



REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE PROGRAMAÇÃO

INFORMAÇÕES GERAIS

Data: 14 de outubro

Horário: 13h00 às 17h30

Local: CECM Monteiro Lobato – Umuarama

OBJETIVO

O Campeonato de Programação visa promover o aprendizado em tecnologia entre os alunos, estimulando a criatividade e a resolução de problemas, bem como fortalecer o desenvolvimento de habilidades técnicas e socioemocionais, além de divulgar trabalhos produzidos pelos estudantes durante o ano.

Por meio dessa atividade, buscamos não apenas promover um ambiente competitivo saudável, mas também criar uma rede de apoio e compartilhamento de conhecimento entre os estudantes.

O evento pretende inspirar os participantes a explorar novas abordagens e soluções tecnológicas, contribuindo assim para sua formação como cidadãos mais críticos, engajados e preparados para os desafios do futuro.

INSCRIÇÕES E ELEGIBILIDADE

Podem participar alunos regularmente matriculados nas escolas estaduais jurisdicionadas do NRE Umuarama. Cada competidor poderá inscrever apenas um projeto e deverá indicar um professor-orientador, o qual deverá estar presente caso o projeto seja selecionado para a final, que ocorrerá no dia 14 de outubro de 2026. As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas até o dia 30 de setembro 2026 exclusivamente pelo site oficial do CROPE: www.cropeumuarama.com.br

Não serão aceitas inscrições por outros meios fora do site oficial.



DO TEMA E DAS REGRAS DE DESENVOLVIMENTO

TEMA:

Para esse ano o tema do desenvolvimento é livre.

O tema, apesar de livre, deve atender a tais requisitos:

- **Abordagem ética:** *É imprescindível que a temática da obra respeite os direitos humanos fundamentais e trate de assuntos sensíveis com o devido rigor ético, evitando a banalização do sofrimento humano.*
- **Diretrizes:** *O projeto deve abster-se de conteúdos que violem os direitos humanos e/ou direitos autorais, e/ou que abordem temas delicados sem a devida contextualização e responsabilidade social.*

REGRAS DE DESENVOLVIMENTO

Os trabalhos inscritos, denominados nesse regulamento como **projetos** devem ser desenvolvidos no formato de jogos/histórias interativas, portanto, apenas esse formato será considerado para avaliação pela banca.

O projeto deve ser autoral, com código fonte auditável e desenvolvido seguindo as boas práticas de programação, sendo limpo, modular de fácil manutenção.

As linguagens permitidas para a criação do projeto são:

- Scratch;
- JavaScript (p5.js);
- HTML, CSS e JavaScript;

Todas as linguagens concorrerão em categoria única, ficando a critério do participante a opção por qual usar, ou a combinação delas.



DO ENVIO E AVALIAÇÃO DOS TRABALHOS

DO ENVIO

Os projetos deverão ser enviados até o prazo estipulado nesse regulamento da seguinte forma:

Para projetos feitos no Scratch:

- Deverão ser submetidos pelo link público do projeto do próprio Scratch (Ex: <https://scratch.mit.edu/projects/1234567890>) **sem remix**, **com a opção de compartilhamento habilitada**, caso sejam utilizados sprites, sons e músicas de terceiros, essas devem ser livres de direitos autorais e com a fonte indicada na documentação.

Para projetos feitos usando p5.js ou projetos HTML:

- Deverão ser submetidos pelo link público do repositório do GitHub (Ex: <https://github.com/usuario/repositorio>) **configurado como público e com o link do GitHub Pages ou Vercel declarado e funcional no about**, caso sejam utilizados sprites, sons e músicas de terceiros, essas devem ser livres de direitos autorais e com a fonte indicada na documentação.

AVALIAÇÃO DOS TRABALHOS

1. Primeira Etapa (Triagem Técnica): Os projetos enviados passarão por uma banca avaliadora que classificará até 5 (cinco) projetos finalistas para se apresentarem no dia 14 de outubro 2026. Caso surjam dúvidas sobre código-fonte, autoria ou objetivo, a banca poderá solicitar uma conferência via videochamada com o competidor e o professor-orientador.

O resultado da primeira etapa será divulgado no dia **07 de outubro de 2026**.



2. Segunda Etapa (Apresentação Final no Evento): No dia 14 de outubro 2026, os finalistas apresentarão seus projetos ao público. Avaliadores credenciados utilizarão uma ficha oficial pontuando os seguintes critérios (notas de 1 a 10):

- Usabilidade e Experiência do Usuário (facilidade de uso e navegação);
- Inovação e Criatividade da Solução (originalidade);
- Qualidade Técnica e Execução (ausência de erros e lógica de programação);
- Apresentação e Domínio do Aluno sobre o Projeto (autoria do projeto).

A pontuação final determinará a classificação do 1º ao 5º lugar.

CONDUTA DOS PROFESSORES E COMPETIDORES

- Todo trabalho deve ser desenvolvido exclusivamente pelo estudante, sob orientação do professor.
- Os professores-orientadores poderão auxiliar na instalação e configuração inicial dos equipamentos na área de exposição (período de testes).
- Assim que iniciada a votação/avaliação, os professores deverão permanecer fora do espaço delimitado de apresentação. A interferência direta do professor durante as avaliações poderá resultar em perda de pontos ou desclassificação do competidor.
- **Cada equipe/estudante é responsável por trazer o computador/notebook necessário para a exibição de seu projeto no dia da final (caso necessite de apoio de infraestrutura do NRE, deve avisar com antecedência).**



CRONOGRAMA DO DIA DA COMPETIÇÃO

HORÁRIO	ATIVIDADE
13h00	Abertura do evento
14h00	Montagem dos projetos
14h30 – 16h30	Apresentação e votação dos avaliadores
16h30 – 17h00	Contagem dos votos
17h00	Premiação e cerimônia de encerramento

PENALIDADES

Serão desclassificados projetos que:

- ✓ Usarem linguagem de programação que não está relacionada neste regulamento;
- ✓ Projetos plagiados de outros;
- ✓ Competidor que desrespeitar o espírito esportivo;
- ✓ Projetos que não atendam aos itens descritos neste regulamento;
- ✓ Projetos realizados pelos professores;
- ✓ Projetos que façam apologia violação de direitos humanos.

PREMIAÇÕES

- ✓ Primeiro, segundo e terceiro colocados na apuração dos votos no dia da competição receberão como prêmio: Troféu, medalha e certificado.
- ✓ Quarto e quinto colocados na apuração dos votos no dia da competição receberão como prêmio: Medalha e certificado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os participantes devem respeitar as normas de segurança e manter um comportamento adequado (fair play) durante o evento. É proibido o uso de



materiais que não façam parte do propósito da competição. O descumprimento dessas regras poderá resultar na desclassificação do competidor.

Contamos com a colaboração de todos para garantir uma competição justa e segura.

Quaisquer situações não previstas neste regulamento serão avaliadas e decididas pela coordenação do evento.

CONTATO

Para mais informações, entre em contato com a Equipe da Programação Paraná através do e-mail: nreumr_programacao@educacao.pr.gov.br

Monte seu projeto, prepare seus algoritmos e venha nos mostrar do que é capaz!