



LEI MUNICIPAL Nº 1.250, DE 23 DE OUTUBRO DE 2025.

Institui o Prêmio IDEIA (Incentivo ao Desenvolvimento da Excelência e Inovação na Aprendizagem) aos Profissionais da Educação da Rede Pública Municipal de Ensino de Bom Jardim, além de outros projetos de práticas exitosas e dá outras providências.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE BOM JARDIM, Estado de Pernambuco, no uso de suas atribuições que lhes são conferidas pela Constituição Federal, pela Constituição do Estado de Pernambuco e pela Lei Orgânica Municipal, FAÇO saber que a Câmara Municipal de Vereadores APROVOU e eu João Francisco da Silva Neto, SANCIONO a seguinte Lei:

CAPÍTULO I

DO PRÊMIO IDEIA

Art. 1º Fica instituído o Prêmio IDEIA (Incentivo ao Desenvolvimento da Excelência e Inovação na Aprendizagem) aos profissionais da Educação Básica da Rede Pública Municipal de Ensino de Bom Jardim, com o objetivo de valorizar experiências pedagógicas exitosas que promovam a melhoria da aprendizagem e a transformação na vida dos estudantes.

Art. 2º O prêmio será concedido anualmente, ao final do ano letivo, a partir da seleção de projetos de aula elaborados e desenvolvidos por professores da Rede Municipal que demonstrem um impacto significativo e comprovado no desenvolvimento de seus alunos.

Parágrafo único. As práticas apresentadas deverão observar, entre outros, os seguintes princípios:

- I – inovação pedagógica e impacto positivo na aprendizagem;
- II – promoção da equidade, diversidade e inclusão educacional;
- III – fortalecimento da participação da comunidade escolar;
- IV – protagonismo estudantil e compromisso com os direitos de aprendizagem.

Art. 3º As premiações ocorrerão uma vez por ano e contemplarão as seguintes modalidades:

- I – Educação Infantil;



II – Anos Iniciais do Ensino Fundamental;

III – Educação Inclusiva.

Art. 4º Serão elegíveis ao prêmio os profissionais do magistério, gestores e coordenadores pedagógicos que estejam em efetivo exercício nas unidades escolares da Rede Pública Municipal de Ensino onde as práticas pedagógicas foram desenvolvidas.

Art. 5º O número de premiações em cada modalidade, bem como os critérios específicos para a seleção dos projetos, o processo de avaliação e a composição das comissões avaliadoras, serão definidos anualmente por Portaria da Secretaria Municipal de Educação.

Parágrafo único. As boas práticas a serem apresentadas por professores e pela gestão escolar deverão ter como foco:

I – a garantia do direito à alfabetização como elemento estruturante para a construção de trajetórias escolares bem-sucedidas;

II – a promoção da equidade educacional, considerados aspectos regionais, socioeconômicos, étnico-raciais e de gênero;

III – o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas;

IV – o respeito à liberdade, a promoção da tolerância, o reconhecimento e a valorização da diversidade;

V – ações de promoção da equidade, inclusão, diversidade e redução da evasão escolar;

VI – iniciativas de fortalecimento da participação da comunidade escolar e do protagonismo estudantil, especialmente dos estudantes em situação de vulnerabilidade social;

VII – experiências pedagógicas que apresentem impacto comprovado na aprendizagem dos estudantes.

Art. 6º O Prêmio IDEIA consistirá na entrega de uma premiação para o professor autor da prática pedagógica premiada, que será definido por portaria, bem como para o coordenador pedagógico e o gestor da escola onde o projeto foi implementado.

Parágrafo único. Além da premiação material, os profissionais e as escolas contemplados receberão um Certificado de Boas Práticas Pedagógicas, expedido pela Secretaria Municipal de Educação.

CAPÍTULO II

DO PROGRAMA “GAMEFICANDO”



Art. 7º Fica criado o Programa “Gameficando”, política educacional da Rede Pública Municipal de Ensino de Bom Jardim/PE, destinada a promover a aprendizagem significativa e o fortalecimento das habilidades em Língua Portuguesa e Matemática mediante o uso da gamificação como estratégia didático-pedagógica.

Art. 8º O programa tem como fundamentos pedagógicos:

I – o princípio da aprendizagem significativa e da motivação pelo engajamento;

II – o uso de elementos de design de jogos — regras, metas, desafios, feedback e competição — como meios para promover o envolvimento dos estudantes;

III – a mediação tecnológica como ferramenta inclusiva e participativa no processo educacional;

IV – o protagonismo discente e a autonomia intelectual como eixos da construção do conhecimento;

V – a avaliação processual, contínua e diagnóstica como instrumento de desenvolvimento da aprendizagem.

Art. 9º O Gameficando contemplará obrigatoriamente as turmas do 5º ano dos Anos Iniciais e as turmas do 9º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental, sendo uma política educacional institucionalizada e de caráter permanente no calendário escolar.

Art. 10. São objetivos gerais do Programa:

I – despertar o interesse dos estudantes pelas áreas do conhecimento por meio da ludicidade e da competição saudável;

II – utilizar as tecnologias digitais como mediadoras da aprendizagem;

III – otimizar a avaliação participativa e o acompanhamento do desempenho dos alunos;

IV – aprimorar as habilidades de leitura, interpretação, escrita e raciocínio lógico-matemático;

V – oferecer recompensas simbólicas e reconhecimento pelo esforço e dedicação dos participantes;

VI – proporcionar aos estudantes novas experiências de aprendizado que contribuam para o seu desenvolvimento pessoal e escolar.



Art. 11. O Programa será desenvolvido com base na metodologia da gamificação educacional, que consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos de ensino para engajar, motivar e melhorar o desempenho dos alunos.

§ 1º A metodologia compreenderá o uso de plataformas tecnológicas que possibilitem o acompanhamento dos resultados e a análise das habilidades previstas na BNCC e nas matrizes de referência das avaliações externas (SAEPE e SAEB).

§ 2º A experiência de gamificação deverá estimular o desenvolvimento de capacidades cognitivas, socioemocionais e criativas dos estudantes, promovendo o aprender a aprender como prática autônoma.

§ 3º O projeto será implementado sob supervisão técnica da Coordenação Pedagógica da Secretaria Municipal de Educação, com apoio das equipes escolares.

Art. 12. O Programa será estruturado em cinco etapas sequenciais, a serem executadas ao longo do ano letivo:

I – Etapa 1 – Fase Inicial (Diagnóstico e Engajamento): envio de links específicos contendo atividades de Língua Portuguesa e Matemática, voltadas ao diagnóstico das habilidades de leitura, compreensão e resolução de problemas;

II – Etapa 2 – Análise das Questões Respondidas: tabulação dos resultados por escola, identificando percentuais de acertos e dificuldades por descritor, para definição da classificação inicial;

III – Etapa 3 – Fase Intermediária (Aprofundamento): novas atividades digitais e desafios pedagógicos envolvendo interpretação textual, escrita e raciocínio lógico, com foco na progressão das habilidades;

IV – Etapa 4 – Seleção dos Finalistas: seleção dos estudantes com melhor desempenho nas fases anteriores, por escola e por área do conhecimento;

V – Etapa 5 – Fase Final (Competição Municipal): competição entre representantes de cada escola, realizada em espaço público municipal, com provas presenciais de Língua Portuguesa e Matemática e acompanhamento das torcidas escolares.

Art. 13. As regras gerais da Fase Final do Programa compreenderão:

I – sorteio público para definição dos confrontos entre competidores;



II – realização de desafios de leitura e interpretação textual, resolução de problemas e raciocínio matemático;

III – aplicação de questões de níveis variados de complexidade, conforme as matrizes SAEPE/SAEB;

IV – atribuição de pontuação conforme critérios de precisão, agilidade e coerência nas respostas;

V – acompanhamento da competição por comissão avaliadora composta por técnicos da Secretaria Municipal de Educação;

VI – registro audiovisual e publicação dos resultados no portal institucional do Município.

Art. 14. A avaliação no âmbito do Programa será contínua, formativa e processual, considerando:

I – a participação ativa do estudante nas etapas do projeto;

II – a evolução individual de desempenho entre as fases;

III – o comprometimento, cooperação e postura ética durante as atividades;

IV – a capacidade de solucionar problemas e articular conhecimentos interdisciplinares.

Parágrafo único. A avaliação servirá também como instrumento diagnóstico para subsidiar o planejamento pedagógico das escolas e o aprimoramento das estratégias de ensino.

Art. 15. Os estudantes finalistas e vencedores serão premiados com certificados, troféus, medalhas e menções honrosas, conforme regulamento anual editado pela Secretaria Municipal de Educação.

Art. 16. A Secretaria Municipal de Educação editará, anualmente, portaria própria com o regulamento do Gameficando, contendo:

I – o cronograma de execução;

II – as plataformas e instrumentos avaliativos utilizados;

III – os critérios de classificação e desempate;

IV – o modelo de ficha de avaliação e as formas de divulgação dos resultados;

V – a composição da comissão organizadora e da banca avaliadora;

VI – as normas de premiação e reconhecimento institucional.



CAPÍTULO III

DO TORNEIO BONJARDINENSE DE LANÇAMENTO DE FOGUETES

Art. 17. Fica instituído o Torneio Bonjardinense de Lançamento de Foguetes, com a finalidade de explorar, em contexto escolar, os princípios de Física, Astronáutica e Aerodinâmica, promovendo a aprendizagem prática por meio da construção, testes e lançamentos de foguetes didáticos.

Art. 18. Do público-alvo e organização:

I – Poderão participar estudantes do Ensino Fundamental da rede municipal;

II – As atividades poderão ser organizadas em dois turnos/grupos:

a) manhã: Anos Iniciais (4º e 5º anos);

b) tarde: Anos Finais (6º ao 9º ano);

III – As equipes serão compostas por 3 (três) estudantes, com apoio de 1 (um) professor, 1 (um) coordenador e 1 (um) gestor escolar.

Art. 19. Das regras técnicas de construção:

I – Todos os foguetes deverão ser construídos pelos alunos, sendo vedada a aquisição de kits prontos ou “semi-prontos”;

II – Nos Níveis 2 e 3 serão admitidos como propelentes, exclusivamente:

a) Nível 2: ar comprimido;

b) Nível 3: água e ar comprimido, inseridos manualmente por bomba de encher pneus de bicicleta;

III – Os materiais de construção deverão ser simples e acessíveis (ex.: papel, cartolina, plástico, garrafas PET, PVC), priorizando reaproveitamento e baixo custo;

IV – A concepção dos foguetes deverá observar aerodinâmica, estabilidade, centro de massa e centro de pressão, incentivando a aplicação de conceitos científicos estudados.

Art. 20. Do local, segurança e comissionamento:

I – Os lançamentos ocorrerão em local amplo, aberto e de fácil acessibilidade;

II – Será instituída Comissão Organizadora, responsável por:

a) coordenar os lançamentos;



b) assegurar todas as medidas de segurança do evento;

c) medir os alcances obtidos;

III – Posicionamento seguro: alunos e público permanecerão atrás da linha de lançamento;

IV – O uso de EPIs apropriados poderá ser exigido (ex.: protetor facial/óculos, capa plástica, luvas), conforme regulamento;

V – A data e o horário dos lançamentos serão definidos pela Comissão Organizadora, observadas as condições climáticas.

Art. 21. Da medição e validação dos resultados:

I – A distância será medida, em metros inteiros, entre o ponto de lançamento e o ponto final onde o foguete parar, tomando-se como referência o centro do foguete;

II – Aplicar-se-á arredondamento para o número inteiro seguinte;

III – Cada escola terá dois lançamentos, valendo o de maior alcance longitudinal;

IV – A Comissão divulgará listagens em ordem decrescente das distâncias por nível/categoria.

Art. 22. Da metodologia e apoio pedagógico:

I – A Secretaria Municipal de Educação promoverá:

a) encontros pedagógicos e orientações aos coordenadores e docentes;

b) oficinas para construção de bases de lançamento e foguetes (papel/PET);

c) disponibilização do regulamento às escolas e apoio às adaptações didáticas por modalidade e realidade escolar;

II – O projeto será preferencialmente executado no primeiro semestre letivo de cada ano.

Art. 23. Das categorias, avaliação e premiação:

I – O torneio poderá adotar categorias por nível (ex.: Nível 2 e Nível 3) e por etapa de ensino;

II – Critérios de avaliação: alcance, estabilidade do voo e criatividade/execução técnica;



III – Premiações por nível/categoria:

a) 01 (um) troféu para a equipe campeã;

b) medalhas de ouro (1º), prata (2º) e bronze (3º) aos integrantes da equipe (estudantes, diretor, coordenador e professor);

IV – A Comissão Organizadora poderá propor menções honrosas.

Art. 24. Das vedações:

I – É proibido apontar ou lançar foguetes na direção de pessoas, animais, veículos ou edificações;

II – É vedado o uso de propelentes inflamáveis, tóxicos ou explosivos, bem como quaisquer dispositivos que comprometam a segurança.

Art. 25. As demais especificações técnicas e operacionais, incluindo modelos de base, dimensões, materiais recomendados, procedimentos de segurança, cronograma, comissões, critérios de desempate e documentação das equipes, serão definidas pela Secretaria Municipal de Educação por meio de Portaria.

CAPÍTULO IV

DO PROGRAMA “JOVEM CIENTISTA”

Art. 26. Fica instituído, no âmbito da Rede Pública Municipal de Ensino de Bom Jardim/PE, o Programa Jovem Cientista, evento anual de iniciação e divulgação científica, organizado pela Secretaria Municipal de Educação por meio da Coordenação de Ciências da Natureza, com a finalidade de incentivar a curiosidade científica, a pesquisa escolar e a socialização do conhecimento.

Art. 27. O Programa Jovem Cientista tem como principais objetivos:

I – promover a melhoria da aprendizagem em Ciências da Natureza, sensibilizando os estudantes para o uso da metodologia científica;

II – fomentar a formulação de questões científicas baseadas em problemas do cotidiano e no território local;

III – valorizar o professor como mediador de investigação e o estudante como protagonista da produção científica escolar;

IV – desenvolver habilidades científicas e tecnológicas, pensamento crítico, comunicação e trabalho em equipe;

V – aproximar escola, famílias e comunidade em torno de ciência, tecnologia e inovação.



Art. 28. O Programa Jovem Cientista será dividido nas seguintes categorias:

I – Divulgação Científica: destinada a estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, com projetos investigativos e experimentais;

II – Educação Científica: destinada a professores dos anos finais (6º ao 9º ano), com relatos reflexivos de experiências pedagógicas realizadas com seus alunos.

Art. 29. Dos temas, autoria e materiais:

I – Os projetos poderão abordar qualquer tema da área de Ciências da Natureza;

II – Cada equipe é responsável por todo o material necessário à montagem e funcionamento do projeto, observadas normas de segurança e sustentabilidade;

III – A autoria terá a seguinte composição mínima:

a) Divulgação Científica: 1 professor orientador e até 2 estudantes autores;

b) Educação Científica: autoria exclusiva do professor (relato de prática).

Art. 30. Das etapas e procedimentos:

I – Etapa Escolar (Feira Interna): cada escola realizará feira de ciências interna, aberta à comunidade, e selecionará 1 (um) projeto por categoria para a etapa municipal;

II – Submissão Municipal: o projeto selecionado deverá ser enviado à Secretaria dentro do prazo anual, com resumo escrito e vídeo de apresentação;

III – Avaliação Municipal: os trabalhos serão avaliados por banca designada, com publicação de resultados e premiação.

Art. 31. Dos formatos obrigatórios de submissão:

I – Resumo escrito (até 3.000 caracteres), contendo apresentação, metodologia e avaliação/resultados;

II – Vídeo (até 5 minutos):

a) na Divulgação Científica, apresentado exclusivamente pelos estudantes;

b) na Educação Científica, apresentado exclusivamente pelo professor, como relato reflexivo;



III – O arquivo do vídeo deverá ser nomeado com Título + Ano + Escola;

IV – É facultativa a apresentação de pôster/slides, imagens e materiais de apoio, vedado o uso de conteúdos com violação de direitos autorais.

Art. 32. Dos elementos mínimos do relato docente (Educação Científica):

I – problema que gerou a experiência;

II – objetivos e conteúdos;

III – contexto e público participante;

IV – ações didáticas e recursos utilizados;

V – resultados alcançados;

VI – considerações finais sobre relevância e impactos.

Art. 33. Dos critérios de avaliação:

I – fundamentação e coerência teórico-metodológica;

II – clareza, originalidade e relevância do problema/tema;

III – objetivos claros e aderentes à BNCC;

IV – cumprimento das etapas metodológicas;

V – resultados e consistência das conclusões;

VI – comunicação científica (qualidade do resumo e do vídeo);

VII – observância das orientações do edital.

Parágrafo único. A pontuação será atribuída em escala até 10 (dez). Em empate técnico, caberá à Comissão Especial voto de minerva, mediante nova apreciação do vídeo.

Art. 34. Do cronograma e das comunicações:

I – O cronograma anual contemplará, no mínimo: realização das feiras escolares, prazo de inscrição/submissão (resumo e vídeo), período de avaliação e premiação municipal;

II – As comunicações oficiais ocorrerão pelos canais da Secretaria, com indicação do formulário eletrônico de submissão.

Art. 35. Da premiação e representatividade externa:



I – Serão conferidos certificados e premiações aos 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria;

II – Os 1º lugares poderão receber credenciais para representar o Município em feiras científicas externas compatíveis, observados os regulamentos próprios.

Art. 36. Da comissão avaliadora e integridade acadêmica:

I – A comissão avaliadora será designada por ato da Secretaria e poderá incluir especialistas convidados;

II – É vedado plágio e indevida apropriação autoral; indícios poderão ensejar desclassificação e demais providências;

III – Projetos que envolvam riscos ou materiais sensíveis deverão apresentar plano de segurança e obter as autorizações pertinentes.

Art. 37. Da acessibilidade e inclusão:

I – A organização garantirá condições de acessibilidade física e comunicacional;

II – Serão estimuladas adaptações razoáveis para participação de estudantes público-alvo da educação especial.

Art. 38. As demais especificações técnicas e operacionais do Programa Jovem Cientista, incluindo templates de resumo, roteiros de vídeo, rubricas detalhadas de avaliação, critérios de desempate, composição das comissões, procedimentos de recursos, cronograma anual e diretrizes de segurança e direitos autorais, serão definidas pela Secretaria Municipal de Educação por meio de Portaria.

CAPÍTULO V

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 39. Cada programa instituído por esta Lei — Prêmio IDEIA, Gameficando, Torneio Bonjardinense de Lançamento de Foguetes e Jovem Cientista — terá regulamento próprio, a ser elaborado e publicado pela Secretaria Municipal de Educação, por meio de Portaria.

Parágrafo único. A Secretaria Municipal de Educação poderá, a cada edição, atualizar ou aprimorar os regulamentos conforme as necessidades pedagógicas e as avaliações realizadas, garantindo a continuidade, a transparência e a eficiência dos programas.

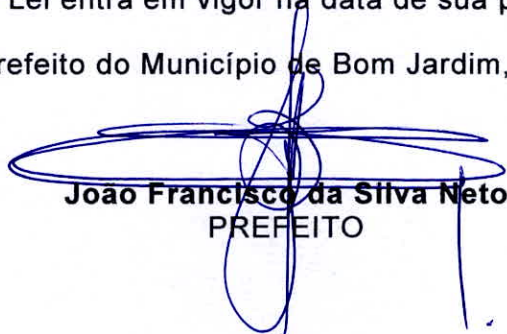
Art. 40. As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotação orçamentária própria do Fundo Municipal de Educação.



Art. 41. Os prêmios instituídos por esta Lei não se incorporam aos vencimentos dos servidores para quaisquer fins, inclusive previdenciários, e não serão considerados para o cálculo de quaisquer outros benefícios ou vantagens pecuniárias.

Art. 42. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

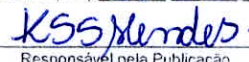
Gabinete do Prefeito do Município de Bom Jardim, 23 de outubro de 2025.


João Francisco da Silva Neto
PREFEITO

CERTIDÃO DE PUBLICAÇÃO

Certifico que o presente expediente foi publicado, nesta data, no Quadro de Avisos da Prefeitura Municipal de Bom Jardim, de amplo acesso público, conforme previsto no inciso XVIII, do art. 59, na Lei Orgânica do Município.

Bom Jardim (PE), 23 / 10 / 2025


Responsável pela Publicação