

PRÊMIO MICROSOFT EDUCADORES INOVADORES – BRASIL / 2.011

REGULAMENTO

Artigo 1º - PROMOTORA E CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO - O PRÊMIO MICROSOFT EDUCADORES INOVADORES – BRASIL / 2.011 é uma realização da **Microsoft Informática Ltda.**, com sede na Avenida das Nações Unidas, nº 12.901, Torre Norte, 27º andar, Brooklin, no Município de São Paulo, Estado de São Paulo, CEP 04578-910, inscrita no C.N.P.J./M.F. sob o número 60.316.817/0001-03 com o objetivo de reconhecer os melhores projetos educacionais brasileiros que utilizam a tecnologia para aprimorar o processo de ensino e de aprendizagem.

Parágrafo 1º -

Podem participar do Prêmio Microsoft Educadores Inovadores:

Educadores de Escolas Públicas de Educação Básica - todos os educadores da rede pública de ensino (Secretarias Municipais ou Estaduais de Ensino, incluindo os Núcleos de Tecnologia Educacional - NTEs ou NRTEs, escolas públicas municipais ou estaduais), fundações e instituições de ensino sem fins lucrativos que atuem no Ensino Formal independentemente de sua área de atuação (ex. Português, matemática, física, etc).. Também podem participar os educadores de escolas técnicas que lecionem disciplinas de educação básica como, Português, Matemática, Ciência etc. Serão elegíveis às categorias: **Inovação em Comunidade: Aprendizagem Além da Sala de Aula, Inovação em Colaboração: Aprendizagem Colaborativa, Inovação em Conteúdo: Construção do Conhecimento e Pensamento Crítico**

Educadores de Escolas Técnicas - Educadores de escolas técnicas municipais, estaduais e federais ligados a cursos na área da Tecnologia da Informação (TI). Serão elegíveis à categoria: **Educador Inovador – Escola Técnica**

Educadores de Escolas Particulares – todos os educadores de escolas particulares. Serão elegíveis às categorias: **Educador Inovador – Escola Particular**

Parágrafo 2º - Não poderão participar empregados da Microsoft e seus familiares (família significa qualquer cônjuge, familiar até 3º grau, filho natural ou adotado e irmãos sendo natural ou adotado pelos pais, vivendo ou não na mesma casa), educadores das escolas que fazem parte do Programa Escolas Inovadoras, educadores dos Centros de Inovação Microsoft ou qualquer pessoa relacionada profissionalmente a este Prêmio.

Parágrafo 3º - Em que pese o fato de serem elegíveis à participação do Prêmio, as Escolas Técnicas e Particulares não são elegíveis a todas as categorias previstas no Artigo 3º, bem como não são elegíveis à apresentarem seus projetos ganhadores da etapa nacional, no *Microsoft Innovative Education Forum - Latin America e Microsoft Worldwide Innovative Education Forum*. Em caso de dúvidas sobre elegibilidade e categorias, os interessados poderão tirar suas dúvidas através do canal próprio, disponível no *hotsite* do Prêmio.

Artigo 2º - INSCRIÇÕES - Os prazos de inscrição são os seguintes:

- a) **Categorias Inovação em Comunidade: Aprendizagem Além da Sala de Aula, Inovação em Colaboração: Aprendizagem Colaborativa e Inovação em Conteúdo: Construção do Conhecimento e Pensamento Crítico** - início às 14hs30 (horário de Brasília) de **16 de março de 2011** e se encerra às 23hs59 (horário de Brasília) de **26 de junho de 2011**

- b) **Categoria Educador Inovador – Escola Técnica** - início às 14hs30 (horário de Brasília) de **16 de março de 2011** e se encerra às 23hs59 (horário de Brasília) de **26 de junho de 2011**.
- c) **Categoria Educador Inovador – Escola Particular** - início às 14hs30 (horário de Brasília) de **16 de março de 2011** e se encerra às 23hs59 (horário de Brasília) de **26 de junho de 2011**.

Parágrafo 1º - Somente serão aceitos projetos aplicados na prática a partir de 1º de janeiro de 2.009 para todas as categorias* e que apresentem objetivo, estratégia e resultado em um período mínimo de 2 (dois) meses. *Exceção da categorias Educador Inovador – Escola Técnica que pode ter sido desenvolvido e aplicado na prática a qualquer tempo até a data final de inscrição.

Parágrafo 2º - Os projetos poderão ser inscritos pelo autor, com as seguintes formalidades:

- a) **Os educadores poderão se inscrever somente pela Internet.**

O participante deverá preencher **o Formulário de Inscrição e o Memorial Descritivo** (ambos disponíveis no site do Prêmio – www.educadoresinovadores.com.br). Em seguida, deverá fazer o *upload* do Memorial Descritivo em área designada no site.

Ao se inscrever o participante utilizará um nome de usuário (que é o próprio e-mail cadastrado) e escolherá uma senha para que possa alterar informações e inserir novos arquivos (*upload*), se assim desejar, até a data final de inscrição para sua respectiva categoria. Caso o projeto utilize outras tecnologias (arquivos de imagens, *Power Point*, *Excel*, *Movie Maker*, etc), fazer o upload destes materiais até o limite de 5MB, respeitando a data limite de inscrição / entrega acima estabelecido. A promotora não é responsável por nenhum problema ou mau funcionamento das linhas de rede / telefônicas, sistemas *online* de computadores, servidores / provedores, equipamentos do computador, *software*, falhas técnicas ou congestionamento da *Internet*.

- b) **Os arquivos do projeto que possuam mais de 5MB (exclusivamente)** deverão ser enviados via correio (Carta Registrada / A.R.). Para esse envio o arquivo deve ser gravado em CD com tais conteúdos do projeto e encaminhado para o seguinte endereço: Rua Mourato Coelho, nº 798 – conj. 102, Pinheiros, São Paulo – SP. CEP 05417-001 em nome de: “Prêmio Educadores Inovadores” e a categoria correspondente (conforme Artigo 3º, abaixo). Serão aceitos os materiais enviados, via correio, com **data de envio até o limite de inscrição de cada categoria**.

- c) Não serão aceitos projetos que não atendam às especificações do regulamento;
- d) No momento da inscrição cada projeto deve ter somente 1 (um) participante;
- e) Cada autor poderá inscrever quantos projetos julgar conveniente, desde que atendam aos pré-requisitos mencionados neste regulamento.
- f) As inscrições são gratuitas.

Parágrafo 3º - Não serão aceitas inscrições cujo formulário não estiver com todos os campos obrigatórios preenchidos.

Parágrafo 4º - Os projetos enviados não serão devolvidos e passarão a fazer parte do acervo da Microsoft, que poderá livremente fazer uso dos mesmos, inclusive para

divulgação posterior dos conteúdos e imagens no site do Prêmio Microsoft Educadores Inovadores: <http://www.educadoresinovadores.com.br> e/ou no portal de educação da Microsoft: www.microsoft.com/brasil/educacao.

Artigo 3º - CATEGORIAS

Os educadores poderão se inscrever em 5 categorias, sendo que os membros do Comitê de Seleção poderão realocar os projetos de categoria se assim acharem necessário e sem aviso prévio, estritamente com a finalidade de garantir a correta aderência do projeto com a categoria mais adequada à premiação:

Inovação em Comunidade: Aprendizagem Além da Sala de Aula*

Inovação em Colaboração: Aprendizagem Colaborativa*

Inovação em Conteúdo: Construção do Conhecimento e Pensamento Crítico*

Educador Inovador – Escola Técnica

Educador Inovador – Escola Particular

*** Os projetos finalistas de cada uma dessas três categorias também concorrerão a premiação na categoria Educador Inovador.**

Além disso, os projetos inscritos em uma dessas três categorias poderão ser remanejados pelos Comitês de Seleção para outras duas categorias especiais, sendo elas: Inovação em Contextos Desafiadores; Uso Avançado de Tecnologias Microsoft na Aprendizagem.

Artigo 4º - COMITÊS DE SELEÇÃO E BANCA EXAMINADORA

As obras inscritas serão analisadas por cinco (5) Comitês de Seleção:

Categoria Inovação em Comunidade: Aprendizagem Além da Sala de Aula – Comitê de Seleção composto por no mínimo 3 (três) educadores que possuem conhecimento no uso de tecnologia educacional e parceiros Microsoft. Este comitê irá selecionar até dia 21 de julho de 2011, 3 (três) projetos finalistas. O projeto vencedor desta categoria será escolhido pela Banca Examinadora no dia do evento de premiação que será realizado em 03 de agosto de 2011. Os projetos inscritos nesta categoria poderão ser remanejados por este Comitê para uma das categorias especiais: Inovação em Contextos Desafiadores e Uso Avançado de Tecnologias Microsoft na Aprendizagem.

Categoria Inovação em Colaboração: Aprendizagem Colaborativa – Comitê de Seleção composto no mínimo 3 (três) educadores que possuem conhecimento no uso de tecnologia educacional e parceiros Microsoft. Este comitê irá selecionar até dia 21 de julho de 2011, 3 (três) projetos finalistas. O projeto vencedor desta categoria será escolhido pela Banca Examinadora no dia do evento de premiação que será realizado em 03 de agosto de 2011. Os projetos inscritos nesta categoria poderão ser remanejados por este Comitê para uma das categorias especiais: Inovação em Contextos Desafiadores e Uso Avançado de Tecnologias Microsoft na Aprendizagem.

Categoria Inovação em Conteúdos: Construção do Conhecimento e Pensamento Crítico – Comitê de Seleção composto por no mínimo 3 (três) educadores que possuem conhecimento no uso de tecnologia educacional e parceiros Microsoft. Este comitê irá

selecionar até dia 21 de julho de 2011, 3 (três) projetos finalistas. O projeto vencedor desta categoria será escolhido pela Banca Examinadora no dia do evento de premiação que será realizado em 03 de agosto de 2011.. Os projetos inscritos nesta categoria poderão ser remanejados por este Comitê para uma das categorias especiais: Inovação em Contextos Desafiadores e Uso Avançado de Tecnologias Microsoft na Aprendizagem.

Categoria Educador Inovador – Todos os projetos finalistas nas três categorias acima e também nas categorias: Inovação em Contextos Desafiadores e Uso Avançado de Tecnologias Microsoft na Aprendizagem (15 no total) são candidatos para adicionalmente concorrer na categoria Educador Inovador.

Os 15 (quinze) projetos finalistas de escolas públicas irão à votação online e presencial para os participantes do II Fórum Nacional Microsoft de Educação Inovadora, no dia do evento de premiação. Qualquer pessoa com acesso à internet poderá votar. O projeto mais votado no dia 3 de agosto de 2011 será o vencedor desta categoria.

Categoria Educador Inovador – Escola Técnica - Comitê de Seleção composto no mínimo 3 (três) educadores ligados ao ensino técnico e funcionários Microsoft da área acadêmica. Este comitê irá selecionar até dia 21 de julho de 2011, 3 (três) projetos finalistas. O projeto vencedor desta categoria será escolhido pela Banca Examinadora no dia do evento de premiação que será realizado em 03 de agosto de 2011.

Categoria Educador Inovador – Escola Particular - Comitê de Seleção composto no mínimo 3 (três) educadores que possuem conhecimento no uso de tecnologia educacional e parceiros Microsoft. Este comitê irá selecionar até dia 21 de julho de 2011, 3 (três) projetos finalistas. O projeto vencedor desta categoria será escolhido pela Banca Examinadora no dia do evento de premiação que será realizado em 03 de agosto de 2011.

Parágrafo Único: Para eleger 1 (um) primeiro, 1 (um) segundo e 1 (um) terceiro projeto vencedor em cada categoria acima (conforme aplicável), será constituída uma Banca Examinadora, formada por no mínimo 10 (dez) representantes de destaque no cenário educacional brasileiro.

Artigo 5º - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Os projetos escolhidos deverão atender ao menos 2 (dois) critérios específicos para cada uma das categorias.

Categoria Inovação em Comunidade: Aprendizagem Além da Sala de Aula - Nessa categoria será avaliado se o projeto objetiva atingir a comunidade escolar e ou/ do entorno e qual o papel das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) para a realização do projeto e resultados obtidos.

Crítérios de avaliação:

- Se o projeto contribui para que:

- Os alunos aprendam também fora das paredes da sala de aula e dos muros da própria escola;
- Os alunos consigam resolver problemas reais e importantes da comunidade ou do meio-ambiente em que a escola se insere.

- O projeto deve favorecer o aparecimento de temas e conexões que:
 - Perpassem as diversas disciplinas acadêmicas (multi ou interdisciplinares) ou que as transcendam totalmente (transdisciplinares);
 - Promovam tomada de consciência de questões globais;
 - Contribuam para a compreensão de múltiplas realidades culturais.

- O projeto deve incluir atividades em que os alunos têm oportunidade de:
 - Interagir, comunicar-se e colaborar com pessoas de fora da comunidade escolar (ex.: membros da comunidade, familiares, especialistas);
 - Criar trabalhos ou produtos que possam ser utilizados fora da escola ou que tenham recebido contribuições ou sugestões de pessoas externas à escola.

- O projeto deve valorizar modelos de aprendizagem alternativos e formas de ação que, apoiadas nas TICs, permitam que a escola alcance a comunidade externa e contribua para melhorar as suas condições, no plano social e natural.

Serão considerados projetos que utilizem tecnologia Microsoft podendo estar aliada a outras.

Categoria Inovação em Colaboração: Aprendizagem Colaborativa - Nessa categoria será avaliado se o projeto objetiva a colaboração; se o processo de ensino e aprendizagem é construído de forma colaborativa; e o papel das TICs no projeto, bem como os resultados obtidos.

Critérios de avaliação:

- Se o projeto contribui para que os alunos compreendam que:
 - O trabalho, em nossa sociedade, é mais e mais colaborativo, e cada vez menos individual;
 - Colaborar é mais do que simplesmente trabalhar junto em um grupo: é cooperar, ajudar um ao outro, trabalhar como uma verdadeira equipe;
 - Trabalhar em equipe envolve reunir pessoas interessadas em alcançar um objetivo comum claramente definido;
 - A eficácia e eficiência do trabalho da equipe dependem de seu comprometimento com o objetivo comum, de sua organização (em especial da distribuição de tarefas pelos membros), da metodologia de trabalho adotada e das formas de monitorar e avaliar a participação e a contribuição individual e coletiva.

- O projeto deve exercitar a colaboração dos alunos em equipes (ainda que de apenas dois) compostas exclusivamente por eles ou que incluam os professores da escola ou pessoas externas à escola (alunos de outras escolas e adultos, como, por exemplo, pais e demais familiares, membros da comunidade ou especialistas em alguma área);

- Em qualquer hipótese, a colaboração precisa ser uma característica essencial do projeto e um objetivo especificamente atribuído a ele, não um elemento que acontece por acidente, de forma não planejada;

- O projeto deve necessariamente priorizar modelos de aprendizagem colaborativa e preferencialmente fazer uso criativo e inovador das TIC nos processos colaborativos.

Serão considerados projetos que utilizem tecnologia Microsoft podendo estar aliada a outras.

Categoria Inovação em Conteúdo - Construção do Conhecimento e Pensamento Crítico : Nessa categoria será avaliado o conteúdo desenvolvido no projeto e qual o papel das TICs para a absorção desse conteúdo pelos alunos e resultados obtidos.

Critérios de avaliação:

- Como o projeto pode contribuir para que:

- Os alunos se conscientizem de que o conhecimento não é coisa que uns possuem e transmitem e outros não possuem e precisam absorver e assimilar, mas, sim, que o conhecimento é um conjunto de esquemas e modelos mentais que nos permitem fazer sentido da experiência e que cada um precisa construir por si próprio, em interação e colaboração com os outros;
- Os alunos percebam que nossos conhecimentos só progridem e se aperfeiçoam mediante a discussão e a crítica.

- O projeto deve ajudar o aluno a desenvolver as habilidades de fazer perguntas, esclarecer questões, fazer conjecturas e suposições, construir argumentos e buscar evidências para essas conjecturas e suposições, emitir e criticar opiniões, fazer inferências, formular conclusões, integrar pontos de vista – e fazer tudo isso com capacidade de persuasão, bem como sensibilidade e respeito para com pontos de vista contrários;

- O projeto deve, portanto, mostrar que os alunos são capazes de ir além do modelo que apenas reproduz a informação e trabalhar com um modelo que lhes permite construir conhecimento novo e criticar conhecimentos produzidos por terceiros.

- O projeto deve ter enfoque interdisciplinar.

Serão considerados projetos que utilizem tecnologia Microsoft podendo estar aliada a outras.

Categoria Inovação em Contextos Desafiadores: Essa categoria é dedicada a professores capazes de usar a tecnologia de forma criativa e inovadora mesmo em contextos altamente adversos, seja do ponto de vista da tecnologia, seja do ponto de vista da cultura pedagógica da escola.

Critérios de avaliação:

- Alguns ambientes de ensino e aprendizagem são especialmente desafiadores para professores desejosos de trabalhar de forma inovadora. Eis exemplos:

- Ambientes com recursos tecnológicos escassos e limitados;
- Ambientes em que a tecnologia não é considerada parte do processo de aprendizagem e em que não se espera ou acredita que ela possa fazer diferença;
- Ambientes em que o foco está no ensino tradicional e se acredita que o uso da tecnologia pode colocar em risco a aprendizagem dos alunos e, assim, o seu futuro.

- Nessa categoria o projeto deve provar que é possível usar a tecnologia de forma criativa e inovadora, mesmo quando os recursos disponíveis são escassos e o ambiente social na escola não é exatamente favorável;

- O projeto pode, por exemplo, permitir formas de aprendizagem colaborativa mesmo quando a tecnologia disponível utilizada é relativamente pobre ou desatualizada;

- O projeto pode, por exemplo, exibir abordagens inovadoras ao uso da tecnologia em condições adversas, que, normalmente, não dariam nenhum espaço para inovações ou mesmo para o uso da tecnologia;

- O projeto pode, por exemplo, exibir uma pedagogia inovadora, voltada para projetos e solução de problemas, em um contexto que é orientado para provas e exames e que parece deixar pouco espaço para metodologias diferenciadas;

- Os juízes poderão indicar qualquer um dos projetos que estiverem julgando para esta categoria.

Serão considerados projetos que utilizem tecnologia Microsoft podendo estar aliada a outras.

Categoria Uso Avançado de Tecnologia Microsoft na Aprendizagem:

Essa é uma categoria dedicada a professores capazes de usar tecnologia Microsoft de forma ainda mais criativa e inovadora do que os demais ou mesmo do que seria normal esperar.

Critérios de Avaliação:

- Os juízes poderão indicar qualquer um dos projetos que estiverem julgando para esta categoria;
- Mesmo que a ênfase esteja em uso avançado de tecnologia Microsoft, o projeto deve focar objetivos de aprendizagem, não mera produtividade do professor ou dos alunos, nem, muito menos, mera pirotecnia tecnológica;
- O objetivo maior do projeto deve ser ajudar os alunos a adquirir competências e habilidades específicas e construir conhecimentos concretos;

- O projeto deve mostrar que a tecnologia Microsoft pode ser usada na aprendizagem de forma que vai bem além daquilo que normalmente é esperado.

Serão considerados projetos que utilizem apenas tecnologia Microsoft.

Categoria Educador Inovador: A categoria irá selecionar os projetos mais inovadores no uso da tecnologia em sala de aula

Critérios de avaliação:

- Utiliza tecnologias inovadoras para desenvolver o potencial de aprendizagem dos envolvidos no projeto;
- Que o projeto utilize as tecnologias para a amplificação de experiências inovadoras nos processos de ensino e aprendizagem, envolvendo em diferentes níveis educandos e educadores;
- Que o projeto crie um ambiente ideal para que cada educando seja capaz de desenvolver e potencializar suas idéias em ações concretas durante o processo de aprendizagem, promovendo a participação ativa do aluno, para que ele seja o principal ator da sua aprendizagem;
- Que o projeto seja trabalhado de forma interdisciplinar na escola;
- Que o projeto possa ser um modelo de desenvolvimento para outros educadores e escolas;

Serão considerados projetos que utilizem tecnologia Microsoft podendo estar aliada a outras.

Categoria Educador Inovador – Escola Técnica: Para esta categoria as melhores práticas escolhidas deverão atender 2 (dois) critérios obrigatórios especificados abaixo e pelo menos mais 1 (um) dos demais também aqui apresentados.

Critérios de avaliação:

- Que o educador responsável pela melhor prática ministre aulas em uma escola técnica pública (obrigatório);
- Que a prática utilize tecnologia Microsoft, podendo estar aliada a outras (obrigatório);
- Que a melhor prática possa ser replicável;
- Que a prática tenha impacto, seja na sala de aula, na comunidade do entorno e/ou na sociedade em geral;
- Que a melhor prática trabalhe a colaboração e/ou o conteúdo de forma inovadora.

Categoria Educador Inovador – Escola Particular: Para esta categoria os melhores projetos escolhidos deverão atender 2 (dois) critérios obrigatórios especificados abaixo e pelo menos mais 1 (um) dos demais também aqui apresentados.

Critérios de avaliação:

- Que o educador responsável pelo projeto ministre aulas em uma escola particular (obrigatório);
- Que o projeto utilize tecnologia Microsoft, podendo estar aliada a outras (obrigatório);
- Que o projeto possa ser replicável;
- Que o projeto tenha impacto, seja na sala de aula, na comunidade do entorno e/ou na sociedade em geral;
- Que o projeto trabalhe a colaboração e/ou o conteúdo de forma inovadora.

Parágrafo 1º - As decisões do Comitê de Seleção quanto à adequação do projeto e a definição dos vencedores são irrecorríveis.

Parágrafo 2º - Na hipótese de o mesmo projeto ter sido apresentado em categorias diferentes, caberá aos Comitês decidir qual a categoria na qual o projeto vai concorrer.

Parágrafo 3º - Os Comitês são soberanos para decidir sobre realocações de projetos entre categorias no caso de registro inadequado. Nesse caso, os Educadores serão comunicados por telefone e devem confirmar ciência da realocação por e-mail, que sempre serão feitas visando uma melhor adequação.

Artigo 6º - PREMIAÇÃO

A divulgação dos projetos finalistas e seus autores (à exceção da categoria Educador Inovador, que irá a votação *online no dia do evento*) ocorrerá dia 22 de julho de 2011 nos sites Microsoft – Área Educacional (www.microsoft.com/brasil/educacao) no site do Prêmio Microsoft Educadores Inovadores (www.educadoresinovadores.com.br), no blog Educadores Inovadores (<http://educadoresinovadores.wordpress.com>) e por telefone no número cadastrado pelos participantes no ato da inscrição.

Parágrafo 1º: Será realizado um evento de premiação no dia **3 de Agosto de 2011** na cidade de São Paulo em local a ser definido posteriormente e informado aos finalistas, no qual participarão os finalistas de cada categoria, público convidado e imprensa.

Parágrafo 2º: A Microsoft será responsável pelo transporte e estadia dos finalistas, conforme segue:

- **Transporte:** A Microsoft arcará com as passagens aéreas (para participantes que residam a mais de 150km da capital e que tenham acesso a vôos comerciais) ou rodoviárias - ônibus (para participantes que residam a até 150km da capital ou que não tenham acesso a vôos comerciais) para ida e volta a São Paulo e também os traslados entre aeroporto ou rodoviária em São Paulo e o Hotel em São Paulo onde os finalistas ficarão hospedados.

Os traslados da residência ao aeroporto ou rodoviária (ida e volta) serão de responsabilidade dos participantes à exceção dos que residem na capital, que terão taxi reembolsado de suas residências ao hotel em São Paulo e retorno.

- **Estadia:** A Microsoft arcará com 3 (três) diárias para os autores dos projetos finalistas

IMPORTANTE: A escolha do meio de transporte e hospedagem será de exclusivo critério da Microsoft.

Parágrafo 3º: Durante o evento citado no parágrafo 1º acima, cada finalista nas categorias Inovação em Comunidade, Inovação em Colaboração, Inovação em Conteúdo, Inovação em Contextos Desafiadores, Uso Avançado das Tecnologias Microsoft, Educador Inovador – Escolas Técnicas e Educador Inovador – Escola Particular deverá apresentar sua proposta para a Banca Examinadora durante 15 (quinze) minutos.

Parágrafo 4º: Os vencedores de cada categoria serão anunciados no dia 03 de Agosto durante o II Fórum de Educação Inovadora.

Parágrafo 5º: O projeto vencedor na Categoria Educador Inovador será contemplado com um notebook e com uma capacitação do [Aluno Monitor](#) para 200 (duzentos) alunos do 8º e 9º ano do Ensino Médio da escola. Além disso, os vencedores das demais categorias ganharão um notebook com as seguintes características ou similares:

Processador de - no mínimo - 1 GHz 32-bit (x86) ou 64-bit (x64); 1 GB de memória RAM; HD com 40 GB; Unidade DVD-ROM; Placa de Áudio, contendo o sistema operacional Microsoft Windows 7 pré-instalado e o pacote Office 2010.

Parágrafo 6º: Os projetos vencedores nas categorias Inovação em Comunidade, Inovação em Colaboração, Inovação em Conteúdo, Educador Inovador e Categorias especiais - Inovação em Contextos Desafiadores; Uso Avançado de Tecnologias Microsoft na Aprendizagem deverão obrigatoriamente participar *Microsoft Innovative Education Forum - Latin America* que ocorrerá entre agosto e setembro de 2011 no Chile.

Parágrafo 7º: Caso algum projeto seja escolhido vencedor na etapa regional – segundo os critérios estabelecidos pela organização da mesma – o autor do projeto escolhido deverá obrigatoriamente participar do *Microsoft Worldwide Innovative Education Forum* que será realizado em novembro deste ano em Washington, nos Estados Unidos da América. Nesse caso, as despesas de viagem (passagem aérea, traslado, hospedagem, alimentação) serão arcadas pela Microsoft conforme suas políticas internas.

Parágrafo 8º: Em ambos os casos estabelecidos nos parágrafos 6º e 7º acima, é recomendável que os autores de cada projeto tenha conhecimentos na língua inglesa e possuam a documentação necessária para entrada nos países.

Parágrafo 9º: A promotora não é responsável de nenhuma forma e sob qualquer hipótese dos produtos ofertados como prêmios, cuja garantia se encontra sob responsabilidade do fabricante correspondente. A promotora não se responsabiliza por qualquer perda ou dano, incluindo, mas não se limitando a danos indiretos ou consequenciais (incluindo econômicos). As condições aqui estabelecidas não afetam quaisquer direitos que o ganhador possua na forma da lei. A responsabilidade da Promotora está restrita à entrega dos prêmios aqui estabelecidos.

Artigo 7º - LEI APLICÁVEL, PROPRIEDADE INTELECTUAL.

O presente concurso é realizado na forma estabelecida no inciso II, do art. 3º da Lei Federal nº 5.768/71.

OS PARTICIPANTES, NO MOMENTO DE SUA INSCRIÇÃO, CONCORDAM EM TRANSFERIR DE MODO NÃO EXCLUSIVO, A TÍTULO NÃO ONEROSO E UNIVERSAL E PARA USO MUNDIAL - NA FORMA DO ART. 49 DA LEI FEDERAL Nº 9.610/98 - OS DIREITOS DE AUTOR SOBRE O CONTEÚDO DOS PROJETOS INSCRITOS, PODENDO A PROMOTORA LIVREMENTE UTILIZÁ-LO PARA TODA E QUALQUER FINALIDADE LEGALMENTE PERMITIDA.

Artigo 8º - DISPOSIÇÕES GERAIS

No ato da inscrição, fica a Microsoft autorizada a utilizar nomes e imagens dos inscritos e parte de seus projetos na divulgação do Concurso e de seus resultados, sem que isso implique em qualquer tipo de ônus a Microsoft.

Parágrafo 1º - Os autores dos projetos premiados deverão estar à disposição da Microsoft para atender às solicitações da imprensa quanto à concessão de entrevistas e coletivas de imprensa, durante o período de quatro (4) meses, a contar da data de divulgação dos resultados do **Prêmio Microsoft Educadores Inovadores Brasil**. Para cada entrevista, os autores serão avisados com antecedência de 2 (dois) dias sobre a data, horário e o veículo que fará o contato. Caso a data e horário das entrevistas não

sejam apropriados aos autores, poderão ser remarcados até 1 (uma) vez de acordo com sua disponibilidade.

Parágrafo 2º - Os inscritos se comprometem a cumprir este Regulamento e a acatar as decisões da Banca Examinadora.

Parágrafo 3º- Podem ser necessárias visitas aos finalistas para atestar a veracidade das informações, realizadas por integrantes das Diretorias de Ensino locais.

Parágrafo 4º - Mais informações sobre o **Prêmio Microsoft Educadores Inovadores Brasil** poderão ser obtidas pelo site do Prêmio.