

## REGULAMENTO

PRÉMIO QUEM BRINCA É QUEM É | FUNDAÇÃO SANTANDER  
1ª EDIÇÃO | 2024

A Educação tem sido o veículo primordial de transmissão de conhecimento, valores e cultura entre gerações. Atualmente, assistimos a mudanças em vários domínios – tecnologia, trabalho e globalização – com fortes implicações sobre a Educação. Cada um destes domínios traz a promessa de um futuro melhor, mais eficiente e com relações mais igualitárias, mas também novos desafios. Neste contexto, é necessário que os alunos desenvolvam competências que lhes permitam questionar os saberes estabelecidos, integrar conhecimentos emergentes, comunicar eficientemente e resolver problemas complexos.

A Fundação Santander Portugal definiu como missão transformar a vida das pessoas e das empresas através da Educação, acreditando que é possível reimaginar a experiência de aprendizagem e promover inovação na educação através de jogos e atividades lúdicas. Nesse sentido, apresenta agora esta iniciativa destinada a reconhecer e premiar projetos que integrem o “brincar” de forma estruturada nas suas abordagens pedagógicas.

**1ª Cláusula – Apresentação**

A Fundação Santander Portugal acredita nos benefícios da metodologia do “Aprender através do Brincar” e, neste contexto, criou o Prémio *Quem Brinca É Quem É* destinado à promoção de boas-práticas e metodologias inovadoras de ensino nas escolas portuguesas.

**2ª Cláusula - Critérios de Elegibilidade**

O Prémio *Quem Brinca É Quem É* destina-se a apoiar projetos de aprendizagem que recorram a abordagens lúdicas, podendo ser apresentados por:

- i. Escolas públicas ou privadas portuguesas com oferta de 1.º e/ou 2.º ciclos do Ensino Básico;
- ii. Pode ser apresentada mais do que uma candidatura por entidade;
- iii. As candidaturas devem ser submetidas pelo responsável da entidade que se candidata;
- iv. Os projetos não podem ser apresentados por pessoas em nome individual;
- v. São elegíveis projetos em diferentes fases de concretização, podendo ser submetidas ideias de projetos a implementar, projetos em curso ou projetos já terminados que possam replicados para outros contextos;
- vi. Valorizam-se os projetos a desenvolver em escolas TEIP (Territórios Educativos de Intervenção Prioritária).

### 3ª Cláusula - Projetos

1. O Prémio *Quem Brinca É Quem É* pretende distinguir projetos destinados a crianças dos 6 aos 12 anos (1º e 2º ciclo), que incluam as seguintes características:
  - i. Projetos que apresentem abordagens inovadoras e criativas no processo de aprendizagem através do brincar podendo ser de natureza curricular, transversal ou complementar;
  - ii. Projetos que avaliem o impacto das suas práticas de forma tangível e mensurável. No caso de serem projetos que ainda não foram implementados, devem apresentar com clareza uma estratégia para a sua avaliação;
  - iii. Projetos que apresentem potencial de escala ou replicação, permitindo que as boas práticas sejam disseminadas e aplicadas em diferentes contextos;
  - iv. Projetos que envolvam os destinatários (alunos);
  - v. Projetos que envolvam a comunidade (pais, encarregados de educação, associações de pais, universidades);
2. Os projetos terão de ser submetidos em língua portuguesa.
3. Os projetos têm de ser submetidos através do formulário disponível no site do Prémio.
4. Ao submeter um projeto, os participantes concordam com os termos e condições do regulamento do Prémio.

### 4ª Cláusula - Processo de Candidatura

1. Os interessados devem submeter o formulário de candidatura disponível no website do Prémio entre dia 8 de abril e 6 de maio de 2024.
2. O dia e hora limite para a submissão de candidaturas é às 23h59 de 6 de maio de 2024.

### 5ª Cláusula - Processo de seleção

1. Só serão analisadas as candidaturas recebidas dentro do prazo.
2. As candidaturas que cumpram as condições expressas neste regulamento serão analisadas de acordo com os critérios definidos.
3. Cada projeto será avaliado com base nos seguintes critérios de avaliação:
  - i. Grau de inovação e criatividade: projetos que apresentem uma proposta de aprendizagem que recorra ao brincar com um objetivo de que os alunos adquiram determinado conhecimento;
  - ii. Grau de escalabilidade: projetos que apresentem abordagens que possam ser implementadas em diferentes contextos (noutros escolas, noutros ciclos de ensino, noutras localizações) e que destaquem os recursos e estratégias necessários para tal;
  - iii. Resultados tangíveis: projetos que apresentem uma estratégia de avaliação, nomeadamente assinalando quais os indicadores (quantitativos e/ou qualitativos) que permitem avaliar o impacto do projeto nas aprendizagens dos alunos;
  - iv. Envolvimento dos alunos: projetos que apresentem de forma clara quais as estratégias usadas para o envolvimento ativo dos alunos no processo de aprendizagem através do brincar;

- v. Envolvimento da comunidade (pais/ encarregados de educação/ associações de pais ou outras ou qualquer instituição que esteja envolvida com o projeto): são valorizadas propostas que integrem a participação da comunidade.
4. Uma vez terminado o prazo para a apresentação das candidaturas, a seleção dos projetos será realizada em duas fases:
    - i. Numa primeira fase, as candidaturas serão avaliadas por uma entidade externa especialista na avaliação de projetos educativos, que selecionará os projetos pré-finalistas que cumpram os critérios definidos, de acordo com a sua pontuação;
    - ii. Numa segunda fase, a lista de projetos pré-finalistas será avaliada por um júri que poderá exigir às entidades candidatas informações complementares sobre a organização e/ou o projeto para efeitos de análise da candidatura.

### 6ª Cláusula - Júri

1. O júri responsável pela avaliação dos projetos e atribuição do Prémio será composto por um responsável da Fundação Santander, por um representante da LEGO Foundation e profissionais reconhecidos na área da educação e empreendedorismo social. Integram o júri:
  - i. Inês Oom de Sousa (Presidente do júri)
  - ii. Carlos Neto
  - iii. Maribel Pinto
  - iv. Miguel Herdade
  - v. Patrícia Castanheira
  - vi. Pedro Almeida
  - vii. Pedro Santa Clara
2. O júri conduzirá deliberações tendo em consideração os critérios de avaliação.
3. As decisões serão tomadas por consenso ou maioria de votos. Em caso de empate, o Presidente do júri terá voto de qualidade.
4. Todos os candidatos serão informados da decisão final de atribuição do Prémio.

### 7ª Cláusula - Prémios

1. Serão distinguidos 10 projetos de aprendizagem lúdica aos quais serão atribuídos os seguintes prémios:
  - i. € 5 000 (cinco mil euros) para cada projeto premiado;
  - ii. Visita de dois dias à LEGO House na Dinamarca com viagem, estadia e diária incluída para uma pessoa (destinatário escolhido pela direção da escola);
  - iii. Formação LEGO: Formação para três pessoas na metodologia *Learning Through Play* promovida pela LEGO Foundation em Portugal (destinatários escolhidos pela direção da escola);
  - iv. Kit LEGO ou mesa de reuniões LEGO para as escolas premiadas.

2. Além destes prémios, todos os participantes serão convidados a criar uma “Rede de Escolas *Quem Brinca É Quem É*”, uma comunidade de promoção e partilha de boas práticas *Learning Through Play*.
3. Os projetos vencedores serão divulgados a nível nacional, destacando o impacto positivo das suas práticas educativas.
4. O montante do apoio será creditado através de uma conta do Banco Santander. Caso a entidade candidata vencedora não possua, deverá abrir uma para o efeito.

### 8ª Cláusula - Calendário

1. O Prémio seguirá o seguinte calendário:
  - i. Abertura de Candidaturas: 8 de abril de 2024
  - ii. Data-Limite para Submissão de Candidaturas: 6 de maio de 2024
  - iii. Análise das candidaturas: 6 de Maio a 7 de junho
  - iv. Anúncio dos Projetos Vencedores: 24 de junho
  - v. Entrega dos Prémios: 27 de junho
2. A Fundação Santander Portugal reserva-se o direito de ajustar as datas do calendário, se necessário, com notificação antecipada e comunicação transparente.

### 9ª Cláusula - Disposições Finais

1. A Fundação Santander Portugal reserva-se o direito de realizar alterações no regulamento, se necessário, mediante comunicação prévia e transparência.
2. A Fundação Santander Portugal compromete-se a garantir a equidade e transparência em todo o processo do Prémio, desde a abertura das candidaturas até à entrega dos prémios.
3. Ao participar no Prémio, os candidatos concordam com a possibilidade de terem os seus projetos divulgados pela Fundação Santander Portugal em materiais promocionais e meios de comunicação selecionados.
4. Qualquer caso não previsto no presente Regulamento será analisado pela Fundação Santander Portugal, procurando tomar decisões justas e coerentes.
5. Ao submeter uma candidatura, os participantes declaram ter lido, compreendido e aceitado todos os termos e condições deste Regulamento.
6. O presente Regulamento e todas as questões relacionadas com o Prémio são regidos pela legislação portuguesa em vigor.

## 10ª Cláusula – Direitos de comunicação

1. A apresentação de um projeto, dos seus conteúdos e materiais, implica a autorização por parte da Entidade Candidata responsável pelo projeto, à Fundação, para a utilização da imagem, comunicação e divulgação em qualquer meio e em qualquer formato, incluindo através da Internet, sem limitação geográfica e para o período máximo atualmente previsto na lei para a proteção dos direitos concedidos (propriedade intelectual), para a inclusão em obras audiovisuais e para integração em bancos de dados ou em suportes do Banco e da Fundação, no âmbito do Prémio, quando aplicável.
2. A Entidade Candidata responsável pelo projeto que apresenta o trabalho (fotografias, vídeos ou documentos), garante ser o proprietário dos direitos de propriedade intelectual e que, no âmbito da sua participação no Prémio, cede e, portanto, manterá indemne a Fundação e qualquer outra empresa do Grupo Santander face a qualquer reclamação de terceiros derivada do incumprimento da referida garantia.

## 11ª Cláusula – Divulgação

1. Os premiados do Prémio *Quem Brinca É Quem É* concedido pela Fundação Santander expressam a sua disponibilidade e concordam em participar na cerimónia pública de divulgação dos resultados.
2. A Fundação Santander reserva-se o direito de tornar público o resultado do Prémio, incluindo os nomes dos premiados, durante a mencionada cerimónia, visando reconhecer e celebrar as conquistas destacadas.
3. A participação na cerimónia é considerada parte integrante do processo e reconhecimento associado ao Prémio, sendo a presença dos premiados valorizada para enriquecer o evento e promover a divulgação do êxito alcançado.

## 12ª Cláusula – Interpretação do regulamento

1. A Fundação reserva-se o direito de interpretar, alterar ou revogar o presente Regulamento a qualquer momento, desde que haja causa justificada para o fazer.
2. Em caso de alteração do presente Regulamento, a Fundação compromete-se a notificar os destinatários ou do cancelamento da iniciativa, se for o caso, e em consequência da revogação do Regulamento.
3. As Entidades Candidatas participantes comprometem-se a que todas as informações fornecidas à Fundação sejam completas, precisas e atualizadas. A Fundação não verifica a autenticidade da informação que as organizações participantes fornecem e, assim, declina qualquer responsabilidade decorrente de quaisquer erros, omissões ou imprecisões.
4. Os colaboradores e as entidades candidatas participantes, pelo simples facto de participarem neste programa, aceitam estas regras e os critérios de seleção e avaliação definidos. As decisões da Fundação são irrevogáveis e devem ser respeitadas por todos os participantes.

## ADENDA

AO REGULAMENTO DO PRÉMIO *QUEM BRINCA É QUEM É*  
FUNDAÇÃO SANTANDER PORTUGAL | 1.ª EDIÇÃO | 2024

A presente Adenda tem por propósito proceder à Primeira Alteração ao Regulamento da 1.ª Edição (2024) do Prémio *Quem Brinca É Quem É* ao abrigo da Cláusula 9ª do Regulamento.

As alterações introduzidas pelo presente instrumento têm por finalidade alargar o universo de entidades que possam apresentar projetos de aprendizagem inovadores e, ao mesmo tempo, e aumentar o número de prémios atribuíveis e direcionar os mesmos para o novo conjunto de estabelecimentos candidatáveis.

**1ª Cláusula - Disposições Gerais**

O presente instrumento procede à primeira alteração ao Regulamento da Primeira Edição (2024) do Prémio *Quem Brinca É Quem É* promovido pela Fundação Santander Portugal.

**2.ª Cláusula - Alterações ao Clausulado do Regulamento**

O presente instrumento procede à primeira alteração ao Regulamento da Primeira Edição (2024) do Prémio *Quem Brinca É Quem É* promovido pela Fundação Santander Portugal.

**2ª Cláusula - Critérios de Elegibilidade**

1. O Prémio *Quem Brinca É Quem É* destina-se a apoiar projetos de aprendizagem que recorram a abordagens lúdicas, podendo ser apresentados por:
  - i. Escolas públicas ou privadas portuguesas com oferta de 1.º e/ou 2.º ciclos do Ensino Básico;
  - ii. Associações de solidariedade, de apoio ou de pais e qualquer entidade focada na educação de crianças dos 6 aos 12 anos.
  - iii. Pode ser apresentada mais do que uma candidatura por entidade;
  - iv. As candidaturas devem ser submetidas pelo responsável da entidade que se candidata;
  - v. Os projetos não podem ser apresentados por pessoas em nome individual;
  - vi. São elegíveis projetos em diferentes fases de concretização, podendo ser submetidas ideias de projetos a implementar, projetos em curso ou projetos já terminados que possam replicados para outros contextos;
  - vii. Valorizam-se os projetos a desenvolver em escolas TEIP (Territórios Educativos de Intervenção Prioritária).

## 7ª Cláusula - Prémios

1. Serão distribuídos 11 prémios para projeto de aprendizagem lúdica da seguinte forma:
  - a) Dez prémios para as escolas:
    - i. € 5 000 (cinco mil euros) para cada projeto premiado;
    - ii. Visita de dois dias à LEGO House na Dinamarca com viagem, estadia e diária incluída para uma pessoa (destinatário escolhido pela direção da escola);
    - iii. Formação LEGO: Formação para três pessoas na metodologia *Learning Through Play* promovida pela LEGO Foundation em Portugal (destinatários escolhidos pela direção da escola);
    - iv. Kit LEGO ou mesa de reuniões LEGO para as escolas premiadas.
  - b) Um prémio para associações de solidariedade, de apoio ou de pais e qualquer entidade focada na educação de crianças dos 6 aos 12 anos:
    - i. € 5 000 (cinco mil euros) para cada projeto premiado;
    - ii. Visita de dois dias à LEGO House na Dinamarca com viagem, estadia e diária incluída para uma pessoa (destinatário escolhido pela direção da escola);
    - iii. Formação LEGO: Formação para três pessoas na metodologia *Learning Through Play* promovida pela LEGO Foundation em Portugal (destinatários escolhidos pela direção da escola);
    - iv. Kit LEGO ou mesa de reuniões LEGO para as escolas premiadas.
2. Além destes prémios, todos os participantes serão convidados a criar uma “Rede de Escolas *Quem Brinca É Quem É*”, uma comunidade de promoção e partilha de boas práticas LTP.
3. Os projetos vencedores serão divulgados a nível nacional, destacando o impacto positivo das suas práticas educativas.
4. O montante do apoio será creditado através de uma conta do Banco Santander. Caso a entidade candidata vencedora não possua, deverá abrir uma para o efeito.

## 9ª Cláusula - Disposições Finais

1. Tudo o que não for expressamente alterado pela presente Adenda permanecerá em vigor na sua redação à entrada em vigor das presentes alterações.
2. A presente Adenda entra em vigor a 23 de abril de 2024.