

EDITAL Nº 14/2025 – IEMA

COMPETIÇÃO DE CRIAÇÃO DE JOGOS DO III GAME JAM IEMANAS DO IEMA

O Governo do Estado do Maranhão, por meio do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA, autarquia vinculada à Secretaria de Estado da Educação do Governo do Estado do Maranhão – SEDUC/MA, em parceria com o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), bem como o apoio do Instituto Equatorial e do Instituto BMW, no uso de suas atribuições legais, torna público o presente Edital para lançamento da competição do III GAME JAM IEMANAS , mediante as regras estabelecidas neste Edital, sob a organização da Diretoria Geral do IEMA.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 O Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) torna público a presente Competição, que tem por objetivo selecionar e premiar a equipe, formada por 06 (seis) alunas e orientadas por 02 (dois) professores(as) que melhor desenvolver um jogo eletrônico.

1.2 Todas as estudantes, regularmente matriculadas, nos IEMAS PLENOS, podem participar da presente competição de criação de um jogo eletrônico.

1.3 Por definição, Game Jam é um evento onde estudantes com interesse em desenvolvimento de jogos digitais se reúnem em um local físico ou eventos online para criar jogos completos ou protótipos sob um tema ou requisitos específicos em um curto período.

1.4 O certame será realizado com base nos termos deste edital, respeitadas as normas do regulamento a seguir.

2. DOS OBJETIVOS

2.1 O III GAME JAM IEMANAS tem como objetivo conectar participantes com o ecossistema de desenvolvimento de jogos e incentivar protótipos de produtos criativos e tecnológicos.

2.2 O Estado do Maranhão e o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), através do termo aditivo ao Memorando de Entendimento definiu que um dos seus objetivos versa sobre a “**promoção da inovação e da tecnologia para adolescentes e jovens, fomentando maiores competências em inovação & metodologia STEAM entre adolescentes e jovens estudantes, além de mais oportunidades para uma transição positiva da escola para o mundo do trabalho**”.

2.3 A III Game Jam das IEMANAS é uma jornada inovadora de empoderamento, desenhada para preparar meninas por meio da conexão entre o currículo STEAM

(Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e o futuro papel das mulheres na indústria dos videogames.

2.4 Esta jornada de inovação visa fornecer as habilidades e as ferramentas necessárias para adolescentes e jovens amadoras, designers e líderes influentes no mercado de tecnologia. Ao participarem ativamente na criação de jogos, as meninas são estimuladas a contribuir para a diversidade e promover mudanças positivas, tanto na força de trabalho da indústria dos games, quanto no conteúdo produzido.

3. DO CRONOGRAMA PREVISTO

3.1 O cronograma abaixo, com as datas e horários dos eventos previstos neste Edital, pode ser alterado a qualquer momento pela Comissão Organizadora. As possíveis alterações serão divulgadas no site do IEMA (<https://iema.ma.gov.br/>).

DATAS	ATIVIDADES
14/08/2025	Live de lançamento
09/09/2025	Lançamento do Edital
11 e 12 de setembro	Capacitação dos Professores
15 a 19 de setembro	Inscrição das equipes
1ª Etapa de forma Assíncrona (online)	
22 de setembro	Divulgação do TEMA da 1ª Etapa
22 a 26 de setembro	As equipes inscritas se organizarão durante a semana para realização dos trabalhos
26 de setembro	Até, às 17:00 horas será o prazo final para envio do trabalho realizado, via YouTube
29/09 até 03/10 17:00h	Avaliação da 1ª Etapa
06/10 às 17h	Divulgação do resultado da primeira etapa
07 e 08 de outubro	Período de Recurso
14 de outubro	Resultado Final de Seleção dos candidatos
2ª etapa (Presencial em São Luís-MA)	
27 de novembro	Divulgação do TEMA da 2ª Etapa
27 e 28 de novembro	As 10 equipes selecionadas na 1ª etapa, participarão da 2ª etapa presencial (São Luís - MA)
28 de novembro	Apresentação do PITCH dos Games e Resultado Final

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1 Podem efetuar a inscrição no III GAME JAM das IEMANAS, equipes formadas por 6 (seis) alunas e orientadas por 02 (dois) docentes, sendo um homem e uma mulher, um da Base Técnica e outro da BNCC.

4.2 As estudantes participantes deverão estar, obrigatoriamente, matriculadas em um dos IEMAs Plenos.

4.3 A participação na Competição de Criação de Jogos do III Game Jam Iemanas do lema, é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível, devendo ser observado os termos previstos neste Edital.

4.4 Caberá a cada equipe participante responsabilizar-se por todas eventuais necessidades para participar da competição (computadores, programas, extensões elétricas, filtros de linhas, adaptadores e afins, etc).

4.5 É vedada a participação de outros componentes/pessoas, além dos professores-técnicos e as 06 (seis) estudantes integrantes de cada equipe.

4.6 Ao participar da competição, as concorrentes declaram ceder os direitos autorais dos jogos selecionados.

4.7 A inscrição deverá ser realizada no período, conforme consta no item 3 – Do Cronograma Previsto, mediante preenchimento da Ficha de Inscrição (Anexo I), exclusivamente, por meio do seguinte e-mail:
gamejamdasiemanas@iema.edu.ma.gov.br

5. DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

5.1 O III Game Jam das Iemanas acontecerá em duas etapas:

1ª ETAPA (ONLINE):

5.2 Elaboração de um Vídeo Pitch. O link do vídeo no YouTube deve ter até 03 (três) minutos de duração na estrutura de um pitch, com exposição livre sobre o jogo. Os vídeos com mais de 03 (três) minutos não serão aceitos e ocasionarão a desclassificação imediata da equipe. O vídeo disponibilizado no YouTube, deverá ser o mesmo link enviado na plataforma do III Gam Jam das IEMANAS. O vídeo deve ser postado como “Público” ou “Não listado”.

5.3 Link do jogo no itch.io: o jogo desenvolvido deve estar hospedado em um link no Itch.io. Esse link deve estar no Formulário de submissão.

5.4 O formulário constará com espaço para 02 (dois) Links, sendo:

a) 01 (um) vídeo pitch;

b) 01 (um) link do jogo.

5.5 A competição será dividida em 02 (duas) temáticas. A Etapa 1, da III Game Jam das IEMANAS e a Etapa 2 serão divulgadas, segundo as datas previstas no item 3- Cronograma, conforme exposto nos itens abaixo:

- Na Etapa 1 (Eliminatória- Assíncrona): será apresentada uma primeira temática, a partir da qual as equipes deverão desenvolver os elementos fundamentais para a concepção de um jogo.

- 2ª ETAPA (PRESENCIAL): uma nova temática será revelada no início do evento final, servindo de base para o desenvolvimento completo do game.

5.5.1 As temáticas serão definidas e divulgadas pela Comissão Organizadora, respeitando os prazos estratégicos de cada etapa, conforme o item 3.

6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1 Para a análise dos projetos, considerando o contexto inovador proposto no III Game Jam das IEMANAS, serão considerados os critérios abaixo elencados para avaliação pela Comissão de Avaliação, composta por 10 (dez) servidores vinculados à DAP/IEMA, lotados na Diretoria Geral do Instituto, cabendo ao Chefe da Assessoria de Comunicação, a divulgação do Resultado Final para Comissão Organizadora:

6.2 Competem à Comissão de Avaliação:

- a) Apreciação e seleção dos jogos apresentados na competição;
- b) Seleção do jogo vencedor;
- c) Exclusão dos jogos que não se encontrem em conformidade com o regulamento da competição;

6.3 Os critérios considerados para fins de avaliação são os seguintes:

- Critérios técnicos (70%), divididos em:

1. Jogabilidade e Design de Mecânicas (30%)

Avalia-se se o jogo possui uma jogabilidade intuitiva, funcional e agradável:

- ✓ As mecânicas estão bem estruturadas?
- ✓ Os níveis e desafios estão organizados de forma coerente?
- ✓ Os controles respondem de maneira fluida?
- ✓ O jogo está livre de falhas críticas (bugs)?

2. Design de Interface e Experiência da Jogadora – UI/UX (20%)

Avalia-se a clareza, acessibilidade e organização da interface.

- ✓ A experiência do(a) jogador(a) é fluida?
- ✓ As orientações e feedbacks visuais/sonoros são eficazes?
- ✓ A interface contribui positivamente para a jogabilidade?

3. Áudio e Arte Visual (20%)

Avalia a composição estética e sensorial do jogo.

- ✓ Os elementos visuais e sonoros se harmonizam com a proposta do jogo?
- ✓ Há coerência no uso de cores, personagens, cenários e efeitos sonoros?
- ✓ A arte e o áudio enriquecem a experiência da jogadora?

- **Critérios Criativos e Narrativos (30%), divididos em:**

4. Narrativa e Imersão (15%)

- ✓ A história é envolvente e bem conectada à proposta do jogo?
- ✓ Há coerência entre narrativa, personagens e desafios?
- ✓ O jogo proporciona uma experiência significativa para o(a) jogador(a)?

5. Criatividade e Adesão ao Tema (15%)

- ✓ A história faz conexão ao tema? O jogo apresenta soluções inovadoras?
- ✓ A interpretação do tema foi original e criativa?

- ✓ A proposta demonstra engajamento com os objetivos do III Game Jam das IEMANAS?

6.4 A avaliação dos jogos inscritos nesta Competição será realizada por meio de Ficha de Avaliação Padronizada, na qual serão atribuídas notas de 0 (zero) a 10 (dez), onde 0 (zero) representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 10 (dez) representa total ou máxima aderência aos critérios, sendo a nota final gerada por média aritmética simples, levando em consideração os pesos definidos em cada critério, conforme a avaliação de todos os jurados.

6.5 Todos os projetos devem ser capazes de serem executados numa máquina com as seguintes especificações: Sistema Windows, i3, 4gb de RAM. e deve utilizar Construct3 como mecânica do jogo.

6.6 A Comissão de Avaliação estabelecerá uma classificação decrescente dos jogos, resultante da média da pontuação atribuída pelos avaliadores.

6.7 Havendo empate entre os jogos, será utilizado como critério de desempate as maiores notas obtidas no item 6.3, no tópico **Críticos Criativos e Narrativos**, relacionados a Narrativa e Imersão e Criatividade e Adesão ao Tema. Caberá ao Presidente da Comissão de Avaliação proferir a decisão final.

7.DAS ETAPAS DE AVALIAÇÃO

7.1 DA ETAPA DE AVALIAÇÃO

7.2 O III Game Jam das IEMANAS possui dois momentos de avaliação, uma 1ª Etapa Assíncrona (online) ocorrerá conforme descrita abaixo:

a) Avaliação da 1ª Etapa : **Conforme data prevista no item 3- CRONOGRAMA**

7.3 Um grupo de avaliadores nomeados pela comissão organizadora vai analisar, selecionar e classificar o melhor projeto para seguir para a segunda etapa. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 8.1 do regulamento. Serão selecionadas 10 equipes que participarão da 2ª e última etapa.

7.4 A comunicação das equipes classificadas para a segunda etapa acontecerá conforme calendário disponibilizado no site oficial do evento e poderá acontecer por meio dos canais oficiais de comunicação (Site do Iema, Instagram oficial do IEMA, e-mail, e/ou lives no canal oficial do YouTube).

7.5 Divulgação da Avaliação da 1ª Etapa: **Conforme data prevista no item 3- CRONOGRAMA**

7.6 A avaliação da 2ª Etapa (PRESENCIAL), ocorrerá após a apresentação final das 10 equipes.

8 DOS AVALIADORES

8.1A Banca Avaliadora da 1ª primeira Etapa será composta por 10 (dez) representantes de Núcleos ou Coordenações da Diretoria-Adjunto Pedagógica, definidos pela comissão organizadora, cabendo ao Chefe da Assessoria de Comunicação (ASCOM), a divulgação do Resultado Final para Comissão Organizadora.

8.2 A Banca Avaliadora da 2ª Etapa será composta também por 10 (dez) técnicos indicados pelo IEMA e pelos parceiros, aprovados pela Comissão Organizadora.

9 DA PREMIAÇÃO

9.1 No dia, previsto no item 3 – DO CRONOGRAMA, data do encerramento do III Game Jam das IEMANAS, de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

9.2 Serão premiadas as integrantes da equipe vencedora com um Notebook DELL.

10. DOS RECURSOS

10.1 O(a) candidato(a) poderá interpor recurso ao resultado, de acordo com o calendário disponibilizado no item 3 deste Edital, após divulgação do resultado parcial, mediante envio de e-mail ao endereço eletrônico: **gamejamdasiemanas@iema.edu.ma.gov.br**.

10.2 O preenchimento do formulário para interposição de recurso (**Anexo II**) deverá apresentar as justificativas de recurso e ser devidamente assinado e encaminhado (digitalizado) ao endereço eletrônico: **gamejamdasiemanas@iema.edu.ma.gov.br**, nos prazos estabelecidos no item 3 deste Edital.

10.3 O recurso deverá ser individual e devidamente fundamentado.

10.4 Os recursos serão julgados pela Comissão de Recursos, que será constituída por **03 (três)** membros representativos, vinculados à Diretoria-Adjunto Pedagógica – DAP/IEMA, Assessoria de Comunicação – ASCOM/IEMA e Gabinete da Diretora Geral – GAB/IEMA.

10.5 O resultado da avaliação dos recursos interpostos será disponibilizado ao interessado(a) via e-mail e site oficial do IEMA: <https://iema.ma.gov.br/>.

11. DAS OBRIGAÇÕES DOS CANDIDATOS SELECIONADOS:

11.1 Todas as participantes da Game Jam das IEMANAS devem estar de acordo com as regras apresentadas neste Edital, sendo a aceitação deste um requisito obrigatório para a participação no evento.

11.2 A Comissão Organizadora será responsável por aplicar estas regras durante toda a realização da Game Jam.

11.3 Qualquer incidente, atitude discriminatória, desrespeitosa ou que comprometa o bom andamento do evento deverá ser imediatamente comunicado à equipe organizadora ou encaminhado ao e-mail: gamejamdasiemanas@iema.edu.ma.gov.br.

11.4 Abaixo estão algumas regras que devem ser seguidas:

I. As participantes não devem fazer uso de linguagem ou abordar temas que possam ser considerados inadequados para o público participante, incluindo discursos de ódio, violência ou discriminação.

II. Não é permitido interromper ou interferir nas apresentações de outros participantes.

III. Todos os projetos submetidos se tornarão de domínio público, podendo ser compartilhados, copiados, alterados e remixados por outras pessoas.

IV. As participantes deverão expor seus projetos executáveis e blocos de programação (Etapa presencial para a Comissão Organizadora) e compartilhá-los com a comunidade para fomentar e promover inovação na área de Game Jam.

V. As participantes não enviarão conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade.

VI. As participantes não publicarão declarações falsas que possam prejudicar o III Game Jam das IEMANAS, seus parceiros, o IEMA ou terceiros;

VII. As participantes não utilizarão o evento para fins comerciais ou publicitários, sem autorização prévia da Comissão Organizadora e/ou alheios ao III Game Jam das IEMANAS.

VIII. Não poderão ser exigidos qualquer tipo de compensação financeira pela exibição, modificação, publicação ou reprodução dos projetos apresentados durante o evento;

IX. Os conteúdos submetidos não devem conter vírus, malwares ou códigos nocivos que comprometem a segurança digital;

X. É expressamente proibido o plágio, a cópia, a imitação, a engenharia reversa ou a modificação não autorizada de conteúdos de terceiros, inclusive de softwares e sites;

XI. Somente serão aceitos assets de arte e áudio com licenças gratuitas, como os de domínio público ou open source. Caso sejam utilizados recursos externos (mesmo gratuitos), a equipe deverá indicar claramente quais elementos foram criados pela própria equipe e quais foram reutilizados, informando suas fontes e licenças;

XII. O uso de **inteligência artificial (IA)** está permitido, desde que **declarado de forma transparente**. As equipes deverão especificar **quais partes do jogo foram desenvolvidas com apoio de IA** (como código, roteiro, arte ou som), indicando claramente essa informação no material final;

XIII. Todas as informações relativas à autoria devem ser **autodeclaradas pelas equipes**, que assumem integral responsabilidade sobre o conteúdo apresentado. A Comissão Organizadora poderá realizar verificações quando julgar necessário, a fim de garantir a integridade dos projetos e o cumprimento destas diretrizes.

XIV. Todas as participantes declaram e garantem que são as únicas autoras e proprietárias dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original das participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, as participantes garantem:

a) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de

terceiros de que o participante tenha conhecimento e;
b) Que o envio está livre de malware.

12.DA PRIVACIDADE DOS DADOS

12.1 Para execução deste Regulamento, o IEMA, por meio do Controlador e Operador de dados, poderá ter acesso a dados pessoais e dados pessoais sensíveis dos inscritos, tais como: a) Nome completo; b) Data de nascimento; c) Número e imagem da Carteira de Identidade RG); d) Número e imagem do Cadastro de Pessoas Físicas (CPF); e) Endereço completo; f) Números de telefone, WhatsApp e endereços de email;

12.2 O IEMA, a Comissão Organizadora e seus parceiros (UNICEF) terão acesso aos dados, com a finalidade conforme art. 6º, inciso I, da Lei nº 13.709/2018, de controlar o acesso dos participantes ao evento digital, bem como para se comunicar durante o evento e premiar os participantes.

12.3 É vedado ao Controlador e Operador de dados usar todo e qualquer dado utilizado durante o período de inscrição para finalidade distinta, sob pena de responsabilização administrativa, civil e criminal.

12.4 O IEMA se compromete, em nome de seus dirigentes, colaboradores e parceiros, a manter o sigilo e a confidencialidade de todas as informações – em especial aos dados pessoais e os dados pessoais sensíveis, em consonância com o disposto na Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD – Lei nº 13.709/2018), sendo vedado o repasse das informações a outras empresas, órgãos ou pessoas, salvo aquelas decorrentes de obrigações legais ou para viabilizar o cumprimento das determinações contidas neste Regulamento.

12.5 Quando houver o repasse de qualquer informação em vista de obrigação legal, o IEMA deverá comunicar, antecipadamente, o detentor do dado, listando quais dados serão repassados, a forma de repasse, a lei que obriga a transferência, ou a cláusula contratual a ser cumprida e por quanto tempo o terceiro permanecerá com a informação antes da exclusão, em observância ao princípio da transparência (art. 6º, inciso VI, LGPD);

12.6 O IEMA adotará técnicas e padrões razoáveis e disponíveis na ocasião do tratamento para guarda segura dos dados pessoais e dados pessoais sensíveis repassados entre si, em consonância com o disposto no art. 46 da LGPD;

12.7 Nos termos do art. 18 da LGPD, o titular dos dados pessoais tem direito a obter do IEMA, a qualquer tempo e mediante requisição simplificada, a confirmação da existência do tratamento; o acesso aos dados; a correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; a anonimização, bloqueio ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com o disposto na lei; a possibilidade dos dados a outro fornecedor de serviço ou produto, mediante requisição expressa e observados os segredos comercial e industrial, de acordo com a regulamentação do órgão controlador; a eliminação dos dados pessoais tratados com o consentimento do titular, exceto nas hipóteses previstas no art. 16 da LGPD; a informação das entidades públicas e privadas com as quais o controlador realizou

uso compartilhado de dados; a informação sobre a possibilidade de não fornecer consentimento e sobre as consequências da negativa; e a revogação do consentimento, nos termos do art. 8º, § 5º da LGPD;

12.8 O IEMA fica obrigado a comunicar, em até 72 horas (setenta e duas horas) , qualquer incidente de acessos não autorizados aos dados pessoais, situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito, bem como adotar as providências dispostas no art. 48 da LGPD, com a comunicação aos titulares de dados e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD);

12.9 O IEMA realizará o tratamento de dados enquanto perdurar a vigência deste Regulamento, comprometendo-se em apresentar evidência quanto à exclusão dos dados pessoais aos quais tem acesso, salvo nos casos de necessidade de guarda das informações , para cumprimento de obrigações legais.

12.10 O IEMA e todos os inscritos declaram que têm ciência da existência da Lei Geral de Proteção de Dados, e o Instituto se compromete a adequar todos os procedimentos internos ao disposto na legislação com o intuito de proteção dos dados pessoais.

13. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 Para participar da Competição do III GAME JAM das IEMANAS, as estudantes inscritas devem concordar plenamente com o disposto no Edital.

13.2 O Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA, não se responsabilizará por inscrição não recebida por qualquer motivo de ordem técnica, falha de computadores ou de comunicação, congestionamento de linhas de comunicação, bem como quaisquer outros fatores que impossibilitem a transferências de dados não ocasionados pelo IEMA.

13.3 As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site ou no canal oficial de comunicação via instagram oficial do IEMA ou Email Institucional.

13.4 O **III Game Jam das IEMANAS** será coordenada por uma Comissão Organizadora que poderá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

13.5 O **III GAME JAM das IEMANAS** tem finalidade exclusivamente Pedagógica e Cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, a um sorteio, mas sim vinculada a critérios objetivos, nem visando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

13.6 A comissão Organizadora do **III GAME JAM das IEMANAS**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Edital, assim como substituir qualquer um dos prêmios, mediante comunicação no site do evento ou canais oficiais do IEMA e UNICEF.

13.7 O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **III Game Jam das IEMANAS** fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

13.8 Os casos omissos não previstos neste Edital serão julgados pela Comissão Organizadora.

13.9 Está vedada a participação no **III Game Jam das IEMANAS** de todas as pessoas que estão trabalhando no evento, mesmo que seja de forma voluntária e/ou não remunerada.

14. Incorporar-se-ão a este edital, para todos os efeitos, as disposições e instruções contidas em editais Complementares ou Retificações que vierem a ser publicadas pelo IEMA.

15. Em caso de dúvidas, os participantes poderão entrar em contato pelo e-mail: gamejamdasiemanas@iema.edu.ma.gov.br

16 O foro, para dirimir quaisquer questões relacionadas à realização da Competição de que trata esse edital, será o da cidade de São Luís/MA.

São Luís (MA), 09 de setembro de 2025.

CRICIELLE MUNIZ

Diretora Geral do Instituto Estadual de Educação,
Ciência e Tecnologia do MA – IEMA



ANEXO I:
FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

1 - DADOS DA ESTUDANTE:		
Nome completo:		
RG / Órgão de expedição:	CPF:	
Data de nascimento (dd/mm/aaaa):		
Endereço residencial:		
Cidade:	CEP:	Estado:
Telefone(s) com DDD:		
E-mail:		
IEMA PLENO (UNIDADE):		
Série/Ano:		
2 - AUTORIZAÇÃO DOS PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS DO(A) ESTUDANTE:		
(Preenchimento obrigatório apenas para o caso de estudante menor de 18 anos. Serão aceitos como responsável legal do estudante menor de 18 anos o pai, a mãe ou aquele que detiver a guarda legal do estudante. Professores não serão considerados como responsáveis.		
Eu, _____ _____ (RG nº _____ / CPF: _____) , na qualidade de pai, mãe ou responsável legal pelo(a) estudante inscrito(a) indicado no Item 1 desta Ficha de Inscrição declaro, para os devidos fins, autorizar a participação do menor neste Concurso, bem como conhecer e concordar com os termos de seu regulamento. _____ Relação de parentesco do responsável legal com o estudante Assinatura do Responsável Legal		
3 – CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS SOBRE A OBRA:		

O(A) estudante inscrito declara ser autor(a) da obra original e titular dos direitos autorais sobre ela e, por seu representante legal (somente no caso de o estudante ser menor de 18 anos) qualificado no item 2 desta Ficha de Inscrição, cede e transfere os direitos autorais da obra submetida ao IEMA sem qualquer ônus. Esta cessão é feita por tempo indeterminado e válida para qualquer país. O IEMA poderá armazenar e utilizar a obra em livros, folhetos, jornais, revistas, material publicitário e de divulgação, audiovisual, páginas na web, redes sociais ou conteúdo de internet, CD-ROM, banco de dados e provedores para transmissão via internet, além de material para aulas à distância, para qualquer veículo de comunicação, como televisão e internet.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso da imagem por mim produzida, sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem, e assino a presente autorização.

_____, ____/____/ 2025.
(Local e data)

Assinatura do Estudante
(assinatura obrigatória se o inscrito for maior de idade)
(assinatura obrigatória se o inscrito for menor de idade)

Assinatura do Responsável Legal
(assinatura obrigatória se o inscrito for menor de idade)



ANEXO II:
FORMULÁRIO DE RECURSO

1 - DADOS DA ESTUDANTE:	
Nome completo:	
RG / Órgão de expedição:	CPF:
Telefone(s) com DDD:	
E-mail:	
IEMA PLENO (UNIDADE):	
Estou recorrendo ao: [] Resultado Preliminar [] Resultado Final	
2 – DO RECURSO: (O candidato deve descrever no espaço abaixo as razões que justificam a interposição do presente recurso, apresentando de forma clara e objetiva o ponto a ser contestado e indicado o item do Edital, que fundamenta sua pretensão).	
_____, ____/____/2025. (Local e data) _____ Assinatura do Estudante Responsável Legal (assinatura obrigatória se o inscrito for maior de idade) (assinatura obrigatória se o inscrito for menor de idade) _____ Assinatura do (assinatura obrigatória se o inscrito for maior de idade)	