



REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE PROGRAMAÇÃO

INFORMAÇÕES GERAIS

Data: 23 de setembro

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 23 de setembro de 2026. As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas até o dia 09/09/2026 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 23/09/2026. Caso surjam dúvidas sobre código-fonte, autoria ou objetivo, a banca poderá solicitar uma conferência via videochamada com o competidor e o professor-orientador.

2. Segunda Etapa (Apresentação Final no Evento): No dia 23/09/2026, 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

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!