

REGULAMENTO

O **Desafio Maker FECAP** é um concurso de caráter educacional, cultural e científico. É promovido pela **Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado – FECAP**, com sede na Av. da Liberdade, 532 – São Paulo/SP – CEP 01502-001, inscrita no CNPJ sob o nº 60.736.683/0001-71, doravante denominada ORGANIZADORA.

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 O Desafio Maker FECAP não possui fins comerciais nem envolve qualquer modalidade de sorte, sendo regido por critérios técnicos e pedagógicos de avaliação.

1.2 A iniciativa está alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU e busca promover a formação integral dos estudantes, estimulando o protagonismo juvenil, a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração.

2. OBJETIVOS

2.1 O Desafio Maker FECAP tem como objetivo geral estimular a criação de soluções tecnológicas e inovadoras, desenvolvidas por estudantes com base na cultura maker e nos princípios da abordagem STEAM.

2.2 A cultura maker baseia-se na aprendizagem prática e no princípio do “faça você mesmo”, promovendo a experimentação, a resolução de problemas e a construção colaborativa de soluções. Já a abordagem STEAM integra as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática de forma interdisciplinar, promovendo o pensamento crítico, a criatividade e a aplicação do conhecimento em situações do mundo real.

2.3 Entre os objetivos específicos, destacam-se:

- a) Incentivar o protagonismo juvenil e o trabalho em equipe por meio do desenvolvimento de projetos aplicados a contextos reais;
- b) Fomentar a articulação entre ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática no ambiente escolar;
- c) Promover a integração entre escolas públicas e privadas;
- d) Estimular a reflexão crítica sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU e sua aplicação prática;
- e) Valorizar a criatividade, a viabilidade técnica e o impacto social de projetos desenvolvidos por estudantes.

3. PÚBLICO-ALVO

3.1 Poderão participar do **Desafio Maker FECAP** estudantes regularmente matriculados entre o **9º ano do Ensino Fundamental** e a **3ª série do Ensino Médio**, de **escolas públicas ou privadas** de todo o território nacional.

3.2 As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 2 (dois) e no máximo, 5 (cinco) estudantes regularmente matriculados na mesma instituição de ensino, acompanhados por no mínimo, 1 (um) e no máximo, 3 (três) professores orientadores, igualmente vinculados à referida instituição.

3.3 Cada estudante poderá integrar apenas uma única equipe. Os professores orientadores poderão atuar junto a, no máximo, 2 (duas) equipes distintas, desde que possuam vínculo formal com todas as equipes às quais prestarem orientação.

3.4 As equipes vinculadas à ORGANIZADORA (FECAP) não concorrem às premiações gerais previstas neste regulamento, participando exclusivamente de uma **Fase Interna de Avaliação**, destinada aos estudantes regularmente matriculados na instituição.

3.4.1 A Fase Interna ocorrerá ao longo do ano letivo, sendo conduzida pela comissão organizadora e pelos docentes responsáveis, com base em critérios pedagógicos e técnicos próprios.

3.4.2 A avaliação poderá considerar, entre outros aspectos, a evolução do projeto, o desenvolvimento do protótipo, a fundamentação metodológica, a coerência com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e o desempenho da equipe durante o processo formativo.

3.4.3 Ao término da Fase Interna, será reconhecida como 1º lugar interno a equipe que obtiver o melhor desempenho geral, conforme os critérios estabelecidos pela comissão organizadora.

3.4.4 A equipe classificada em 1º lugar interno receberá premiação no valor de **R\$ 4.000 (quatro mil reais)**, além de medalhas e certificados individuais para todos os estudantes e professores orientadores. A participação no evento presencial ocorrerá exclusivamente para fins de exposição do projeto e recebimento da premiação interna, não concorrendo às demais premiações previstas neste regulamento, destinadas ao público externo.

3.4.5 A entrega da premiação da Fase Interna ocorrerá no dia oficial do evento, durante a cerimônia de encerramento, em momento anterior à divulgação das premiações gerais.

4. INSCRIÇÃO E ENVIO DOS PROJETOS

4.1 A inscrição das equipes deverá ser realizada exclusivamente por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela comissão organizadora. O link será divulgado no site oficial da ORGANIZADORA e nos canais de comunicação do evento, e também pode ser acessado diretamente neste link: <https://forms.office.com/r/axZeiQnwP8>

4.2 No ato da inscrição, deverão ser informados os seguintes dados:

- a) Nome da escola ou instituição de ensino e respectiva rede (pública ou privada);
- b) Cidade e estado da escola ou instituição;
- c) Nome completo do(a) professor(a) orientador(a);
- d) Nome completo do(a) professor(a) coorientador(a), se houver;
- e) E-mail do(a) professor(a) orientador(a), que será utilizado para todos os comunicados oficiais do evento;
- f) Nome da equipe ou do projeto;
- g) Nomes completos dos integrantes da equipe, respeitado o limite máximo de participantes estabelecido neste regulamento;
- h) Título do projeto;
- i) Descrição breve da ideia ou do objetivo principal do projeto;
- j) Indicação de até 3 (três) Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU relacionados ao projeto;
- k) Áreas do conhecimento envolvidas no desenvolvimento do projeto;
- l) Indicação do caráter inovador da proposta e de seu potencial impacto social, ambiental ou educacional.

4.3 Como parte do processo de avaliação, as equipes deverão encaminhar um vídeo de apresentação do projeto, conforme critérios estabelecidos pela comissão organizadora. O envio do vídeo não será exigido no momento da inscrição inicial. As equipes inscritas receberão, posteriormente, por e-mail oficial da ORGANIZADORA, as orientações técnicas e critérios para o envio. O vídeo deverá ser enviado até o dia **05 de setembro de 2026**, sendo utilizado nas etapas subsequentes de avaliação e seleção. Recomenda-se o envio antecipado.

O não envio do vídeo dentro do prazo estabelecido implicará a desclassificação da equipe da etapa presencial do evento. O vídeo deverá apresentar a equipe, o problema abordado, a

solução proposta, incluindo materiais, metodologia e etapas de desenvolvimento, sua relação com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e, quando houver, a demonstração do protótipo, ainda que em fase inicial ou parcial. **O protótipo não precisa estar finalizado, mas quanto mais funcional, melhor.** O vídeo deverá ser publicado no YouTube com configuração “não listado” até a divulgação oficial dos resultados, sendo a equipe responsável por garantir sua qualidade técnica e o correto funcionamento do link encaminhado.

4.4 Cada escola poderá inscrever mais de uma equipe, desde que os estudantes e os projetos sejam distintos entre si.

4.5 Os projetos inscritos poderão ter sido apresentados anteriormente em outras feiras, mostras, competições ou eventos científicos e tecnológicos, presenciais ou virtuais. Recomenda-se, sempre que possível, que a equipe destaque eventuais aprimoramentos, evoluções ou resultados adicionais obtidos desde a apresentação anterior.

4.6 A inscrição implica a aceitação integral deste regulamento e autorização para uso institucional de imagens, vídeos e informações dos projetos para fins de divulgação educacional e científica, respeitando os direitos autorais e a legislação vigente.

4.7 O uso de kits educacionais, componentes modulares ou plataformas prontas é permitido, desde que a proposta apresentada demonstre autoria por parte da equipe. Serão valorizadas soluções que evidenciem personalização, adaptação criativa ou aplicação original desses recursos. Projetos que se limitem à reprodução de tutoriais ou modelos existentes poderão ser desclassificados ou ter sua avaliação comprometida.

5. AVALIAÇÃO E SELEÇÃO DOS PROJETOS

5.1 Os projetos serão avaliados por **avaliadores especialistas**, com formação e experiência nas áreas relacionadas aos critérios de avaliação do Desafio Maker FECAP.

5.2 A avaliação será realizada por meio de um sistema de avaliadores especializados por critério, no qual cada critério será analisado por **4 (quatro) avaliadores**, responsáveis por avaliar todos os projetos inscritos naquele critério, assegurando maior isonomia, aprofundamento técnico e padronização das análises.

5.3 Poderão atuar como avaliadores especialistas profissionais das áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes ou Matemática (STEAM), bem como de áreas correlatas aos critérios avaliativos estabelecidos neste regulamento. Os avaliadores receberão certificado de participação e treinamento prévio, não havendo remuneração. A seleção dos avaliadores será realizada pela comissão organizadora, com base na formação acadêmica, experiência profissional e disponibilidade para participação nas etapas do evento.

5.4 A avaliação será realizada com base nos seguintes critérios:

a) Definição do problema e alinhamento com os ODS

Avalia a clareza na definição do problema abordado, a coerência entre o problema e os objetivos do projeto e o alinhamento explícito e justificável com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) indicados pela equipe.

b) Solução proposta e uso de tecnologias

Avalia a adequação da solução proposta ao problema apresentado, o uso de tecnologias, materiais ou metodologias empregadas e o grau de inovação presente na concepção e implementação da proposta.

c) Impacto social, ambiental ou educacional

Avalia o potencial de impacto positivo do projeto, considerando sua aplicabilidade, relevância e contribuição efetiva para a comunidade, o meio ambiente ou o contexto educacional.

d) Projeto técnico e funcionamento do protótipo

Avalia a viabilidade técnica da proposta, a qualidade do projeto desenvolvido e o grau de funcionamento do protótipo ou sistema apresentado. Projetos com protótipos não funcionais, incompletos ou sem demonstração adequada de funcionamento terão sua avaliação comprometida neste critério.

e) Comunicação e apresentação do projeto

Avalia a clareza da apresentação, a organização das ideias, a capacidade de explicar a proposta e o funcionamento do projeto, bem como o envolvimento dos integrantes durante a apresentação e a interação com os avaliadores.

5.5 Para cada critério de avaliação, os 4 (quatro) avaliadores atribuirão notas conforme a rubrica de avaliação padronizada fornecida pela ORGANIZADORA, considerando os seguintes níveis:

1. *Insuficiente*: o critério não é atendido ou é atendido de forma muito limitada, com falhas significativas.
2. *Em Desenvolvimento*: o critério é parcialmente atendido, apresentando fragilidades ou inconsistências.
3. *Adequado*: o critério é atendido de forma consistente, dentro do esperado para o nível da competição.
4. *Excelente*: o critério é atendido com alto nível de qualidade, superando claramente as expectativas estabelecidas para a competição.

5.5.1 Para cada critério avaliado, após o descarte da **maior** e da **menor** nota atribuídas pelos avaliadores, será considerada a **média aritmética simples** das duas notas intermediárias.

5.5.2 A pontuação final de cada projeto será composta pela média aritmética simples das notas finais obtidas em cada critério, conforme a metodologia estabelecida neste regulamento. Ou seja, os critérios são equipotenciais.

5.6 Durante o evento presencial, cada grupo terá até **5 (cinco)** minutos para apresentar seu projeto e **3 (três)** minutos adicionais para responder às perguntas dos avaliadores. Como os avaliadores são especializados por critério, formularão perguntas específicas relacionadas à área técnica sob sua responsabilidade.

5.7 A avaliação preliminar, destinada à seleção das equipes que participarão da etapa presencial do evento, será realizada com base nos mesmos critérios da seção 5.4, aplicados ao material de inscrição e ao vídeo de apresentação do projeto. As equipes selecionadas serão divulgadas conforme cronograma, não sendo previsto feedback individual nesta etapa.

5.8 Em caso de empate na pontuação final, serão considerados, sucessivamente, os seguintes critérios:

1º – *Maior nota no critério **Solução proposta e uso de tecnologias**;*

2º – *Maior nota no critério **Impacto social, ambiental ou educacional**.*

6. PÔSTER DO PROJETO

6.1 Cada equipe selecionada para a etapa presencial deverá apresentar, obrigatoriamente, um pôster do projeto em seu estande, conforme as especificações técnicas definidas neste regulamento.

6.2 O pôster tem caráter expositivo e comunicacional, não sendo avaliado separadamente, mas devendo refletir com clareza o projeto apresentado.

6.3 Especificações técnicas do pôster:

- Dimensões: 90 cm × 120 cm, em orientação vertical;
- Material: lona;
- Acabamento: ilhós nos quatro cantos, com barbante ou corda para fixação;
- Conteúdo mínimo obrigatório:
 - A. Título do projeto (fonte mínima recomendada: 72 pt);

- B. Autores e instituição de ensino;
- C. Nome dos orientadores;
- D. Introdução;
- E. Metodologia;
- F. Descrição da solução ou protótipo;
- G. Relação com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

6.4 A responsabilidade pela confecção, transporte e instalação do pôster é integralmente da equipe participante.

7. PREMIAÇÃO

7.1 Serão premiadas as equipes que obtiverem as maiores pontuações finais, conforme os critérios de avaliação estabelecidos neste regulamento.

7.2 A premiação do Desafio Maker FECAP 2026 será composta por recursos provenientes de patrocínio coletivo, **sendo garantido pela ORGANIZADORA um valor mínimo total de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais em dinheiro), independentemente do montante arrecadado**, podendo esse valor ser ampliado de acordo com os recursos obtidos junto aos patrocinadores. Este valor contempla as premiações da Fase Interna e da Fase Externa, conforme disposto neste regulamento.

7.3 A premiação da fase externa será distribuída da seguinte forma:

- **1º lugar geral:** R\$ 4.000 (quatro mil reais) para a equipe + Troféu para a equipe + medalhas e certificados individuais para todos os estudantes e professores orientadores.
- **2º lugar geral:** R\$ 3.000 (três mil reais) para a equipe + medalhas e certificados individuais para todos os estudantes e professores orientadores.
- **3º lugar geral:** R\$ 2.000 (dois mil reais) para a equipe + medalhas e certificados individuais para todos os estudantes e professores orientadores.

7.4 Caso o valor total arrecadado com o patrocínio coletivo ultrapasse o montante mínimo garantido pela instituição de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais), o valor excedente será distribuído proporcionalmente entre as premiações previstas neste regulamento, mantendo-se a mesma proporção percentual originalmente estabelecida entre as categorias.

7.5 Além das premiações principais, serão concedidas menções honrosas para projetos que se destaquem em categorias específicas, a critério da banca avaliadora e da comissão organizadora. As categorias para as menções são:

a) Destaque em Sustentabilidade e Impacto Social

Reconhece projetos que promovem melhorias concretas para a comunidade ou o meio ambiente, com foco na responsabilidade social e na transformação positiva da realidade.

b) Destaque em Uso da Tecnologia

Reconhece o projeto que fez o uso mais estratégico, eficiente e criativo de tecnologias, como sensores, eletrônica, inteligência artificial, softwares ou automação, contribuindo para a solução proposta.

7.6 Os projetos contemplados com menção honrosa receberão **R\$ 1.000 (mil reais)** por equipe, além de medalhas e certificados individuais para todos os estudantes e professores orientadores.

7.7 O valor em dinheiro será entregue ao professor orientador da equipe, mediante assinatura de Termo de Recebimento e Responsabilidade. Em caso de equipes com estudantes menores de idade, a entrega estará condicionada à ciência e/ou autorização formal dos pais ou responsáveis legais de todos os integrantes, a ser providenciada e gerenciada pelo professor orientador. A distribuição dos valores entre os membros da equipe é de responsabilidade exclusiva do professor orientador, isentando a ORGANIZADORA de qualquer responsabilidade sobre a gestão interna do valor pela equipe.

8. CRONOGRAMA

| Etapa | Data |
|--|---------------------------------|
| Lançamento do Edital | 30 de Janeiro |
| Período de Inscrições | 30 de Janeiro até 1 de Setembro |
| Prazo Final para o Envio dos Vídeos | 05 de Setembro |
| Divulgação das Equipes Selecionadas | Até 20 de Setembro |
| Limite Máximo para a Confirmação de Participação | Até 30 de Setembro |
| Dia do Evento | 14 de Novembro |

9. ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

9.1 Local e data

O Desafio Maker FECAP 2026 será realizado presencialmente nas dependências da Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado – FECAP, localizada na Av. da Liberdade, 532 – São Paulo/SP – CEP 01502-001, no dia **14 de novembro de 2026**.

9.2 Horário de chegada e credenciamento

As equipes participantes poderão chegar a partir das 8h da manhã para se apresentarem na recepção oficial do evento, onde realizarão o credenciamento. Após o registro, cada integrante receberá um cartão de acesso e será conduzido ao seu respectivo estande para montagem e preparação do projeto.

9.3 Montagem dos estandes

A montagem poderá ser feita entre 8h e 11h, com apoio da equipe organizadora. Cada equipe contará com um estande contendo uma mesa e uma tomada padrão de 127 V. As dimensões do estande são: 1 metro de altura, 1 metro de largura e 0.5 metros de profundidade. Cabe a cada grupo organizar seus materiais e equipamentos dentro do espaço previamente designado.

9.4 Cerimônia de abertura

A abertura oficial do evento ocorrerá às 11h30, no Teatro da FECAP. Para fins de organização, a entrada será realizada na seguinte ordem:

- Primeiramente, as equipes de estudantes e seus professores orientadores;
- Em seguida, os convidados externos e o público geral.

9.5 Avaliação dos projetos e visitação pública

A exposição e avaliação dos projetos acontecerá das 13h às 16h30, nos estandes montados no pátio da FECAP. Durante esse período, os avaliadores circularão entre os estandes conforme cronograma interno. O público visitante também poderá circular livremente, conhecer as propostas e interagir com os participantes.

9.6 Encerramento e premiação

Às 18h, todas as equipes, avaliadores e convidados deverão retornar ao teatro para a cerimônia de encerramento e entrega das premiações, que marcará o fim oficial do evento.

10. PARTICIPAÇÃO

10.1 A participação no Desafio Maker FECAP é **gratuita**, não sendo cobrada qualquer taxa de inscrição ou de participação das equipes, tanto na etapa de submissão dos projetos quanto na etapa presencial do evento.

10.2 A inscrição e a participação das equipes estarão condicionadas exclusivamente ao cumprimento dos critérios e prazos estabelecidos neste regulamento.

10.3 Eventuais custos relacionados a transporte, alimentação, hospedagem ou aquisição de materiais para o desenvolvimento dos projetos são de responsabilidade exclusiva das

equipes participantes e de suas instituições de ensino, não cabendo à ORGANIZADORA qualquer ônus nesse sentido.

11. CONSIDERAÇÕES SOBRE A SEGURANÇA E CONDUTA

11.1 É de responsabilidade de cada equipe cuidar da integridade dos materiais e equipamentos utilizados, bem como da organização e segurança de seu estande.

11.2 O uso de materiais inflamáveis, tóxicos ou perigosos só será permitido mediante autorização prévia da comissão organizadora.

11.3 Dispositivos com risco elétrico, térmico ou mecânico devem ser sinalizados adequadamente e operados sob supervisão dos professores orientadores.

11.4 Os participantes devem manter conduta ética e respeitosa durante todo o evento, zelando pela boa convivência e pelo ambiente educacional.

11.5 A ORGANIZADORA não se responsabiliza por perdas ou danos a objetos pessoais.

11.6 Situações de emergência médica ou segurança serão atendidas pela equipe de apoio da ORGANIZADORA, devidamente identificada e preparada para prestar os primeiros socorros ou acionar serviços especializados.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1 A participação no Desafio Maker FECAP implica a aceitação integral deste regulamento, bem como das decisões da comissão organizadora e da banca avaliadora.

12.2 Os projetos submetidos poderão ser utilizados, parcial ou integralmente, para fins de divulgação institucional, científica e educacional, resguardando-se os devidos créditos aos autores e à escola de origem.

12.3 Os casos omissos neste regulamento serão analisados e resolvidos pela comissão organizadora, sendo suas decisões soberanas e irrecorríveis.

12.4 A comissão organizadora reserva-se o direito de alterar datas, etapas ou formatos do evento em caso de necessidade, mediante aviso prévio às equipes inscritas.

12.5 Dúvidas e esclarecimentos adicionais poderão ser encaminhados para o e-mail oficial do evento: desafio.maker@fecap.br.

São Paulo, 30 de Janeiro de 2026