

EDITAL DE PARTICIPAÇÃO
CATEGORIA ESPECIAL
PROJETE 2026

Soluções para Bem Viver

08 a 10 de outubro de 2026

Escola Técnica de Eletrônica "Francisco Moreira da Costa"
Av. Sinhá Moreira, 350, Centro, Santa Rita do Sapucaí, MG

A exposição da categoria especial da PROJETE está prevista para ser realizada entre os dias 08 a 10 de outubro de 2026. A feira ocorrerá em formato presencial, com exposição de trabalhos nas dependências da Escola Técnica de Eletrônica "Francisco Moreira da Costa", situada na Avenida Sinhá Moreira, nº 350, Bairro Centro, em Santa Rita do Sapucaí - MG.

CAPÍTULO 1 CALENDÁRIO

Art. 1º Para participar da Categoria Especial da Projete 2026, deverão ser respeitadas as datas informadas no calendário da feira.

CALENDÁRIO CATEGORIA ESPECIAL PROJETE 2026

ATIVIDADE	DATA
Inscrições dos trabalhos da categoria especial	10/08 até 21/08
Divulgação dos trabalhos selecionados (1ª chamada)	28/08
Confirmação de participação (selecionados em 1ª chamada)	31/08 a 11/09
Divulgação da lista final de trabalhos da categoria especial	18/09
Exposição presencial dos trabalhos	08 a 10/10

CAPÍTULO 2 NORMAS DE INSCRIÇÃO

Art. 2º As inscrições serão realizadas via Formulário de Inscrição, disponível no link <https://forms.cloud.microsoft/r/97eWXVMDBK>

Art. 3º No momento da inscrição, a equipe deverá disponibilizar um link de acesso a um vídeo de apresentação da proposta de trabalho. O vídeo deve ser elaborado conforme orientações do Anexo 1.

Art. 4º Poderão ser inscritos trabalhos científicos desenvolvidos por alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental e Ensino Médio de escolas públicas e privadas.

Art. 5º As apresentações presenciais são obrigatórias para todos os membros da equipe. Elas acontecerão nos dias 08 e 09 de outubro de 2026, das 9h às 11h30 e 19h até 22h e no dia 10 das 9h às 11h30. Os expositores deverão estar em seus estandes com 30 min de antecedência do início das atividades.

Art. 6º As equipes que participarem da feira poderão solicitar hospedagem no alojamento da ETE FMC. O alojamento da ETE FMC possui acomodações em quartos duplos e triplos e as vagas são limitadas. Despesas com transporte e alimentação são de responsabilidade da equipe.

Art. 7º Serão permitidas inscrições de trabalhos científicos nas categorias: Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Engenharias.

Art. 8º No momento da inscrição, é necessário indicar de que forma a proposta do trabalho se relaciona com a temática "Soluções para Bem Viver", que é o foco central desta edição. Embora esse aspecto não seja eliminatório, ele será considerado como um dos critérios de seleção dos trabalhos.

Art. 9º As inscrições são gratuitas.

Art. 10º Poderão ser inscritos trabalhos científicos desenvolvidos por equipes de, no máximo, 04 integrantes.

Art. 11º Os estudantes deverão ter até 20 anos de idade (não poderão completar 21 anos até outubro de 2026).

Art. 12º Todos os trabalhos inscritos precisarão ter um professor responsável.

Art. 13º O professor responsável deverá acompanhar as equipes durante todo o evento.

Art. 14º As equipes selecionadas deverão informar quais as necessidades específicas do trabalho para apresentação, se houver. A equipe organizadora da feira se reserva o direito de, mediante análise, não ter condições de atender à solicitação apresentada.

Art. 15º As inscrições serão finalizadas apenas após o preenchimento de todas as informações obrigatórias do formulário de inscrição.

Art. 16º Os trabalhos científicos inscritos deverão estar de acordo com o Edital de Participação.

CAPÍTULO 3 SELEÇÃO DE PROJETOS

Art. 17º O Comitê de Seleção de Trabalhos Científicos avaliará e pontuará os seguintes quesitos:

- Relevância Social;
- Inovação ou Investigação;
- Profundidade;
- Relação com a temática: Soluções para Bem Viver.

Art. 18º Serão selecionados os trabalhos mais bem pontuados de acordo com as vagas disponíveis.

CAPÍTULO 4 CONFIRMAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO

Art. 19º As equipes selecionadas deverão confirmar sua participação na data estabelecida no calendário da feira.

Art. 20º Para confirmar a participação da equipe, deverão ser informados os dados do adulto responsável, maior de 21 anos, que acompanhará os estudantes na exposição presencialmente.

CAPÍTULO 5 REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

Art. 21º A equipe deverá se organizar de forma que, em todos os momentos, pelo menos dois estudantes permaneçam no espaço de apresentação.

Art. 22º Não serão permitidos trabalhos que utilizem áudio em caixas acústicas, tais como amplificadores de potência. Caso os trabalhos necessitem de áudio para demonstração de resultados, deverão utilizar fones de ouvido.

Art. 23º Os estudantes deverão estar devidamente identificados com crachá da feira e uniforme de sua escola. Os participantes devem estar adequadamente trajados para a apresentação dos trabalhos à comunidade. É vetada a

utilização de bermudas, saias curtas, sandálias, shorts, camiseta sem manga ou trajes não condizentes com o ambiente do evento.

Art. 24º Qualquer dano às instalações ou equipamentos da ETE FMC, causado pelos participantes da PROJETE será de inteira responsabilidade destes.

Art. 25º Os materiais utilizados na montagem e/ou apresentação do trabalho serão de responsabilidade da equipe, portanto devem estar sob sua guarda durante o evento.

Art. 26º Qualquer acidente ou imprevisto deverá ser, imediatamente, comunicado à comissão organizadora.

Art. 27º A cada participante da feira será fornecido um certificado de participação.

Art. 28º É terminantemente proibida, no ambiente da feira, a exposição, distribuição e o consumo de bebidas alcoólicas, cigarros e produtos semelhantes. Também não será permitida a entrada ou permanência de estudantes que estejam sob efeito de álcool, substâncias ilícitas ou qualquer outra droga.

CAPÍTULO 6 REGRAS DE SEGURANÇA

Art. 29º Não poderão ser expostos no estande:

- Organismos vivos que ofereçam riscos;
- Espécimes dissecados ou partes;
- Animais vertebrados ou invertebrados preservados;
- Partes ou fluidos corporais (sangue, urina...) de seres humanos ou animais;
- Todos os aparelhos ou substâncias perigosas, por exemplo: veneno, drogas, arma de fogo, munição ou produtos químicos que possam gerar riscos;
- Gelo seco ou qualquer outro sólido sublimado (sólidos que se transformam em gás sem passar pelo estado líquido);
- Materiais perfuro-cortantes;
- Chamas ou materiais altamente inflamáveis;
- Baterias com células expostas;
- Fotografias ou qualquer outra apresentação visual em que sejam mostrados animais vertebrados sendo submetidos a técnicas cirúrgicas, dissecações, necropsia, ou outras técnicas laboratoriais;
- Vidro ou objetos de vidro (Exceção: vidro que faça parte de um produto comercial, por exemplo, uma tela de computador.);
- Amostras de solo, areia, terra, rochas ou lixo;
- Imagens de terceiros sem autorização expressa. Em caso de menores de idade, a autorização deve ser assinada por seus responsáveis.

CAPÍTULO 7 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO

Art. 30º A avaliação dos trabalhos científicos será realizada por um Comitê de Avaliação designado pela Comissão Organizadora.

Art. 31º A cerimônia de premiação da Categoria Especial da PROJETE acontecerá no dia 10 de outubro de 2026, a partir das 11h30.

CAPÍTULO 8 DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 32º Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora da PROJETE.

Art. 33º A comissão organizadora da PROJETE se reserva o direito de alterar parcialmente ou totalmente este edital.



Coord. Prof. Me. Eduardo Abranches Silva Lopes

CAPÍTULO ANEXO 1 ORIENTAÇÕES PARA O VÍDEO DE APRESENTAÇÃO

PROJETE

FEIRA DE PROJETOS DA ETE FMC · CATEGORIA ESPECIAL

PROJETE 2026

Orientações para gravação de vídeo

Anexo 1 - Edital de Participação, Categoria Especial

Enquadramento

Mantenha sempre o celular na posição horizontal, assim, o seu vídeo será visualizado na orientação correta e terá um melhor aproveitamento da imagem captada.

Tempo

O vídeo não deve ultrapassar os 05 minutos, mas não deve ser tão menor que isso. O ideal é que tenha em média de 03 a no máximo 05 minutos.

Iluminação

Evite filmar na contraluz, ou seja, em que o fundo é mais claro do que a imagem principal do vídeo. Assim, evite filmar com janelas, portas ou corredores ao fundo. Quando for gravar, procure um fundo neutro, com boa iluminação e sem objetos que distraem a atenção.

Captação de Áudio

A qualidade do áudio é um dos aspectos que mais influenciam a qualidade do seu vídeo. Assim, evite locais com muito ruído, ou movimentação de pessoas, ou ruídos de máquinas, ventiladores, que podem fazer com que o entendimento de sua fala seja prejudicado. Se possível, utilize o microfone acoplado ao seu celular, dessa maneira terá um áudio mais limpo.

Importante falar com calma e articuladamente.

Roteiro e Conteúdo do Vídeo

O objetivo do vídeo é explorar o projeto de maneira bem clara e objetiva, lembrando que o avaliador não conhece o projeto, por isso é importante deixar bem claro qual o objetivo, qual o problema que o projeto pretende resolver e qual o público-alvo deste projeto.

Neste vídeo é necessário que todos os integrantes da equipe apareçam. Vá direto ao ponto e evite informações supérfluas ou que desviem do conteúdo principal do projeto.

Não se preocupem em decorar a fala toda ou ficar ensaiando. Se achar necessário, prepare um slide para que a equipe se oriente, e que ajude a lembrar os tópicos. Existe uma ferramenta que permite gravar a câmera do computador utilizando slide e, no canto da tela, o aluno aparece explicando o projeto. Usem a imaginação!

Exemplos de ferramentas: Microsoft Teams ou OBS Studio.

Entrega do Vídeo

O vídeo deve ser postado na nuvem (YouTube, Google Drive, OneDrive, etc) e o link deve ser informado no formulário de inscrição. Lembre-se de compartilhar em formato público, de forma que os avaliadores consigam acesso ao vídeo.