

DESCOMPACTA-TE!

**CRIA
TIVID
ADE**

PROBLEM
SOLVERS
EM AÇÃO!



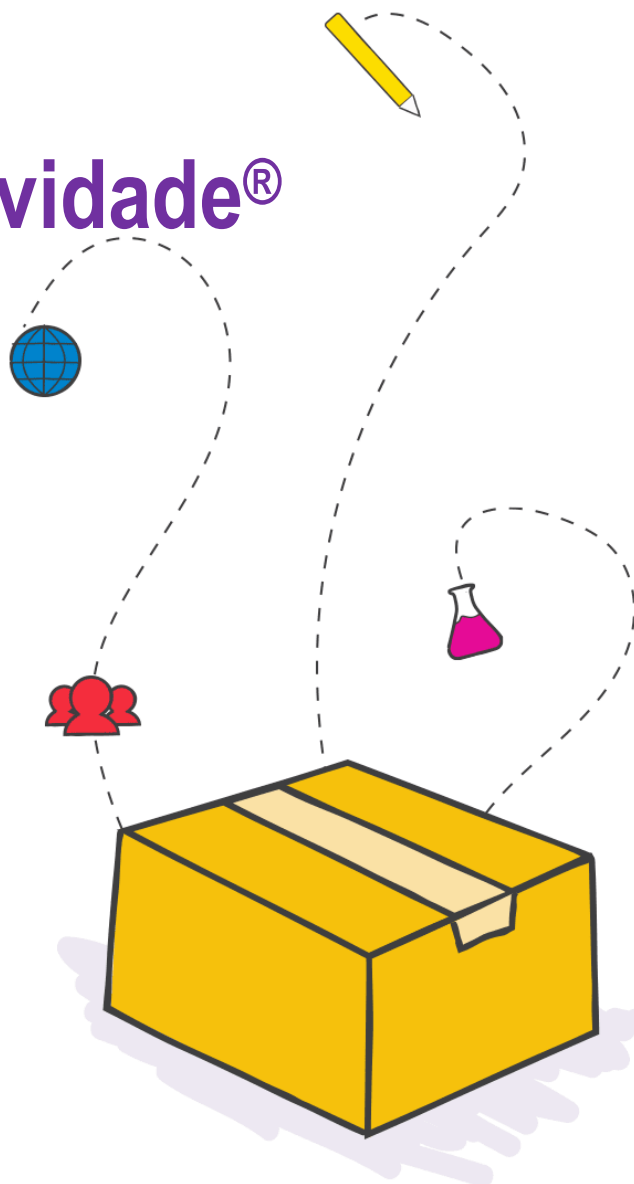
Powered by



Programa CriAtividade®

Regulamento

2021/2022



Índice

1. Apresentação	3
1.1. Qualificação & Acompanhamento	4
1.2. Desafios & Guias Práticos	4
1.3. Mostras, Competições & Rede CriAtividade®	4
2. Desafios CriAtividade®	5
3. Elementos envolvidos no CriAtividade®	6
3.1. Urbe CriAtividade®	6
3.2. Mentor CriAtividade®	6
3.3. Tribo & CriAtivos	8
4. Pack CriAtividade®	8
5. Etapas da viagem CriAtividade®	9
5.1. Etapa 1 – Iniciar a experiência	9
5.2. Etapa 2 – Tribos em Ação e Mentor em Qualificação	9
5.3. Etapa 3 – Participação em Competições	10
5.4. Etapa 4 – Integração na Rede CriAtividade®	10
6. Qualificação	11
6.1. GPS CriAtividade®	11
6.2. Eventos & Networking com Mentores Criativos	12
6.3. Avaliar para Ser Mais Criativo	13
7. Final CriAtividade®	14
7.1. Critérios de Participação da Tribo	14
7.2. Desafios & Escalões	14
7.3. Júri	15
7.4. Critérios de Pontuação e seleção	15
7.5. Prémios	16
8. Campeonato Internacional	16
8.1. Participação no Campeonato Internacional	16
9. Cronograma para a Época de 2021-2022	17
10. Disposições finais	20
10.1. Imagem e direitos de autor	20
10.2. Proteção de dados	20
10.3. Condições gerais de participação	20
11. Informação complementar: Programas Internacionais	21
11.1. Destination Imagination	21
11.2. Future Problem Solving Program International	22

1. Apresentação

O **Programa CriAtividade®: Problem Solvers em Ação** é um conjunto de experiências que promovem a aprendizagem pela criatividade, através de qualificação & acompanhamento, desafios & atividades e imersão colaborativa, a nível nacional e internacional.

Tem como objetivo o desenvolvimento dos **5 C's**, competências fundamentais para o sucesso no século XXI: **Conhecimento, Colaboração, Criatividade, pensamento Crítico e Comunicação.**

Destina-se a todos aqueles que, experientes ou aventureiros de primeira viagem, independentemente dos seus contextos e localidades, procurem:

- **habilitar-se na utilização da metodologia *Creative Problem Solving*** através da abordagem de Assuntos Globais Futuristas ou das STEAM;
- **desenvolver competências e ferramentas** para o Séc. XXI, em particular, conhecimento, criatividade, colaboração, pensamento crítico e comunicação, a partir de desafios motivadores;
- **ter acesso aos mais representativos eventos mundiais de Criatividade & Inovação.**

O Programa CriAtividade®: Problem Solvers em Ação é desenvolvido, anualmente, em equipas (**Tribos**) constituídas por um **Mentor e CriAtivos**, numa **Urbe** – [consultar artigo 3. Elementos envolvidos no CriAtividade®](#)

Urbe

Comunidade de aprendizagem que valoriza a qualidade da educação pela criatividade.

Acolhe e apoia, uma ou mais **Tribos** (2 a 6 CriAtivos), que desenvolvem as atividades conectadas com o Programa CriAtividade®.

Mentor

Adulto de qualquer profissão e/ou área de formação académica.

Idade superior a 18 anos.

Interesse em participar da experiência, para a sua própria evolução e para contribuir na formação dos CriAtivos.

CriAtivos

Crianças, jovens ou adultos, advindos de qualquer contexto formal ou não formal.

Frequenta a escolaridade obrigatória (ou equivalente) ou Ensino Superior.

O Torrance Center® Portugal é a **Organização** responsável pela implementação do Programa CriAtividade® em todo o território português, assim como para qualquer pessoa ou organização de expressão portuguesa.

A Organização é uma associação científico-pedagógica sem fins lucrativos, que tem como objetivo a promoção e o desenvolvimento da criatividade, da inteligência emocional e de outros domínios a estes associados.

Através de atividades diversas, programas e testes cientificamente certificados, o Torrance Center® Portugal habilita os seus participantes com as competências necessárias para conquistarem o seu máximo potencial e participarem, positivamente, num mundo global cada vez mais interconectado.

O Programa CriAtividade® é estruturado numa sequência de experiências

– consultar artigo 5. [Etapas da Viagem CriAtividade®](#)

1.1. Qualificação & Acompanhamento

Plataforma de Qualificação com dinâmicas que desenvolvem a Criatividade, o Pensamento Crítico, a Colaboração e a Comunicação, entrelaçadas com o Conhecimento relativo ao Desafio que o Mentor e respetiva(s) Tribo(s) escolhem.

Acesso a momentos de aprofundamento, com a equipa especializada (Embaixadores), abrangendo temáticas conectadas com metodologias de potenciação da criatividade (*Creative Problem Solving*) e com a especificidade de cada Desafio.

Respostas individuais apresentadas pelo Mentor ou pelo Coordenador da Urbe, às quais os Embaixadores respondem.

Faz também parte da Qualificação, a autoavaliação e a análise/avaliação de trabalhos de outras Tribos.

1.2. Desafios & Guias Práticos

Atividades práticas (Desafio) relacionadas com Assuntos Globais Futuristas, intervenção na Comunidade e STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), onde são requeridas as competências inerentes às metodologias criativas.

Estes Desafios são produzidos por investigadores de várias entidades, tais como Buffalo University, Disney, IBM e Project Management Institute.

Todas as ações estão diretamente alinhadas com os programas de reconhecimento internacional e com implementação há mais de 45 anos, nos 5 continentes: Future Problem Solving Program International e Destination Imagination (www.fpspi.org; www.destinationimagination.org).

1.3. Mostras, Competições & Rede CriAtividade®

Ao longo do ano, existem vários momentos de partilha entre os Mentores das diversas Urbes envolvidas (*Sharing Point CriAtividade®*), permitindo assim a integração na Rede CriAtividade®.

O Programa dará também acesso, aos que o desejarem, à componente competitiva: Final CriAtividade®.

Os vencedores nesta etapa podem participar, no ano seguinte, no Campeonato Internacional – Global Finals (Destination Imagination) e/ou International Conference (FPSPI). Por isso, o envolvimento na resolução dos Desafios cria, também, oportunidades de *networking* internacional, para além do aprofundamento de aprendizagens e muita diversão.

Pack CriAtividade®

Para participar no Programa CriAtividade®, é necessário deter um **Pack CriAtividade®**, que corresponde à vivência de um conjunto de experiências, durante uma Época. – [consultar artigo 4. Pack CriAtividade®](#)






2. Desafios CriAtividade®

Cada Desafio estimula os participantes a explorarem, mais profundamente, as suas áreas de interesse, descobrirem novos talentos e aprenderem novas competências.

Todos eles têm implícita a aplicação da metodologia de Resolução Criativa de Problemas, permitindo a aprendizagem e desenvolvimento de competências criativas, analíticas e críticas.

Aqui a palavra “Problema” traduz “Desafio inicial”, ou seja, espera-se que, de diferentes modos, os CriAtivos sejam capazes de, perante um “Desafio”, propor Soluções, formular Critérios de Decisão e elaborar um Plano de Ação inovador e detalhado, para resolver o “Desafio inicial”.

Na Época de 2021/2022, estão disponíveis os seguintes Desafios:

ASSUNTOS GLOBAIS FUTURISTAS (Global Issues Problem Solving)	Permite aprofundar os saberes sobre um vasto conjunto de temas de interesse global. As problemáticas abrangem áreas variadas desde negócios e economia, ciência e tecnologia, até às áreas sociais e políticas. Os participantes aplicam os seus conhecimentos e o processo criativo (Creative Problem Solving) a partir de uma História Problema-Futurista.	
COMUNIDADE (Community Problem Solving)	Conduz à aplicação do Creative Problem Solving na identificação e intervenção em questões locais, regionais, nacionais ou globais. Os projetos podem abranger qualquer área, sendo incentivado o envolvimento em questões relacionadas com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.	
ARTES (Fine Arts)	Promove competências de representação e a criatividade através das artes multimédia e teatrais, escrita de guiões e design de adereços.	
CIENTÍFICO (Scientific)	Combina a curiosidade da investigação científica com as performances artísticas, enquanto implementam estratégias do Creative Problem Solving.	
ESTRELAS DO AMANHÃ (Rising Stars)	Proporciona momentos de trabalho em equipa, para que as crianças possam colaborar, aprender juntas, e ainda, fazer novos amigos.	

Nota: Os Desafios podem ser utilizados, pedagogicamente, em qualquer idade. Para participar na etapa competitiva consultar 7.2.

3. Elementos envolvidos no CriAtividade®

No Programa CriAtividade®, todas as equipas são denominadas de Tribos CriAtividade® e são compostas por um Mentor e CriAtivos.

3.1. Urbe CriAtividade®

Urbe é qualquer estrutura/comunidade de aprendizagem que valoriza a qualidade da educação, onde uma ou mais Tribos desenvolvem as atividades conectadas com o Pack CriAtividade®.

Exemplos de Urbes CriAtividade®:

Organizações públicas e privadas, com ou sem fins lucrativos, de qualquer dimensão e tipo de atividade – ONG, Escola, Colégio, ATL, IPSS, Associação de Pais, Autarquia, Biblioteca, Universidade, Associações (juvenis, culturais e desportivas), outras análogas.

Grupos não formais que possam ser considerados Espaços de Aprendizagem – Família (onde o Mentor é familiar de pelo menos um dos elementos participantes), *homeschool*, grupo independente de jovens, catequese, outras análogas.

3.2. Mentor CriAtividade®

O Mentor CriAtividade® é o responsável pela gestão do Pack CriAtividade® e pelos seus CriAtivos.

Deverá cumprir os seguintes pré-requisitos para se sentir confortável a desempenhar este papel:

- 3.2.1. Ser adulto (mínimo 18 anos) de qualquer profissão e/ou área de formação académica.
- 3.2.2. Possuir boas competências como comunicador.
- 3.2.3. Ter motivação para aprender como trabalhar com processos criativos, resolução criativa de problemas e temáticas afins.
- 3.2.4. Ser proativo na resolução criativa de problemas, na sua própria vida.
- 3.2.5. Possuir características pessoais potenciadoras da liderança partilhada.
- 3.2.6. Deter apetência para trabalhar colaborativamente com toda a Comunidade CriAtividade®.
- 3.2.7. Querer desenvolver uma relação pedagógica centrada na aprendizagem pela descoberta, onde a prioridade é *“Learn How to Think, not What to Think”*.
- 3.2.8. Pretender manter-se atualizado pedagogicamente ao longo do(s) ano(s) em que irá implementar o CriAtividade®.
- 3.2.9. Ter possibilidade de implementar as estratégias e processo criativo, junto dos seus CriAtivos.
- 3.2.10. Possuir nível de inglês B1, no mínimo (apesar de não ser indispensável, é altamente recomendável, visto que muitos dos materiais e momentos formativos são disponibilizados em inglês).
- 3.2.11. Acompanhar e gerir, uma ou mais Tribos de CriAtivos.

3.2.12. Comprometer-se a:

- a. Gerir com responsabilidade e idoneidade o(s) Pack CriAtividade® e respetiva(s) equipa(s).
- b. Identificar quais são os CriAtivos que constituirão a Tribo.
- c. Identificar quais são os CriAtivos que participam nas competições, no caso de o Desafio do Pack CriAtividade® ter sido pedagogicamente utilizado com mais do que uma Tribo.
- d. Respeitar os direitos associados às marcas registadas envolvidas e aos materiais a elas conectadas de acordo com a licença Copyright Torrance Center® Portugal. Esta licença permite apenas que os utilizadores e reutilizadores copiem e distribuam o material **de forma não adaptada, para fins não comerciais e enquanto a atribuição for dada ao criador.**
- e. Possuir um registo criminal limpo e que corresponde aos padrões de idoneidade moral para lidar com crianças e jovens.
- f. Autorizar a gravar e utilizar o seu nome, fotografias e vídeos em materiais do Torrance Center® Portugal para fins educacionais, sempre que a recolha seja efetuada no âmbito da participação em ações do Torrance Center® Portugal.
- g. Garantir que os seus CriAtivos dão a autorização patente no ponto anterior.
- h. Assegurar as condições necessárias para que os seus CriAtivos desenvolvam as atividades do correspondente Pack CriAtividade®.
- i. Frequentar as ações de Qualificação & Acompanhamento, quer para estar apto a impulsionar os seus CriAtivos, quer para desenvolver as suas próprias competências pedagógicas relativas à metodologia de Resolução Criativa de Problemas.
- j. Fornecer à Organização os dados necessários relativos a si mesmo e a todos os CriAtivos.
- k. Assegurar, caso participe em competições, que todos os produtos apresentados sob a sua supervisão ou onde consta o seu nome, são obras originais, concordando que, ao apresentar trabalhos que foram resultado de plágio, haverá desqualificação de todos os envolvidos.
- l. Garantir que as soluções apresentadas são resultado de um processo em que os CriAtivos são os responsáveis e interventores ativos. A intervenção direta de alguém externo à equipa, incluindo o Mentor será considerada “Interferência”. Assim, o Mentor concorda que, ao apresentar trabalhos que foram resultado de Interferência, haverá desqualificação de todos os envolvidos.
- m. Facilitar a aquisição de competências dos CriAtivos, realizando, porém, todos os esforços para sejam eles os responsáveis por aplicar tais competências na criação de soluções e produtos.
- n. Comprometer-se a comunicar todos os princípios patentes neste documento, aos participantes (CriAtivos e outros) envolvidos no Programa, assumindo supervisionar o respetivo cumprimento.
- o. Tomar as medidas necessárias para prevenir irregularidades, fraude, corrupção ou outras atividades ilícitas no âmbito da gestão do projeto e associados aos presentes princípios, devendo comunicar imediatamente à Organização todos os casos, comprovados ou suspeitos, bem como das medidas de reação correspondentes, tomadas e a tomar.

3.3. Tribo & CriAtivos

Cada Tribo pode integrar entre dois a seis CriAtivos, devendo estes:

3.3.1. Frequentar a escolaridade obrigatória (ou equivalente) ou o Ensino Superior.

3.3.2. Ter interesse em:

- . Conhecer mentes criativas de todo o País e/ou de todo o mundo;
- . Ter uma experiência de vida única;
- . Participar no mais representativo evento de criatividade, diversão e inovação;
- . Aprender com os “prós”;
- . Tornar-se melhor *Creative Problem Solver*;
- . Ver valorizado o seu mérito!

8

4. Pack CriAtividade®

O Pack CriAtividade® está disponível em Épocas, de 15 de setembro de cada ano até ao final de julho do ano seguinte.

A obtenção do Pack CriAtividade® é da responsabilidade do Mentor e/ou Urbe.

A cada Pack está associado um Desafio.

Cada Pack CriAtividade® permite a participação de um Mentor em todas as experiências disponibilizadas e uma Tribo na etapa competitiva.

5. Etapas da viagem CriAtividade®

5.1. Etapa 1 – Iniciar a experiência

O Mentor (ou a Urbe) obtém, pelo menos, um Pack CriAtividade®.

O Mentor terá acesso ao GPS CriAtividade®, uma plataforma com experiências formativas e informação sobre cada Desafio. – [consultar artigo 6. GPS CriAtividade®](#)

9

5.2. Etapa 2 – Tribos em Ação e Mentor em Qualificação

O Mentor e respetivos CriAtivos selecionam o(s) Desafio(s).

O Mentor convida os CriAtivos a analisar o Desafio.

À medida que os CriAtivos vão avançando na pesquisa, o Mentor orienta-os na procura de Ideias-Solução inovadoras.

O Mentor estará preparado para impulsionar e acompanhar a(s) sua(s) Tribo(s) ao participar nas oportunidades de Qualificação e Acompanhamento. – [consultar artigo 6. Qualificação](#)

Como líder da equipa, o Mentor pode fazer perguntas que ajudam os CriAtivos a pensar sobre o Desafio, ensiná-los a usar ferramentas (incluindo software e hardware) e desenvolver as suas competências como inovadores, ensinando estratégias específicas. Pode também ajudar na gestão do tempo, no trabalho em equipa e a administrar algumas divergências. Responde às perguntas dos CriAtivos ou encaminha-as para o Embaixador.

É importante, porém, ter em mente que a criação das Ideias-Solução, a construção de todo o Plano de Ação e qualquer produto que venham a apresentar devem ser exclusivos dos CriAtivos. – [consultar artigo 3. Elementos envolvidos no CriAtividade®](#)

5.3. Etapa 3 – Participação em Competições

O Pack CriAtividade® inclui a oportunidade de participação na Final CriAtividade® e no Campeonato Internacional, que têm como objetivo:

- celebrar a aprendizagem;
- aprofundar o conhecimento de estratégias de pensamento criativo, crítico e colaborativo;
- receber *feedback* aprofundado, para progressão dos participantes.

A participação nesta componente competitiva é opcional, podendo os envolvidos escolher usufruir da experiência do Pack CriAtividade® sem esta vertente/Etapa.

Uma Tribo por Pack terá a possibilidade de participar na Final CriAtividade®.

Caso o Mentor/Urbe utilize o Desafio do Pack CriAtividade® com mais do que uma Tribo, deverá identificar quais são os CriAtivos que constituirão a Tribo que participa nesta etapa.

Sugere-se que seja organizada, na Urbe ou envolvendo várias Urbes, uma **Mostra CriAtividade®** (informação sobre estes aspetos poderão ser encontrados no GPS CriAtividade®).

A participação no Campeonato Internacional pressupõe o anterior apuramento na Final CriAtividade®.

5.4. Etapa 4 – Integração na Rede CriAtividade®

A partilha é uma das formas de excelência para a aprendizagem e consolidação de saberes.

A etapa competitiva constitui-se de momentos de celebração, partilha e aprendizagem, pelo que é aconselhada a participação.

Além disso, estão criadas pelo Torrance Center® Portugal, oportunidades para manter a conexão entre todos os que se cruzaram nos Encontros qualificativos e/ou competitivos nacionais/internacionais.

6. Qualificação

6.1. GPS CriAtividade®

6.1.1. O GPS CriAtividade® é um espaço virtual com informações (documentos, tutoriais, vídeos, *Questions & Answers* Globais, etc.) conectadas com o processo criativo, as metodologias criativas, os Desafios e outros temas relevantes.

6.1.2. No *GPS CriAtividade®* são disponibilizados:

Desafios & Atividades

Guias práticos, atividades e materiais pedagógicos conectados com cada Desafio CriAtividade®, de acordo com o tema escolhido pela Tribo. – [consultar artigo 2. Desafios CriAtividade®](#)

Pergunta e o Embaixador responde

Campo para submissão de, no máximo, 10 questões individualizadas, relacionadas com o desenvolvimento do Desafio CriAtividade®.

Estas questões serão respondidas pela equipa de *Embaixadores* e possibilitam o acompanhamento individualizado, permitindo melhorias ao nível do processo criativo.

6.1.3. O Mentor responsável pelo Pack terá acesso a este espaço virtual, desde o seu registo até ao dia 31 de julho da respetiva Época.

6.1.4. O acesso ao GPS CriAtividade® é individual e da responsabilidade de cada Mentor registado.

6.1.5. A Organização é a detentora dos direitos de propriedade intelectual dos conteúdos disponibilizados, pelo que não podem ser partilhados, divulgados ou publicados a elementos não envolvidos no Programa CriAtividade®, sob pena de anulação da sua inscrição e de todas as Tribos consigo envolvidas e/ou da Urbe.

6.1.6. Cabe à Organização toda a gestão deste espaço virtual.

6.2. Eventos & Networking com Mentores Criativos

6.2.1. CriAtividade e Inovação: Processos e Produtos Criativos

Webinários destinados aos Mentores, com o objetivo de os capacitar para um melhor acompanhamento dos seus CriAtivos, com a duração aproximada de 3 horas.

Nesta Época, vão decorrer entre os meses de outubro e novembro de 2021 (consulta a agenda atualizada).

12

6.2.2. O meu Desafio

Webinários destinados aos Mentores e/ou CriAtivos (2 participantes por Pack) conectados com cada um dos 5 Desafios, com a duração aproximada de 3 horas.

Nesta Época, vão decorrer no mês de janeiro de 2022 (consulta agenda atualizada).

6.2.3. Sharing Points

Momentos de colaboração, partilha e reflexão entre os Mentores envolvidos no Programa CriAtividade®. Poderão, quando indicado, ser convidados outros elementos, tais como da Comissão CriAtividade® ou da Comunidade Educativa (mais informação no GPS CriAtividade®).

6.2.4. Coordenadas Criativas

Os participantes envolvidos no Programa CriAtividade® poderão usufruir das Coordenadas Criativas, uma programação anual de eventos conectados com a Criatividade e Inovação, que inclui:

Existo, logo Crio¹ – Ciclo de palestras e workshops envolvendo temáticas relacionadas com a Criatividade e Inovação.

CriAtivaTE – Conjunto de Desafios, em modelo *Instant Challenge*, e que, na Época 2021/2022, estarão potencialmente relacionados com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável. Serão disponibilizados mensalmente, podendo ser realizados em qualquer momento. Os *Instant Challenges* apelam a que os participantes tenham um pensamento rápido, criativo e crítico.

All Aboard¹ – Momentos de partilha e reflexão entre os participantes das várias iniciativas Torrance Center® Portugal.

¹ Inscrição obrigatória, visto que os lugares em cada evento são limitados e preenchidos pela ordem de inscrição. Participação gratuita para elementos envolvidos no Programa CriAtividade®, com possibilidade de contribuição suplementar voluntária. Para cada evento será determinado o público-alvo mais adequado.

6.3. Avaliar para Ser Mais Criativo

Cada Pack tem a possibilidade de solicitar dois Feedbacks para Progressão, o que permitirá melhorias, quer ao nível do processo criativo quer da Solução apresentada.

Ao optar por participar na Final CriAtividade® um destes será também de Apuramento. Além disso, vai também dar feedback a uma outra Tribo e receber feedback de outra Tribo, em pleno espírito de aprendizagem colaborativa.

6.3.1. Feedback para Progressão – pode ser submetido em qualquer altura da Época, sendo composto pela *Narrativa da Tua Viagem CriAtividade*² e pela autoavaliação da Tribo acerca do trabalho submetido, de acordo com os critérios disponibilizados. A Tribo recebe, num prazo máximo de três semanas, o relatório de feedback do Embaixador do Desafio. Exceionalmente, de 1 a 31 de maio (durante o período de avaliação dos Feedback para Progressão e Apuramento para a Final CriAtividade®) não serão realizados Feedbacks para Progressão, pelo que qualquer submissão realizada nesta altura, terá resposta do Embaixador até três semanas após esse período.

6.3.2. Feedback para Progressão e Apuramento para a Final CriAtividade® – deverá ser obrigatoriamente submetido nos prazos indicados para o Apuramento para a Final CriAtividade®. É composto por:

*Narrativa da Tua Viagem CriAtividade*³ – Nesta Época, a submeter entre 29 e 30 de abril de 2022;

Peer Evaluation (Avaliação de pares) – avaliação da Narrativa de Viagem de outra Tribo com o mesmo Desafio, anónima e aleatoriamente atribuída. Nesta Época, a Tribo terá acesso à Narrativa da Tribo-par até ao dia 5 de maio de 2022 e deverá submeter a avaliação até ao dia 24 de maio de 2022, de acordo com os critérios disponibilizados.

Autoavaliação – autoavaliação da Tribo à sua própria Narrativa, de acordo com os critérios disponibilizados, a submeter até dia 24 de maio de 2022.

Cada Tribo receberá o relatório de feedback do Embaixador e da Tribo-par, até ao dia 31 de maio de 2022.

² A *Narrativa da Tua Viagem CriAtividade*® é o registo que traduz o processo criativo de cada Tribo, desde a análise do Desafio, passando pela planificação até ao Plano de Ação e, sempre que possível, a implementação da Solução mais promissora (mais informação no GPS CriAtividade®)

7. Final CriAtividade®

A Final CriAtividade® decorrerá³, em formato presencial, nos dias 1, 2 e 3 de julho de 2022 e em local a divulgar antecipadamente pela Organização.

7.1. Critérios de Participação da Tribo

- 7.1.1. A Tribo deve ser indiciada pelo Mentor, em representação de um Pack CriAtividade®.
- 7.1.2. A Tribo deve estar inscrita até à data-limite estabelecida.
- 7.1.3. A participação de uma Tribo por Pack CriAtividade® não pressupõe qualquer custo adicional aos participantes, mas depende de inscrição. Contudo, a Organização não suporta quaisquer custos de deslocação, alojamento, alimentação, ou outros, ficando estes a cargo dos participantes.
- 7.1.4. Anualmente, serão abertas inscrições, em função dos lugares disponíveis, para Tribos suplementares de Mentores já possuidores de um Pack CriAtividade®.
- 7.1.5. A Tribo deve submeter a Narrativa de Viagem CriAtividade® para Feedback de Apuramento, no prazo indicado.
- 7.1.6. A Tribo deve submeter a autoavaliação da sua Narrativa da Viagem CriAtividade®, no prazo indicado.
- 7.1.7. A Tribo deve submeter o feedback da sua Tribo-par (*peer evaluation*), no prazo indicado.

14

7.2. Desafios & Escalões

- 7.2.1. Cada Tribo irá concorrer na competição correspondente ao seu Desafio, apresentando a sua Solução inovadora.
- 7.2.2. As Tribos de todos os Desafios participarão também na competição **Instant Challenge** (Desafios Instantâneos), que apela a que os participantes tenham um pensamento rápido, criativo e crítico, num curto período de tempo.
- 7.2.3. As Tribos competirão entre si, de acordo com os seguintes escalões:

³ Datas, local e modo (presencial ou online) sujeitas a confirmação até ao final de abril de 2022.

Denominação	Idade/ano de escolaridade	Desafio
Iniciados <small>(não disponível na Época de 2021/2022)</small>	1º e 2º ano escolaridade	
Juvenil	do 3º ao 6º ano de escolaridade (ou equivalente)	Artes Assuntos Globais Futuristas Científico Comunidade
Intermédios	do 7º ao 9º ano de escolaridade (ou equivalente)	Artes Assuntos Globais Futuristas Científico Comunidade
Sénior	do 10º ao 12º ano de escolaridade (ou equivalente)	Artes Assuntos Globais Futuristas Científico Comunidade
Adulto	A frequentar o Ensino Superior	Artes Científico
	Pós Ensino Secundário	Assuntos Globais Futuristas (Disponível por convite, na Época de 2021/2022)

7.2.4. Na Final CriAtividade® é possível a inscrição de Tribos mistas, ou seja, com CriAtivos de faixas etárias distintas. O escalão corresponderá ao CriAtivo mais velho ou do nível de escolaridade mais avançado.

7.3. Júri

7.3.1. Cabe à Organização convidar e divulgar os elementos do júri.

7.3.2. O júri será composto por, no mínimo, 3 elementos.

7.3.3. A constituição do júri poderá ser alterada, quer em número, quer na sua composição, cabendo essa decisão à Organização.

7.3.4. A decisão do júri é irrevogável, não havendo lugar a qualquer recurso.

7.4. Critérios de Pontuação e seleção

7.4.1. Cabe à Organização estabelecer e divulgar os critérios de pontuação.

7.4.2. Cada um dos Desafios terá critérios de pontuação específicos (disponibilizados no GPS CriAtividade®).

7.4.3. Será selecionada uma Tribo vencedora em cada um dos Desafios e por escalão.

7.5. Prémios

- 7.5.1. As Tribos vencedoras do 1º lugar, em cada Desafio e escalão, são elegíveis à participação no Campeonato Internacional do ano seguinte – [consultar art 8. Campeonato Internacional](#)
- 7.5.2. O prémio atribuído a cada Tribo vencedora será um Pack CriAtividade® para a Época seguinte.
- 7.5.3. Cabe à Organização estabelecer e divulgar, durante o evento, a existência ou teor, dos demais prémios a serem atribuídos aos projetos selecionados.
- 7.5.4. Serão atribuídos, a todos os participantes presentes, diplomas.
- 7.5.5. A declaração dos vencedores e a entrega dos prémios será realizada, aos próprios, no último dia da Final CriAtividade®.
- 7.5.6. A Organização, em conjunto com o júri, reserva-se o direito de seleção de outros projetos para Menção Honrosa.

8. Campeonato Internacional

As Tribos vencedoras do 1º lugar, em cada Desafio e escalão, são elegíveis à participação no Campeonato Internacional do ano seguinte.

8.1. Participação no Campeonato Internacional

- 8.1.1. O Campeonato Internacional é da responsabilidade dos parceiros Destination Imagination e Future Problem Solving Program International.
- 8.1.2. As Tribos competirão no escalão do respetivo programa internacional.
- 8.1.3. Cabe à Organização a representação destas entidades em Portugal e a seleção das Tribos habilitadas à participação nos mesmos.
- 8.1.4. A Organização comunicará antecipadamente as datas, locais, prazos e outros requisitos à participação no Campeonato Internacional.
- 8.1.5. Para além das Tribos vencedoras na Final CriAtividade®, a Organização reserva-se o direito de indicar outras à participação no Campeonato Internacional.
- 8.1.6. A Organização não se responsabiliza por quaisquer custos associados à participação no Campeonato Internacional, nomeadamente custos de inscrição, deslocação, alojamento ou outros, ficando estes a cargo dos participantes.
- 8.1.7. Todos os participantes elegíveis à participação no Campeonato Internacional são responsáveis pela sua inscrição no mesmo, dentro dos prazos estabelecidos.
- 8.1.8. Os participantes são responsáveis pelo cumprimento das regras inerentes à sua inscrição no Campeonato Internacional.

9. Cronograma para a Época de 2021-2022



	Coordenadas Criativas	Programa CriAtividade®
set		Apresentação
	12 Existo logo Crio <i>Conceitos e preconceitos sobre criatividade</i>	
out	18 CriAtivaTE	
		28 Processos Criativos (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00 11 Produtos Criativos (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00
nov	15 Existo logo Crio <i>Metodologias de potenciação da criatividade</i>	
	18 CriAtivaTE	
dez		25 Sharing Point
	9 Existo logo Crio <i>Estratégias pensamento divergente</i>	
	18 CriAtivaTE	
jan	6 Existo logo Crio <i>Estratégias pensamento convergente</i>	
		11 Ass. Globais Futuristas (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00 13 Comunidade (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00 18 Científico (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00
	18 CriAtivaTE	
		20 Artes (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00 25 Estrelas do Amanhã (Webinar) 3 horas - 15h00/18h00
fev	27 All Aboard Existo logo Crio <i>Avaliar a criatividade: como e para quê?</i>	
	18 CriAtivaTE	
mar	10 Existo logo Crio <i>Criatividade em contextos laborais</i>	
	18 CriAtivaTE	
		29 Sharing Point

	Coordenadas Criativas	Programa CriAtividade®
abr	18	CriAtivaTE
	19	
	20	Semana da Criatividade & Inovação (Programação específica, a divulgar)
	21	
	20	CriAtivaTE (Limite submissões para sorteio)
	21	CriAtivaTE (sorteio)
mai		29 Feedback para Progressão e Apuramento para Final CriAtividade® 30 (Submissão) Receção da <i>Narrativa da Tua Viagem CriAtividade®</i> da Tribo-par para <i>Peer Evaluation</i>
	10	All Aboard
		12 Sharing Point (Feedback)
	18	CriAtivaTE
jun		24 Autoavaliação e <i>Peer Evaluation</i> (Sumbissão) 31 Receção de Feedbacks para Progressão e Apuramento Sharing Point 9 (Esclarecimentos para Final CriAtividade®)
	16	Existo logo Crio <i>Comunicar inovação</i>
	18	CriAtivaTE
jul		1 2 Final CriAtividade® 3
	12	Existo logo Crio <i>O CriAtividade aos olhos dos jovens CriAtivos</i>
ago	18	CriAtivaTE
	18	CriAtivaTE
2023 maio		Campeonato Internacional 2023 (Desafios Artes e Científico)
2023 junho		Campeonato Internacional 2023 (Desafios Comunidade e Assuntos Globais Futuristas)

Consulta a [agenda atualizada](#) visto que poderá haver alguma alteração a este cronograma quer em datas, quer na disponibilização de mais eventos.

10. Disposições finais

10.1. Imagem e direitos de autor

- 10.1.1.** Os participantes dão o seu assentimento tácito à captação de imagens, som e vídeo, autorizando a sua divulgação para efeitos pedagógicos e de potenciação do Programa CriAtividade®, independentemente do ano da sua realização.
- 10.1.2.** Todos os direitos dos registos visuais ou audiovisuais recolhidos no decorrer das ações do CriAtividade® pertencem à Organização e respetivos parceiros nacionais e internacionais.
- 10.1.3.** Os participantes cedem os direitos de autor das obras realizadas e onde conste o seu nome, pelo que as entidades organizadoras podem analisar ou publicar, total ou parcialmente, todos os trabalhos, mas apenas para fins educacionais do Programa, sem lhe ser atribuída qualquer contrapartida financeira.

10.2. Proteção de dados

- 10.2.1.** Os dados pessoais que tenham sido ou venham a ser fornecidos à Organização, diretamente ou por intermédio de outrem, no âmbito do Pack CriAtividade®, doravante “Dados Pessoais”, serão tratados pela Organização, entidade responsável pelo tratamento dos dados, para as finalidades de expedição de informação sobre o projeto.
- 10.2.2.** Ao fazer a inscrição, a pessoa responsável pela participação assume que leu, tomou conhecimento e informou os restantes participantes deste Regulamento que prevê a utilização dos Dados Pessoais dos participantes para os específicos efeitos.
- 10.2.3.** Nenhum dado pessoal será utilizado fora do contexto, para fins comerciais e/ou publicitários, nem será fornecido a qualquer entidade não relacionada com a Organização.

10.3. Condições gerais de participação

- 10.3.1.** É expressamente proibida a participação nas competições, de qualquer membro da Organização.
- 10.3.2.** Os contactos com a Organização serão sempre feitos através do responsável pelo Pack (Mentor ou representante da Urbe).
- 10.3.3.** As fraudes ou tentativas de fraude por parte de um participante serão punidas com a sua exclusão, não havendo direito a devolução de qualquer valor financeiro investido.
- 10.3.4.** A resolução dos casos omissos neste regulamento será da competência da Organização.
- 10.3.5.** Quer os casos omissos, quer todas e quaisquer dúvidas de interpretação do presente regulamento, serão integradas, casuisticamente, pela Organização, sem direito a recurso.
- 10.3.6.** A participação no Programa CriAtividade® implica a aceitação incondicional do presente regulamento.

11. Informação complementar: Programas Internacionais

11.1. Destination Imagination



Consulta mais informação em: www.destinationimagination.org

21

Destination Imagination, Inc. é uma organização sem fins lucrativos liderada por voluntários, cujo objetivo é inspirar e equipar os jovens para se tornarem a próxima geração de inovadores e líderes.

A organização é líder em experiências de aprendizagem baseadas em projetos, onde os alunos trabalham em equipas, para resolver Desafios STEAM (ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática) ou em Desafios de intervenção na Comunidade. Em seguida, apresentam as suas Soluções em Torneios e Campeonatos. Desde a sua fundação em 1999, o Destination Imagination impactou mais de um milhão de jovens. Para saber mais, visita www.destinationimagination.org.

Foram realizadas algumas investigações para identificar o seu impacto, sendo a mais recente do grande nome da criatividade, Mark Runco, Professor de Psicologia Educacional do Torrance Center da University of Georgia e Membro do Center for Childhood Creativity.

Este estudo mediu o envolvimento dos jovens e as suas atitudes criativas, tendo os resultados demonstrado que os participantes no Destination Imagination (DI) são:

- mais motivados e imaginativos ao completar determinadas tarefas;
- mais criativos do que os participantes não-DI;
- mais autoconfiantes e determinados;
- mais capazes de elaborar e gerar mais ideias do que os participantes não-DI;
- capazes de reconhecer a importância da colaboração (86% dos estudantes de DI concordam que as suas capacidades de trabalho em equipa melhoraram em um a dois anos de participação);
- mais curiosos (92% dos estudantes de DI concordam que as soluções para os problemas são muitas vezes melhoradas considerando uma variedade de perspetivas);
- mais humanistas, acreditando que é importante e útil conviver com pessoas diferentes (92%).

11.2. Future Problem Solving Program International



Consulta mais informação em: www.fpspi.org

22

Future Problem Solving Program International foi criado em 1974, por Paul Torrance e sua esposa, Pansy Torrance (Torrance, Torrance, Williams & Horng, 1978).

Trata-se de um programa cujo principal objetivo é o desenvolvimento da criatividade dos participantes através da abordagem de questões futuristas (Crabbe, 1991; Torrance, Goff & Kaufmann, 1989). Em termos práticos, isto acontece dando aos participantes a oportunidade de exercitar as competências de resolução de problemas, enquanto exploram temas relacionados com o futuro. Contudo, Torrance advertiu que falar do futuro deverá ser sempre a partir do recurso aos “problemas do quotidiano. O jornal está repleto de ideias” (Torrance, Torrance, Williams & Horng, 1978, p. 15).

Este programa tem sido alvo de diversos estudos (Buckmaster, 1994; Crenwelge, 1992; Jatko, 1995; Olenchak, 1994; Tallent- Runnels, 1993). Daqui se tem concluído que o Future Problem Solving Program International (FPSPi) desenvolve nos seus participantes competências a nível da resolução de problemas, da comunicação oral e escrita, do pensamento criativo, crítico e analítico.

Também se verifica, com a frequência do FPSPi, um aumento da apetência para trabalhar em equipa e de competências de investigação (Alvino, 1993; Carroll, 1991; Connel, 1986; Czerwiec, 1992; Rimm & Olenchak, 1991).

Ainda, alguns dos participantes neste programa afirmaram que o envolvimento no FPSPi durante a adolescência foi uma das experiências mais estimuladoras e gratificantes da sua vida, tendo funcionado como uma ajuda na escolha do futuro profissional, inclusivamente na escolha de profissões desafiantes (Flack, 1991).

Além destas vantagens, e tendo em conta que pode ser realizado em grupo, tal como a família, muitas outras vantagens são apontadas ao FPSPi (Carroll, 1991; Crabbe, 1991; Flack, 1991; Hoomes, 1986; Torrance, 1974b). A título de exemplo, podemos indicar as vantagens que foram especificamente mencionadas por Rimm e Olenchak (1991), os quais tiveram oportunidade de constatar que a participação no FPSP em família contribuiu para a resolução de problemas de mau aproveitamento escolar, particularmente pelo facto de potenciar a motivação intrínseca.