terão de estar obrigatoriamente em língua portuguesa.
- Os alunos representantes do projeto devem estar preparados para apresentar o seu trabalho ao júri, caso seja considerado necessário.

12. Disposições gerais

- A participação no concurso implica a aceitação integral deste regulamento.
- A entidade organizadora reserva-se ao direito de modificar o presente Regulamento, bem como a composição do júri, por motivos de força maior.



- Os/As concorrentes que passem à fase final aceitam a gravação da sua imagem, bem como a disseminação dos seus projetos, no âmbito da divulgação do presente projeto.