



Prêmio Educação nas Redes: Novos Influenciadores Digitais

1) Justificativa

Os adolescentes das cinco mil escolas estaduais de São Paulo estão sempre conectados. Por isso, a Secretaria da Educação está sempre em busca de iniciativas pedagógicas diversas para resgatar o interesse dos millennials.

Esse tem sido o desafio da Secretaria da Educação a pedido do secretário José Renato Nalini: encontrar maneiras de conectar, engajar e promover o diálogo. Com esse objetivo, surge o Prêmio Educação nas Redes: Novos Influenciadores Digitais.

A pesquisa “Os Novos Influenciadores – quem brilha na tela dos jovens brasileiros”, divulgada em 2016, apontou entre as 20 personalidades mais influentes do Brasil figuras como Whindersson Nunes e Kéfera Buchmann, que ganharam destaque com vídeos na internet.

No universo da Educação, um estudante ou escola pode ter a mesma representatividade. Com o projeto, a ideia é conhecer e estimular a produção de conteúdo dos alunos para a internet, além de tornar a experiência em sala mais próxima da vida online dos millennials.



2) Objetivos

- Estimular a produção de conteúdo sobre temas relacionados à Educação, cultura e comportamento por alunos e comunidade escolar da rede estadual de ensino;
- Valorizar as boas práticas de estudantes e servidores nas redes sociais;
- Conectar a experiência em sala de aula/escola à experiência que os jovens vivem nas redes sociais;
- Encontrar influenciadores digitais e exemplos positivos ligados à Educação e à rede estadual de ensino;
- Estimular a cultura digital nas escolas estaduais de São Paulo.

3) Participantes e critérios de participação

- Podem participar estudantes do Ensino Fundamental e Médio: Regular, Educação de Jovens e Adultos e outras modalidades, desde que matriculados e frequentes na rede estadual de ensino.
- O prêmio também é aberto para escolas, professores, gestores, educadores, servidores e demais integrantes dos Quadros do Magistério e Quadro de Apoio Escolar, desde que seus canais se enquadrem nas categorias descritas no tópico 4 deste regulamento.
- Podem ser inscritos canais hospedados nas plataformas: Facebook, Instagram, Youtube e Twitter, desde que a linguagem, conteúdo e objetivos pedagógicos/informativos dos mesmos estejam alinhados às categorias descritas no item 4 deste regulamento. Especificamente para o Facebook, não serão aceitos perfis, apenas Fan Pages.



4) Categorias

4.1) Categorias para ALUNOS

- **Vida na Escola e Grêmio Estudantil**

Enquadram-se nesta categoria canais dedicados a mostrar dicas de estudo, dia-a-dia na escola, atividades no intervalo, projetos do grêmio e boas práticas.

- **Cultura e Comportamento**

Enquadram-se nesta categoria canais que falem de música, games, cinema, moda, saúde e outras atividades que fazem parte da vida dos estudantes.

4.2) Categoria para ESCOLAS

- **Informação e Gestão**

Enquadram-se nesta categoria canais de escolas que se dedicam a passar informações da unidade, como calendário escolar, festas da escola, apresentações.

4.3) Categoria para PROFESSORES E SERVIDORES

- **Disciplinas, Professores e Servidores**

Enquadram-se nesta categoria canais que apresentem o trabalho individual de docentes e servidores, como dicas de estudo da disciplina e trabalhos escolares, por exemplo.



5) Fases

- **Inscrição**

Os canais inscritos devem estar adequados a uma das categorias.

- **Avaliação**

Os canais serão avaliados de acordo com a metodologia descrita no item seis deste regulamento. A metodologia desenvolvida exclusivamente para o prêmio, considera a relevância e conteúdo, entre outros fatores.

- **Especialistas**

Os canais selecionados na primeira etapa serão visitados por especialistas do mercado digital, que definirão os 5 finalistas de cada categoria.

- **Votação**

Os finalistas participarão de uma votação aberta e online, que vai definir os dois vencedores de cada categoria.

6) Critérios de avaliação

Após o prazo de fechamento das inscrições, a equipe de Business Intelligence da A2ad, empresa responsável pelo projeto de Comunicação Digital da Secretaria da Educação, analisará os canais do Youtube e/ou páginas no Facebook, Twitter e Instagram seguindo critérios de alcance, engajamento e relevância.



6.1) Metodologia

- **Critério de Análise para alcance**

O alcance é considerado a base de fãs/inscritos/seguidores do perfil e se traduz no tamanho da audiência potencial do influenciador

- **Critério de análise para engajamento**

Será levada em consideração a taxa de engajamento do influenciador, utilizando a métrica padrão utilizada no mercado (soma do engajamento dividida pela base de fãs). O objetivo é identificar a ressonância do influenciador e sua capacidade de repercutir o assunto com sua audiência.

- **Critério de Análise para Relevância**

A relevância será analisada por meio da adequação do assunto tratado no canal em relação a categoria na qual o influenciador se inscreveu.

Cada critério terá um peso diferente para que todos os influenciadores tenham, ao final da tabulação, uma nota de 0 a 10, que será utilizada para selecionar os perfis que serão analisados em voto técnico e popular.

7) Finalistas

- **Projeto de Tecnologia**

Apenas os 20 finalistas (cinco finalistas de cada uma das categorias citadas acima, definidos com base nos critérios estabelecidos no item 6 deste regulamento), terão de produzir um vídeo sobre proposta relacionada à tecnologia para auxiliar no cotidiano escolar. Essa ferramenta deve ter características que permitam sua produção por empresas de tecnologia.



Aplicativos e formatos videoaulas são exemplos de sugestões válidas nesta categoria.

A data de entrega do link do vídeo à Comissão Organizadora do Prêmio está estabelecida no item 11 deste regulamento. O vídeo deve estar publicado/hospedado no canal do candidato no Youtube.

O vídeo/projeto vencedor será definido por um júri, composto por membros da Secretaria da Educação e representantes de empresas de tecnologia. O resultado desta categoria será revelado no evento de premiação, cuja data está contemplada no item 11 deste regulamento.

A produção efetiva do projeto vencedor será estudada por empresas de tecnologia. A análise de relevância e viabilidade determinará se o projeto terá continuidade ou não.

8) Inscrições

- O período de inscrição acontecerá entre 9 de agosto de 2017 e 3 de setembro de 2017.
- Podem ser inscritos canais no Youtube, Fan Pages do Facebook, contas no Twitter e Instagram.
- Alunos e escolas que marcam presença em mais de uma plataforma devem indicar todos os canais que desejam no formulário de inscrição.
- O formulário de inscrição e outras informações, como o regulamento, ficarão disponíveis no endereço: www.educacao.sp.gov.br/influenciadores.



9) Votação

- A votação será online e aberta para toda a comunidade escolar: pais, alunos, funcionários, amigos e vizinhos das unidades.
- O período de votação acontecerá entre 9 de outubro de 2017 e 25 de outubro de 2017.
- A votação poderá ser feita no endereço:
www.educacao.sp.gov.br/influenciadores.

10) Premiação

- **Categoria Escolas - Primeiro e segundo lugar**
Videoreportagem sobre as duas primeiras colocadas na categoria **“Informação e Gestão”**, produzida pela equipe de Comunicação Digital e divulgada nos canais oficiais da Secretaria da Educação.
- **Categoria Escolas - Terceiro, quarto e quinto lugar**
Demais finalistas (terceiro, quarto e quinto lugares) recebem certificado de menção honrosa no evento de premiação.
- **Categorias para Alunos, Professores e Servidores - Primeiro e segundo lugar**
Os dois primeiros colocados em cada uma das categorias destinadas a alunos (**“Cultura e Comportamento”** e **“Vida na Escola e Grêmios Estudantis”**) e para a categoria destinada a professores e funcionários (**“Disciplinas, professores e Servidores”**) ganham workshop completo e gratuito sobre produção de vídeo para a internet.



- **Categorias para Alunos, Professores e Servidores - Terceiro, quarto e quinto lugar**

Nas três categorias, os demais finalistas (terceiro, quarto e quinto lugares) recebem certificado de menção honrosa no evento de premiação.

- **Projeto de tecnologia**

O aluno ou professor responsável pelo projeto ganhará workshop completo e gratuito sobre produção de vídeo para a internet.

- **Evento de premiação**

O anúncio dos vencedores acontecerá na sede do Google, em São Paulo.

11) Cronograma

- Inscrições: 9/8/17 a 3/9/17
- Avaliação metodológica: 4/9/17 a 29/9/17
- Avaliação por especialistas do mercado: 29/9/17 a 8/10/17
- Divulgação dos finalistas: 9/10/17
- Votação online: 9/10/17 a 25/10/17
- Envio dos vídeos dos finalistas sobre o Projeto de Tecnologia: até 20/10
- Evento de premiação: 7/11/17

12) Disposições finais

- A participação das escolas e de alunas e alunos implica na concordância das regras do Concurso.
- No ato da inscrição, a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo fica autorizada a divulgar, sem qualquer ônus, os desenhos recebidos, nome e



imagens dos participantes.

- Os canais participantes deverão respeitar as definições de tema, conteúdo, linguagem e objetivos descritos nos itens 2, 3 e 4 deste regulamento.
- Não serão aceitos canais com linguagem ofensiva, insultos, xingamentos e palavras de baixo calão.
- As comissões constituídas em cada fase (metodologia e especialistas) terão plena autonomia de julgamento.
- Caberá à Equipe Gestora do Concurso, nos casos omissos, plena autonomia de julgamento e decisões.
- O regulamento e subsídios para esse concurso estão disponíveis em www.educacao.sp.gov.br/influenciadores e www.educacao.sp.gov.br.
- O andamento das etapas e os resultados finais serão divulgados nos canais de comunicação da SEESP (Facebook: www.facebook.com/educasp; Twitter: www.twitter.com/educacaosp; Instagram: www.instagram.com/educacaoinspira; Youtube: www.youtube.com/educacaosp; e Portal: www.educacao.sp.gov.br).
- Os esclarecimentos sobre este Regulamento poderão ser solicitados à ASCOM (Assessoria de Comunicação da Secretaria da Educação), equipe de Comunicação Digital, por meio do e-mail: portal@educacao.sp.gov.br).