

D5.3

Programa de certificação de Professores STEAME

**PROCESSO STEAME PARA A CERTIFICAÇÃO**

**Declaração de exoneração de responsabilidade**

Financiado pela União Europeia. No entanto, os pontos de vista e opiniões expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.

***O PROCESSO***

A Certificação de Professores STEAME sob a forma de uma micro-credencial está disponível e é oferecida pela Federação Europeia de Academias de Formadores de Professores STEAME. Esta certificação é um dos componentes do projeto Academia STEAME. O **Processo para a Certificação** inclui o estudo dos 14 Módulos/Workshops que suportam o Quadro de Competências dos Professores STEAME, a colaboração com, pelo menos, outro professor em exercício ou professor estudante, a co-criação de um Plano de Aprendizagem e Criatividade STEAME e a implementação com os alunos. Após a conclusão das etapas do processo para a certificação, os candidatos devem apresentar um relatório à Academia Regional STEAME do seu país ou região (caso exista) ou, caso não exista uma academia regional, pode ser apresentado diretamente à Federação Europeia de Academias de Facilitadores de Professores STEAME. O relatório inclui reflexões sobre os elementos do módulo utilizados nas criações, o feedback dos alunos, a autoavaliação utilizando a rubrica de certificação STEAME, a declaração do nível de realização para cada descritor de competências, a apresentação de provas e a apresentação de uma declaração assinada por cada co-candidato, tal como consta do anexo 1. A candidatura *online* está disponível na página web oficial da Federação [(](http://www.federation-steame-academies.eu)www.federation-steame-academies.eu). Também está disponível um formulário de apresentação manual, se necessário, para preparação *off-line*. O formulário de candidatura manual é apresentado de seguida. Um exemplo de diploma de certificação é apresentado no anexo 2. O sistema de tutoria também está disponível na página web da Federação.



**A close-up of a logo

AI-generated content may be incorrect.**

[**www.federation-steame-academies.eu**](http://www.federation-steame-academies.eu)[**www.steame-academy.eu**](http://www.steame-academy.eu)

**Blue text on a black background

AI-generated content may be incorrect.**

**Certificação europeia para professores STEAME**

**sob a forma de uma micro-credencial**

**CANDIDATURA (Processo manual)**

**(MODELO DE RELATÓRIO)**

**NOME DOS CO-AUTORES CANDIDATOS (2 no mínimo):**

1.1.

| Nome |
| --- |
| Apelido |
| Disciplina que ensina ou pretende ensinar |
| Nível de ensino/ano que leciona ou espera lecionar: |
| Escola ou Universidade ou outro |
| Cidade e país: |
| Correio eletrónico |

1.2.

| Nome |
| --- |
| Apelido |
| Disciplina que ensina ou pretende ensinar |
| Nível de ensino/ano que leciona ou espera lecionar: |
| Escola ou Universidade ou outro |
| Cidade e país: |
| Correio eletrónico |

1.3.

| Nome |
| --- |
| Apelido |
| Disciplina que ensina ou pretende ensinar |
| Nível de ensino/ano que leciona ou espera lecionar: |
| Escola ou Universidade ou outro |
| Cidade e país: |
| Correio eletrónico |

(inserir mais quadros, se necessário)

**2. Título do Plano de Aprendizagem e Criatividade STEAME (Plano L&C) em co-autoria**

|  |
| --- |

**3. Anexar uma cópia do seu Plano L&C em pdf.**

Para cada módulo de aprendizagem na plataforma [www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu)  escreva os elementos que incorporou no seu Plano L&C. (Máximo de 50 palavras por módulo).

**Módulo 1:**

|  |
| --- |

**Módulo 2:**

|  |
| --- |

**Módulo 3:**

|  |
| --- |

**Módulo 4:**

|  |
| --- |

**Módulo 5:**

|  |
| --- |

**Módulo 6:**

|  |
| --- |

**Módulo 7:**

|  |
| --- |

**Módulo 8:**

|  |
| --- |

**Módulo 9:**

|  |
| --- |

**Módulo 10:**

|  |
| --- |

**Módulo 11:**

|  |
| --- |

**Módulo 12:**

|  |
| --- |

**Módulo 13:**

|  |
| --- |

**Módulo 14:**

|  |
| --- |

**4. Datas de implementação do plano L&C com os alunos**

|  |
| --- |

**5. Número de alunos que participaram na implementação**

|  |
| --- |

**6. Anexar fotografias e vídeos da implementação**

**7. Declaração de responsabilidade pelos materiais submetidos**

Cada candidato deve assinar e apresentar a declaração que consta no ANEXO 1.

**8. Relatar as reações dos alunos da escola utilizando as perguntas sugeridas. As respostas dos alunos devem ser anónimas.**

-As perguntas para os alunos são apresentadas no ponto 8.1

-Anexar dados em linhas no Excel a partir das respostas

-Escreva as suas reflexões sobre o feedback no espaço abaixo.

Professor/Candidato 1:

|  |
| --- |

Professor/Candidato 2:

|  |
| --- |

Professor/Candidato 3:

|  |
| --- |

Inserir mais candidatos, se necessário.

**8.1 Perguntas para os estudantes**

As perguntas podem ter resposta numa escala de 1 a 5, em que 1 = discordo totalmente e 5 = concordo totalmente

#### Área 1. Contextualização dos projetos STEAME (Competências 1, 2, 3)

* 1. O projeto estava relacionado com situações ou problemas da vida real no meu ambiente.
  2. Este projeto ajudou-me a compreender melhor como o conhecimento STEAME é aplicado na vida quotidiana ou em contextos profissionais.

#### Área 2. Aspetos metodológicos dos projetos STEAME (Competências 4, 5, 6)

* 1. As instruções fornecidas eram claras e suficientes para desenvolver o projeto com os meus colegas de forma independente e eficaz.
  2. As atividades e estratégias utilizadas pelo professor ajudaram-me a trabalhar em equipa e a desenvolver capacidades de resolução de problemas.

#### Área 3. Agência do estudante no Ensino STEAME PBL (Competências 7, 8, 9)

* 1. Tive a oportunidade de tomar decisões sobre a forma de abordar ou desenvolver o projeto.
  2. Este projeto ajudou-me a melhorar a minha capacidade de refletir sobre a minha própria aprendizagem.

#### Área 4. Sustentabilidade da PBL aplicada ao STEAME (Competências 10, 11, 12)

* 1. Este projeto aumentou o meu interesse em continuar no futuro a aprender sobre temas relacionados com o STEAME.
  2. Tive a oportunidade de partilhar os resultados do meu projeto com outros alunos, professores ou a comunidade.

**9. Responda abaixo como satisfaz os descritores de nível. Acrescente a sua resposta na coluna da direita**

## **Área 1: Contextualização dos projetos STEAME**

**Área 1. Rubrica de avaliação**

| **Competência / nível** | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** | **Auto-avalie o seu nível inserindo o código de 3 dígitos** | **Resposta de apoio dos candidatos**  **Máximo de 50 palavras por linha de critério** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competência 1.** Projetar e implementar projetos STEAME ligados ao contexto | Integração parcial dos projetos STEAME na cultura da escola, com algumas incoerências | 1.2.1  Os projetos STEAME estão totalmente integrados na cultura da escola, alinhando-se com as práticas e valores existentes | 1.3.1  Os projetos STEAME não são apenas integrados, mas são forças motrizes dentro da cultura escolar, inspirando inovação e melhoria contínuas |  |  |
| 1.1.2  Envolvimento ocasional de atores externos, com papéis e contribuições apenas vagamente definidos | 1.2.2  Envolvimento regular de intervenientes externos, com papéis claramente definidos e contribuições significativas para os projetos | 1.3.2  Colaboração com uma ampla gama de atores externos, levando a iniciativas e parcerias inovadoras que transcendem as fronteiras tradicionais |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 7 |  | 11 |  |  |
| **Competência 2.** Considerar padrões de educação formal em projetos STEAME | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 2.1.1.  Compreensão básica dos padrões de educação formal e tentativas de alinhar os projetos STEAME com eles | 2.2.1.  Compreensão básica dos padrões de educação formal e alinha os projetos STEAME com eles até certo ponto | 2.3.1.  Domínio excecional dos padrões de educação formal, incorporando-os perfeitamente na conceção e implementação de projetos |  |  |
| 2.1.2.  Os projetos STEAME têm conexões básicas com os padrões, mas carecem de alinhamento detalhado | 2.2.2.  Os projetos STEAME mostram alinhamento com os padrões, mas há lacunas ocasionais na cobertura de conteúdo | 2.3.2.  Os projetos são inovadores, pioneiros em novas abordagens de ensino e aprendizagem, alinhando-se simultaneamente com as normas |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 9 |  | 13 |  |  |
| **Competência 3.** Monotorização dos projetos STEAME e relatórios | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 3.1.1.  Capacidade limitada de prever potenciais desvios em projetos STEAME | 3.2.1.  Sólida capacidade de prever potenciais desvios de projetos STEAME e planos proativos para resolvê-los | 3.3.1.  Sólida capacidade de prever potenciais desvios, aplicando estratégias inovadoras e inovadoras para os abordar |  |  |
| 3.1.2.  Aplicação intuitiva de medidas básicas de monitorização | 3.2.2.  Capacidade de escolher a estratégia de monitorização mais adequada para cada projeto STEAME | 3.3.2.  Capacidade de escolher a estratégia de monitorização mais adequada para cada projeto STEAME e pode justificar a escolha |  |  |
| 3.1.3.  Capacidade de relatar informalmente o progresso dos projetos STEAME, fornecendo informações básicas | 3.2.3.  Fornecer relatórios abrangentes sobre o desenvolvimento de projetos STEAME, na medida em que incluem diferentes fontes de evidência e algum nível de análise | 3.3.3.  Fornecer relatórios abrangentes sobre o desenvolvimento de projetos STEAME, na medida em que incluem diferentes fontes de evidência e análise sistemática, fornecendo não apenas insights detalhados, mas também recomendações acionáveis para melhoria contínua |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 18 |  | 24 |  |  |

## **Área 2: Aspetos metodológicos dos projetos STEAME**

**Área 2. Rubrica de avaliação**

| **Competência / nível** | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** | **Auto-avalie o seu nível inserindo o código de 3 dígitos** | **Resposta de apoio dos candidatos**  **Máximo de 50 palavras por linha de critério** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competência 4.** Incorporar a aprendizagem em projetos STEAME verdadeiramente interdisciplinares | 4.1.1.  Os projetos integram pelo menos duas disciplinas STEAME com interação limitada entre disciplinas STEAME | 4.2.1.  Os projetos integram duas ou mais disciplinas STEAME com interação entre disciplinas STEAME | 4.3.1  Os projetos integram duas ou mais disciplinas STEAME com interações substanciais entre disciplinas STEAME |  |  |
| 4.1.2.  As disciplinas representadas no projeto, especialmente Artes e Empreendedorismo, agregam valor à aprendizagem dos alunos | 4.2.2.  As disciplinas representadas no projeto, especialmente Artes e Empreendedorismo, agregam muito valor ao aprendizado dos alunos | 4.3.2.  O projeto mostra uma compreensão aprofundada das disciplinas nele representadas, especialmente Artes e Empreendedorismo, e elas são abordadas de uma forma que agrega muito valor à aprendizagem dos alunos |  |  |
| 4.1.3.  Os projetos mostram sinais de envolvimento dos alunos na conceção, desenvolvimento e construção de soluções práticas para um problema | 4.2.3  Os projetos mostram um nível moderado de envolvimento dos alunos na conceção, desenvolvimento e construção de soluções práticas para um problema | 4.3.3.  Os projetos mostram um nível moderado de envolvimento dos alunos na conceção, desenvolvimento e construção de soluções práticas para um problema |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 21 |  | 27 |  |  |
| **Competência 5.** Orientar a aprendizagem dos alunos em projetos STEAME | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 5.1.1.  Tentativas básicas de melhorar a aprendizagem dos alunos através de atividades semelhantes a projetos | 5.2.1  Uso proficiente de uma variedade de técnicas de andaimes para apoiar a aprendizagem dos alunos em projetos STEAME | 5.3.1.  Domínio de diversas técnicas de suporte, proporcionando um apoio altamente eficaz à aprendizagem dos alunos em projetos STEAME |  |  |
| 5.1.2.  As estratégias de suporte têm um âmbito limitado e podem não apoiar eficazmente todos os alunos | 5.2.2.  As estratégias de suporte são adaptadas às necessidades individuais e de grupo, garantindo um apoio eficaz a todos os alunos | 5.3.2.  As estratégias de suporte são personalizadas, diferenciadas e perfeitamente integradas nos projetos STEAME, promovendo altos níveis de envolvimento e compreensão dos alunos |  |  |
| 5.1.3.  Adaptabilidade limitada na resposta às diversas necessidades de aprendizagem dos alunos | 5.2.3.  Adaptabilidade na resposta a desafios, ajustando métodos de andaimes com base no progresso e feedback dos alunos | 5.3.3.  Excecional adaptabilidade e sensibilidade às diversas necessidades dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem inclusivo e estimulante para todos os alunos |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 24 |  | 30 |  |  |
| **Competência 6.** Apoiar projetos STEAME com o ambiente e os recursos de aprendizagem adequados | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 6.1.1.  Os projetos incluem atividades colaborativas básicas dentro da sala de aula, como discussão em grupo, revisão por pares ou quebra-cabeças | 6.2.1.  Os projetos incluem atividades colaborativas diversificadas e bem estruturadas que se alinham com os objetivos de aprendizagem e envolvem todos os alunos | 6.3.1.  Os projetos STEAME são enquadrados num ambiente de aprendizagem transformador onde a colaboração é um aspeto fundamental, fomentando a criatividade, o pensamento crítico e o apoio mútuo entre alunos, professores e outras organizações |  |  |
| 6.1.2.  As atividades colaborativas têm algum nível de profundidade ou integração com o currículo | 6.2.2.  Os projetos promovem o trabalho em equipa, a comunicação e a capacidade de resolução de problemas entre os alunos, facilitando um ambiente colaborativo positivo e inclusivo | 6.3.2.  Os projetos promovem o trabalho em equipa, a comunicação e a capacidade de resolução de problemas entre os alunos, entre grupos de alunos e o professor, bem como entre os alunos e outros atores fora da escola, facilitando assim um ambiente colaborativo positivo e inclusivo |  |  |
| 6.1.3.  Demonstrar vontade de aprender e explorar a colaboração com outros professores e/ou organizações fora da escola, embora a implementação possa ser limitada | 6.2.3.  Envolver as partes interessadas, como pais, especialistas ou membros da comunidade, para enriquecer as experiências de aprendizagem colaborativa e ampliar as perspetivas dos alunos | 6.3.3.  Colaborar ativamente com uma ampla gama de partes interessadas, promovendo parcerias, organizando eventos colaborativos e criando uma rede de apoio que melhora as experiências e oportunidades de aprendizagem dos alunos |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 27 |  | 33 |  |  |

## **Área 3: Agência do estudante no ensino STEAME PBL**

**Área 3. Rubrica de avaliação**

| **Competência / nível** | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** | **Auto-avalie o seu nível inserindo o código de 3 dígitos** | **Resposta de apoio dos candidatos**  **Máximo de 50 palavras por linha de critério** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competência 7.** Envolver os alunos em projetos STEAME | 7.1.1.  Envolver parcialmente os alunos na determinação do projeto a desenvolver | 7.2.1.  Envolver substancialmente os alunos na determinação do projeto a desenvolver | 7.3.1.  Envolver muito substancialmente os alunos na determinação do projeto a desenvolver |  |  |
| 7.1.2.  Identificar até certo ponto os interesses dos alunos em torno dos projetos STEAME | 7.2.2.  Identificar até certo ponto os interesses dos alunos em torno do STEAME com uma variedade de métodos e técnicas | 7.3.2.  Identificar e organizar os interesses dos alunos em torno do STEAME com uma vasta gama de métodos e técnicas |  |  |
| 7.1.3.  Ouvir parcialmente as sugestões dos alunos | 7.2.3.  Considerar as sugestões dos alunos em algumas partes do projeto | 7.3.3.  Considerar proactivamente as sugestões dos alunos para o projeto e ajudar a estruturá-las |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 30 |  | 36 |  |  |
| **Competência 8.** Promover a autorregulação e metacognição dos alunos em projetos STEAME | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 8.1.1.  Planear alguns pontos de verificação para incentivar a reflexão geral ao longo do projeto | 8.2.1.  Planear e definir alguns pontos de verificação para incentivar a reflexão sobre alguns aspetos do projeto ao longo dele | 8.3.1.  Planear e definir alguns pontos de verificação para incentivar a reflexão produtiva sobre todos os aspetos importantes do projeto ao longo dele |  |  |
| 8.1.2.  Partilhar critérios de avaliação com os alunos após o início do projeto | 8.2.2.  Partilhar atempadamente os critérios de avaliação com os alunos | 8.3.2.  Construir em conjunto e partilhar atempadamente os critérios de avaliação com os alunos |  |  |
| 8.1.3.  Promover a reflexão sobre o progresso da aprendizagem no final do projeto | 8.2.3.  Promover a reflexão sobre o progresso da aprendizagem durante o progresso do projeto e dar feedback aos alunos | 8.3.3.  Promover a reflexão sobre o progresso da aprendizagem durante o progresso do projeto, dando feedback aos alunos e dando tempo para novas metacognições e transferência de regulação da aprendizagem |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 33 |  | 39 |  |  |
| **Competência 9.** Envolver e orientar para apoiar a aprendizagem | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 9.1.1.  Conectar projetos STEAME ao domínio emocional dos alunos | 9.2.1.  Conectar os projetos STEAME ao domínio emocional e aos valores morais dos alunos | 9.3.1.  Conectar os projetos STEAME ao universo emocional e aos valores morais dos alunos de uma forma inesperada |  |  |
| 9.1.2.  Definir alguns pontos de controlo durante o projeto | 9.2.2.  Orientar os alunos na definição de alguns pontos de controlo durante o projeto | 9.3.2.  Orientar os alunos na definição de pontos de controlo durante o projeto de forma sistemática, proporcionando também espaços sociais de debate e discussão do desenvolvimento do projeto |  |  |
| 9.1.3.  Promover um ambiente de trabalho onde os alunos possam expressar-se, mas as suas opiniões e sugestões não sejam consideradas | 9.2.3.  Promover um ambiente de trabalho onde os alunos possam expressar-se e as suas opiniões e sugestões sejam consideradas | 9.3.3.  Promover e gerir um ambiente seguro onde todas as vozes são ouvidas e respeitadas de forma democrática |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 36 |  | 42 |  |  |

## **Área 4: Sustentabilidade da PBL aplicada ao STEAME**

**Área 4. Rubrica de avaliação**

| **Competência / nível** | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** | **Auto-avalie o seu nível inserindo o código de 3 dígitos** | **Resposta de apoio dos candidatos**  **Máximo de 50 palavras por linha de critério** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competência 10.** Refletir sobre o desempenho como formador de um projeto STEAME | 10.1.1.  Refletir intuitivamente sobre o papel docente nos projetos STEAME | 10.2.1.  Refletir sobre o papel docente nos projetos STEAME com sentido de propósito | 10.3.1.  Refletir sobre o papel docente nos projetos STEAME com sentido de propósito, de forma sistemática |  |  |
| 10.1.2.  Ter em conta os aspetos negativos do desempenho anterior na definição de novos projetos STEAME | 10.2.2.  Ter em conta aspetos negativos, positivos e neutros do desempenho anterior na definição de novos projetos STEAME | 10.3.2.  Levar em consideração aspetos negativos, positivos e neutros do desempenho anterior ao definir novos projetos STEAME e outros aspetos que desempenharam um papel e podem ser resolvidos |  |  |
| 10.1.3  Envolver os alunos na reflexão e avaliação crítica dos projetos STEAME entregues | 10.2.3.  Envolver alunos e outros professores na reflexão e avaliação crítica dos projetos STEAME entregues | 10.3.3.  Envolver alunos, outros professores e outras partes interessadas na reflexão e avaliação crítica dos projetos STEAME entregues |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 39 |  | 45 |  |  |
| **Competência 11.** Aplicar criatividade e inovação em projetos STEAME | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 11.1.1.  Consciência de que os projetos STEAME não são inovadores por natureza, mas que é necessário pensar fora da caixa para garantir o seu valor acrescentado | 11.2.1.  Pensar fora da caixa para garantir o valor acrescentado dos projetos STEAME | 11.3.1.  Pensar fora da caixa e estabelecer mecanismos que garantam o valor acrescentado e a sustentabilidade dos projetos STEAME |  |  |
| 11.1.2.  Abertura para incorporar mudanças e modificações na conceção, implementação ou avaliação de projetos STEAME | 11.2.2.  Incorporar parcialmente alterações na conceção, implementação ou avaliação de projetos STEAME | 11.3.2.  Rever e incorporar sistematicamente mudanças e inovações tanto na conceção como na implementação e avaliação de projetos STEAME |  |  |
| 11.1.3.  Utilizar ferramentas, recursos ou métodos inovadores de uma forma intuitiva | 11.2.3.  Utilizar ferramentas, recursos ou métodos inovadores de forma fundamentada | 11.3.3.  Procurar e utilizar proactivamente ferramentas, recursos ou métodos inovadores de forma fundamentada e para a melhoria constante do processo de aprendizagem |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 42 |  | 48 |  |  |
| **Competência 12.** Continuar a aprender sobre os projetos STEAME e partilhar conhecimento | **Nível 1** | **Nível 2** | **Nível 3** |  |  |
| 12.1.1.  Dominar os conhecimentos disciplinares e pedagógicos recebidos na formação inicial | 12.2.1.  Participar moderadamente em espaços de formação docente que complementem os conhecimentos disciplinares e pedagógicos recebidos na formação inicial | 12.3.1.  Demonstrar um compromisso com a formação contínua e participar em espaços de formação |  |  |
| 12.1.2.  Partilhar a função docente com outro colega da escola | 12.2.2.  Promover e participar em equipas de trabalho interdisciplinares sobre projetos STEAME dentro da escola | 12.3.2.  Promover experiências de trabalho colaborativo sobre projetos STEAME dentro e fora da escola, com colegas, especialistas, etc. |  |  |
| 12.1.3.  Reconhecer a importância de fazer parte das comunidades e participar ocasionalmente | 12.2.3.  Reconhecer a importância de fazer parte das comunidades e de nelas participar frequentemente | 12.3.3.  Envolver e promover espaços de interação com outros professores, comunidades de prática, etc. |  |  |
| **Pontuação mínima-máxima** | 45 |  | 51 |  |  |
| **PONTUAÇÃO TOTAL GLOBAL** |  |  |  |  |  |

**Pontuação mínima global: 331, Pontuação máxima global: 399**

**ANEXO 1**

**DECLARAÇÃO DE RESPONSABILIDADE PELO MATERIAL APRESENTADO (obrigatória para todos os candidatos)**

Eu, abaixo assinado, declaro que todas as informações fornecidas no presente formulário de candidatura e relatório, incluindo o Plano de Aprendizagem e Criatividade (L&C) em anexo, fotografias, vídeos e documentação de apoio, são exatas e verdadeiras, tanto quanto é do meu conhecimento.

Adicionalmente, confirmo que sou o único responsável pelo conteúdo e originalidade dos materiais apresentados, incluindo, entre outros, o conteúdo escrito, a documentação visual e quaisquer meios de comunicação associados. Afirmo que foram obtidas todas as autorizações e consentimentos necessários para a utilização e publicação de fotografias e vídeos, quando aplicável, em conformidade com as diretrizes do processo de certificação STEAME.

Reconheço que os materiais apresentados podem ser utilizados pelos organizadores para efeitos de avaliação e divulgação, respeitando os termos descritos nas diretrizes de candidatura.

**Nome completo:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Assinatura:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Data:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ANEXO 2**

**MODELO DE DIPLOMA DE CERTIFICAÇÃO**

