

**INSTITUTO MONDÓ**  
**EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 01/20268**  
**JORNADA PARA O AMANHÃ 2026: Territórios Criativos, 5ª Edição**  
**Desafio Educacional para as escolas públicas do município de Breves - PA**

O Instituto Mondó torna público o presente Edital de Chamamento Público nº **01/2026**, que estabelece as diretrizes para participação na **Jornada para o Amanhã 2026: Territórios Criativos - 5ª edição**, um desafio educacional destinado às escolas públicas do município de Breves–PA. A iniciativa tem como objetivo mobilizar gestores, estudantes, educadores e comunidades escolares em atividades colaborativas que incentivem o protagonismo estudantil, o trabalho em equipe, a criatividade e o compromisso com a cidadania, por meio de desafios e ações educativas voltadas ao desenvolvimento social e ao fortalecimento da comunidade.

### **1. CONTEXTO**

O "Desafio Jornada para o Amanhã" é uma gincana educacional realizada pelo Instituto Mondó em parceria com a Secretaria Municipal de Educação (SEMED) do município de Breves, no estado do Pará (PA). O Instituto Mondó é uma organização da sociedade civil que trabalha como desenvolvimento de territórios e para apoiar a transformação do ambiente escolar em uma plataforma de soluções para os desafios sociais. Nascemos a partir do braço social da Associação Nacional das Universidades Particulares (ANUP) e, ao longo da nossa trajetória, consolidamos a atuação no município de Breves, que já conta com 05 anos de trabalho contínuo. Em 2026, o Instituto passa a atuar de forma independente, mantendo seu compromisso com o desenvolvimento educacional e social dos territórios em que atua.

A Jornada Para o Amanhã (JPA) consolidou-se no município como uma tecnologia social de alto impacto, evoluindo gradualmente de uma iniciativa de mobilização para um robusto percurso de transformação territorial. Essa trajetória é marcada por três fases fundamentais de amadurecimento:

## **2022–2023: O Despertar da Mobilização Escolar**

Em seus anos fundacionais, a JPA nasceu como um desafio educacional focado em integrar os diferentes atores do ambiente escolar. O que começou com 15 escolas expandiu-se rapidamente para 37 unidades, provando a capacidade da rede pública de Breves em se organizar coletivamente. Nesta fase, o sucesso foi medido pelo engajamento massivo: mais de 12 mil pessoas foram alcançadas, estabelecendo a escola como o epicentro de uma nova agenda de cidadania e transformação social.

## **2024–2025: Consolidação Pedagógica e Vínculos Comunitários**

A partir da terceira edição, a iniciativa deixou de ser um evento de mobilização para se tornar um percurso estratégico de fortalecimento de vínculos. Em 2025, sob o tema “Minha escola é o mundo!”, a metodologia integrou o currículo pedagógico ao protagonismo juvenil e à consciência socioambiental global, conectando os estudantes a debates urgentes como a COP 30. Com um impacto recorde de quase 13 mil pessoas, este período deixou um legado de autonomia gestora e modernização física nas escolas, consolidando a ideia de que a educação é a ferramenta definitiva para a resiliência marajoara.

## **2026: A Maturidade do Percurso Formativo e Territorial**

Ao completar cinco anos, a JPA 2026 atinge um outro grau de maturidade metodológica. Alinhada ao Ano Mundial da Criatividade, o desafio agora se posiciona como um percurso formativo sistemático. O tema "**Marajó: Território Criativo**" marca uma transição importante: a criatividade deixa de ser apenas uma atividade complementar e passa a ser tratada como a infraestrutura indispensável para o desenvolvimento. O foco agora é a inteligência coletiva e a ancestralidade, capacitando a comunidade para projetar soluções autorais e transformar a escola em um polo de inovação e esperança para todas as famílias do Marajó.

Na sua 5ª edição, sob o tema “Marajó: Território Criativo”, e em diálogo com o reconhecimento do Brasil pela *World Creativity Organization* como País da Criatividade em 2026, esta edição propõe uma mudança de perspectiva: a

criatividade deixa de ser tratada apenas como conteúdo ou habilidade individual e passa a ser compreendida como uma infraestrutura social do território, uma forma de reconhecer problemas, mobilizar saberes, produzir soluções e fortalecer vínculos comunitários.

O desafio proposto às escolas de Breves é, em sua essência, um convite à reinvenção. Ao longo do percurso, estudantes, educadores e famílias serão chamados a olhar para o território como fonte de conhecimento e solução; para a ancestralidade como método de aprendizagem; e para a inteligência coletiva como tecnologia comunitária. A partir de problemas reais, cada escola será estimulada a construir respostas autorais, conectadas ao que o Marajó tem de mais singular: seus saberes, suas histórias, sua estética, sua biodiversidade, sua cultura e sua força de comunidade.

## **2. FINALIDADE DO EDITAL**

Este Edital tem por finalidade convocar as escolas da rede pública do município de Breves para participação na Jornada Para o Amanhã 2026, que em sua 5ª edição consolida uma evolução estratégica: a transição de uma mobilização social para um percurso formativo contínuo, sistemático e territorialmente orientado.

A iniciativa fundamenta-se no reconhecimento da criatividade como competência estruturante da Educação Básica, conforme a Competência Geral 2 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o desenvolvimento do pensamento científico, crítico e criativo em todos os componentes curriculares. Seu propósito é fortalecer o aprendizado formal, qualificar as relações no ecossistema escolar e ampliar a capacidade das comunidades escolares de identificar problemas reais e construir soluções autorais conectadas ao território.

### **2.1 Resposta aos Desafios Educacionais (PISA e BNCC)**

A JPA 2026 assume o compromisso de diminuir a lacuna estrutural identificada nos

resultados do PISA, que apontam baixos níveis de pensamento criativo entre estudantes brasileiros, especialmente em contextos de vulnerabilidade. Reconhecendo que a criatividade é uma competência técnica essencial é um direito de aprendizagem, o edital utiliza as competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com foco no pensamento crítico, científico e criativo, para elevar o padrão educacional local. O intuito é integrar as metas do município às diretrizes do Ministério da Educação (MEC), promovendo uma aprendizagem lúdica, autoral e conectada ao território.

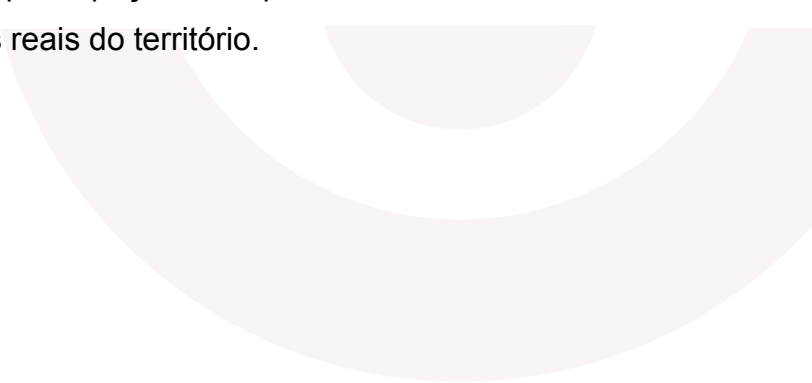
## **2.2 Metodologia: O Caminho Lógico da Inovação**

Para operacionalizar essa visão, a JPA estrutura-se em um **Caminho Lógico** que servirá de guia pedagógico para as escolas em quatro dimensões fundamentais:

1. **Aprender a Ver e Ouvir:** Para perceber o mundo e o território;
2. **Aprender a Ler e Interpretar:** Para ampliar o repertório e a visão crítica;
3. **Aprender a Aprender e Conectar:** Para criar novos modos de unir conhecimentos;
4. **Aprender a Experimentar e Transformar:** Para modificar realidades através da criação de protótipos, narrativas e produções autorais.

## **2.3 Objetivos e Parcerias Estratégicas**

Este edital tem como finalidade reconhecer às escolas que demonstrarem maior capacidade de engajamento, articulação pedagógica, mobilização comunitária e produção autoral ao longo do percurso formativo da Jornada Para o Amanhã 2026. O foco desta edição está na construção de produtos criativos com materialidade, como HQs, tirinhas, jogos, narrativas ilustradas, protótipos e outras produções compatíveis com as modalidades de participação, sempre vinculadas aos temas transversais da Jornada e aos desafios reais do território.



Para qualificar esse processo, a JPA 2026 contará com a parceria estratégica da PerifaCon, referência nacional na valorização de narrativas periféricas, cultura geek, produção criativa e democratização do acesso às linguagens contemporâneas de comunicação, arte e tecnologia. Sua atuação contribuirá para o desenvolvimento de conteúdos formativos, oficinas, mentorias e orientações técnicas voltadas à criação de roteiros, personagens, narrativas visuais, jogos e produtos autorais conectados ao contexto marajoara.

A parceria com a PerifaCon fortalece a proposta metodológica da Jornada ao aproximar o repertório dos estudantes de linguagens criativas contemporâneas, sem deslocá-los de sua identidade territorial. Ao contrário, a proposta é estimular que as escolas transformem saberes locais, memórias comunitárias, desafios socioambientais, referências culturais e experiências cotidianas em produções com linguagem acessível, potência comunicativa e valor pedagógico. (Para conhecer detalhadamente o trabalho e o impacto da **PerifaCon**, parceira estratégica desta edição no desenvolvimento de narrativas e linguagens criativas, acesse o portal oficial: [perifacon.com.br](http://perifacon.com.br).)

### **3. TEMAS TRANSVERSAIS E COMPETÊNCIAS DA BNCC**

A Jornada Para o Amanhã 2026 aprofunda o alinhamento de suas atividades às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente o pensamento crítico, científico e criativo, utilizando como uma infraestrutura de desenvolvimento. Nesta edição, a metodologia está estruturada sobre três pilares transversais que conectam o saber pedagógico aos desafios estratégicos do território:

#### **3.1 Engajamento Cívico e Poder da Inteligência Coletiva**

Este tema foca no fortalecimento do tecido social e na capacidade de mobilização comunitária, tratando a criatividade como um vetor de inclusão essencial.

- Valores Estratégicos: Promoção da empatia, inclusão e respeito às diferenças através da colaboração ativa.
- Fortalecimento de Vínculos: Estímulo à construção de soluções coletivas entre alunos, familiares e vizinhos, reafirmando a escola como um polo de inteligência coletiva.
- Esperança Imaginativa: O cultivo da resiliência e da solidariedade como ferramentas práticas para imaginar e construir futuros possíveis frente às desigualdades sociais.

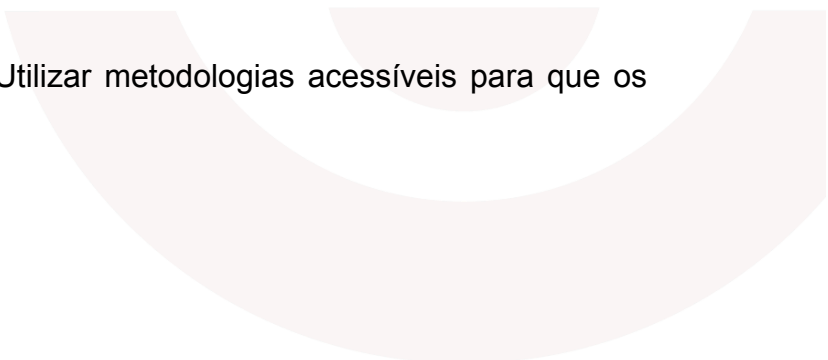
### **3.2 Sustentabilidade e Preservação Ambiental (Resiliência Climática)**

Este pilar conecta a preservação do bioma à economia criativa, focando na responsabilidade compartilhada pela manutenção da floresta:

- Manutenção da Floresta em Pé: Posicionar as comunidades como protagonistas na proteção do território amazônico e na gestão de recursos locais.
- Senso Crítico e Autonomia: Capacitar o estudante para distinguir responsabilidades individuais de políticas públicas e posicionamentos industriais, desenvolvendo uma visão crítica sobre a justiça climática.
- Gamificação e Engajamento: Utilizar ferramentas de design e mecânicas de jogos para transformar o debate ambiental em uma experiência lúdica, entusiasmante e de alto impacto educativo.

### **3.3 Ancestralidade, Cultura Local**

Reafirma os saberes e vivências marajoaras como o repertório essencial para a inovação. O objetivo é colocar o passado e o presente em diálogo para construir soluções autorais:

- Potencial Criativo e Inventivo: Utilizar metodologias acessíveis para que os
- 

estudantes transformem experiências cotidianas e saberes familiares em novos produtos e iniciativas.

- **Identidade e Materialidade:** Valorização de matérias-primas e técnicas locais na criação de produtos físicos (como HQs e Jogos), fortalecendo o sentimento de pertencimento.
- **Parceria com a PerifaCon:** Integração de linguagens contemporâneas e narrativas periféricas para que os participantes criem personagens e histórias que reflitam a realidade e a estética do território, enfrentando a lacuna de pensamento criativo identificada pelo PISA através do protagonismo juvenil.

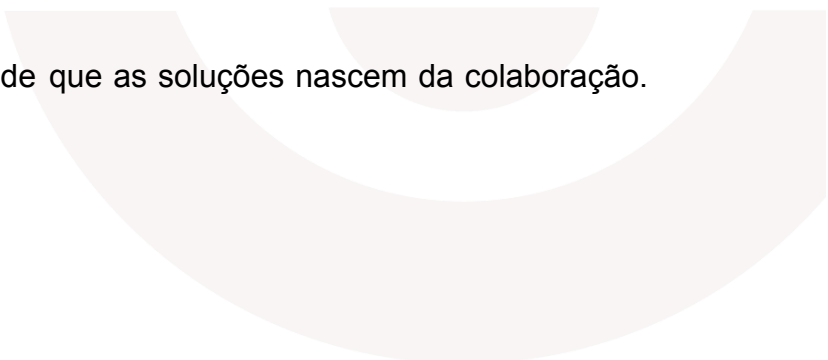
#### **4. PROCESSO DE ACOMPANHAMENTO E RECONHECIMENTO**

O processo de reconhecimento da Jornada Para o Amanhã (JPA) 2026 está diretamente atrelado ao seu percurso formativo, desenhado para engajar a comunidade escolar de forma sistemática. Diferente de uma gincana tradicional, este processo foi formatado para identificar as instituições que demonstrarem maior capacidade de articulação pedagógica, inventividade e mobilização territorial ao longo do ano.

A JPA 2026 baseia-se em uma multiplicidade de elementos avaliativos que compõem o seu "Caminho Lógico", integrando os pilares da economia criativa, critérios de elegibilidade técnica e atividades práticas focadas na materialidade. É da composição e execução das etapas de Ver, Ler, Interpretar, Aprender, Conectar e Transformar que serão identificadas as escolas de destaque deste percurso.

##### **4.1. Princípios e valores**

Os pilares que sustentam o conceito de "Marajó: Território Criativo" e orientam a avaliação são:

- **Inteligência Coletiva:** A crença de que as soluções nascem da colaboração.
- 

Incentiva que alunos, famílias e educadores unam saberes para resolver desafios reais, transformando a escola em um laboratório de cooperação.

- Ancestralidade e Design Decolonial: O respeito às raízes marajoaras como fonte de inspiração. Valorizamos o uso de matérias-primas locais, histórias da região e conhecimentos tradicionais como base para criar projetos autênticos.
- Esperança Imaginativa: O exercício de "aprender a ver e ouvir" para projetar futuros possíveis. Estimula a comunidade escolar a usar a criatividade como ferramenta de justiça social e enfrentamento de desafios climáticos e sociais.
- Protagonismo Ético e Sistêmico: O compromisso com a verdade e a transparência. A criatividade é tratada como uma competência estruturada e um direito, onde o relato fidedigno das experimentações é essencial para o processo educativo.

## 4.2. CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

Poderão ser reconhecidas as iniciativas que:

1. Partam de escolas da rede pública (municipal e estadual) do município de Breves (PA) que atendem as modalidades da Educação Básica, como por exemplo: Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II, Educação de Jovens e Adultos, e Ensino Médio;
2. Estejam em total consonância com o Caminho Lógico da JPA 2026, com foco no fomento à criatividade como infraestrutura de desenvolvimento, e assumam o compromisso de participação nas formações presenciais e online;
3. As unidades de ensino deverão efetuar a inscrição através do formulário eletrônico <https://docs.google.com/forms/d/116fS6pvmBea8ZxeqywlpL9MBQS055UP9Aoo5zHKizcA/edit>, sendo que apenas as adesões realizadas até o dia 20 de maio de 2026, às 23:59, serão elegíveis para a Pontuação Inicial de Adesão

(2 pontos).

Não serão elegíveis iniciativas que:

- Apresentem qualquer vínculo político-partidário ou finalidade eleitoral;
- Não cumpram os prazos de envio de relatórios das Etapas I e II conforme o calendário oficial.

**4.2.1 Embaixadores da Jornada:** No ato da inscrição, a escola deverá indicar 04 (quatro) Embaixadores para liderar o percurso pedagógico, sendo obrigatoriamente: 01 Coordenador Pedagógico, 01 Diretor e 02 Professores.

**4.2.2. Modalidades de Participação:** Visando uma aplicação metodológica adequada às faixas etárias e em parceria com a PerifaCon, a JPA conta com duas modalidades:

- Modalidade I: Educação Infantil e Ensino Fundamental I (Foco em HQs, tirinhas e jogos de memória).
- Modalidade II: Ensino Fundamental II, Ensino Médio e EJA (Foco em Mangás, RPGs, Protótipos ). *A escola poderá se inscrever em uma ou em ambas as modalidades, informando o número de turmas participantes.*

**4.2.3. Territorialidade:** Permanece a divisão entre escolas de localidade Urbana e Rural/Ribeirinha, garantindo uma avaliação justa que considere as especificidades e os desafios de cada contexto territorial.

**4.2.4 Registro e Visibilidade:** As escolas devem possuir conta ativa no Instagram, seguindo os perfis @institutomundo e @semedbreves. A rede social será utilizada como ferramenta de registro público do "Caminho Lógico", servindo de portfólio para o engajamento e a demonstração da materialidade (produtos físicos como jogos e HQs) desenvolvida pelos alunos.

#### **4.2.5. Herói Embaixador da JPA 2026 (Opcional):**

De forma complementar à indicação dos Embaixadores da Jornada, a escola poderá, opcionalmente, desenvolver um “Herói Embaixador da JPA 2026”, que atuará como mascote representativo de sua participação.

A criação do personagem deverá ocorrer ao longo do percurso pedagógico, sendo construída progressivamente pelos estudantes e educadores, em consonância com o Caminho Lógico da Jornada, e poderá ser apresentada no evento final como parte dos resultados desenvolvidos.

O Herói Embaixador deverá ser uma criação original da escola ou dos estudantes, alinhada aos seus objetivos pedagógicos, valores e contexto territorial, sendo vedada a utilização de personagens já existentes, protegidos por direitos autorais ou vinculados a marcas registradas.

Ao realizar a inscrição, a escola autoriza o uso da imagem e da criação do personagem para fins institucionais e de divulgação da JPA 2026, sem fins comerciais.

### **5. ATIVIDADES AVALIATIVAS E COMPOSIÇÃO DO RANKING**

A avaliação da Jornada Para o Amanhã 2026 será realizada de forma progressiva, formativa e comparativa, considerando o desempenho das escolas ao longo de todas as etapas do percurso pedagógico, em consonância com o “Caminho Lógico da Inovação”.

O sistema de pontuação foi estruturado com o objetivo de garantir equidade entre as escolas participantes, respeitando suas diferentes realidades territoriais, ao mesmo tempo em que valoriza o engajamento, a intencionalidade pedagógica, a

criatividade e a capacidade de materialização das propostas desenvolvidas.

A pontuação total da Jornada será de até 100 (cem) pontos, distribuídos conforme as etapas descritas a seguir.

## **5.1. Pontuação Inicial – Adesão, Mobilização E Diagnóstico**

### **Pontuação Máxima: 10 pontos**

Esta fase corresponde ao momento inicial de engajamento da escola com a Jornada, sendo fundamental para estabelecer as bases do percurso pedagógico.

#### **I. Inscrição e Adesão Formal (2 pontos)**

A escola que realizar corretamente sua inscrição, dentro do prazo estabelecido e com todas as informações devidamente preenchidas, receberá a pontuação integral.

Serão considerados:

- Preenchimento completo do formulário oficial;
- Indicação dos Embaixadores da Jornada;
- Envio dentro do prazo estipulado no cronograma.

**Observação:** inscrições incompletas ou fora do prazo não pontuam neste critério.

#### **II. Divulgação e Mobilização da Comunidade Escolar (0 a 3 pontos)**

Este critério avalia a capacidade da escola de mobilizar sua comunidade e promover a Jornada internamente, fortalecendo o engajamento coletivo.

Serão considerados:

- Registros em redes sociais (quando disponíveis);
- Divulgação interna para alunos, professores e comunidade;
- Evidências de reuniões, apresentações ou rodas de conversa sobre a JPA;
- Preparação do ambiente escolar para recepção das atividades (organização de espaços, alinhamento da equipe, entre outros).

**Parâmetros de avaliação:**

- **0 pontos:** ausência de mobilização ou inexistência de evidências comprovadas
- **1 ponto:** ações pontuais, pouco estruturadas e com baixo alcance
- **2 pontos:** mobilização consistente, com registros e envolvimento da comunidade escolar
- **3 pontos:** mobilização ampla, contínua e estrategicamente organizada, com forte engajamento da comunidade

### **III. Mapeamento Inicial – Cultura Geek/Nerd e Contexto Territorial (0 a 10 pontos)**

Antes da realização das formações, a escola deverá desenvolver um **diagnóstico inicial estruturado**, com o objetivo de compreender o repertório cultural dos atores que compõem a comunidade escolar e as demandas do território.

Este mapeamento deverá conter:

- Levantamento do repertório cultural e interesses dos estudantes e demais atores da comunidade escolar, englobando o consumo de desenhos, animes, jogos, brincadeiras, leituras e diferentes formas de narrativas (digitais ou analógicas);
- Identificação dos principais interesses e referências culturais dos alunos;
- Reconhecimento de temas relevantes e desafios vivenciados pela comunidade escolar (para serem trabalhados nas atividades durante a jornada);
- Análise das potencialidades locais (culturais, ambientais, sociais);
- Análise sobre como os elementos culturais mapeados dialogam com a proposta da Jornada, incluindo um diagnóstico sobre o nível de conhecimento e engajamento dos professores e familiares em relação aos gostos dos estudantes, além de identificar as próprias referências de lazer e cultura desses atores adultos.

#### **Objetivo pedagógico:**

Estabelecer um ponto de partida consciente para o desenvolvimento das atividades,



garantindo que os projetos estejam conectados à realidade dos estudantes e do território.

**Parâmetros de avaliação:**

- **0 a 4 pontos:** diagnóstico superficial, incompleto ou com baixa relação com o território
- **5 a 8 pontos:** diagnóstico estruturado, com informações relevantes e conexão inicial com a proposta da JPA
- **10 pontos:** diagnóstico aprofundado, analítico e bem articulado com o território e os objetivos da Jornada

## 5.2. ETAPA 1 – FORMAÇÃO E ENGAJAMENTO

**Pontuação Máxima: 20 pontos**

Esta etapa corresponde ao momento formativo da Jornada, no qual as escolas terão acesso a oficinas, mentorias e conteúdos técnicos.

### I. Participação nas Formações e Eventos Oficiais (0 a 20 pontos)

Avalia a presença, o envolvimento e o comprometimento da equipe escolar nas atividades formativas promovidas pela organização.

**Serão considerados:**

- Frequência dos Embaixadores da Jornada;
- Participação ativa durante oficinas, rodas de conversa e mentorias;
- Interação com os conteúdos apresentados;
- Aplicação inicial dos conhecimentos adquiridos.

**Critério obrigatório:**

A presença dos **Embaixadores da Jornada** é obrigatória nas formações. A ausência recorrente desses representantes poderá impactar diretamente a pontuação da escola.

**Critério complementar (proporcionalidade):**

Será considerada a participação ampliada de outros professores e membros da equipe pedagógica, de forma proporcional ao total de profissionais da escola.

Exemplo de referência:

- Escolas com menor número de professores deverão demonstrar participação proporcional de sua equipe;
- Escolas com maior número de professores serão avaliadas pelo percentual de participação, e não pelo número absoluto de participantes.

**Objetivo:**

Garantir equidade na avaliação, valorizando o esforço coletivo da escola independentemente do seu porte.

**Parâmetros de avaliação:**

- **0 a 7 pontos:** baixa participação, presença irregular dos Embaixadores e baixo envolvimento da equipe
- **8 a 14 pontos:** participação frequente dos Embaixadores e envolvimento moderado da equipe escolar, com presença proporcional adequada
- **15 a 20 pontos:** participação ativa, contínua e engajada dos Embaixadores, com forte adesão da equipe escolar, demonstrando mobilização proporcional significativa

### 5.3. ETAPA 2.1 – IMPLEMENTAÇÃO DOS LABORATÓRIOS CRIATIVOS


**Pontuação Máxima: 25 pontos**

Esta etapa avalia a aplicação prática da metodologia da Jornada no ambiente escolar, incluindo a participação obrigatória e pontuável nos encontros de mentoria online com as formadoras da PerifaCon.

**I. Realização dos Laboratórios Criativos (0 a 10 pontos)**

Avalia a execução das atividades propostas junto aos estudantes.

Serão considerados:

- Existência dos encontros/labs;
  - Coerência com a proposta metodológica;
  - Continuidade das atividades.
- 

## **II. Organização, Estrutura e Mediação dos Labs (0 a 5 pontos)**

Avalia a qualidade da condução pedagógica das atividades.

Serão considerados:

- Organização do espaço físico ou ambiente de aprendizagem;
- Clareza na mediação dos conteúdos;
- Estratégias utilizadas para engajar os estudantes;
- Registros das atividades (fotos, vídeos, relatos).

### **Parâmetros:**

- 0 a 1 pontos: organização insuficiente
- 2 a 3 pontos: organização adequada
- 4 a 5 pontos: organização estruturada e bem conduzida

## **III. Presença e Participação dos Estudantes (0 a 10 pontos)**

Avalia o nível de engajamento dos alunos nas atividades propostas.

Critério base:

- Participação mínima esperada: **50% dos alunos da turma**

Serão considerados:

- Frequência dos estudantes;
- Participação ativa;
- Envolvimento nas atividades.

### **Parâmetros:**

- 0 a 3 pontos: baixa adesão
- 4 a 6 pontos: participação moderada
- 7 a 10 pontos: alta participação e engajamento

## **5.4. ETAPA 2.2 – PRODUTO FINAL E MATERIALIDADE**

### **Pontuação Máxima: 40 pontos**

Esta etapa avalia os produtos desenvolvidos pelas escolas, considerando sua qualidade, coerência e impacto.



### **I. Coesão com a Proposta da Jornada (0 a 10 pontos)**

Avalia o alinhamento do projeto com os temas e princípios da JPA:

- Sustentabilidade;
- Solidariedade;
- Território;
- Identidade e ancestralidade.

### **II. Originalidade e Autenticidade (0 a 10 pontos)**

Avalia o nível de autoria e inovação do projeto.

Serão considerados:

- Criatividade da proposta;
- Relação com o território local;
- Uso de referências próprias dos estudantes;
- Ausência de reprodução de conteúdos prontos.

### **III. Apuro Estético e Complexidade (0 a 10 pontos)**

Avalia a qualidade técnica e visual do produto, respeitando:

- Faixa etária dos participantes;
- Condições estruturais da escola;
- Nível de complexidade compatível com a proposta.

### **IV. Criatividade, Narrativa e Impacto (0 a 10 pontos)**

Avalia a força da proposta comunicativa do projeto:

- Clareza da mensagem;
- Coerência narrativa;
- Capacidade de gerar reflexão;
- Potencial de impacto educativo e social.

## **5.5. RESULTADO FINAL**

A pontuação final será obtida pela soma de todas as etapas avaliativas:



## **Pontuação Inicial (10) + Etapa 1 (20) + Etapa 2.1 (30) + Etapa 2.2 (40)**

### **5.6. DISPOSIÇÕES GERAIS SOBRE A AVALIAÇÃO**

- Todas as pontuações serão atribuídas com base nas evidências apresentadas pelas escolas;
- A ausência de registros ou comprovações poderá impactar diretamente a nota atribuída;
- Os projetos deverão ser **originais**, sendo vedado o uso de conteúdos protegidos por direitos autorais;
- A comissão avaliadora poderá, a qualquer momento, solicitar comprovações adicionais;
- Em caso de inconsistências, irregularidades ou descumprimento das diretrizes do edital, a pontuação poderá ser revista ou anulada.

### **5.7. Comissão Avaliadora**

A avaliação das atividades, processos e produtos desenvolvidos no âmbito da Jornada Para o Amanhã 2026 será realizada por uma Comissão Avaliadora composta por 03 (três) membros, sendo:

- 01 (um) representante do Instituto Mondó;
- 01 (um) representante da PerifaCon;
- 01 (um) representante da Secretaria Municipal de Educação de Breves (SEMED).

A Comissão Avaliadora será responsável por:

- Analisar os relatórios e evidências enviados pelas escolas;
- Atribuir pontuações conforme os critérios estabelecidos neste edital;
- Avaliar os produtos apresentados no evento de culminância;
- Verificar a coerência entre as atividades realizadas e os registros apresentados.

A atuação da Comissão deverá seguir os princípios de imparcialidade, transparência e equidade, considerando as diferentes realidades das escolas participantes.

A Comissão poderá, quando necessário, contar com o apoio de profissionais convidados para análise técnica dos projetos, sem poder de decisão sobre a pontuação final.

**Parágrafo único:**

As decisões da Comissão Avaliadora são soberanas no que se refere à análise de mérito dos projetos, não cabendo recurso quanto aos critérios qualitativos de avaliação.

Será admitida, no entanto, a solicitação de revisão exclusivamente em casos de erro material, inconsistência de cálculo de pontuação ou divergência entre as evidências apresentadas e a pontuação atribuída, desde que devidamente fundamentada e comprovada pela escola participante, no prazo a ser definido pela organização.

## **6. BÔNUS DE DIVULGAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

### **6.1. Bônus de Divulgação (+5 pontos)**

Na JPA 2026, o engajamento digital constitui uma das principais ferramentas de registro e visibilidade do “Caminho Lógico da Inovação”. Nesse sentido, as ações de comunicação realizadas pelas escolas serão consideradas como parte estratégica do processo.

Poderão ser atribuídos até 05 (cinco) pontos de bônus às escolas que demonstrarem divulgação contínua, coerente e consistente de suas atividades ao longo da Jornada, contemplando tanto a Etapa 1 (Formação) quanto a Etapa 2 (Execução).

Serão considerados para fins de atribuição do bônus:

- Publicações regulares das atividades desenvolvidas;
- Registro das etapas do percurso pedagógico;
- Marcação dos perfis institucionais do Instituto Mondó e da SEMED;
- Coerência entre o conteúdo divulgado e as atividades efetivamente realizadas.

**Sugestão de critério mínimo (recomendado):**

Para fortalecer a consistência da avaliação, recomenda-se que as escolas apresentem registros distribuídos ao longo de diferentes momentos da Jornada, evitando a concentração de publicações em apenas uma única etapa.

**Parágrafo único:**

A pontuação bônus não será incorporada à soma da pontuação geral (100 pontos), sendo utilizada exclusivamente como critério de desempate entre escolas que obtiverem a mesma pontuação final.

## **6.2. Critérios de Desempate**

Caso, após a soma da pontuação total (Pontuação Inicial + Etapa 1 + Etapa 2.1 + Etapa 2.2), duas ou mais escolas permaneçam empatadas na classificação final, serão aplicados os seguintes critérios de desempate, respeitando a ordem abaixo:

### **I. Maior pontuação no Bônus de Divulgação**

Terá preferência a escola que obtiver maior pontuação no critério de bônus de divulgação, considerando a consistência, continuidade e coerência dos registros ao longo da Jornada.

### **II. Maior pontuação na Etapa 2.2 – Produto Final e Materialidade**

Terá preferência a escola que obtiver maior pontuação na etapa de avaliação do produto final, por representar o nível mais avançado de consolidação do percurso pedagógico.

### **III. Maior pontuação no critério “Originalidade e Autenticidade”**

Será considerada vencedora a escola que apresentar maior nível de autoria, criatividade e conexão com o território, conforme avaliação do critério específico da Etapa 2.2.

### **IV. Maior pontuação no critério “Coesão com a Proposta da Jornada”**

Será priorizada a escola que demonstrar maior alinhamento com os temas

transversais da JPA 2026, especialmente sustentabilidade, solidariedade, identidade e território.

#### **V. Maior pontuação na Etapa 2.1 – Implementação dos Laboratórios Criativos**

Persistindo o empate, será considerada a escola com melhor desempenho na execução dos laboratórios, incluindo organização, mediação pedagógica e participação dos estudantes.

#### **VI. Maior participação de estudantes**

Será considerada a escola com maior percentual de alunos participantes em relação ao total de matriculados na(s) modalidade(s) inscrita(s).

### **6.3. Verificação e Validação das Informações**

A qualquer momento, com o objetivo de assegurar a veracidade das informações apresentadas, a Comissão Avaliadora poderá:

- Solicitar documentos comprobatórios adicionais;
- Requerer acesso a registros pedagógicos e materiais produzidos;
- Verificar a correspondência entre os registros digitais (redes sociais) e as atividades efetivamente realizadas.

#### **Parágrafo único:**

A materialidade apresentada no Evento de Culminância deverá ser coerente com o percurso documentado ao longo da Jornada. A constatação de inconsistências poderá resultar na revisão ou anulação da pontuação atribuída

## **7. COMPROVAÇÃO DE ATIVIDADES**

Ao final de cada etapa da Jornada Para o Amanhã 2026, as escolas deverão preencher obrigatoriamente os formulários digitais de comprovação. Estes documentos são a base para o julgamento da Comissão Avaliadora e devem refletir

o percurso realizado (Ver, Ler, Interpretar, Aprender, Conectar e Transformar).

O formulário exigirá a autodeclaração e evidências dos pilares desta 5ª edição:

- **Inteligência Coletiva e Engajamento:** Evidências da participação ativa de alunos, famílias e comunidade no processo criativo.
- **Valorização da Ancestralidade e Identidade:** Demonstração de como os saberes e memórias do Marajó foram integrados à proposta.
- **Criatividade e Materialidade:** Registro visual (fotos/vídeos) e documental do produto físico gerado (HQs, Jogos, etc.).
- **Clareza e Propriedade Conceitual:** Descrição da coerência entre os objetivos pedagógicos da JPA e a execução final.

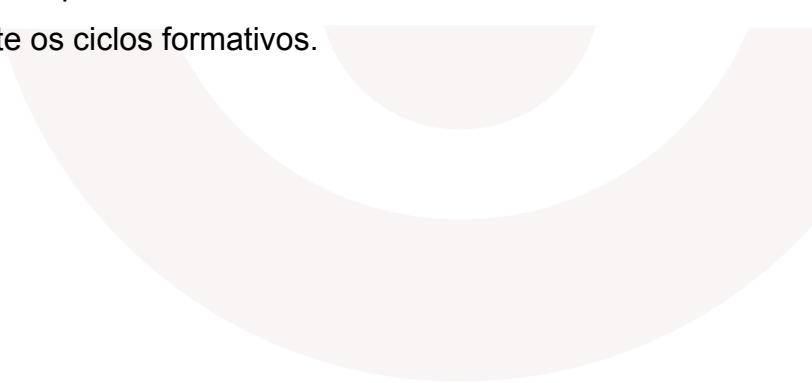
**NOTA:** A ausência de evidências visuais ou o preenchimento incorreto resultará na redução direta da nota técnica, uma vez que a materialidade é o pilar central desta edição.

## 8. CRONOGRAMA E DINÂMICA DE ENTREGAS

A Jornada Para o Amanhã 2026 está estruturada em dois momentos interdependentes: o **Aprender** (Formação) e o **Fazer** (Materialidade).

### 8.1 ETAPA 1: O Território em Movimento (Formação e Conexão)

**Período: Maio a 31 de Julho de 2026**

- **Foco:** Mapeamento do repertório cultural dos atores da comunidade escolar, Participação nas Oficinas, Rodas de Conversa e Mentorias técnicas com a **PerifaCon**.
  - **Objetivo:** Capacitar embaixadores e alunos nas linguagens de HQs, roteiros, jogos e narrativas.
  - **Avaliação:** A pontuação desta etapa será baseada na assiduidade e no engajamento das escolas durante os ciclos formativos.
- 

## 8.2 ETAPA 2: A Escola que Transforma (Produção e Submissão)

**Período: 03 de Agosto a 30 de Outubro de 2026**

- **Foco:** Criação, prototipagem e finalização dos materiais (HQs, Jogos, Programas de TV).
- **Submissão:** As escolas deverão enviar, via formulário digital (link oficial), os relatórios de comprovação e os registros dos produtos finalizados.
- **Objetivo:** Transformar o aprendizado da Etapa 1 em **Materialidade** (produtos físicos e autorais).

## 8.3 CULMINÂNCIA: O Grande Evento (Resultados e Celebração)

**Data Prevista: Novembro de 2026**

- **O Evento:** Momento obrigatório onde as escolas expõem fisicamente o que produziram.
- **O Resultado:** Processamento final do ranking, soma do **Bônus de Divulgação (em até 5 pontos)** e anúncio oficial das escolas vencedoras da JPA 2026.

| <b>ATIVIDADES</b>                      | <b>PERÍODO / DATA</b>                |
|--|--------------------------------------|
| Lançamento Oficial da JPA 2026         | 28 Abril de 2026                     |
| Período de Inscrições                  | 28 de abril a 20 de maio de 2026     |
| <b>ETAPA 1: (FORMAÇÕES)</b>            | 1 a 12 de junho de 2026              |
| <b>ETAPA 2 (SUBMISSÃO DE PROJETOS)</b> | 03 de agosto a 30 de outubro de 2026 |

## 9. PREMIAÇÃO

A JPA 2026 estabelece critérios de premiação para garantir que o reconhecimento alcance o maior número possível de escolas engajadas, seguindo uma ordem de prioridade onde **os prêmios não são cumulativos**.

### 9.1. O Legado Principal (1º Lugar Geral)

- **Vencedora do Ranking Geral (1º Lugar):** A escola (seja Urbana ou Rural) que atingir a maior pontuação acumulada receberá a instalação da **Ludoteca Criativa no valor de R\$ 10.000,00**.

*Nota: Esta unidade, por ter atingido o topo do ranking, não concorre aos prêmios das categorias seguintes.*

### 9.2. Segundo Lugar Geral (Urbano e Rural)

- **Vencedoras de 2º Lugar:** As duas escolas (01 do Meio Urbano e 01 do Meio Rural) que ficarem imediatamente abaixo da campeã geral receberão, cada uma, **R\$ 5.000,00** para serem usados em jogos tecnológicos/pedagógicos e/ou melhoria de estrutura de sala para fins culturais ou de atividades lúdicas.
- *Nota: Estas unidades também não concorrem aos sorteios ou entregas de kits tecnológicos/pedagógicos.*

### 9.3. Reconhecimento às Escolas de Destaque

Os Kits foram criados especificamente para equipar as escolas que mantiveram alto nível de compromisso, mas que não figuraram nos primeiros lugares gerais. **É terminantemente vedada a entrega de kits às escolas ganhadoras do 1º e 2º lugares.**

- **A) Kits Tecnológicos (R\$ 500):** Destinados **exclusivamente** às escolas que se destacarem tecnicamente no ranking logo após as vencedoras principais. O kit visa dar dignidade ao trabalho do professor em sala de aula, oferecendo infraestrutura para o mundo digital.
- **B) Kits de Jogos Pedagógicos (R\$ 500,00):** Destinados às escolas que apresentaram excelência no engajamento e prazos da Etapa 1. Funcionam como material de apoio para metodologias ativas, garantindo que o professor tenha recursos para trabalhar a ludicidade com seus alunos.

#### **9.4. Premiação de Protagonismo: Embaixadores**

- **Intercâmbio Cultural:** Os dois embaixadores mais engajados (01 Urbano e 01 Rural) ganharão uma viagem para participar de um evento de parceiros do Instituto fora do território de Breves. Este prêmio é individual e focado no desenvolvimento de liderança do educador e no campo da criatividade.

**Consideração Final:** O objetivo desta divisão é garantir que o investimento do Instituto Mondó chegue a diversas frentes. Enquanto os primeiros lugares recebem infraestrutura mais robusta, as escolas de destaque recebem a tecnologia necessária para que os professores possam desempenhar suas atividades com melhores materiais de apoio em sala de aula.

### **10. CONSIDERAÇÕES SOBRE A PREMIAÇÃO FINANCEIRA**

A Jornada Para o Amanhã 2026 reconhece que o sucesso do percurso formativo depende diretamente do suporte dado aos educadores, por isso, estruturou um conjunto de premiações voltado ao fortalecimento da infraestrutura de trabalho em sala de aula. Ao longo do Desafio, as escolas engajadas terão acesso a cursos de formação e oficinas especializadas, que visam capacitar os professores em metodologias ativas, transformando a prática pedagógica em um processo dinâmico e focado na autoria do aluno. Como suporte prático a esse conhecimento, na primeira etapa serão sorteados Kits de Jogos Pedagógicos (no valor de R\$ 400,00), que servem como materiais de apoio para que o professor tenha recursos lúdicos

imediatos para aplicar as atividades propostas. Já para a etapa de culminância, serão sorteados entre as escolas em destaque os Kits Tecnológicos (no valor de R\$ 900,00), compostos por um mini projetor e uma caixa de som portátil. O objetivo central desses materiais é garantir um melhor desempenho dos professores e oferecer uma comunidade escolar mais preparada, entregando uma infraestrutura de sala de aula que permita trabalhar com ferramentas digitais e audiovisuais de forma eficiente.

## **11. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A participação nesta chamada da Jornada Para o Amanhã 2026 é estritamente voluntária e gratuita, não havendo, em hipótese alguma, a cobrança de qualquer taxa para inscrição, submissão de propostas ou participação nas etapas formativas e seletivas do projeto. A critério exclusivo dos organizadores, poderão ser solicitadas a qualquer tempo informações complementares, bem como documentos que comprovem formalmente a vinculação do responsável pela inscrição com a unidade escolar e o devido aval da direção para sua efetiva participação, sendo que o não cumprimento de tais exigências nos prazos determinados poderá significar a anulação sumária da inscrição em qualquer etapa de seleção.

O envio da inscrição por parte da escola implica na aceitação integral e irrestrita de todas as condições e normas constantes neste regulamento, e os casos que apresentarem problemas em sua condução ao longo do processo serão resolvidos soberanamente pelos representantes dos organizadores, cujas decisões são finais e irrecorríveis. Eventuais irregularidades relacionadas aos requisitos de participação, verificadas a qualquer tempo durante o transcorrer da jornada, invalidará a inscrição da proposta, sendo o proponente o único responsável pela fidelidade, legitimidade e procedência das informações prestadas e dos documentos anexados.

A constatação de falsidade em qualquer documento encaminhado ou a confirmação

de não veracidade de informação apresentada implicará a imediata desclassificação da proposta e da escola, independentemente da fase em que se encontre. É de inteira e exclusiva responsabilidade dos proponentes a efetivação de sua inscrição e a correta finalização no sistema digital, devendo preencher os formulários por completo e com dados precisos que permitam a verificação de sua autenticidade.

Os organizadores não se responsabilizam por inscrições ou envios de relatórios de etapas não concluídos devido a falhas tecnológicas de qualquer natureza, tais como problemas em servidores, interrupções na transmissão de dados, falhas na linha de comunicação, instabilidade em provedores de acesso ou lentidão provocada pelo excesso de envios simultâneos, especialmente nos últimos dias dos prazos estipulados; por essa razão, recomenda-se fortemente aos gestores e embaixadores que concluam suas postagens com a devida antecedência, evitando dificuldades técnicas que impossibilitem o envio das propostas. O envio de informações, conteúdos, fotografias e vídeos nos formulários de comprovação de cada etapa autoriza automaticamente, de forma gratuita e definitiva, o compartilhamento e a utilização dos direitos autorais e de imagem gerados no âmbito do desafio para fins de divulgação, registro e memória do Instituto Mondó. As opiniões e posições expressas pelos representantes das escolas selecionadas são de responsabilidade exclusiva de seus autores e seus conteúdos não representam, necessariamente, as posições dos organizadores e demais parceiros do desafio.

Uma vez finalizada a inscrição ou o envio de relatórios, os dados cadastrados e as informações sobre a proposta não poderão ser alterados, e qualquer material submetido não será considerado confidencial ou reservado, não havendo obrigação de manutenção de sigilo por parte dos representantes e parceiros. Os participantes autorizam expressamente o recebimento de e-mails, newsletters, mensagens de WhatsApp ou outras formas de comunicação eletrônica sobre a organização e sobre a Jornada Para o Amanhã 2026. Aos organizadores, reserva-se o direito de modificar este regulamento, os critérios de avaliação ou as datas do cronograma em

qualquer tempo, mediante notificação por e-mail ou notas públicas que esclareçam as alterações de forma transparente. Se, por qualquer motivo de força maior ou alheio ao controle dos organizadores, não for possível conduzir este desafio conforme planejado, os responsáveis poderão finalizá-lo antecipadamente mediante aviso prévio e explicação pública das razões que levaram a tal decisão.

Esta iniciativa tem caráter exclusivamente socioeducativo e cultural, desenvolvendo-se sem qualquer sorteio ou operação assemelhada, sem vinculação de seus participantes a qualquer pagamento, compra de bens ou utilização de serviços, estando plenamente respaldada pelo artigo 30 do Decreto Lei 70.951/72 e nos termos da Lei nº 5.768/71.

Quaisquer dúvidas, sugestões ou pedidos de esclarecimento devem ser encaminhados oficialmente pelo e-mail [educacao.renda@institutomundo.org.br](mailto:educacao.renda@institutomundo.org.br) ou pelo canal de suporte via WhatsApp no número (91) 99200-1261.

**ESTAMOS TORCENDO PELA SUA ESCOLA, VENHA PARTICIPAR!**

