

## ANEXO

### Regras da prova: Projeto de Inovação (exclusiva para equipes de Ensino Médio)

A Comissão Organizadora do Moviema define neste documento, as regras para fins de participação de equipes de competição na prova Projeto de Inovação. A prova é destinada aos **estudantes regularmente matriculados em escolas públicas de Ensino Médio**. Para as inscrições e entendimento sobre as participações, siga os direcionamentos aqui expostos:

#### 1. APRESENTAÇÃO:

A prova do **Projeto de Inovação** consiste na verificação de êxito no planejamento e execução de ideias transformadoras, levando em consideração a adoção de novas ferramentas, metodologias ou serviços relacionados à tecnologia. O projeto pode ser original (novo) ou melhorar um produto, serviço ou ferramenta já existente.

#### 2. OBJETIVOS:

- Promover a integração entre estudantes, professores e instituições de ensino;
- Fortalecer, entre os alunos, o espírito de equipe e o comprometimento na execução de projetos tecnológicos;
- Aplicar o conhecimento adquirido nos seus respectivos cursos em uma atividade prática a serviço da cidadania;
- Preparar os estudantes para competições regionais, nacionais e internacionais na área da robótica e da tecnologia;
- Criar um ambiente propício para a troca de experiências entre estudantes, professores e a comunidade.

#### 3. REGRAS:

3.1. Esta prova é destinada **exclusivamente para alunos do Ensino Médio**. Lembrando que a equipe poderá se inscrever apenas na categoria pertinente ao seu grau de escolaridade;

#### 4. INSTRUÇÕES DA PROVA:

**4.1.** O Projeto de Inovação deverá contemplar três etapas integradas — **Ideação, Prototipação e Entrega dos Projetos** —, evidenciando todo o percurso criativo, desde a identificação do problema até a demonstração do protótipo e a aplicabilidade prática da proposta. **Ressalta-se que, ao final deste documento, encontra-se disponibilizado um exemplo de Resumo de Projeto de Inovação, com caráter orientador, destinado a auxiliar as equipes na elaboração e organização de suas propostas.**

4.2. Os estudantes, organizados em equipes, deverão desenvolver as seguintes atividades sequenciais:

I) **Etapa 1 – Ideação:** identificação de problemas reais, levantamento de demandas do contexto social, educacional, ambiental ou tecnológico e proposição de soluções inovadoras;

II) **Etapa 2 – Prototipação:** elaboração de protótipos, modelos, maquetes, fluxogramas, simulações ou MVPs que representem a solução proposta, demonstrando sua viabilidade técnica e funcional;

III) **Etapa 3 – Entrega dos Projetos:** submissão final do material, incluindo vídeo de apresentação e documentação exigida, para fins de avaliação.

4.3. A **Etapa de Ideação** deverá conter a descrição detalhada da proposta, organizada obrigatoriamente nos itens abaixo, **com títulos destacados em negrito**, respeitando os limite de **2000 caracteres**:

- **Descrição da Ideia:**

Apresentação clara do problema identificado, do contexto em que ele ocorre e da solução inovadora proposta.

- **Objetivos:**

Indicação do objetivo geral e, quando pertinente, dos objetivos específicos do projeto.

- **Justificativa:**

Argumentação sobre a importância da proposta, explicitando a relevância do problema e os motivos pelos quais a solução apresentada é necessária e inovadora.

- **Público-alvo:**

Identificação do público diretamente beneficiado pelo projeto (comunidade, escola, grupo social, setor produtivo, entre outros).

- **Relevância Social:**

Descrição dos impactos sociais, educacionais, ambientais ou tecnológicos esperados, evidenciando contribuições para a sustentabilidade, inclusão social e melhoria da qualidade de vida.

O documento deverá ser enviado em **formato digital (PDF)**, acompanhado do **vídeo da prova** e do **comprovante de inscrição**.

O envio deverá ser realizado para o e-mail [olimpiadamoviemarobotica2026@iema.edu.ma.gov.br](mailto:olimpiadamoviemarobotica2026@iema.edu.ma.gov.br), por meio de **link aberto de visualização (Google Drive)**.

**4.4.** O vídeo de apresentação deverá registrar, de forma clara, objetiva e criativa, todo o percurso do projeto — desde a concepção da ideia até a demonstração do protótipo —, com duração entre **2 (dois) e 3 (três) minutos**.

**4.5.** O vídeo deverá iniciar com a **identificação da prova e o título do Projeto de Inovação**, finalizando com os **nomes dos integrantes da equipe e os créditos da produção audiovisual** (quando houver).

**4.6.** A proposta apresentada deverá ser **original, viável e de baixo custo**, refletindo **criatividade, aplicabilidade prática e compromisso com a sustentabilidade, a inclusão social e os valores éticos da inovação tecnológica**.

## 5. INFRAÇÕES

5.1. A equipe poderá ser desclassificada caso apresente uma proposta que possa ser mapeada como plágio, uma mera cópia de um produto já existente;

5.2. A prova pode ser zerada para a equipe que não alcançar o tempo estabelecido ou ainda, ultrapassá-lo;

5.3. A prova também poderá ser zerada se não houver a identificação da equipe no vídeo.

5.4. A participação será confirmada apenas com o atendimento do **item 3** dentre as regras aqui apresentadas;

5.5. Está vetado no vídeo o uso de xingamentos, ofensas ou menções que desmereçam outras equipes.

## 6. AVALIAÇÃO

6.1 Lista de critérios que avaliarão os produtos audiovisuais, os Projeto de Inovação (para uso da comissão avaliadora da OMR):

CRITÉRIOS	1	2	3	4	5	Soma do item
<b>Ideação e Fundamentação:</b> analisa a originalidade, criatividade e relevância da ideia, bem como o embasamento teórico, a pesquisa e a coerência do problema proposto com os objetivos do projeto.						
<b>Sustentabilidade e Impacto Social:</b> avalia se o projeto contribui efetivamente para a						

preservação ambiental, o uso racional de recursos, a acessibilidade e a inclusão social, em consonância com os ODS.						
<b>Prototipação e Inovação Tecnológica:</b> considera a funcionalidade, a viabilidade prática e o grau de inovação técnica do protótipo (real ou conceitual), bem como o uso criativo de recursos robóticos e eletrônicos.						
<b>Comunicação e Estética:</b> examina a clareza, a estrutura narrativa e a qualidade estética e sonora do vídeo, observando harmonia entre forma e conteúdo e a capacidade de comunicar resultados.						
<b>Viabilidade e Relevância Educacional:</b> mede o potencial de aplicação, replicabilidade e contribuição do projeto para a aprendizagem significativa, o engajamento estudantil e a formação cidadã.						
<b>Total Geral:</b>						

**Critérios de desempate:** 1 Prototipação e Inovação Tecnológica → 2 Sustentabilidade e Impacto Social → 3 Ideação e Fundamentação.

**Pontuação da Equipe:** \_\_\_\_\_

Legenda de notas:

- 01 - INSATISFATÓRIO
- 02 - REGULAR
- 03 - BOM
- 04 - ÓTIMO
- 05 - EXCELENTE

## 7. CLASSIFICAÇÃO

7.1. A classificação será em ordem decrescente da pontuação nesta prova, onde a equipe vencedora terá a pontuação mais alta;

7.2. A prova contará com uma equipe de profissionais com comprovação confirmada da participação de seus membros em competições de robótica, professores de física, mecânica e ou de robótica. Uma comissão de jurados que avaliarão as provas desta Competição, composta pela equipe responsável pelo evento (professores doutores, mestres e especialistas em Robótica, Matemática, Física e Computação).

## 8. PREMIAÇÃO

8.1. As equipes melhores pontuadas, receberão até 25 (vinte e cinco) pontos de vantagem na classificação final da OMR. O que pode ser decisivo para a classificação dos premiados e seleção dos bolsistas.

# EXEMPLO DO RESUMO DO PROJETO DE INOVAÇÃO

**Temática:** Robótica para um Mundo Sustentável e Inclusivo

**Título:** Robótica Sustentável: Soluções Educacionais para a Coleta Seletiva e Inclusão Social

**Alunos:** Ana Beatriz Silva; João Pedro Santos; Maria Eduarda Costa; Lucas Henrique Oliveira

**Professor Orientador:** Prof. Carlos André Pereira

**Descrição da Ideia:** O projeto propõe o desenvolvimento de um sistema robótico de baixo custo voltado à coleta seletiva e à educação ambiental em escolas públicas e comunidades urbanas, com foco na sustentabilidade e na inclusão social. O problema identificado refere-se à ausência de práticas efetivas de separação de resíduos sólidos e à carência de recursos pedagógicos acessíveis que promovam a conscientização ambiental de forma prática e participativa. Como solução, propõe-se a criação de um robô educativo programável, construído com materiais recicláveis e componentes eletrônicos simples, capaz de identificar diferentes tipos de resíduos por meio de sensores e direcioná-los corretamente para compartimentos específicos, atuando como ferramenta tecnológica de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. **Objetivos:** O objetivo geral do projeto é utilizar a robótica educacional como instrumento de promoção da sustentabilidade ambiental e da inclusão tecnológica no contexto escolar. Como objetivos específicos, busca-se incentivar a coleta seletiva, ampliar o acesso dos estudantes às tecnologias educacionais e estimular o pensamento crítico, criativo e colaborativo por meio da construção e programação do protótipo robótico. **Justificativa:** A proposta justifica-se pela necessidade de soluções inovadoras que integrem educação, tecnologia e sustentabilidade, especialmente em realidades escolares marcadas por limitações de recursos. O caráter inovador do projeto reside na articulação entre robótica de baixo custo, reaproveitamento de materiais e inclusão social, oferecendo uma alternativa prática às abordagens tradicionais de educação ambiental e favorecendo a participação ativa de estudantes com diferentes perfis e habilidades. **Público-alvo:** Estudantes da educação básica, professores e a comunidade escolar, com ênfase em escolas públicas e grupos socialmente vulneráveis. **Relevância Social:** A relevância social do projeto manifesta-se nos impactos educacionais, ambientais e sociais esperados, ao promover a conscientização ambiental, estimular o uso responsável da tecnologia e fortalecer a inclusão digital. A integração entre robótica, educação e sustentabilidade contribui para a formação de cidadãos



críticos, conscientes e comprometidos com práticas sustentáveis, além de incentivar a democratização do acesso às tecnologias educacionais.

