

# REGULAMENTO PARA O GAMETHONS DO OPERADOR NACIONAL DO SISTEMA ELÉTRICO (ONS)

## 1. Apresentação

Este regulamento contém as informações a respeito do programa e de todas as regras aplicáveis à 1ª edição do **GamethONS**, e o colocamos à disposição dos(as) candidatos(as) para entendimento e direcionamento sobre toda a realização do evento. Portanto, os(as) candidatos(as), no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

Como parte do pilar Social (S), do programa de sustentabilidade “Ambiental, Social e Governança” (ASG+), o Operador Nacional do Sistema Elétrico (ONS) tem como premissa apoiar projetos culturais que promovam educação básica e artística, formação profissional e empreendedorismo, com foco na geração de trabalho, renda e cidadania, contribuindo assim com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

O concurso, nomeado de **GamethONS**, faz parte do Programa ASG e é promovido pelo ONS, com a parceria da consultoria especializada da Sincroniza Orientação e Assessoria em Educação LTDA. (Sincroniza Educação).

O objetivo do programa é oferecer um concurso on-line e gratuito para que estudantes do Ensino Médio de escolas públicas se engajem no desenvolvimento de jogos digitais (games) ligados à energia, à sustentabilidade e ao sistema elétrico brasileiro.

Estudantes e docentes trabalharão conjuntamente na busca de contribuições para a valorização da energia, refletindo sobre os atuais desafios do setor elétrico brasileiro e sobre o desenvolvimento local sustentável, fortalecendo a participação social e consolidando a cidadania.

Para os estudantes significa uma oportunidade de ampliar seus conhecimentos em um tema de relevância global, essencial para a sobrevivência do nosso planeta e para o exercício de seu protagonismo digital ao criar um game criativo e envolvente que possibilite a quem joga aprender sobre o tema.

Adicionalmente, o programa proporcionará ação formativa aos(às) alunos(as) e aos docentes participantes, na medida em que serão oferecidos mentorias, materiais autoinstrucionais e suporte de natureza pedagógica e tecnológica, contribuindo para o melhor aprendizado dos alunos e para reiterar o papel essencial que os professores cumprem no processo educativo.

## **2. Dos Realizadores e Objetivo**

O **GamethONS** aposta no empoderamento estudantil através da formação em tecnologia para professoras, professores e estudantes, de modo que todos aprendam a utilizar, pedagógica e tecnologicamente, diferentes ferramentas digitais e, assim, potencializar o processo de aprendizagem dos estudantes.

O produto final deste programa cultural é um jogo digital publicado em HTML que deverá atender ao tema e aos critérios do desafio definido pelo ONS e publicado no website: **[www.gamethons.com.br](http://www.gamethons.com.br)**.

### **2.1. São objetivos do GamethONS**

- disseminar conhecimentos sobre o setor elétrico e criar oportunidades de aprendizado em tecnologia;
- fortalecer a formação docente para o uso de tecnologia e a promoção do Letramento Digital da sala de aula;
- aproximar instituições de ensino da Educação Básica do Operador Nacional do Sistema Elétrico com foco na descoberta de talentos, favorecendo o protagonismo juvenil em populações vulneráveis; e
- fortalecer iniciativas socioambientais sustentáveis, incentivando a corresponsabilização dos atores da sociedade civil.

## **3. Das Datas e do Local**

O **GamethONS** vai ocorrer de 06 de março de 2023 a 08 de agosto de 2023.

Todas as interações serão realizadas totalmente on-line. Sendo assim, os inscritos poderão participar dos momentos síncronos e realizar os envios e atualizações de qualquer dispositivo com acesso à internet. Para os estudos e o desenvolvimento dos jogos digitais, serão utilizados recursos e plataformas disponíveis também off-line.

Por ser um evento 100% on-line, ocorrendo alguma inviabilidade de acesso aos eventos síncronos, todo o material será disponibilizado posteriormente em um Ambiente Virtual de Aprendizado (AVA). A presença dos participantes será computada quando eles acessarem os conteúdos síncronos e assíncronos e preencherem os instrumentos de avaliação antes da realização do encontro seguinte.

O evento de abertura será feito no dia 03 de abril, às 19 horas, dando início à maratona de desenvolvimento e às mentorias programadas, conforme módulos apresentados na Tabela 1.

O evento de encerramento e premiação será no dia 08 de agosto de 2023, às 19 horas, também de forma on-line.

Tabela 1 - Cronograma dos Módulos do GamethONS

<b>Módulos</b>	<b>Assunto</b>	<b>Público</b>	<b>Data</b>
Módulo 1	Energia: <ul style="list-style-type: none"><li>● Conhecendo a matriz energética do Brasil</li><li>● Desafios do setor energético no Brasil</li></ul>	Alunos e Professores	12/04/23, às 19 horas
Módulo 2	Sustentabilidade: <ul style="list-style-type: none"><li>● Conhecer os conceitos de sustentabilidade e desenvolvimento sustentável</li><li>● Entender os desafios ambientais atuais</li><li>● Discutir sobre soluções ambientais</li></ul>	Alunos e Professores	19/04/23, às 19 horas
Módulo 3	Recursos educacionais digitais: <ul style="list-style-type: none"><li>● Conhecer recursos educacionais digitais (RED)</li><li>● Refletir sobre o uso para o desenvolvimento de jogos educacionais</li></ul>	Professores	Trilha autoinstrucional liberada no dia 26/04/23, às 19 horas
Módulo 4	Jogos digitais na educação <ul style="list-style-type: none"><li>● Apresentar a plataforma do jogo, mostrar repositório de materiais para instruir sobre o uso da plataforma, (re)conhecer o conceito da gamificação e a utilização</li></ul>	Alunos e Professores	03/05/23, às 19 horas

---

de elementos de jogos em diversos contextos para resolver problemas, incentivar o engajamento e potencializar a aprendizagem dos estudantes

---

#### 4. Da Participação

A participação no **GamethONS** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

Os participantes vão se organizar em equipes formadas por 2 estudantes e 1 docente orientador(a), todos da mesma escola, devendo sempre ser observado o desafio definido pelo ONS, que é “Desenvolvimento de um jogo sobre os desafios da energia elétrica no Brasil”.

Perfil elegível do(a) docente:

- Ser docente em exercício, de qualquer área do conhecimento, no ano de 2023, do Ensino Médio, de escola da rede pública reconhecida pela autoridade educacional competente.

Perfil elegível do(a) estudante:

- Ser estudante, matriculado(a) em escola da rede pública reconhecida pela autoridade educacional competente, no ano de 2023, do Ensino Médio.

Critérios de inscrição:

- ter o perfil elegível;
- enviar todas as documentações mencionadas no item 5 deste regulamento, em especial os termos de consentimento assinados pelos(as) responsáveis;
- as vagas são confirmadas por ordem de cumprimento de todos os critérios, incluindo a entrega de todos os documentos, e não por data de inscrição.

Os(as) professores(as) não terão limite de participação em diferentes grupos, desde que todos os integrantes sejam da mesma escola e que cada grupo tenha 2 estudantes. Por exceção, mediante análise da equipe organizadora, poderá ser aceita inscrição de apenas 1 aluno e 1 professor.

A inscrição é de responsabilidade e fruto de livre iniciativa do(a) docente e de estudantes, inexistindo obrigação de vínculo da escola na qual esses estudantes estão matriculados.

Participação do programa:

- aqueles(as) que submeterem as inscrições até o dia 28 de março de 2023, e que tiverem a inscrição confirmada pelos organizadores;
- aqueles(as) que participarem do evento de abertura, que será realizado no dia 03 de abril de 2023, às 19 horas.

Para garantir a presença no evento de abertura, os participantes deverão preencher os instrumentos de avaliação que estarão disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), antes da realização do encontro síncrono seguinte. A gravação do evento ficará disponível no AVA para que todos aqueles que não conseguirem participar no momento da transmissão possam assistir ao evento e preencher o formulário de avaliação.

Os organizadores do programa se comprometem a cumprir as disposições da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD – e garantem que o tratamento de dados pessoais será realizado de acordo com as bases legais previstas nas hipóteses dos artigos 7º e/ou 11 e 14 da Lei nº 13.709/2018.

Ao se inscreverem no **GamethONS**, os participantes e seus representantes legais estão cientes e concordam com o Termo de Consentimento para Tratamento de Dados Pessoais Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD (Anexo A); (ii) Termo de Autorização de Uso de Obra (Anexo B) e Termo de Cessão Gratuita de Imagem para Divulgação (Anexo C), disponíveis também no website do evento: [www.gamethons.com.br](http://www.gamethons.com.br).

Ao concordarem com o Termo de Consentimento para Tratamento de Dados Pessoais Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD (Anexo A), os participantes e seus representantes legais autorizam também a utilização e o compartilhamento de todos os dados fornecidos no ato da inscrição pela organizadora, pela Sincroniza Educação e pelas empresas patrocinadoras do evento, para fins exclusivos de cumprimento dos objetivos do concurso.

Todos os formulários de consentimento devem ser preenchidos e submetidos no ato da inscrição.

Em caso de estudantes e/ou docentes com deficiência, deve o representante já informar essa condição no ato da inscrição (ou em até 20 dias antes do evento de abertura), de modo que os organizadores do **GamethONS** possam se programar para o devido atendimento.

## 5. Da Inscrição

Etapas do processo de inscrição:

- inscrição no site;
- seleção das primeiras 50 equipes;
- participação dos(as) inscritos(as) selecionados(as) no evento de abertura e validação da participação na plataforma, mediante preenchimento dos instrumentos de avaliação;
- caso alguma equipe pré-selecionada não valide a participação na plataforma após o evento de abertura, sua inscrição será invalidada e outras equipes serão convidadas a participar, de acordo com a lista de espera.

A inscrição é de responsabilidade do(a) professor(a). Em caso de cadastro com dados errôneos (série, escola, outros), a inscrição do(a) estudante será cancelada.

É permitida somente 1 (uma) inscrição por aluno.

As inscrições acontecerão no período de 06 de março de 2023 a 28 de março de 2023, até as 23 horas e 59 minutos (horário oficial de Brasília), por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição e pela submissão dos documentos listados a seguir, disponibilizados no link "Inscrições", no endereço **www.gamethons.com.br**.

- Declaração da escola de que o(a) professor(a) e os(as) estudantes inscritos(a) pertencem, respectivamente, ao corpo docente e discente da instituição de rede pública

- Termo de Consentimento para Tratamento de Dados Pessoais Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) - Anexo A
- Termo de Autorização de Uso de Obra - Anexo B
- Termo de Cessão Gratuita de Imagem para Divulgação - Anexo C
- Cópia de um documento de identificação pessoal do responsável legal pelo(a) menor de idade (RG ou qualquer outro documento que comprove a representatividade legal)

O programa está limitado a 50 (cinquenta) vagas/grupos e, caso as vagas se esgotem, as demais inscrições ficarão em lista de espera.

O ONS e a Sincroniza Educação não se responsabilizam por eventuais problemas técnicos enfrentados por docentes e estudantes que os(as) impeçam de realizar a inscrição no **GamethONS**. Contudo, em caso de dúvida, auxílio para a inscrição pode ser obtido através do endereço eletrônico **gamethons@ons.org.br**.

## **6. Do Desenvolvimento**

A criação dos jogos neste **GamethONS** deve ser realizada por meio de 2 categorias de encontro:

- 1ª Fase - Webinars: encontros remotos ao vivo, organizados pelo ONS e pela Sincroniza Educação para todos(as) os(as) participantes (docentes e estudantes). Todo o material será disponibilizado para consulta posterior em caso de inviabilidade de participação no evento ao vivo.
- 2ª Fase - Encontros de produção: encontros livres que acontecem entre estudantes e docentes inscritos(as), dedicados ao planejamento e à criação do game, sem a presença dos organizadores do evento.

Os webinars são divididos em 4 módulos e vão acontecer de acordo com o disposto na Tabela 1, apresentada na seção 3 “Das Datas e do Local”.

## 6.1. Plataforma

Os games serão criados na plataforma GDevelop 5 ([Free and Easy Game-Making App | GDevelop](#)).

GDevelop 5 é um software de criação de jogos digitais 2D, de uso gratuito e de código aberto. A plataforma conta com a integração a diversas bibliotecas de mídias e permite a importação de mídias selecionadas ou criadas pelos desenvolvedores. O encadeamento dos eventos e interações do jogo são realizados em uma interface sem código, por meio de blocos de condições e ações. Para usuários mais avançados, há a possibilidade de utilizar a programação em Javascript.

A plataforma permite a exportação gratuita dos jogos em diversos formatos, incluindo web, desktop e mobile.

O ONS e a Sincroniza Educação ficarão responsáveis por disponibilizar os vídeos tutoriais com o passo a passo, em linguagem simples, abordando as funcionalidades e as estruturas lógicas da plataforma, através de um Ambiente Virtual de Aprendizagem que poderá ser acessado mediante login e senha enviados aos participantes após a confirmação da inscrição.

## 7. Critérios de Avaliação

A avaliação de todos os jogos produzidos e classificados será realizada, em primeira instância, por uma Comissão Interna do ONS em parceria com a Sincroniza Educação. Essa comissão vai atribuir uma pontuação a cada critério das 4 categorias, descritas a seguir.

- **Adequação ao tema:**

- o jogo aborda o tema e seus conceitos como parte das mecânicas, estética, ambientação e narrativa;
- o tema aparece de forma direta como parte da narrativa ou como informação direta ao jogador;
- o tema aparece apenas como referência estética, ambientação ou narrativa;












- o tema não está presente.
- **Jogabilidade:**
  - o jogo é funcional, podendo ser jogado do início ao fim, sem bugs;
  - o jogo pode ser jogado do início ao fim, com eventuais falhas de funcionamento ou interface;
  - o jogo pode ser jogado parcialmente, com elementos da interface ou etapas inacessíveis;
  - o jogo não pode ser jogado.
- **Originalidade de game design e recursos:**
  - o produto final contém recursos (assets) de imagem e/ou áudio criados para o jogo e uma experiência original;
  - curadoria de recursos, mas gameplay original;
  - recursos originais, mas gameplay reproduzido de um modelo;
  - curadoria de recursos e gameplay de um modelo.
- **Coerência entre o projeto/documentação e o produto final:**
  - o jogo está coerente com os objetivos, o público e as características apresentadas no planejamento;
  - o jogo tem coerência com parte dos objetivos, do público e das características apresentadas no planejamento;
  - o jogo tem pouca ou nenhuma coerência com os objetivos, o público e as características apresentadas no planejamento;
  - o grupo não apresentou planejamento.


Ao longo do projeto, os grupos serão instruídos a preencher um Canvas sobre o jogo que estão construindo. O objetivo aqui é auxiliar os grupos em seu planejamento e garantir o cumprimento do tema proposto. Essa etapa será comunicada aos grupos no início do projeto, bem como a data prevista para entrega desse documento. A Figura 1, a seguir, apresenta um exemplo para o documento proposto.

Figura 1: Exemplo de modelo de Canvas a ser construído e entregue pelos grupos como entrega parcial

# Digital Game Design Canvas

Nome: \_\_\_\_\_  
Nome do Jogo: \_\_\_\_\_

<p style="text-align: center; color: orange;"><b>Conceito</b></p> <div style="text-align: right;"></div>	<p style="text-align: center; color: green;"><b>Personagens e NPCs</b></p>	<p style="text-align: center; color: cyan;"><b>Mundo e Cenários</b></p> <div style="text-align: right;"></div>	<p style="text-align: center; color: blue;"><b>Jogabilidade, Mecânica e Poderes</b></p> <div style="text-align: right;"></div>
<p style="text-align: center; color: red;"><b>Público-alvo</b></p> <div style="text-align: right;"></div>	<p style="text-align: center; color: green;"><b>Personagens e NPCs</b></p> <div style="text-align: right;"></div>	<p style="text-align: center; color: blue;"><b>Fluxo de Jogo</b></p> <div style="text-align: right;"></div>	<p style="text-align: center; color: purple;"><b>Interface</b></p> <div style="text-align: right;"></div>
<p style="text-align: center; color: orange;"><b>Plataforma</b></p> <div style="text-align: right;"></div>		<p style="text-align: center; color: purple;"><b>Controle</b></p> <div style="text-align: right;"></div>	


 Este documento foi baseado no projeto [www.gamedesigncanvas.com](http://www.gamedesigncanvas.com)

Fonte: Elaborado pela autora em Game Design Canvas.

## 8. Ferramentas e Canais de Comunicação

Algumas ferramentas digitais serão disponibilizadas para auxiliar a condução do programa. São elas:

- site do evento [www.gamethons.com.br](http://www.gamethons.com.br): informações gerais sobre o **GamethONS**, disponibilização do regulamento e do formulário de inscrição;
- Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): repositório de materiais formativos e gravações para consulta dos grupos.

Para a comunicação, será criado também um Grupo Oficial do **GamethONS** no WhatsApp, por meio do qual os(as) participantes inscritos(as) receberão as informações necessárias para o bom andamento da produção dos jogos, como avisos, recomendações, lembretes etc.

Em caso de dúvidas e orientações em geral, os participantes podem entrar em contato através do e-mail: [gamethons@ons.org.br](mailto:gamethons@ons.org.br).

## 9. Premiação

A premiação marca o último encontro e é o grande dia para estudantes, docentes e as escolas envolvidas. O programa **GamethONS** vai premiar os grupos vencedores da seguinte maneira:

- 1º, 2º e 3º lugar:
  - 1 Notebook para cada integrante das equipes (estudantes e docentes)
  - Kit ONS com mochila para notebook, caderno, e acessórios
  - Assinatura digital gratuita da plataforma Head Energia, com mais de 165 horas de conteúdo sobre o setor elétrico
  - Documento de Menção Honrosa

Além do pódio para os jogos vencedores, haverá outros 7 (sete) games classificados que receberão um documento digital de Menção Honrosa. Os 10 (dez) jogos classificados ficarão disponíveis no site <https://www.gamethons.com.br>.

Os(as) membros(as) das demais duplas participantes que finalizarem e publicarem o game, não sendo desclassificados por quaisquer dos itens do Regulamento, terão direito a receber seu Certificado de Participação.

Além disso, o ONS disponibilizará uma oportunidade de estágio de curta duração na área de Tecnologia da Informação. Serão oferecidas até 4 vagas de estágio de 6 meses, considerando o interesse dos candidatos e os seguintes critérios:

- autorização dos seus responsáveis legais;
- a validação e o convênio do agente integrador com a instituição de ensino;
- disponibilidade para estágio de 4 horas diárias;
- os candidatos devem residir em uma das 4 localidades de atuação do ONS – Rio de Janeiro, Florianópolis, Recife ou Brasília –, de modo que a empresa possa acompanhar o desenvolvimento do estudante durante todo o período e fornecer o suporte necessário em seu primeiro contato com o ambiente corporativo;
- o preenchimento das vagas de estágio seguirá a ordem de classificação até a 10ª equipe colocada, encerrando-se após o fechamento total das vagas.

## 10. Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o **GamethONS** um lugar de acolhimento e respeito de todos os envolvidos no evento, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim, reforçamos que não vamos tolerar nenhuma forma de assédio nem discriminação em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Reafirmamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários se comprometem a respeitar o Código de Conduta mencionado, cumprindo-o e fazendo-o ser cumprido, no que lhes couber, durante o Hackathon.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que vai ocorrer o concurso, além de desrespeito ao presente regulamento, serão ações analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável entre todos os envolvidos.

### 10.1. Antiassédio

Nosso **GamethONS** é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio a todos e todas. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio/vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e abordagem sexual

indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do programa, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias on-line.

Soluções e projetos criados em nosso programa estão igualmente sujeitos à política antiassédio.

Patrocinadores(as), parceiros(as) e voluntários(as) também estão sujeitos à política antiassédio. Em particular, os(as) patrocinadores(as) não devem usar imagens, propor atividades nem utilizar outros materiais sexualizados.

Os(as) participantes sinalizados(as) pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado(a) ou está testemunhando outra pessoa ser assediada, ou ainda tem outras preocupações sobre esse problema, entre em contato com um integrante da equipe de organização imediatamente.

Os(as) participantes do programa que violarem essas regras podem ser advertidos(as) ou excluídos(as) do programa, a critério dos organizadores do evento. Se um(a) participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do evento podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o(a) infrator(a) ou excluí-lo(a) do programa.

## PARA DOCENTES

### \*ACEITE ELETRÔNICO NO MOMENTO DA INSCRIÇÃO\*

#### ANEXO A

#### TERMO DE CONSENTIMENTO PARA TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS – LGPD

Eu, [Nome completo], inscrito(a) no CPF [•], autorizo a empresa **Operador Nacional do Sistema Elétrico (ONS)** a dispor dos meus dados pessoais, de acordo com os artigos 7º, 11 e 14 da Lei nº 13.709/2018, conforme disposto neste termo.

#### **CLÁUSULA PRIMEIRA - Dados Pessoais**

O Titular de dados autoriza a Controladora a realizar o tratamento, ou seja, utilizar os seguintes dados pessoais, para os fins que serão relacionados na cláusula segunda: Nome; Sobrenome; E-Mail; Data de Nascimento; CPF; Whatsapp; País; Estado; Cidade; Escolaridade; Escola em que trabalha.

#### **CLÁUSULA SEGUNDA - Finalidade do Tratamento de Dados**

O Titular de dados ou seu representante legal autoriza a Controladora a utilizar os dados pessoais e os dados pessoais listados neste termo para as seguintes finalidades: contato com o Titular acerca de situações referentes ao GamethONS; cadastro no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Sincroniza Educação; acompanhamento da realização de atividades e participação nos webinars; envio de comunicações diversas sobre atividades relacionadas ao GamethONS; e quando necessário para atender aos interesses legítimos do Controlador ou de terceiros, exceto no caso em que prevalecerem direitos e liberdades fundamentais do Titular que exijam a proteção dos dados pessoais.

**Parágrafo Primeiro** - Fica vedado o compartilhamento dos dados com terceiros, salvo quando necessário para o cumprimento do objeto deste Termo, mediante autorização prévia e expressa do Titular, ou quando necessário para as finalidades listadas neste termo, desde que sejam respeitados os princípios de boa-fé, finalidade, adequação, necessidade, livre acesso, qualidade dos dados, transparência, segurança, prevenção, não discriminação e responsabilização e prestação de contas.

**Parágrafo Segundo** - Fica autorizado o compartilhamento dos dados com a Sincroniza Educação para tratamento dos dados pessoais de acordo com as finalidades descritas no *caput* acima.

**Parágrafo Terceiro** - Em caso de alteração na finalidade, que esteja em desacordo com o consentimento original, a Controladora deverá comunicar o Titular, que poderá revogar o consentimento, conforme previsto na cláusula sexta.

### **CLÁUSULA TERCEIRA - Responsabilidade pela Segurança dos Dados**

A Controladora se responsabiliza por manter medidas de segurança, técnicas e administrativas, suficientes para proteger os dados pessoais do Titular, comunicando ao Titular e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), caso ocorra algum incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante, conforme artigo 48 da Lei nº 13.709/2018.

### **CLÁUSULA QUARTA - Tempo de Permanência dos Dados Recolhidos**

O Titular fica ciente de que a Controladora deverá permanecer com os seus dados enquanto durar o evento e ainda após o término deste para cumprimento de obrigação legal ou imposta por órgãos de fiscalização, nos termos do artigo 16 da Lei nº 13.709/2018.

### **CLÁUSULA QUINTA - Direito de Revogação do Consentimento**

O Titular ou seu representante legal poderá revogar seu consentimento, a qualquer tempo, por e-mail (gamethons@ons.org.br) ou por carta escrita, conforme o artigo 8º, § 5º, da Lei nº 13.709/2018. O Titular ou seu representante legal fica ciente de que a Controladora poderá permanecer utilizando os dados para as seguintes finalidades: para cumprimento, pela Controladora, de obrigações impostas por órgãos de fiscalização; para o exercício regular de direitos em processo judicial, administrativo ou arbitral.

## **ANEXO B**

### **TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE OBRA - DIREITOS AUTORAIS**

[Nome completo], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], neste ato, por si, doravante denominado(a) **PROFESSOR(A)**, considerando os direitos assegurados aos autores de obras literárias, artísticas e científicas insculpidos nos incisos XXVII e XXVIII do art. 5º da Constituição Federal, bem como nos termos da Lei Federal nº 9.610/98, pelo presente termo e sob as penas da lei, declaro e reconheço ser um dos coautores da obra, titular dos direitos morais e patrimoniais de autor desta, **AUTORIZA o OPERADOR NACIONAL DO SISTEMA ELÉTRICO - ONS**, pessoa jurídica de direito privado, constituído sob a forma de associação civil sem fins lucrativos, autorizado a executar as atividades de coordenação e controle da operação da geração e da transmissão de energia elétrica no Sistema Interligado Nacional - SIN e as atividades de previsão de carga e planejamento da operação do Sistema Isolado - SISOL nos termos do art. 13 da Lei nº 9.648, de 27 de maio de 1998, e do Decreto nº 5.081, de 14 de maio de 2004, com sede em Brasília – DF, no SIA SUL, Área de Serviços Públicos – Lote A, Edifício CNOS, inscrito no CNPJ/ME sob o nº 02.831.210/0001-57 e

Escritório Central na Cidade do Rio de Janeiro - RJ, na Rua Júlio do Carmo, nº 251 – Cidade Nova, doravante denominado ONS, a utilizar e/ou explorar o produto resultado da 1ª Edição do Gamethons (Evento), promovido e coordenado pelo ONS, a ser realizado do dia 06 de março de 2023 ao dia 08 de agosto de 2023.

A presente autorização é concedida a título gratuito, por tempo indeterminado, em território nacional e internacional, de forma irrestrita e contemplando, dentre outros meios:

A reprodução parcial ou integral; edição; adaptação, transformação; tradução para qualquer idioma; inclusão em fonograma ou produção audiovisual; distribuição; utilização, direta ou indireta, mediante execução musical; emprego de alto-falante ou de sistemas análogos; radiodifusão sonora ou televisiva; captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva; sonorização ambiental; exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado; emprego de satélites artificiais; inclusão em base de dados, armazenamento em computador, microfilmagem e demais formas de arquivamento do gênero; quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

Por ser expressão de minha livre e espontânea vontade, firmo este termo sem que nada haja, no presente ou no futuro, a ser reclamado a título de direitos autorais, conexos ou qualquer outro, ficando eleito o Foro Central da Comarca da Capital do Rio de Janeiro para dirimir eventuais questões suscitadas pelo presente termo.

## ANEXO C

### TERMO DE CESSÃO GRATUITA DE IMAGEM PARA DIVULGAÇÃO

[**Nome completo**], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], neste ato, por si, doravante denominado(a) **CEDENTE, AUTORIZA**, de forma gratuita ao **OPERADOR NACIONAL DO SISTEMA ELÉTRICO - ONS**, pessoa jurídica de direito privado, constituído sob a forma de associação civil sem fins lucrativos, autorizado a executar as atividades de coordenação e controle da operação da geração e da transmissão de energia elétrica no Sistema Interligado Nacional - SIN e as atividades de previsão de carga e planejamento da operação do Sistema Isolado - SISOL nos termos do art. 13 da Lei nº 9.648, de 27 de maio de 1998, e do Decreto nº 5.081, de 14 de maio de 2004, com sede em Brasília – DF, no SIA SUL, Área de Serviços Públicos – Lote A, Edifício CNOS, inscrito no CNPJ/ME sob o nº 02.831.210/0001-57 e Escritório Central na Cidade do Rio de Janeiro - RJ, na Rua Júlio do Carmo, nº 251 – Cidade Nova, doravante denominado **CESSIONÁRIO**, nos termos do inciso X, do art. 5º da Constituição Federal do Brasil, a utilização de sua imagem obtida por fotografias ou filmagens nas atividades públicas promovidas pelo **CESSIONÁRIO**, no âmbito da 1ª



edição do Gamethons, realizado do dia 06 de março de 2023 ao dia 08 de agosto de 2023, ou fotografias ou filmagens em situações privadas ou reservadas, para fins de divulgação, testemunho de experiências ou de colaboração com as atividades do **CESSIONÁRIO**, registro histórico, ou qualquer outro fim, cujo uso pode se dar através de divulgação pública ou privada, sempre gratuita, compreendendo, sem restrições, revistas, outdoors, jornais, fôlderes, páginas da internet, vídeos, cartazes, painéis, gravuras e outros meios de comunicação.

Fica o **CESSIONÁRIO** desde já autorizado a ceder os presentes direitos a outras entidades e organizações, total ou parcialmente, sem a necessidade de notificação ou interpelação do(a) **CEDENTE**.

Por ser expressão de minha livre e espontânea vontade, firmo este termo sem que nada haja, no presente ou no futuro, a ser reclamado a título de direitos autorais, conexos ou qualquer outro, ficando eleito o Foro Central da Comarca da Capital do Rio de Janeiro para dirimir eventuais questões suscitadas pelo presente termo.

## **PARA ESTUDANTES (MENORES DE IDADE)**

**\*ASSINATURA NO FINAL DO DOCUMENTO - ANEXAR NO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO\***

### **ANEXO A**

#### **TERMO DE CONSENTIMENTO PARA TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS – LGPD**

Eu, [•], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], neste ato, representando e assistindo o(a) menor [•], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], doravante denominado(a) **ALUNO(A)**, concordo com sua participação no evento Gamethons, autorizando a empresa Operador Nacional do Sistema Elétrico (ONS) a dispor dos seus dados pessoais, de acordo com os artigos 7º, 11º e 14º da Lei nº 13.709/2018, conforme disposto neste termo.

#### **CLÁUSULA PRIMEIRA - Dados Pessoais**

O Titular de dados ou seu representante legal autorizam a Controladora a realizar o tratamento, ou seja, a utilizar os seguintes dados pessoais, para os fins que serão relacionados na cláusula segunda: Nome; Sobrenome; E-mail; CPF ou RG; Número de matrícula escolar.

**Parágrafo único** - Os dados dos representantes legais coletados no presente termo serão utilizados apenas para fins de registro e validação da autorização de participação do(a) menor no desafio GamethONS.

#### **CLÁUSULA SEGUNDA - Finalidade do Tratamento dos Dados**

O titular de dados ou seu representante legal autoriza a Controladora a utilizar os dados pessoais e dados pessoais listados neste termo para as seguintes finalidades: entrar em contato com o Titular acerca de situações referentes ao GamethONS; cadastro no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Sincroniza Educação; acompanhamento da realização de atividades e participação nos webinars; envio de comunicações diversas sobre atividades relacionadas ao GamethONS; e quando necessário para atender aos interesses legítimos do controlador ou de terceiros, exceto no caso em que prevalecerem direitos e liberdades fundamentais do Titular que exijam a proteção dos dados pessoais.

**Parágrafo Primeiro** - Fica vedado o compartilhamento dos dados com terceiros, salvo quando necessário para o cumprimento do objeto deste Termo, mediante autorização prévia e expressa do Titular ou quando necessário para as finalidades listadas neste termo, desde que sejam respeitados os princípios de boa-fé, finalidade, adequação, necessidade,

livre acesso, qualidade dos dados, transparência, segurança, prevenção, não discriminação e responsabilização e prestação de contas.

**Parágrafo Segundo** - Fica autorizado o compartilhamento dos dados com a Sincroniza Educação para tratamento dos dados pessoais de acordo com as finalidades descritas no *caput* acima.

**Parágrafo Terceiro** - Em caso de alteração na finalidade, que esteja em desacordo com o consentimento original, a Controladora deverá comunicar o Titular, que poderá revogar o consentimento, conforme previsto na cláusula sexta.

### **CLÁUSULA TERCEIRA - Responsabilidade pela Segurança dos Dados**

A Controladora se responsabiliza por manter medidas de segurança, técnicas e administrativas, suficientes para proteger os dados pessoais do Titular, comunicando ao Titular e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), caso ocorra algum incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante, conforme artigo 48 da Lei nº 13.709/2018.

### **CLÁUSULA QUARTA - Tempo de Permanência dos Dados Recolhidos**

O Titular fica ciente de que a Controladora deverá permanecer com os seus dados enquanto durar o evento e ainda após o término deste para cumprimento de obrigação legal ou imposta por órgãos de fiscalização, nos termos do artigo 16 da Lei nº 13.709/2018.

### **CLÁUSULA QUINTA - Direito de Revogação do Consentimento**

O Titular ou seu representante legal poderá revogar seu consentimento, a qualquer tempo, por e-mail ([gamethons@ons.org.br](mailto:gamethons@ons.org.br)) ou por carta escrita, conforme o artigo 8º, § 5º, da Lei nº 13.709/2018. O Titular ou seu representante legal fica ciente de que a Controladora poderá permanecer utilizando os dados para as seguintes finalidades: para cumprimento, pela Controladora, de obrigações impostas por órgãos de fiscalização; para o exercício regular de direitos em processo judicial, administrativo ou arbitral.

## **ANEXO B**

### **TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE OBRA - DIREITOS AUTORAIS**

[•], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], neste ato, representando e assistindo o(a) menor [•], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], doravante denominado(a) **ALUNO(A)**, considerando os direitos assegurados aos autores de obras literárias, artísticas e científicas insculpidos nos incisos XXVII e XXVIII do art. 5º da Constituição Federal, bem como nos termos da Lei

Federal n.º 9.610/98, pelo presente termo e sob as penas da lei, declaro e reconheço ser o **ALUNO(A)**, por mim representado(a), um(a) dos(das) coautores(as) da obra, titular dos direitos morais e patrimoniais de autor(a) desta e, **AUTORIZO** o **OPERADOR NACIONAL DO SISTEMA ELÉTRICO - ONS**, pessoa jurídica de direito privado, constituído sob a forma de associação civil sem fins lucrativos, autorizado a executar as atividades de coordenação e controle da operação da geração e da transmissão de energia elétrica no Sistema Interligado Nacional - SIN e as atividades de previsão de carga e planejamento da operação do Sistema Isolado - SISOL nos termos do art. 13 da Lei n.º 9.648, de 27 de maio de 1998, e do Decreto n.º 5.081, de 14 de maio de 2004, com sede em Brasília – DF, no SIA SUL, Área de Serviços Públicos – Lote A, Edifício CNOS, inscrito no CNPJ/ME sob o n.º 02.831.210/0001-57 e Escritório Central na Cidade do Rio de Janeiro - RJ, na Rua Júlio do Carmo, n.º 251 – Cidade Nova, doravante denominado **ONS**, a utilizar e/ou explorar o produto resultado da 1ª Edição do Gamethons (Evento), promovido e coordenado pelo **ONS**, a ser realizado do dia 06 de março de 2023 ao dia 08 de agosto de 2023.

A presente autorização é concedida a título gratuito, por tempo indeterminado, em território nacional e internacional, de forma irrestrita e contemplando, dentre outros meios:

A reprodução parcial ou integral; edição; adaptação, transformação; tradução para qualquer idioma; inclusão em fonograma ou produção audiovisual; distribuição; utilização, direta ou indireta, mediante execução musical; emprego de alto-falante ou de sistemas análogos; radiodifusão sonora ou televisiva; captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva; sonorização ambiental; exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado; emprego de satélites artificiais; inclusão em base de dados, armazenamento em computador, microfilmagem e demais formas de arquivamento do gênero; quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

Por ser expressão de minha livre e espontânea vontade, firmo este termo sem que nada haja, no presente ou no futuro, a ser reclamado a título de direitos autorais, conexos ou qualquer outro, ficando eleito o Foro Central da Comarca da Capital do Rio de Janeiro para dirimir eventuais questões suscitadas pelo presente termo.

## **ANEXO C**

### **TERMO DE CESSÃO GRATUITA DE IMAGEM PARA DIVULGAÇÃO**

**Eu, [Nome completo]**, inscrito(a) no CPF/ME sob o n.º [•], portador(a) da identidade n.º [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], neste ato representando e assistindo o(a) menor

[•], inscrito(a) no CPF/ME sob o nº [•], portador(a) da identidade nº [•], residente à [•], [Estado] – [Cidade], CEP [•], doravante denominado **CEDENTE**, AUTORIZA, de forma gratuita ao **OPERADOR NACIONAL DO SISTEMA ELÉTRICO - ONS**, pessoa jurídica de direito privado, constituído sob a forma de associação civil sem fins lucrativos, autorizado a executar as atividades de coordenação e controle da operação da geração e da transmissão de energia elétrica no Sistema Interligado Nacional - SIN e as atividades de previsão de carga e planejamento da operação do Sistema Isolado - SISOL nos termos do art. 13 da Lei nº 9.648, de 27 de maio de 1998, e do Decreto nº 5.081, de 14 de maio de 2004, com sede em Brasília – DF, no SIA SUL, Área de Serviços Públicos – Lote A, Edifício CNOS, inscrito no CNPJ/ME sob o nº 02.831.210/0001-57 e Escritório Central na Cidade do Rio de Janeiro - RJ, na Rua Júlio do Carmo, nº 251 – Cidade Nova, doravante denominado **CESSIONÁRIO**, nos termos do inciso X, do art. 5º da Constituição Federal do Brasil, com observância à Lei 8.069/1990, a utilizar sua imagem obtida por fotografias ou filmagens nas atividades públicas promovidas pelo **CESSIONÁRIO**, no âmbito da 1ª edição do Gamethons, realizado do dia 06 de março de 2023 ao dia 08 de agosto de 2023, ou fotografias ou filmagens em situações privadas ou reservadas, para fins de divulgação, testemunho de experiências ou de colaboração com as atividades do **CESSIONÁRIO**, registro histórico, ou qualquer outro fim, cujo uso pode se dar através de divulgação pública ou privada, sempre gratuita, compreendendo, sem restrições, revistas, outdoors, jornais, fôlderes, páginas da internet, vídeos, cartazes, painéis, gravuras e outros meios de comunicação.

Fica o **CESSIONÁRIO** desde já autorizado a ceder os presentes direitos a outras entidades e organizações, total ou parcialmente, sem a necessidade de notificação ou interpelação do(a) **CEDENTE**.

Por ser expressão de minha livre e espontânea vontade, firmo este termo sem que nada haja, no presente ou no futuro, a ser reclamado a título de direitos autorais, conexos ou qualquer outro, ficando eleito o Foro Central da Comarca da Capital do Rio de Janeiro para dirimir eventuais questões suscitadas pelo presente termo.

**PARA ASSINATURA DOS RESPONSÁVEIS PELOS ESTUDANTES  
ANEXAR NO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO**

Eu, \_\_\_\_\_, inscrito(a)  
no CPF/ME sob o nº \_\_\_\_\_, portador(a) da identidade nº  
\_\_\_\_\_, residente à \_\_\_\_\_, na cidade  
\_\_\_\_\_, no estado \_\_\_\_\_, CEP  
\_\_\_\_\_, neste ato, representando e assistindo o(a) menor  
\_\_\_\_\_, inscrito(a) no CPF/ME sob  
o nº \_\_\_\_\_, portador(a) da identidade nº \_\_\_\_\_,  
residente à \_\_\_\_\_, na cidade \_\_\_\_\_, no estado  
\_\_\_\_\_, CEP \_\_\_\_\_, doravante denominado(a)  
**ESTUDANTE**, afirmo que li e estou de acordo com os termos (i) Termo de  
Consentimento para Tratamento de Dados Pessoais Lei Geral de Proteção de Dados  
Pessoais – LGPD (ii) Termo de Autorização de Uso de Obra - Direitos Autorais e (iii)  
Termo de Cessão Gratuita de Imagem para Divulgação, apresentados no edital oficial do  
programa GamethONS e disponíveis no site do programa ([www.gamethONS.com.br](http://www.gamethONS.com.br)).

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.