

Do Campo às Cidades, Empreender para Transformar

MANUAL

Edição 2025/2026

EXPEDIENTE

JOÃO AZEVÊDO LINS FILHO
GOVERNADOR

LUCAS RIBEIRO NOVAIS DE ARAÚJO
VICE-GOVERNADOR

JOSÉ WILSON SANTIANO FILHO
SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

JOSÉ EDILSON DE AMORIM
SECRETÁRIO EXECUTIVO DE GESTÃO PEDAGÓGICA

POLLYANA LORETTO MEIRA
SECRETÁRIA EXECUTIVA DE ADMINISTRAÇÃO, DE SUPRIMENTOS E LOGÍSTICA

ERIVONALDO ALVES DA SILVA
SECRETÁRIO EXECUTIVO DE COOPERAÇÃO COM OS MUNICÍPIOS

ANTÔNIO GUEDES RANGEL JUNIOR
PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE APOIO À PESQUISA DO ESTADO DA PARAÍBA

NEILZE CORREIA DE MELO CRUZ
GERENTE EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO E PROTAGONISMO ESTUDANTIL

JOSEMAR MEDEIROS DA SILVA
GERENTE OPERACIONAL DE EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, PROJETOS CULTURAIS, ESPORTIVOS E OLIMPÍADAS ESTUDANTIS

ROMÁRIO FARIAS PEDROSA DOS SANTOS
GERENTE OPERACIONAL PARA A PROMOÇÃO, ARTICULAÇÃO E MOBILIZAÇÃO ESTUDANTIL

EQUIPE DO OUSE CRIAR

REMO PEIXOTO DANTAS
MARIA AUGUSTA ANDRADE DA SILVA
ERIKA DE ALMEIDA FERREIRA
MARYJANE DA COSTA PEREIRA
TÉRCIO MAURICIO DA SILVA NASCIMENTO

EDITORIAL E REVISÃO

DAVID LUCAS PEREIRA DA SILVA
LUIS HENRIQUE XAVIER DE CARVALHO
REMO PEIXOTO DANTAS
MARIA AUGUSTA ANDRADE DA SILVA

DESIGN E DIAGRAMAÇÃO

DAVID LUCAS PEREIRA DA SILVA
LUIS HENRIQUE XAVIER DE CARVALHO

O que é o Programa Ouse Criar?

- Um programa estadual que une educação, inovação e empreendedorismo para os estudantes do Ensino Médio da rede estadual da Paraíba.
- Criado pela Lei Estadual nº 11.535/2019, com apoio da SEE/PB e da FAPESQ/PB.
- Objetivo central: incentivar os estudantes a identificarem problemas reais em suas comunidades e desenvolverem soluções inovadoras que podem se transformar em projetos de impacto social, cultural, tecnológico e econômico.
- Visa aproximar a escola das demandas sociais locais, promovendo protagonismo estudantil, o empreendedorismo e o uso de ferramentas científicas e tecnológicas.
- Público prioritário: estudantes da 1ª série do Ensino Médio parcial, Médio Integral, Médio Integral Técnico, com atenção especial a escolas de comunidades Quilombolas, Indígenas, Ciganas, do Campo, das Águas e das Florestas.

Exemplos de Projetos por Público Prioritário

Escolas Quilombolas

Resgate e Valorização da Cultura Quilombola

Criação de equipes como foco no artesanato, culinária e música quilombola, etc.

Desenvolvimento de aplicativo ou catálogo digital para divulgar produtos artesanais produzidos pela comunidade.

Hortas comunitárias orgânicas com técnicas tradicionais e tecnológicas de irrigação e fertilização.

ODS relacionados: ODS 8 (Trabalho decente), ODS 11 (Cidades sustentáveis), ODS 10 (Redução das desigualdades).

Escolas Indígenas

Tecnologia a Favor dos Saberes Tradicionais

Criação de uma cartilha digital bilíngue (português + língua indígena) com histórias, lendas e saberes tradicionais.

Projeto de aplicativos para auxiliar no manejo sustentável de sementes e plantas medicinais da comunidade.

Produção de artesanato indígena aliado a estratégias de e-commerce (venda online).

ODS relacionados: ODS 4 (Educação de qualidade), ODS 12 (Consumo e produção responsáveis), ODS 15 (Vida terrestre).

Escolas Ciganas

Empreendedorismo Cultural Cigano

Produção de documentário ou série digital sobre a cultura cigana para combater preconceitos e promover a inclusão.

Criação de uma linha de roupas e acessórios inspirados em elementos da cultura cigana.

Oficinas de música e dança ciganas com apresentações em feiras escolares ou municipais.

ODS relacionados: ODS 5 (Igualdade de gênero), ODS 8 (Trabalho decente), ODS 10 (Redução das desigualdades).

Escolas do Campo, das Águas e das Florestas

Inovação na Agricultura Familiar

Desenvolvimento de sistemas de irrigação sustentável com captação de água da chuva.

Criação de biofertilizantes a partir de resíduos orgânicos locais.

Projeto de compostagem comunitária para reduzir lixo e gerar adubo para plantações.

Soluções para Recursos Hídricos e Pesca Sustentável

Criação de filtros caseiros de baixo custo para purificação da água.

Aplicativo para monitorar a pesca artesanal e conectar pescadores aos compradores locais.

Projeto de preservação dos rios e lagoas com ações educativas e coleta seletiva.

Economia Verde e Conservação Ambiental

Criação de produtos naturais (óleos, sabonetes, fitoterápicos) a partir de plantas nativas.

Projeto de reflorestamento com viveiros escolares de mudas.

Desenvolvimento de trilhas ecológicas guiadas pelos estudantes, unindo turismo sustentável e educação ambiental.

ODS relacionados: ODS 2 (Fome zero), ODS 13 (Ação contra mudança global do clima), ODS 15 (Vida terrestre).

ODS relacionados: ODS 6 (Água potável e saneamento), ODS 14 (Vida na água), ODS 12 (Consumo e produção responsáveis).

ODS relacionados: ODS 13 (Ação climática), ODS 15 (Vida terrestre), ODS 8 (Trabalho decente e crescimento econômico)

 OBJETIVOS **DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**



Dica para os professores

Na hora de orientar as equipes, incentive os estudantes a pensarem em problemas reais da comunidade e propor soluções simples, criativas e viáveis. Não precisa ser algo caro ou altamente tecnológico: muitas vezes, uma solução acessível e bem estruturada tem grande impacto.

Quem pode participar? (Edital – Disposições Preliminares)

Cada equipe deve ter:

- Um professor(a) mentor(a): responsável pela equipe, pelo acompanhamento e pela gestão do recurso.
- Um professor(a) suplente: substitui o mentor se necessário e apoiar nas atividades.
- Até 3 estudantes da 1ª série do Ensino Médio: precisam estar regularmente matriculados e ter média mínima 7,0 em Português e Matemática no 9º ano.

Observações importantes:

Todos devem ser da mesma escola.

A escola pode inscrever mais de uma equipe, **mas nenhum estudante ou professor pode participar de mais de uma equipe.**

A participação é voluntária, mas conta como enriquecimento curricular e fortalece o vínculo escola-comunidade.

Como funciona o Programa?

(Edital – Fases do Programa)

São 2 fases principais:

Fase 1 – Criatividade (2025)

Duração: segundo semestre de 2025.

Atividades:

Oficinas presenciais e/ou online de criatividade e inovação.

Identificação de problemas locais ligados aos ODS da ONU (ex.: fome, saúde, meio ambiente, igualdade de gênero).

Proposição de soluções criativas e inovadoras.

Elaboração de um pré-projeto + gravação de um pitch (apresentação curta e objetiva).

Resultado esperado: um pré-projeto estruturado, contendo justificativa, objetivos, metodologia e resultados esperados.

Fase 2 – Empreendedorismo (2026)

Duração: primeiro semestre de 2026.

Atividades:

Pesquisa aprofundada e desenvolvimento do Produto Mínimo Viável (PMV).

Pré-incubação no Parque Tecnológico Horizontes da Inovação (PTHI).

Participação em eventos como Demoday (apresentação para avaliadores) e Ouse ExpoConecta (feira de exposição).

Resultado esperado: um protótipo funcional ou solução aplicável, com potencial de transformar a realidade da comunidade.

Como fazer a inscrição? (Edital – Item 6)

Quem escreve: o professor mentor.

Onde: Plataforma SIGFAPESQ →
<https://sigfapesq.ledes.net>

- Documentos obrigatórios (em PDF): (Ficar atento nas etapas conform edital)
- RG ou CNH (frente e verso)
- CPF
- Comprovante de residência (até 3 meses)
- Declaração escolar de cada estudante (Anexo VI)
- Declaração de vínculo do mentor e suplente (Anexo II)
- Termo de aceite do suplente (Anexo III)
- Termo de uso de imagem (Anexo IV ou V)
- Vídeo de 3 a 5 minutos, respondendo:

Link de Inscrição:

<https://fapesq.rpp.br/editais/editais-2025/26-08-25-edital-50-2025-see-fapesq-pb-selecao-de-equipes-para-o-programa-ouse-criar.pdf>

Mais informações:

<https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao/programas/ouse-criar>

Qual problema da comunidade foi identificado?

- Com qual ODS está relacionado?
- Qual a solução proposta?
- Como ela melhora a vida das pessoas?

Atenção

- Não é permitido enviar documentos após o prazo.
- A inscrição só é válida se todos os documentos forem anexados.
- Digitalizações ilegíveis ou com rasuras não serão aceitas.

Como será a seleção? (Edital – Item 7)

Etapas do processo:

- Homologação da inscrição → conferência dos documentos.
- Avaliação do vídeo → análise classificatória.

Critérios de avaliação (máx. 100 pontos):

- Criatividade: até 25 pontos
- Inovação: até 25 pontos
- Qualidade técnica: até 25 pontos
- Viabilidade/diferencial da proposta: até 25 pontos

 Exemplo:

Se a equipe apresenta uma ideia inovadora para reciclagem, mas sem viabilidade técnica, pode perder pontos neste critério.

Critérios de desempate:

- Maior nota em “Viabilidade/diferencial”
- Depois em “Qualidade técnica”
- Depois em “Inovação”
- Por fim em “Criatividade”

Aporte Financeiro (Edital – Item 9)

- Valor: R\$12.000,00 por equipe (parcela única).
- Recebimento na conta do professor mentor (Bradesco ou NEXT, conta exclusiva e sem taxas),
OBS: Essa conta deverá ser aberta apenas para o pagamento do aporte, porém só após a equipe ser selecionada.

Uso permitido do aporte:

- Materiais de consumo (papelaria, insumos etc.)
- Passagens e hospedagens para eventos do Programa
- Serviços de terceiros (design, consultoria etc.)
- Equipamentos e material bibliográfico

 Proibido gastar com: salários, bolsas, taxas administrativas, contas de água/luz/internet, obras de construção.

Exemplo:

Pode-se comprar notebooks, impressoras, kits de prototipagem ou contratar serviços de design. Mas não pode pagar bolsas para os alunos.

Responsabilidades do Professor Mentor (Edital – Item 11)

Responsável legal pelo projeto e pelo recurso financeiro.

Entregar:

- Relatório Técnico Final (30 dias após o fim).
- Prestação de Contas Financeira (com notas fiscais, comprovantes etc.).
- Garantir que as reuniões da equipe ocorram na escola, com ata assinada pela gestão.
- Manter 75% de participação da equipe em atividades obrigatórias.
- Estar disponível para prestar informações à SEE/FAPESQ.

Responsabilidades da Equipe (Edital – Item 10)

- Participar das oficinas e formações.
- Estar presente nas atividades de pré-incubação no PTHI.
- Comparecer a eventos como Demoday e ExpoConecta.
- Cumprir prazos de entrega e metas estipuladas.

Recursos (Edital – Item 8)

- Podem ser interpostos apenas por erros formais (ex.: erro de digitação em nomes ou resultados).
- Devem ser feitas somente via SIGFAPESQ ou e-mail: ousecriar@see.pb.gov.br.
- Não é possível incluir documentos novos nessa fase.
- Os prazos para recursos estão no cronograma (item 4).

10. Resultados (Edital – Itens 9 e 10)

- Publicados no site da FAPESQ: www.fapesq.rpp.br
- Também divulgados no Site do Ouse Criar: <https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao>
- A lista final trará apenas o nome da equipe e classificação (sem dados pessoais, em respeito à LGPD).

Resumo Rápido para Professores

- Cada equipe = 1 prof. mentor + 1 suplente + até 3 alunos (1ª série).
- Documentos + vídeo obrigatórios.
- Seleção: análise de documentos + vídeo.
- 50 equipes serão selecionadas.
- Cada equipe recebe R\$12.000,00 para desenvolver seu projeto.
- Participação mínima de 75% nas atividades.
- Entrega de relatório técnico e prestação de contas obrigatória.



Edital 50/2025 Ouse Criar



Página Ouse Criar



