



JUSTIFICATIVA

A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo¹, com o apoio da Secretaria do Meio Ambiente do Estado de São Paulo, por meio do Programa Nascentes e da Polícia Militar Ambiental do Estado de São Paulo promove o Concurso de Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis que integra o **Projeto Desafios Sustentáveis – Biomass do Estado de São Paulo**. Considerando a necessidade de construção de políticas públicas de forma participativa, o concurso tem o intuito de convidar aluno (a) s, professores (as), gestores (as) e demais profissionais envolvidos na Educação Básica e comunidade escolar a participar da iniciativa que visa contribuir com a conservação e preservação dos biomass do Estado de São Paulo.

A proposta do concurso de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, que integra o Projeto Desafios Sustentáveis – Biomass do Estado de São Paulo consiste em um processo de sensibilização e mobilização do (a) s aluno (a) s, professores (as), gestores (as) e comunidade escolar acerca da realidade socioambiental. A partir dos temas geradores: biodiversidade, água, energia, consumo e resíduos, as equipes de aluno (a) s e os respectivos professores (as) orientadores (as) são convidados a elaborarem aplicativos que dialoguem com o tema proposto, e que tenham relevância em suas comunidades escolares. Espera-se com essa iniciativa que os participantes se envolvam com os conteúdos abordados no currículo escolar, de forma interativa, dinâmica, atrativa e lúdica.

Os aplicativos do tipo *mobile* podem ser definidos como programas computacionais que têm estratégias específicas e são usados em dispositivos móveis, como *smartphones* ou *tablets*, ou podem ser baixados para uso em dispositivos fixos. Como uso didático, os aplicativos devem construir-se como estratégias para ensino, com métodos e técnicas que promovam maior qualidade na

¹ Ação desenvolvida pela Escola de Formação e Aperfeiçoamento dos Professores do Estado de São Paulo (EFAP) /Centro de Referência em Educação Mario Covas (CRE), Coordenadoria de Gestão da Educação Básica (CGEB)/Centro de Ensino Fundamental Anos Finais, Ensino Médio e Educação Profissional (CEFAF), Coordenadoria de Informação Monitoramento e Avaliação Educacional (CIMA), Escola Virtual de Programas Educacionais do Estado de São Paulo (EVESP) e Assistência Técnica do Gabinete da SEE/SP baseada na Lei nº 14.923, de 28 de dezembro de 2012 que institui o Programa de Premiação a Alunos, Professores e Profissionais da Educação da rede estadual de ensino. Disponível em: [http://www.legislacao.sp.gov.br/legislacao/dg280202.nsf/ae9f9e0701e533aa032572e6006cf5fd/24586606e8a8f98b83257ae80059d40f/\\$FILE/14923.d oc](http://www.legislacao.sp.gov.br/legislacao/dg280202.nsf/ae9f9e0701e533aa032572e6006cf5fd/24586606e8a8f98b83257ae80059d40f/$FILE/14923.d oc) (acesso em 09/05/2017) e no Decreto 57.141/2011 que reorganiza a Secretaria de Estado da Educação, em seu art.º 44-IV; f-2 o CRE Mario Covas/EFAP, em articulação com a Coordenadoria de Gestão da Educação Básica, planeja e realiza concursos educacionais. Disponível em: <http://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2011/decreto-57141-18.07.2011.html> (acesso em 09/05/2017)



aprendizagem do(a)s aluno(a)s. O desenvolvimento de aplicativos pode inspirar a criação de novos cenários e desafios de aprendizagem baseados nas dinâmicas interacionais, promover práticas colaborativas de aprendizagem e fortalecer a autonomia dos alunos, já que, com a utilização dessa ferramenta digital, eles podem se tornar gestores(as) da própria aprendizagem, ao descobrir novas formas de interagir com o conhecimento, dialogar com diversos componentes e áreas curriculares e desenvolver diversas competências e habilidades, a partir dos seus interesses e ritmos. Como uso pedagógico, os aplicativos devem ter objetivos definidos, técnicas, princípios, metodologias e estratégias para a aprendizagem, assim como métricas mensuráveis para a gestão do aprendizado. A interação dos alunos com os softwares não deve limitar-se ao universo digital, devendo existir também concepções que estejam para além da programação, de forma que eles também tenham oportunidade de enfrentar desafios reais para superar e modificar o entorno da residência ou da escola, afinal o aperfeiçoamento e o estímulo são elementos constantes nas competências para o desenvolvimento humano.

De acordo com o Currículo do Estado de São Paulo², a educação tecnológica básica tem o sentido de preparar os alunos para viver e conviver em um mundo no qual a tecnologia está e se incorpora velozmente na vida das pessoas. Portanto, a relação entre meio ambiente e educação para a cidadania assume um papel cada vez mais desafiador, demandando a emergência de novos saberes para compreensão da relação sociedade-natureza e demandam aplicação dos conhecimentos científicos e tecnológicos.

Observa-se que o uso da tecnologia da informação está presente no cotidiano de todos os cidadãos, em especial dos adolescentes e jovens que participam ativamente de comunidades digitais, bem como possuem um grande volume de troca de informações entre si. A necessidade da troca de informações identificada por essa faixa etária traz como demanda promover o desenvolvimento de um recurso digital para plataformas *Windows Phone*, *iOS* e/ou *Android*, que seja atraente aos estudantes ao mesmo tempo que permita cumprir o objetivo desse concurso.

² Disponível em: <http://www.educacao.sp.gov.br/curriculo> (acesso em 09/05/2017)



LEGISLAÇÃO

A Constituição Federal³ determina explicitamente que o Poder Público tem a incumbência de promover a Educação Ambiental em todos os níveis de ensino (inciso VI do § 1º do artigo 225 do Capítulo VI, dedicado ao Meio Ambiente), como um dos fatores asseguradores do direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado.

Na Lei nº 9.394/1996, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)⁴, os princípios e os objetivos da Educação Ambiental estão implícitos entre os princípios gerais da educação, visto que o artigo 26, prevê, em seu § 1º, que os currículos a que se refere devem abranger, o estudo da língua portuguesa e da matemática, o conhecimento do mundo físico e natural e da realidade social e política, especialmente do Brasil.

Em especial, a Lei nº 9.795/1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental (PNEA)⁵, afirma que a Educação Ambiental é um componente essencial e permanente na Educação Nacional, devendo estar presente, de forma articulada, em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não-formal. A PNEA reforça a ideia da formação de cidadãos reflexivos, críticos e transformadores, que atuem individual e coletivamente na preservação e equilíbrio do meio ambiente.

No Estado de São Paulo, destaca-se a Lei nº 12.780/2007 que institui a Política Estadual de Educação Ambiental⁶, define os objetivos e princípios da Educação Ambiental. No artigo 4º a Educação Ambiental é um componente essencial e permanente da educação, devendo estar presente em âmbito estadual e municipal, de forma articulada e continuada, em todos os níveis e modalidades dos processos educativos formal e não-formal. O artigo 16 destaca que a educação ambiental na educação básica se caracteriza como uma prática educativa e integrada contínua e permanente aos projetos educacionais desenvolvidos pelas instituições de ensino, incorporada ao Projeto Político Pedagógico das escolas.

³ Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm (acesso em 09/05/2017)

⁴ Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm (acesso em 09/05/2017)

⁵ Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/educacaoambiental/lei9795.pdf> (acesso em 09/05/2017)

⁶ Disponível em: http://licenciamento.cetesb.sp.gov.br/legislacao/estadual/leis/2007_Lei_Est_12780.pdf (acesso em 09/05/2017)



Na Resolução nº 2, de 30 de janeiro 2012⁷ do Ministério da Educação, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio⁸ articuladas com as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica, consta, no capítulo I, Art. 10, que as ações curriculares devem atender a legislação vigente, como, por exemplo, a Política Nacional de Educação Ambiental. Já a resolução nº 2, de 15 de junho de 2012, estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental. Neste documento, a Educação Ambiental é entendida como uma dimensão da educação, onde cada sujeito aprende com conhecimentos científicos e com reconhecimento dos saberes tradicionais, exercendo a cidadania, a responsabilidade, a criticidade e a participação, de forma a possibilitar a tomada de decisões a partir do meio natural ou construído no qual as pessoas se inserem.

Segundo o Decreto nº 61.183 (20/03/2015)⁹ que institui o Comitê Gestor do Programa de Incentivos à Recuperação de Matas Ciliares e à Recomposição de Vegetação nas Bacias Formadoras de Mananciais de Água – Programa Nascentes (Decreto nº 61.296/15)¹⁰, cabe à Secretaria de Estado da Educação: *“Introduzir os conceitos de sustentabilidade e preservação do ecossistema nos programas escolares, dando destaque à necessidade de recuperação de matas ciliares, de forma a conscientizar os alunos sobre os cuidados com o meio ambiente”*.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Ensino Fundamental/Anos Finais¹¹, publicada em 2017, reconhece que a educação básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global, e traz o conceito de educação integral, fortalecendo a ideia da construção de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos alunos, e também desafios da sociedade contemporânea, de modo a formar pessoas autônomas. Desta forma, ao longo da Educação Básica, os estudantes devem desenvolver competências, tanto cognitivas quanto socioemocionais, que incluem a valorização e utilização de conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade; o uso de tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica,

⁷ Disponível em: http://pactoensinomedio.mec.gov.br/images/pdf/resolucao_ceb_002_30012012.pdf (acesso em 09/05/2017)

⁸ Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15547-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf-1&Itemid=30192 (acesso em 09/05/2017)

⁹ Disponível em: <http://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2015/decreto-61183-20.03.2015.html> (acesso em 09/05/2017)

¹⁰ Disponível em: <http://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2015/decreto-61296-03.06.2015.html> (acesso em 09/05/2017)

¹¹ Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> (acesso em 09/05/2017)

¹² A 3ª versão da BNCC publicada em abril de 2017 ainda não foi homologada pelo Ministério da Educação (MEC).



significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano; a defesa de ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta; e a questão da autonomia, responsabilidade, flexibilidade e resiliência na tomada de decisões.

Assim, a Educação Básica deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais cidadã, socialmente justa e também voltada para a preservação da natureza.

OBJETIVOS

O concurso tem por objetivos:

- Reconhecer a complexidade da problemática socioambiental, a partir do contexto dos Biomas do Estado de São Paulo;
- Identificar uma problemática socioambiental, a partir do seu entorno mobilizando diferentes habilidades e competências necessárias para o fortalecimento de uma consciência ambiental;
- Desenvolver iniciativas relacionadas à construção de comunidades escolares sustentáveis, articulando-as com o currículo da escola;
- Criar oportunidades para a participação em políticas públicas de meio ambiente e para a produção do conhecimento, tendo como foco a sustentabilidade socioambiental;
- Fortalecer o sentimento de cidadania planetária a partir da ação comunitária;
- Incentivar o uso das tecnologias de informação e comunicação orientado para interface pedagógica;
- Familiarizar o (a)s aluno (a)s com o mundo dos aplicativos e startups através do desenvolvimento de um aplicativo móvel (App);
- Estimular o processo de criação e desenvolvimento de APP;
- Ampliar o universo informacional técnico- tecnológico de aluno (a)s no que diz respeito a desenvolvimento de aplicativos;
- Socializar a produção do (a)s aluno(a)s nas áreas de comunicação da SEE e nas redes sociais.



TEMA

Tema central: Biomas do Estado de São Paulo

Temas geradores:

- Biodiversidade: perda e fragmentação dos habitats, biopirataria, tráfico de animais silvestres, desmatamento, contaminação do solo, água e atmosfera por poluentes, mudanças climáticas, ocupação irregular do solo, incêndios florestais;
- Água: importância da água, ciclo hidrológico, formas de uso, bacia hidrográfica, impactos socioambientais;
- Energia: fontes energéticas e matriz energética;
- Consumo: apropriação de recursos naturais, impactos socioambientais, cadeias produtivas, relações de trabalho, formas de propagação de hábitos de consumo;
- Resíduos: ciclo de vida dos produtos, tipos de resíduos, política dos “Rs” (Reduzir, Reutilizar, Reciclar e Repensar), gestão de resíduos.

Competências e Habilidades do Currículo do Estado de São Paulo relacionadas com o Concurso:

- Reconhecer e aplicar os conceitos de bioma, ecossistema e recursos naturais;
- Reconhecer as generalidades e singularidades que caracterizam os biomas do Estado de São Paulo, considerando os impactos oriundos das diferentes formas de intervenção humana;
- Identificar e analisar criticamente as implicações socioambientais resultantes das formas predatórias de utilização de recursos naturais;
- Analisar as relações entre sociedade e natureza na produção do espaço geográfico;
- Compreender o caráter sistêmico do planeta e reconhecer a importância da biodiversidade para a preservação da vida, relacionando condições do meio e intervenção humana;
- Identificar os pontos principais relacionados à crise ambiental, considerando mudanças climáticas, contaminação das águas, desmatamento e perda da biodiversidade;
- Analisar situações-problema relativas a perturbações ambientais, em diferentes biomas, identificando ações e interesses e reconhecendo suas transformações;



- Prever efeitos nos ecossistemas resultantes de ações predatórias, identificando interesses e propondo formas de intervenção para reduzir e controlar a extinção de espécies ameaçadas.

PÚBLICO ALVO

Aluno(a)s do Ensino Fundamental (8º e 9º anos) Anos Finais e Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos, matriculados e frequentes na rede pública de ensino do Estado de São Paulo.

CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

- A participação de aluno(a)s se dará por **adesão da escola**;
- O projeto deverá ser realizado em grupo de até **CINCO (05)** aluno(a)s do Ensino Fundamental - Anos Finais (8º e 9º anos) e Ensino Médio e da Educação de Jovens e Adultos, matriculados e frequentes na rede pública de ensino do Estado de São Paulo, e **UM(A) (01) Professor(a) Orientador(a)** com aulas atribuídas na rede pública.

ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO BÁSICO E DO APLICATIVO

- Pesquisar o tema geral do concurso: Biomass do Estado de São Paulo;
- Realizar diagnósticos e mapeamentos dos problemas socioambientais da comunidade a partir dos temas geradores (água, biodiversidade, energia, consumo e resíduos);
- Definir a temática do aplicativo;
- Definir qual aplicativo será desenvolvido pelo grupo;
- Definir nome para o Aplicativo;
- Elaborar o Modelo Básico de Projeto de Desenvolvimento do Aplicativo-APP.

OBJETIVOS DO PROJETO DO APLICATIVO

As equipes deverão seguir os seguintes critérios para a construção dos projetos de software:



- I - feitos para dispositivos móveis que utilizam os sistemas operacionais *Android* e/ou *iOS* e/ou *Windows Phone*;
- II – orientados para utilização pelo cidadão;
- III - versionados, desde seu início;
- IV - baseados em *softwares* livres e licenciados nos termos da licença livre GNU GPL v2.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de códigos-fonte abertos, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do *software*, conforme as exigências do artigo 111 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

Poderão ser utilizados dados abertos, metadados ou informações contidas em sites do Governo Estadual, inclusive por meio de arquivos eletrônicos, considerando que:

- I - Os dados e informações deverão ter para uma linguagem acessível ao cidadão;
- II – deverá ser possível a seleção, por parte do cidadão, das informações do seu interesse e que impactem seu cotidiano;
- III – a informação coletiva a ser gerada pela solução poderá ser utilizada pelo governo.

DOCUMENTAÇÃO DO APLICATIVO

Os projetos de solução de software deverão possuir documentação integrada com o aplicativo, descrevendo seu objetivo e suas principais funcionalidades de maneira clara e acessível a qualquer cidadão.

Deverá ser entregue documentação através de meio impresso cujo conteúdo seja idêntico ao descrito no item anterior. Deverá possuir também documentos e elementos de informação pertinentes à tecnologia de concepção, desenvolvimento e aplicação da obra.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO APLICATIVO

Os projetos submetidos serão avaliados considerando os seguintes critérios:

- I - Pertinência entre o Aplicativo- APP e o tema proposto;
- II - Qualidade da ideia proposta, incluindo criatividade e originalidade;



III - Implantação da ideia do aplicativo, especialmente no que se refere a experiência do usuário, facilidade de uso, design e funcionalidades;

IV - Potencial impacto na comunidade escolar;

V - Potencial de promoção de atuação conjunta entre sociedade e Estado.

APRESENTAÇÃO GERAL DO TRABALHO

1. Fichas de inscrição (Anexo I)
2. Autorização do Responsável (Anexo II)
3. Autorização para uso de imagem e cessão de direitos (Anexo III)
4. Declaração de Liberação de Direitos Autorais do Aplicativo (Anexo IV)
5. Modelo Básico de Projeto (Anexo V)
6. Documentação de desenvolvimento do aplicativo (Anexo VI).

FASES

1. Escola: até 02/10/2017

A escola deverá promover a divulgação do concurso, por meio da realização de reuniões com pais e/ou responsáveis, ATPC e eventos, envolvendo e dinamizando o tema para os professores e a comunidade escolar. O(a)s aluno(a)s, apoiado(a)s por um(a) professor(a) orientador(a), desenvolvem e apresentam o APP de acordo com previsto neste Regulamento para participar da votação na Escola.

A Direção da Escola deverá organizar a **votação** na escola, com a participação de **todos os alunos e alunas, professores (as), gestores (as) e comunidade escolar**, para a seleção de até 02(dois) Aplicativos- APPs, que representarão a escola nas fases subsequentes do Concurso.

A Escola deverá encaminhar para a Diretoria de Ensino, até **02/10/2017**:

Até 02 (dois) aplicativos selecionados com os respectivos documentos:

1. Fichas de inscrição (Anexo I)
2. Autorização do Responsável (Anexo II)
3. Autorização para uso de imagem e cessão de direitos (Anexo III)
4. Declaração de Liberação de Direitos Autorais do Aplicativo (Anexo IV)



5. Modelo Básico de Projeto (Anexo V)
6. Documentação do desenvolvimento do aplicativo (Anexo VI).
7. Relatório da Escola (Anexo VII)

2. Diretoria de Ensino – Até 20/10/2017

A Diretoria de Ensino deverá realizar a seleção de dois aplicativos que representarão a DE na fase final do Concurso, contando com a participação dos diversos segmentos da DE, sob a coordenação do Núcleo Pedagógico (Professores Coordenadores do Núcleo Pedagógico – PCNP “Interlocutores de Educação Ambiental” e colaboradores) e do Núcleo de Informações Educacionais e Tecnologia (NIT).

A Diretoria de Ensino deverá encaminhar os itens abaixo relacionados, para a **SEE/CGEB/EFAP/CRE Mario Covas** por e-mail desafiossustentaveis@educacao.sp.gov.br até dia **20/10/2017**.

02 (dois) Aplicativos- APPs selecionados

1. Fichas de inscrição (Anexo I) das escolas referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
2. Autorização do Responsável (Anexo II) das escolas referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
3. Autorização para uso de imagem e cessão de direitos (Anexo III) das escolas referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
4. Declaração de Liberação de Direitos Autorais do Aplicativo (Anexo IV) das escolas referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
5. Modelo Básico de Projeto (Anexo V) das escolas referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
6. Documentação do desenvolvimento do aplicativo (Anexo VI) das escolas referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
7. Relatório das Escolas (Anexo VII) referentes aos respectivos aplicativos selecionados;
8. Relatório da Diretoria de Ensino (Anexo VIII)

3. Estadual/SEE: até 06/11/2017



A Secretaria de Estado da Educação constituirá comissão composta por Especialistas na área; representantes das diversas Coordenadorias da SEE para definir os 10 (dez) aplicativos finalistas.

4. Votação *online*: de 06/11 a 20/11

Os 10 (dez) Aplicativos-APPs finalistas serão avaliados por meio de votação online, no seguinte endereço <http://educacao.sp.gov.br/>.

O aplicativo mais **votado** pela internet será o vencedor do Concurso.

A divulgação do aplicativo vencedor será **até 24/11/2017**

PREMIAÇÃO

Aluno (a) s:

Os 10 (dez) aplicativos finalistas, na fase estadual, receberão:

- Certificado de participação no **Concurso Desafios Sustentáveis – Biomass do Estado de São Paulo: Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis.**

O aplicativo classificado em **primeiro lugar**, na fase estadual, receberá:

- Certificado de participação no **Concurso Desafios Sustentáveis – Biomass do Estado de São Paulo: Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis**

Professores (as):

Professor(a) orientador(a) dos 10 (dez) aplicativos finalistas, na fase estadual, receberão:

- Certificado de participação no **Concurso como Professor (a) Orientador(a).**

CRONOGRAMA

FASE	PERÍODO	OBSERVAÇÕES
DIVULGAÇÃO DO REGULAMENTO	A partir de 15 de agosto	http://www.intranet.educacao.sp.gov.br/ http://www.crmariocovas.sp.gov.br http://www.educacao.sp.gov.br/ http://www.educacao.sp.gov.br/evesp
Fase ESCOLA	Até 02/10/2017	Encaminhamento dos projetos básicos e dos aplicativos selecionados na Escola para a Diretoria de Ensino.



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
Biomassas do Estado de São Paulo
DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Fase DIRETORIA DE ENSINO	Até 20/10/2017	Encaminhamento dos projetos básicos, dos aplicativos selecionados nas Diretorias de Ensino para a SEE/EFAP/CRE Mario Covas
Fase ESTADUAL / SEE	Até 06 /11/ 2017	Seleção dos 10 aplicativos finalistas
Votação <i>ONLINE</i>	06/11 a 20/11/2017	http://educacao.sp.gov.br/
– DIVULGAÇÃO DO VENCEDOR	Até 24/11/ 2017	Divulgação do aplicativo vencedor em http://www.intranet.educacao.sp.gov.br/ http://www.crmariocovas.sp.gov.br/ http://www.educacao.sp.gov.br/ http://www.educacao.sp.gov.br/evesp

DISPOSIÇÕES FINAIS

- A participação das escolas e de aluno(a)s 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 aplicativos recebidos, nome e imagens dos participantes.
- A produção do Aplicativo-APP e projeto básico deverão ser **inéditos, criativos e respeitar** o tema. Em caso de plágio, a SEE - SP não possui nenhuma responsabilidade sobre o conteúdo desenvolvido, sendo este de responsabilidade única dos autores.
- Na construção do APP devem ser utilizados software licenciados e/ou *open source* (fonte aberta) em todo o processo.
- As comissões constituídas em cada fase terão plena autonomia de julgamento, desde que obedecidas as regras deste regulamento.
- Caberá à Equipe Gestora do Concurso, nos casos omissos, plena autonomia de julgamento e decisões.
- Caberá às instâncias jurídicas da Secretaria de Educação, as definições relativas a direitos autorais sobre os produtos que possam vir a ser desenvolvidos a partir do Aplicativo-APP vencedor.
- O regulamento, subsídios e resultados do concurso estarão disponíveis em
 - <http://www.intranet.educacao.sp.gov.br/>



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
Biomassas do Estado de São Paulo
DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

- <http://www.educacao.sp.gov.br/>
- <http://www.crmariocovas.sp.gov.br>
- <http://www.educacao.sp.gov.br/evesp> e demais canais de comunicação da Secretaria de Estado da Educação.
- O material de apoio necessário à realização do concurso nas diversas fases será divulgado em
 - <http://www.intranet.educacao.sp.gov.br/>
 - <http://www.educacao.sp.gov.br/>
 - <http://www.crmariocovas.sp.gov.br>
 - <http://www.educacao.sp.gov.br/evesp>
- Os esclarecimentos sobre este Regulamento poderão ser solicitados no endereço: desafiossustentaveis@educacao.sp.gov.br



ANEXOS:



ANEXO I – FICHA DE INSCRIÇÃO

DIRETORIA DE ENSINO:

ESCOLA:

Endereço:

Cidade: Tel.: ()

E-mail:

Nome do (a) Diretor (a):

Nome do (a) Professor (a) orientador (a):

Componente Curricular:

Nome do Grupo (pseudônimo):

ALUNO (A) 1

Nome: RA:

Idade: Série/Ano:

Endereço: nº:

Complemento: Bairro:

Cidade: CEP:

Telefone Residencial: () Celular: ()

Contato:

ALUNO (A) 2



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
Biomass do Estado de São Paulo
DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Nome:	RA:
Idade:	Série/Ano:
Endereço:	nº:
Complemento:	Bairro:
Cidade:	CEP:
Telefone Residencial: ()	Celular: ()
Contato:	
<u>ALUNO (A) 3</u>	
Nome:	RA:
Idade:	Série/Ano:
Endereço:	nº:
Complemento:	Bairro:
Cidade:	CEP:
Telefone Residencial: ()	Celular: ()
Contato:	
<u>ALUNO (A) 4</u>	
Nome:	RA:
Idade:	Série/Ano:
Endereço:	nº:
Complemento:	Bairro:
Cidade:	CEP:
Telefone Residencial: ()	Celular: ()



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
Biomass do Estado de São Paulo
DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Contato:	
<u>ALUNO (A) 5</u>	
Nome:	RA:
Idade:	Série/Ano:
Endereço:	nº:
Complemento:	Bairro:
Cidade:	CEP:
Telefone Residencial: ()	Celular: ()
Contato:	



ANEXO II: AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL PARA ALUNO MENOR DE 18(DEZOITO) ANOS

Autorizo meu (a) filho (a)

.....

RA/RG, participar e cumprir todas as etapas definidas no regulamento do **CONCURSO DESAFIOS SUSTENTÁVEIS – BIOMASS DO ESTADO DE SÃO PAULO: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Endereço: _____ nº: _____

Complemento: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ CEP: _____

Telefone Residencial: () _____ Celular: () _____

Local: Data:

Nome Completo e Legível do Responsável:
.....

Assinatura:.....



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
Biomass do Estado de São Paulo
DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
Biomass do Estado de São Paulo
DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

ANEXO III: AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E CESSÃO DE DIREITOS

AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E CESSÃO DE DIREITOS

EU,

(nacionalidade) _____, portador (a) RG _____

CPF _____ residente e domiciliado (a) na

AUTORIZO o uso da imagem, nome, voz, depoimentos, fotografias artísticas e/ou fotos pose, bem como todas as informações fornecidas do(a) menor sob minha responsabilidade

_____ RA _____ RG _____

Data de Nascimento ____/____/____ para a Secretaria de Estado da Educação - Praça da República, 53 - República, São Paulo - SP, CEP: 01045-903 no que se refere à todas as etapas do **Concurso Desafios Sustentáveis – Biomass Do Estado De São Paulo: Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis**.

Esta cessão de uso é feita em caráter irrevogável, irretroatável, definitiva e gratuita, ilimitado o uso de todo o material criado no citado projeto que contenha imagem, fotografias, voz, nome e dados pessoais, da forma que melhor aprover à Secretaria de Estado da Educação, em materiais impressos, fotografias, vídeos, mídias sociais, jornalísticas e/ou digitais.

_____ de _____ de _____.

Nome do Responsável: _____

R.G. _____

Assinatura do Responsável _____



ANEXO IV: DECLARAÇÃO DE LIBERAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS DO APLICATIVO

DECLARAÇÃO DE LIBERAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS

DECLARO, por meio desta, a liberação dos direitos autorais, por prazo indeterminado e sem ônus, para a utilização do Aplicativo-APP, de minha autoria, inscrito no **CONCURSO DESAFIOS SUSTENTÁVEIS – BIOMASS DO ESTADO DE SÃO PAULO: *DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS***

Nome do aluno(a) : _____

RG: _____ CPF: _____

Assinatura: _____

Nome do(a) Responsável _____

RG: _____ CPF: _____

Assinatura: _____

Data: _____



CONCURSO

Desafios Sustentáveis
 Biomas do Estado de São Paulo
 DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS
 PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS



ANEXO V: MODELO BÁSICO DE PROJETO

1. Título do Projeto:	Deve delimitar a questão que será abordada pelo aplicativo.
2. Resumo:	Descrição breve das etapas do projeto.
3. Introdução:	Delimitar o tema no contexto da pesquisa e sociedade, de modo breve. Quando transcrever trechos de outros autores, atribuir autoria e fazer referência da obra.
4. Justificativa:	Descrever evidências ou argumentos que justifiquem a relevância do uso do aplicativo. Se utilizar fontes de pesquisa, indicá-las nas referências. Quando transcrever trechos de outros autores, atribuir autoria e fazer referência da obra.
5. Questão Problema:	Deve explicitar a pergunta, a formulação ou a hipótese que direciona a necessidade da criação do aplicativo. Esse item deve ser explícito e passível de solução.
6. Metodologia:	Descrever detalhadamente o planejamento e o desenvolvimento das ações, articuladas a questão problema proposta (item 5). Incluir os procedimentos que serão realizados.
7. Expectativa de Resultados ou Resultados:	Descrever de modo explícito os resultados parciais ou resultados finais. E qual a contribuição do aplicativo para a solução da questão problema.
8. Principais funcionalidades do aplicativo:	Descreva como é a interação entre o aplicativo e o usuário.
9. Relevância Socioambiental:	Como o projeto pretende ou realizou envolvimento da comunidade local, qual a contribuição do aplicativo para ações transformadoras ou ações educativas que envolvam outros agentes sociais além dos estudantes do projeto.
10. Considerações Finais:	Descrever as intencionalidades, continuidade do projeto, alterações de metodologia, considerações a respeito da execução do projeto e encaminhamentos futuros.
11. Referências:	Seguir padrão de formação da ABNT. Procurar referências de pesquisadores e instituições confiáveis.



ANEXO VI: DOCUMENTAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

(Conforme as orientações desse Regulamento)



ANEXO VII: RELATÓRIO DA ESCOLA

Diretoria de Ensino: _____

Nome da Escola: _____

Quantidade de Aplicativos: _____

Nº de alunos participantes: _____

Indicar quantidade e tipo(s) de atividade(s) realizada(s) pela Escola para a divulgação e realização do Concurso:

