

Versão atualizada – 11/11 09:37

EDITAL

OB T – OLIMPÍADA BRASILEIRA DE TECNOLOGIA

O **Instituto Alpha Lumen** de apoio ao talento (IAL) e o **Massachusetts Institute of Technology Brazil** (MIT Brazil) lançam em 2021 um programa STEAM para Educação Tecnológica, abrangendo múltiplas plataformas para o acesso, motivação e aprendizagem de tecnologias da informação, programação e robótica. O programa inicia com a 1ª edição da **Olimpíada Brasileira de Tecnologia** e conta também com o apoio do **Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA)**. Será realizada virtualmente pela plataforma especialmente desenvolvida (acesso pelo site www.alphalumen.org.br).

A **OB T** é uma olimpíada que visa apresentar mais de perto a área de TI (tecnologia da informação) a estudantes e professores de escolas em todo o território nacional, mostrando-a como poderosa ferramenta, tanto na geração de soluções efetivas para a sociedade quanto de inclusão e desenvolvimento socioeconômico. Ao longo da Olimpíada, os participantes serão desafiados a resolver problemas de matemática aplicada e lógica computacional, estudar e apresentar problemas presentes em suas comunidades locais, regionais ou nacionais associados aos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) e prototipar soluções. Os participantes da OB T melhor classificados poderão participar do **Desafio App**, maratona de programação, com o objetivo de transformar em aplicativos funcionais as soluções prototipadas pelos Times.

Assim, a OB T tem como objetivos:

- Incentivar a aprendizagem e uso de tecnologia para resolução de problemas reais;
- Incentivar o uso da tecnologia para o aprendizado;
- Despertar e incentivar o estudo da matemática em jovens de todo o Brasil;
- Estimular o olhar crítico sobre problemas da comunidade (local, regional e nacional);
- Desenvolver competências para a resolução de problemas;
- Promover a aprendizagem e o trabalho cooperativo;
- Estimular o crescimento pessoal;
- Ser uma importante experiência no âmbito das olimpíadas do conhecimento.

1. REGRAS GERAIS

1.1 – QUEM PODE PARTICIPAR

Podem participar da Olimpíada Brasileira de Tecnologia – OB T os alunos regularmente matriculados nos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental e na 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio em escolas públicas (municipais, estaduais ou federais) ou privadas no ano de 2021.

1.2 – NÍVEIS E CATEGORIAS

A OB T será composta de dois níveis, um para alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II e um para alunos do Ensino Médio.

Níveis:

- 8º e 9º anos do E.F. (nível 1)
- 1ª, 2ª e 3ª série do E.M. (nível 2)

Além disso, cada nível será dividido em duas categorias conforme descrito abaixo:

Categorias:

- Escolas públicas (categoria 1)
- Escolas privadas, escolas técnicas (públicas ou privadas), colégios militares, institutos federais, Núcleos de Atividades de Altas Habilidades/Superdotação (NAAHS) ou similares (categoria 2).

1.3 – COMPOSIÇÃO DO TIME

- O Time será composto por duas equipes, uma matemática/técnica e outra social.
- Cada Time deve ter UM professor mentor para o Time.
- Tanto a equipe social quanto a matemática/técnica deverão ter, cada uma delas, no mínimo 1 aluno e no máximo 3 alunos.
- Ou seja, o Time poderá ter no mínimo 2 e no máximo 6 alunos divididos entre as duas equipes.

	Equipe matemática/técnica:	Equipe Social:	Time
Nº mínimo de alunos	1	1	2
Nº máximo de alunos	3	3	6

- **A partir da segunda fase, as equipes matemática/técnica e social se juntarão para realizar a atividade proposta na etapa.**

1.4 – FASES DA OBT

A OBT possui duas fases obrigatórias e uma optativa – o Desafio App.

1.4.1 - PRIMEIRA FASE:

A primeira fase da OBT é dividida em duas tarefas, uma para cada equipe:

Equipe matemática/técnica:	Equipe Social:
Resolução de desafios de matemática aplicada e lógica computacional.	Deverá escolher, estudar e apresentar vídeo com um problema que seja de relevância para a sua comunidade local, regional ou nacional, dentro da temática dos O.D.S descritos no item 2.1.

1.4.2 - SEGUNDA FASE:

A partir da segunda fase, a equipe matemática/técnica e a equipe social irão trabalhar juntas na prototipagem de um aplicativo que possa solucionar o problema proposto pela equipe social na primeira fase (as orientações para efetuar a prototipagem serão fornecidas durante a olimpíada).

Observação: Prototipar – o Time deverá gerar um protótipo, ou seja, criar uma representação do funcionamento de um aplicativo que traga solução para o problema submetido pela equipe social.

1.4.3 – DESAFIO APP (OPTATIVO):

No Desafio App (optativo), serão convidados:

- Os 10 Times melhor ranqueados pelas notas da primeira e da segunda fase.
- E 10 Times de melhor desempenho na **prova optativa de programação básica** que será oferecida para seleção.

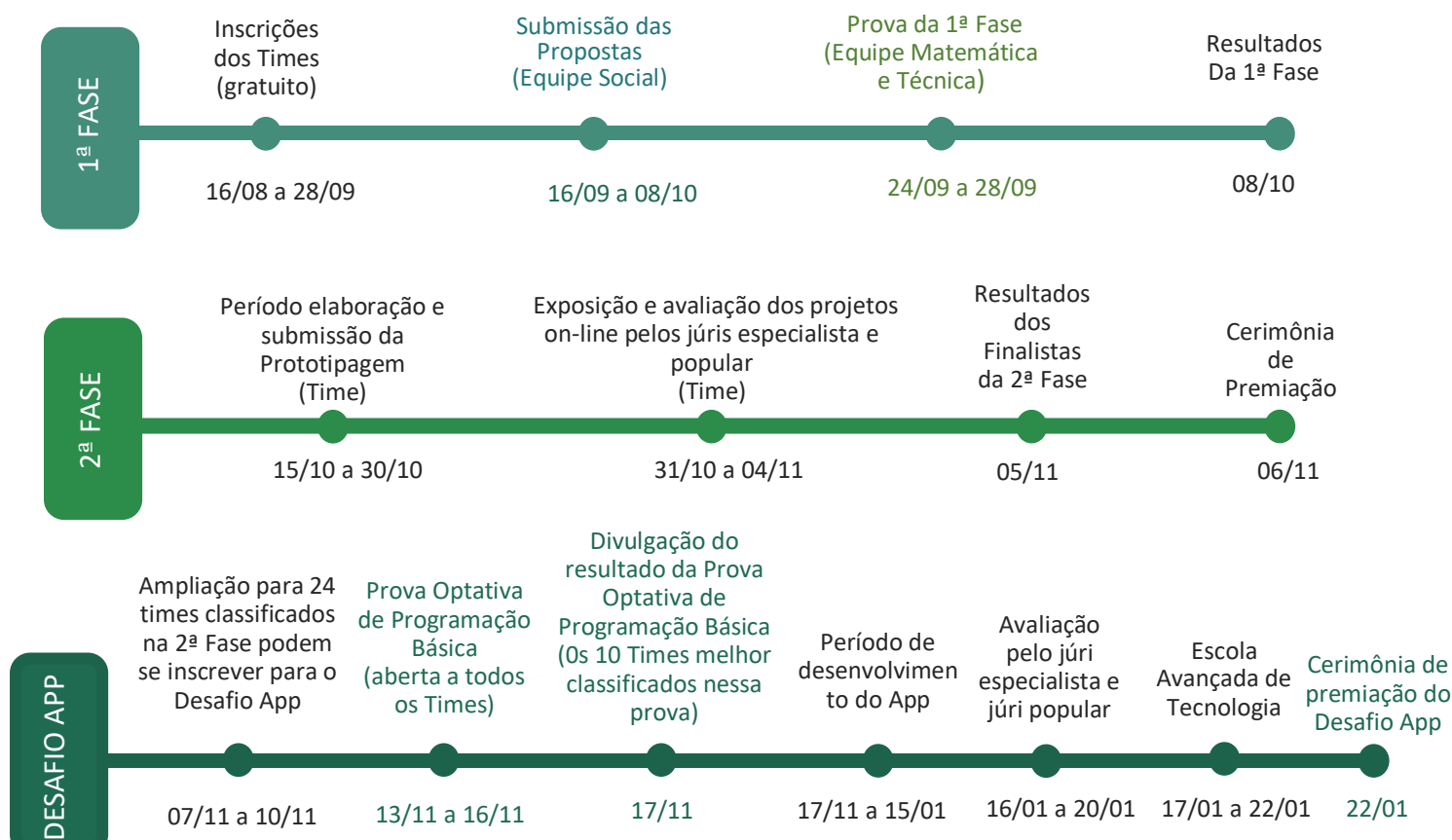
1.4.4 – PROVA OPTATIVA DE PROGRAMAÇÃO BÁSICA:

Os Times que **não estiverem entre os 10 melhor classificados na segunda fase** e desejarem participar do **Desafio App** terão a oportunidade de realizar uma etapa optativa – a Prova Optativa de Programação Básica, como nova oportunidade para se classificarem.

- Essa prova estará disponível na plataforma da OBT.
- Serão classificados para participar do Desafio App os 10 Times que obtiverem maior pontuação nessa prova.

1.5 – CALENDÁRIO

O calendário da OBT seguirá as datas e horários descritos abaixo:



ATENÇÃO!

Na data acima, os Times não classificados na 2ª Fase podem se inscrever para realizar a Prova Optativa de Programação Básica

2. Primeira Fase da OBT

2.1 FORMATO DA PRIMEIRA FASE

A primeira fase da OBT será dividida em duas tarefas, uma para cada equipe (matemática/técnica e social):

Tarefa para a Equipe matemática/técnica:	Tarefa para a Equipe Social:
<p>Resolução da prova de matemática que será dividida em três blocos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ blocos 1 e 2 – matemática aplicada ▪ bloco 3 – matemática e lógica computacional 	<p>Deverá escolher, estudar e apresentar um problema de sua comunidade local/regional/nacional relacionado aos ODS (detalhado adiante). Deve ser um problema que possa ser resolvido ou atenuado por meio da criação de um aplicativo.</p>
<p>Cada bloco terá seis questões, portanto, serão um total de 18 questões.</p>	<p>A equipe precisará preencher os itens do formulário - Plano de Estudos do Problema, que estará disponível na plataforma da OBT, e completar todas as informações requeridas sobre o problema escolhido.</p>
<p>As questões serão dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ múltipla escolha ▪ resposta curta 	<p>A equipe social também deverá gravar, com celular, um vídeo de 1,5min a 3min no máximo descrevendo o problema escolhido e postar no Youtube (copiar o link e colar no campo indicado no formulário).</p>

2.1.1 – OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)

A equipe social poderá escolher um dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) propostos pela ONU, como opções para problemas presentes na comunidade, região ou no país, e que será estudado e apresentado, na 1ª Fase.



Acessar as ODS: brasil.un.org/pt-br/sdgs e odsbrasil.gov.br/

Observação: Os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) também irão compor a temática de várias das questões propostas na 1ª fase da OBT.

2.2 – CLASSIFICAÇÃO PARA A 2ª FASE: Serão classificados para a segunda fase

- 20% dos Times cuja equipe matemática/técnica obtiver maior pontuação;

3. Segunda Fase da OBT - Prototipagem

3.1 – FORMATO DA 2ª FASE

Na 2ª Fase, **as equipes matemática/técnica e social de cada Time irão trabalhar juntas** para a criação de um protótipo de um aplicativo que possa solucionar o problema proposto na 1ª Fase.

3.1.1 – ELABORAÇÃO E SUBMISSÃO DO PROTÓTIPO

Os Times classificados para a 2ª Fase poderão acessar pelo portal da OBT o material com instruções detalhadas para realizar a elaboração do protótipo. As informações estarão também disponibilizadas no site do IAL, na página da OBT. Será realizado também webinar de orientação para a elaboração de um protótipo e esse vídeo ficará disponível para ser consultado.

Lembrando: Prototipar é gerar uma representação do funcionamento de um aplicativo que traga solução para o problema submetido pela equipe social.

3.1.2 – JÚRI

O **júri especialista** será composto por uma junção de profissionais especialistas do **Alpha Lumen, Alpha EdTech, MIT, ITA e grandes empresas** apoiadoras e terá como o objetivo avaliar e pontuar o Plano de Estudo do Problema e do protótipo dos times participantes da 2ª Fase.

- **AVALIAÇÃO DO PROTÓTIPO**

Os critérios utilizados pelo júri especialista para avaliá-lo serão disponibilizados no portal da OBT.

- **AVALIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA**

Os Planos de Estudo do Problema serão avaliados segundo os critérios descritos a seguir:

APRESENTAÇÃO	CRITÉRIOS	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
VÍDEO	Duração	Se a duração está dentro do tempo estipulado	Eliminatório
	Qualidade técnica	O vídeo deverá ter som audível e imagem nítida	Eliminatório
	Coerência	O conteúdo do vídeo deve condizer com o problema apresentado no plano de estudo.	Eliminatório
	Objetividade	Descrever o problema de forma clara e concisa((resumido).	0 a 5
	Criatividade	Utilização de recursos técnicos e artísticos variados.	0 a 5

APRESENTAÇÃO	CRITÉRIOS	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
PLANO DE ESTUDOS DO PROBLEMA	Alinhamento	O Plano de Estudo do Problema devem estar de acordo com um dos ODS descritos no item 2.1.1	Eliminatório
	Objetividade e Clareza	Os campos deverão ser preenchidos de modo claro e sucinto (resumido).	0 a 5
	Embasamento do problema	No formulário deverão constar fontes (sites, notícias, reportagens, fotos, livros etc.) que comprovem o problema.	0 a 5

Haverá também votação pelo júri popular com acesso pelo site do Instituto Alpha Lumen (www.alphalumen.org.br). Todos poderão votar no vídeo do problema de sua escolha.

3.1.3 – PREMIAÇÃO

- Os Times melhor classificados na 2ª Fase receberão **diplomas com a classificação** certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA, medalhas e prêmios diversos (conforme a classificação). Os professores mentores receberão certificados e prêmios em dinheiro.
- Os 10 Times do **NÍVEL 2** com melhor pontuação na 2ª Fase serão convidados, bem como seus professores mentores, a participarem da **Escola Avançada Tecnologia**, em janeiro (presencial em São José dos Campos ou on-line, conforme o andamento da pandemia). As premiações serão detalhadas no item 5.

4. DESAFIO APP (OPTATIVA)

4.1 – FORMATO DO DESAFIO APP

A Fase optativa da OBT consistirá no desenvolvimento do aplicativo cujo protótipo foi proposto na 2ª Fase. Os Times classificados para o Desafio App poderão acessar pelo portal da OBT o material de suporte com instruções detalhadas para o desenvolvimento do mesmo. As informações estarão também disponibilizadas no site do IAL, na página da OBT.

4.2 – QUEM PODERÁ PARTICIPAR

Para participar do Desafio App, serão convidados 20 Times do NÍVEL 2, sendo os 10 melhor classificados na 2ª Fase e os 10 Times do NÍVEL 2 melhor pontuados na Prova Optativa de Programação Básica.

4.2.1 – TIMES MELHOR RANQUEADOS PELAS NOTAS DA SEGUNDA FASE

Os **10 Times do NÍVEL 2 melhor ranqueados pelas notas da 2ª Fase** poderão escolher se seguirão para o Desafio App. Caso alguns desses Times optem por não participar, outros serão convidados, seguindo a ordem decrescente de classificação.

Exemplo: Se dos 10 Times convidados apenas 9 optarem por seguir para o Desafio App, o Time na 11ª posição da classificação poderá participar.

4.2.2 – TIMES MELHOR RANQUEADOS NA PROVA OPTATIVA DE PROGRAMAÇÃO BÁSICA

Os Times do NÍVEL 2 que **não estiverem entre os 10 melhor classificados na 2ª Fase** e desejarem participar do **Desafio App** terão a oportunidade de realizar a Prova Optativa de Programação Básica como nova oportunidade para se classificarem. Essa prova estará disponível na plataforma da OBT. Os 10 Times **com melhor desempenho nessa prova** participarão do Desafio App.

4.3 – SUPORTE

A organização da OBT oferecerá recursos e um mentor com conhecimento técnico para orientar o desenvolvimento do App, para cada Time participante.

4.4 – JÚRI

O **júri especialista** será composto por uma junção de profissionais do **Alpha Lumen, Alpha EdTech, MIT, ITA e grandes empresas** apoiadoras e terá como o objetivo avaliar e pontuar aplicativo desenvolvido pelos Times. Os critérios utilizados pelo júri especialista para avaliá-lo serão disponibilizados no portal da OBT.

4.5 – PREMIAÇÃO DO DESAFIO APP

Os melhores classificados receberão:

- Curso com certificado, gratuito, de uma semana no **MIT Massachusetts Institute of Technology Brazil**, em Boston (EUA) em março de 2022 (conforme o andamento da pandemia e ficar atento a emissão de passaportes) para o time vencedor e seu professor responsável:

- 1) Time vencedor **Escola Pública** – Inclui curso gratuito no MIT, passagem aérea ida e volta, traslado, alimentação e estadia.
- 2) Time vencedor **Escola Privada** – inclui curso gratuito no MIT (as despesas de viagem por conta própria)

- **Diplomas com a classificação** certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA, prêmios em dinheiro (conforme a classificação). Os professores mentores receberão certificados e prêmios em dinheiro.
- A premiação dos melhores aplicativos está prevista para acontecer em janeiro de 2022, ao final da **Escola Avançada de Tecnologia** (presencial em São José dos Campos ou on-line, conforme o andamento da pandemia).

5. PREMIAÇÃO DA OBТ (FINAL DA 2ª FASE)

5.1 – QUEM SERÁ PREMIADO

A classificação obtida na segunda fase definirá os times que serão premiados. O detalhamento está nas tabelas abaixo.

QUEM SERÁ PREMIADO AO FINAL DA 2ª FASE				
NÍVEL	CATEGORIA	OURO	PRATA	BRONZE
8º e 9º anos do E.F. (nível 1)	CATEGORIA 1	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance
	CATEGORIA 2	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance
1ª, 2ª e 3ª série do E.M. (nível 2)	CATEGORIA 1	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance
	CATEGORIA 2	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance

Parágrafo Único: a organização poderá aumentar ou diminuir o (%) de medalhados em cada categoria ou nível para fazer ajustes de arredondamento.

5.2 – PREMIAÇÃO DA 2ª FASE

PREMIAÇÃO DA 2ª FASE						
NÍVEL 1	ESTUDANTES					O TIME OURO MELHOR CLASSIFICADO
	CATEGORIA 1	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00
CATEGORIA 2	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00	
NÍVEL 2	CATEGORIA 1	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00
	CATEGORIA 2	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00

PREMIAÇÃO DA 2ª FASE							
PROFESSORES						Professor do Time ouro melhor classificado	Escola do Time ouro melhor classificado
NÍVEL 1	CATEGORIA 1	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TROFÉU R\$ 3.000,00
	CATEGORIA 2	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TRÓFEU
NÍVEL 2	CATEGORIA 1	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TROFÉU R\$ 3.000,00
	CATEGORIA 2	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TRÓFEU

Os 10 Times do NÍVEL 2 com melhor pontuação na 2ª Fase serão convidados, bem como seus professores mentores, a participarem da **Escola Avançada de Tecnologia**, em janeiro (presencial em São José dos Campos ou on-line, conforme o andamento da pandemia).

Os detalhes sobre a **Escola Avançada de Tecnologia** serão enviados posteriormente.

6. JÚRI E PREMIAÇÃO DO DESAFIO APP

O júri **especialista**, composto por uma junção de profissionais do **Alpha Lumen, Alpha EdTech, MIT, ITA e grandes empresas** apoiadoras, terá como o objetivo avaliar e pontuar o aplicativo. O App também será exposto ao júri popular que irá avaliar mediante votação.

6.1 – QUEM SERÁ PREMIADO

Três times serão premiados:

- Júri especialista – 2 Times e
- Júri popular (o mais votado) – 1 Time

Os Times vencedores receberão:

PREMIAÇÃO NO DESAFIO APP - TIME				
	CLASSIFICAÇÃO DO TIME	PRÊMIO EM DINHEIRO	DIPLOMA	DAY CAMP
JÚRI ESPECIALISTA	1º	R\$ 2.500,00	Diplomas com a classificação certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA	DAY CAMP NO PARQUE TECNOLÓGICO EM EMPRESAS E STARTUPS DE TECNOLOGIA
	2º	R\$ 1.500,00		
JÚRI POPULAR	Votação popular	R\$ 1.500,00		

PREMIAÇÃO NO DESAFIO APP - PROFESSORES E ESCOLAS				
		PROFESSORES		ESCOLA
	CLASSIFICAÇÃO DO TIME	PRÊMIO EM DINHEIRO	DIPLOMA	TROFÉU
JÚRI ESPECIALISTA	1º	R\$ 1.000,00	Diplomas com a classificação certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA	TROFÉU OURO
	2º	R\$ 1.000,00		TROFÉU PRATA
JÚRI POPULAR	Votação popular	R\$ 1.000,00		TROFÉU VOTAÇÃO POPULAR

A premiação dos melhores aplicativos está prevista para acontecer em janeiro de 2022, ao final da **Escola Avançada de Tecnologia** (presencial em São José dos Campos ou on-line, conforme o andamento da pandemia).

7. ORIENTAÇÕES GERAIS

7.1 – INSCRIÇÕES

A Olimpíada será **GRATUITA** para todos os times participantes.

7.1.1 – ONDE FAZER A INSCRIÇÃO

A inscrição poderá ser feita no [site do Instituto Alpha Lumen](http://www.alphalumen.org.br) através do portal www.alphalumen.org.br até (20/09) data estipulada no calendário do evento.

7.1.2 – INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA REALIZAR A INSCRIÇÃO

Escola	Professor	Time
Nome Endereço da escola E-mail Telefone ou celular/Whatsapp	Nome completo CPF E-mail Telefone ou celular/Whatsapp	Nome completo de cada integrante do time Ano/Série de cada estudante (2021) Composição das equipes (matemática/técnica e social) Telefone/Whatsapp de todos os estudantes participantes

7.1.3 – ENTREGA DA PREMIAÇÃO (INFORMAÇÕES DE QUEM FOR RECEBER A PREMIAÇÃO EM NOME DA EQUIPE)

Nome completo	UF
Endereço	CEP
Cidade	CPF ou CNPJ
Estado	

7.1.4 – ORIENTAÇÕES GERAIS PARA REALIZAR A INSCRIÇÃO

(A) O aluno deverá indicar um professor responsável que faça parte do quadro docente da escola onde os alunos estudam no ano letivo de 2021.

- (B) O professor responsável só poderá realizar a inscrição de alunos que pertençam à escola em que leciona no ano de 2021.
- (C) O aluno só poderá realizar a sua inscrição e a inscrição dos membros de seu time (não podendo cadastrar outros times ou equipes)
- (D) **Não será permitido a qualquer estudante participar em mais de um time**, sob pena de exclusão da olimpíada.
- (E) O estudante não poderá mudar de equipe. Qualquer questão nesse item deverá ser submetida ao comitê organizador da OBT (IAL).
- (F) Não existe limite de alunos/times inscritos por professor responsável, desde que todos sejam seus alunos em 2021 (item B).

7.1.5 – CONFIRMAÇÃO DA INSCRIÇÃO

- (A) Se a inscrição for feita por estudante, pais ou responsável terá que ser validada posteriormente pelo professor responsável do time.
- (B) A inscrição só estará confirmada após o cadastramento de todos os dados obrigatórios e respectiva confirmação do professor responsável.

7.2 – ATIVIDADES E APOIO ON-LINE

- (A) Durante a 1ª Fase serão oferecidos minicursos, webinars e Desafios semanais que serão oferecidos ao longo da preparação.
- (B) Para todas as equipes que chegarem na 2ª Fase (Prototipagem), será disponibilizado material de apoio para a criação do protótipo.
- (C) As equipes que participarem na 3ª Fase (desenvolvimento do App) terão acesso a material de apoio e mentoria de profissionais do Alpha Edtech, MIT, ITA e das empresas apoiadoras.

8. Considerações Finais

- 8.1. As datas do período de inscrição, a divulgação dos participantes/Times e qualquer uma das fases pode ser estendida, a critério do comitê organizador. Nesse caso, as alterações feitas serão publicadas no site da olimpíada.
- 8.2. Ao se inscrever na olimpíada, os participantes reconhecem e aceitam que concordam com todo o conteúdo deste regulamento, autorizando os promotores a usar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, através de jornais, revistas, televisão, filmes, rádio e Internet, ou qualquer outro meio, os materiais enviados para a organização, sempre referenciando fonte e origem.
- 8.3. Ao se inscrever, os participantes também autorizam o uso, pelo comitê organizador, de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, para identificação do Participante, contato durante a olimpíada, entrega de prêmios, divulgação dos resultados e para divulgação a todos os patrocinadores da olimpíada.
- 8.4. Os dados e informações coletados serão armazenados em um ambiente seguro, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, de acordo com a legislação vigente. É de extrema importância para os promotores, a segurança de todas as informações.

8.5. Os participantes são responsáveis pela originalidade de todo o conteúdo produzido por eles no âmbito desta olimpíada, respondendo total e exclusivamente por qualquer dano ou reclamação de terceiros, excluindo e indenizando os promotores e o comitê organizador, em caso de reclamação judicial ou extrajudicial, sob qualquer acusação, relacionada à violação dos direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

8.6. A suspeita de conduta antiética e o descumprimento deste regulamento, serão analisados e julgados pelo comitê organizador, podendo também levar à desqualificação do participante.

8.7. Os promotores podem, a seu exclusivo critério, a qualquer momento, se julgarem necessário, atualizar as regras ou diretrizes deste regulamento, comunicando-o no site do evento.

9. Casos omissos ou interpretações

Casos omissos ou de interpretação a este edital serão resolvidos pela organização, cabendo 1 (um) pedido de recurso.

10. Contato:

Questões e dúvidas dos Times, dos professores e das escolas durante todo o processo:

- Telefone, com Whatsapp número: **(12) 98213 0022**
- E-mail da organização: obt@alphalumen.org.br
- Horário de atendimento: segunda a sexta, das 8h às 18h (horário de Brasília)
- Endereço: Rua Clóvis Bevilácqua, 868 – Jd. Esplanada – São José dos Campos – SP (CEP: 12242-790)

A organização recomenda que cada Time forme um grupo no aplicativo de mensagem de sua escolha para facilitar sua comunicação interna.

BOA SORTE!