

1. A CAMPANHA

OBJETIVO

O objetivo do AVA Challenge - Uma Gincana Inteligente de Caucaia é engajar professores e alunos no contexto educacional e tecnológico através do AVA Inteligente de Caucaia, um Ambiente Virtual de Aprendizagem que promove o aprendizado direcionado e autônomo, de forma lúdica e interativa, instigando a competitividade e destacando o professor como agente transformador em suas turmas, gerando estímulo aos alunos para serem agentes de transformação na sociedade.

- 1.1. A Gincana Inteligente de Caucaia se trata de uma competição, no formato de jornada, com níveis crescentes, onde alunos e professores participarão cumprindo missões, de forma a acumular pontos com os quais poderão alcançar os níveis mais elevados.
- 1.2. Poderão participar do Gincana Inteligente de Caucaia, os professores e estudantes da rede municipal de Caucaia, de forma coletiva, enquanto classes.
 - 1.2.1. As categorias citadas acima só poderão participar mediante cadastro, realizado via formulário disponibilizado pela Inteligente Caucaia.
 - 1.2.2. Serão premiados os professores vinculados nas duas classes de cada etapa de ensino, sendo duas (2) do Infantil, duas (2) dos anos iniciais e duas (2) dos anos finais, devidamente cadastradas na campanha, que cumprirem todas as missões previstas e acumularem a maior quantidade de pontos
 - 1.2.3. Os professores a partir do desempenho na campanha com sua(s) turma(s) conquistarão o poder de premiar os alunos da classe que obtiver a maior pontuação dentre as quais estejam vinculados, mediante cadastro prévio, cumprindo todas as missões previstas na campanha e acumularem a maior quantidade de pontos.
 - 1.2.4. Turmas que já tenham sido contempladas na edição anterior do AVA Challenge referente ao ano letivo de 2024, não poderão concorrer.
- 1.3. A Gincana Inteligente de Caucaia início no dia 09 de outubro de 2024 e se encerrará no dia 30 de novembro de 2024.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições para o AVA Challenge – uma Gincana Mais Inteligente serão iniciadas no dia 09 de outubro de 2024, a partir das 08 horas da manhã e se encerrarão no dia 14 de outubro, às 23:59 horas. Após esse prazo, os professores poderão se inscrever, porém receberão uma pontuação reduzida.

2.2. A inscrição deverá ser realizada pelo professor mediante preenchimento de um formulário de cadastro informando qual (ais) a(s) turma(s) escolhida(s) para se vincular na Gincana e qual o seu/sua formador(a) responsável pelo seu componente curricular.

2.2.1. A adesão à campanha é voluntária pelos professores da rede.

2.2.2. O formulário de inscrição dos professores será disponibilizado exclusivamente através das notificações no AVA;

2.3. Os professores que desejarem participar da campanha deverão preencher o formulário de inscrição, informando todos os dados solicitados corretamente. No ato da inscrição o professor deverá escolher uma turma dentre as que está lotado na escola para se vincular. Cada professor poderá se vincular em no mínimo 1 (uma) e no máximo 2 (duas) turmas.

- i. No formulário de inscrição o professor poderá informar apenas uma turma. Caso deseje vincular mais turmas deverá preencher o formulário novamente.
- ii. Serão aceitos até dois formulários por professor. Caso o professor preencha mais de dois formulários, serão considerados apenas os que forem cadastrados primeiro, em ordem cronológica.
- iii. Cada turma deve estar vinculada a pelo menos 1 (um) professor e no máximo 2 (dois).
- iv. As turmas que completarem a quantidade máxima de professores vinculados serão automaticamente impedidas de vincular outros professores.

2.4. O professor deve verificar em seu perfil no AVA se suas turmas estão cadastradas corretamente, se a quantidade de alunos vinculada no sistema está de acordo com quantidade real da sala de aula e se todos os alunos estão devidamente cadastrados. Caso haja alterações cadastrais a serem efetuadas, o professor deverá entrar em contato por e-mail com o assessor de sua escola para proceder as atualizações necessárias.

2.5. Os professores poderão realizar a inscrição após finalizado o prazo previsto no calendário, porém estarão sujeitos a aplicação das pontuações conforme as especificações do item 4.4.

3. CALENDÁRIO

EVENTO/MISSÃO	DATA
LANÇAMENTO DA CAMPANHA; INÍCIO DAS INSCRIÇÕES	04/10/2024
MISSÃO 1 – INSCRIÇÃO + VALIDAÇÃO DE CADASTROS;	09 A 14/10
MISSÃO 2 – ATIVIDADE DO TIPO TAREFA	14 A 18/10
MISSÃO 3 – GRITO DE GUERRA	21 A 25/10

MISSÃO 4 – TRILHAS	28 A 31/10
MISSÃO 5 – FÓRUM	04 A 10/11
MISSÃO 6 - TRABALHO/ REDAÇÃO	11 A 17/11
MISSÃO 7 – FEITO A MÃO	18 A 23/11
MISSÃO 8 – SEMANA DOS DESAFIOS	25 A 30/11

4. DA MECÂNICA

- 4.1. A competição no âmbito da Gincana Inteligente de Caucaia será no formato de jornada, com níveis crescentes, onde os participantes deverão cumprir as missões propostas pela Inteligente para acumular pontos e avançar aos níveis mais elevados.
- 4.2. As missões poderão ser diárias ou semanais;
- 4.3. As missões deverão ser cumpridas de forma coletiva, integrando professores e alunos e, conseqüentemente, toda a rede de ensino fundamental do município de Caucaia, atendida pela Inteligente.
- 4.4. As missões seguirão a ordem disposta no calendário e receberão as respectivas pontuações de acordo com o cumprimento das etapas estabelecidas dentro prazo previsto:

MISSÕES	ETAPAS	PONTOS
Missão 1	Validação acima de 60%	100
Missão 2	Envio de Atividade Tarefa	50
	Participação da Turma 50%	50
Missão 3	Grito de guerra	100
Missão 4	Trilhas	50
	Participação da Turma 60%	50
Missão 5	Envio de Atividade Fórum	50
	Participação da Turma 70%	50
Missão 6	Envio de Atividade Redação/ Trabalho	50
	Participação da Turma 80%	50
Missão 7	Envio de Atividade Feito a mão On/Offline	50
	Participação da Turma 80%	50
Missão 8	Semana dos Desafios	Os scores obtidos pelas classes durante o mês

serão somados à sua
pontuação geral

- 4.4.1. Caso o professor cumpra as missões fora do prazo, este receberá metade da pontuação estabelecida para a missão. Após este prazo, será analisado pela Inteligente o percentual de participação da turma na atividade para validação da pontuação.
- 4.4.2. Caso o percentual de participação das classes nas missões seja inferior ao estipulado no item 4.4, serão atribuídos pontos da seguinte forma:
- I. Até 10%: não pontua;
 - II. Entre 10% e 30%: 10 pontos;
 - III. Acima de 30% até o percentual estipulado para a missão: 20 pontos.
- 4.5. Cada missão será considerada cumprida quando a turma atingir o percentual de participação estipulado no item 4.4 ou quando o prazo para cumprimento da missão esteja encerrado.
- 4.5.1. Para as atividades enviadas pelo professor, deverá ser observado o prazo para a finalização destas. Após este prazo, será analisado pela Inteligente o percentual de participação da turma na atividade para validação da pontuação.
- 4.6. As missões seguirão as seguintes dinâmicas:
- 4.6.1. **Missão 1:** Os professores inscritos no Gincana Inteligente – AVA Challenge deverão realizar a validação dos acessos dos alunos de sua turma de vinculação, de modo que todos os alunos precisarão acessar o AVA para conferir se todos os cadastros estão atualizados, dentro do período estipulado para a missão conforme o calendário do item 3.
- 4.6.2. **Missão 2:** Os professores deverão fazer o envio de 1 (uma) atividade do tipo **TAREFA** para as turmas a que tenha se vinculado no ato de inscrição e a turma precisará atingir o percentual mínimo de participação para pontuar.
- 4.6.3. **Missão 3:** Os professores deverão, em conjunto com as turmas com as quais estão vinculados na gincana, criar um grito de guerra utilizando as palavras-chave que serão divulgadas no lançamento da missão e gravar um vídeo onde a turma toda esteja presente cantando. O vídeo deve ser postado, via stories no Instagram, no perfil do professor ou da escola, marcando o perfil do AVA Inteligente de Caucaia (@inteligente.caucaia).

- i. Para receber a pontuação, pelo menos um dos professores vinculados à turma deve aparecer no vídeo.
- ii. Caso a turma tenha mais de um professor vinculado, só receberão a pontuação aqueles que aparecerem no vídeo.
- iii. O vídeo deve ser enviado também, via WhatsApp, no grupo da escola com o AVA.
- iv. O perfil do Instagram do usuário que postar o vídeo, deverá estar aberto ao público no dia da publicação.

4.6.4. **Missão 4:** Os professores deverão fazer o envio de 1 (uma) atividade do tipo **TRILHA** para as turmas que tenha se vinculado no ato de inscrição. Os alunos precisam atingir o percentual de participação mínimo para poder pontuar.

4.6.5. **Missão 5:** Os professores deverão fazer o envio de 1 (uma) atividade do tipo **FÓRUM** para as turmas que tenha se vinculado no ato de inscrição. Os alunos precisam atingir o percentual de participação mínimo para poder pontuar.

4.6.6. **Missão 6:** Os professores deverão fazer o envio de 1 (uma) atividade do tipo **TRABALHO** para as turmas dos anos iniciais e educação infantil ou do tipo **REDAÇÃO** para as turmas dos anos finais que tenha se vinculado no ato de inscrição. Os alunos precisam atingir o percentual de participação mínimo para poder pontuar.

4.6.7. **Missão 7:** Os professores deverão fazer o envio de 1 (uma) atividade do tipo **FEITO A MÃO** para as turmas vinculadas no ato de inscrição. No direcionamento da atividade, o professor deverá orientar seus alunos a criarem um personagem que represente a turma, destacando três valores. Feito isso, o professor ou escola, deverá postar no Instagram a melhor ilustração marcando o perfil @inteligente.caucaia seguindo as orientações abaixo:

- i. Para receber a pontuação, o professor ou escola deverá postar a arte da sua turma, informando: Nome do professor, turma e nome da escola na postagem.
- ii. A arte deverá ser enviada também, via WhatsApp, no grupo da escola com o AVA.
- iii. O perfil do Instagram do usuário que postar o vídeo, deverá estar aberto ao público no dia da publicação.

4.6.8. **Missão 8:** Se classificarão para a Missão 8 as classes que alcançarem o percentual mínimo de participação nas atividades em pelo menos 3 (três) das missões anteriores. Durante o período determinado no calendário de

atividades, os alunos deverão responder aos desafios dos menus **DESAFIOS DO AVA, DESAFIO DO DIA** e **PARQUE**. Os scores acumulados pelas classes ao final do prazo estipulado serão acrescidos à sua pontuação geral.

4.7. As atividades das missões deverão conter no título a identificação **GINCANA INTELIGENTE**, conforme o exemplo a seguir: “AVA+ ENSINA – Reino vegetal”.

5. DAS PREMIAÇÕES

5.1. A premiação final será concedida conforme o desempenho da rede na adesão e engajamento na campanha Gincana Inteligente – AVA Challenge Caucaia, onde o professor receberá uma premiação, além de prêmios para distribuir entre os alunos da turma com maior pontuação dentre as vinculadas na campanha, de acordo com os seguintes níveis:

- i. **Nível 1 – Prêmio Professor Inteligente;**
Prêmio do professor: Mochila AVA Inteligente + Botton AVA Inteligente + 1 par de ingresso para o cinema;
Professor oferece a classe: Bóton Inteligente + 5 pares de ingressos para o cinema;
- ii. **Nível 2 – Prêmio Mestre Digital;**
Prêmio do professor: Mochila AVA Inteligente + Garrafa térmica + bóton AVA Inteligente;
Professor oferece a classe: Botton Inteligente + 5 cartões pré-pago Netflix;
- iii. **Nível 3 – Prêmio Mentor do AVA;**
Prêmio do professor: Smartphone + bóton AVA Inteligente;
Professor oferece a classe: Botton Inteligente + Ingressos para o cinema para toda a turma;

5.1.1. Os níveis de premiação serão desbloqueados conforme a participação da rede atinja o percentual de engajamento na campanha de acordo com os dados abaixo:

- i. **Prêmio Professor Inteligente:** engajamento da rede em até 40% dos professores aderindo e participando da campanha;
- ii. **Prêmio Mestre Digital:** engajamento da rede a partir de 40% até 60% professores aderindo e participando da campanha;
- iii. **Prêmio Mentor do AVA:** engajamento da rede a partir de 60% professores aderindo e participando da campanha;

- 5.1.2. Para desbloqueio dos níveis de e liberação das premiações será observado o engajamento da rede no período de 01/10 a 31/10.
- 5.1.3. Só receberão as premiações, os professores de cada turma vencedora que tiverem cumprido pelo menos uma das missões e acumulado pontos para a turma.
- 5.1.4. Receberão as premiações as classes que pontuarem em no mínimo três missões.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 6.1. As alterações de dados cadastrais etc., devem ser direcionadas aos assessores responsáveis pelo atendimento às escolas através dos canais de atendimento disponíveis, quais sejam:
 - 6.1.1. Central de atendimento – WhatsApp: 85 9402 0744;
 - 6.1.2. Central de ajuda – AVA Inteligente Caucaia;
 - 6.1.3. Grupos de WhatsApp das escolas com a Inteligente;
- 6.2. Este regulamento poderá sofrer alterações sem qualquer aviso prévio, não sendo necessário qualquer tipo de autorização ou consentimento.
- 6.3. Quaisquer dúvidas referentes às alterações poderão ser sanadas através de nossos canais de atendimento.