

## EDITAL Nº 15/2026/GS/SEED

### PROCESSO DE SELEÇÃO DE EQUIPES PARA O I CAMPEONATO DE ROBÓTICA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE SERGIPE DO 2º EDUCKATHON

A Secretaria de Estado da Educação de Sergipe – SEED torna público o presente Edital, com o objetivo de selecionar equipes para participação no **I Campeonato de Robótica da Rede Pública Estadual de Sergipe**, destinado a estudantes do Ensino Médio da Rede Pública Estadual.

A iniciativa está amparada pela **Lei nº 9.394/1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, pela **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, que estabelece o desenvolvimento de competências relacionadas à cultura digital, ao Pensamento Computacional e à resolução de problemas, bem como pela **Política Nacional de Educação Digital**, que incentiva a inserção de tecnologias digitais de forma transversal na educação básica.

#### 1. DO OBJETO

1.1 O presente Edital tem por objetivo selecionar equipes de estudantes da Rede Pública Estadual de Sergipe para participação no **I Campeonato de Robótica da Rede Pública Estadual**.

1.2 O campeonato tem como finalidade estimular o desenvolvimento de competências relacionadas à robótica educacional, ao Computacional, à criatividade, à resolução de problemas e ao trabalho em equipe entre estudantes do Ensino Médio.

1.3 O I Campeonato de Robótica da Rede Pública Estadual será realizado nos dias **20 e 21 de maio de 2026**, na cidade de **Aracaju**, em local a ser divulgado posteriormente.

#### 2. DO CRONOGRAMA

2.1 O cronograma de atividade da Maratona de Programação do I Campeonato de Robótica da Rede Pública Estadual deverá seguir o definido abaixo:

ATIVIDADE	DATA
Prazo para envio das inscrições ( <a href="https://inscricoes.seduc.se.gov.br/">https://inscricoes.seduc.se.gov.br/</a> )	30/03 a 10/04/2026
Divulgação da lista das equipes inscritas e homologadas	13/04/2026
Período para interposição de Recursos Administrativos da lista de inscrições homologadas	Até 15/04/2026
Divulgação da Lista Preliminar de equipes selecionados para o campeonato	30/04/2026
Período para interposição de Recursos Administrativos do Resultado Preliminar	04/05

Divulgação da Lista Final das equipes selecionados para o campeonato	04/05/2026
Reunião Virtual com as equipes selecionadas para tirar dúvidas sobre a Competição	Data e horário serão divulgados posteriormente
Realização do campeonato	20 e 21 maio/2026

### 3. DAS CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO

3.1. O I Campeonato de Robótica da Rede Pública Estadual contará com duas categorias:

**a) Robótica de Resgate (desafio prático)**

Nesta categoria as equipes deverão desenvolver um robô autônomo capaz de percorrer uma arena seguindo uma linha-guia, superar obstáculos e realizar o resgate de um objeto denominado “vítima”.

O desafio deverá ser executado **de forma totalmente autônoma**, sem qualquer intervenção humana.

**b) Robótica Artística (performance robótica)**

Nesta categoria as equipes deverão apresentar uma **performance artística que integre robótica**, podendo envolver teatro, música, dança ou outras formas de expressão criativa. Os robôs devem **interagir entre si, com o ambiente ou com humanos**, criando uma apresentação inovadora.

A apresentação deverá ter duração mínima de **2 minutos** e máxima de **8 minutos**.

### 4. DAS INSCRIÇÕES

4.1 As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas em equipe.

4.2 Cada equipe deverá ser composta por 4 (quatro) estudantes e 1 (um) professor, que atuará como coordenador da equipe.

4.3 Todos os integrantes da equipe deverão pertencer à mesma unidade de ensino da Rede Pública Estadual.

4.4 O professor-coordenador deve possuir vínculo empregatício formal na Rede Pública Estadual de Ensino de Sergipe, seja ele efetivo ou contratado. Caso o vínculo seja contratado, o contrato deve estar vigente, para participação na competição, na data do Campeonato, e para usufruir da premiação, na data da viagem e/ou pagamento.

4.5 Poderão participar estudantes que:

- a)** estejam regularmente matriculados no Ensino Médio da Rede Pública Estadual, na mesma unidade escolar do professor coordenador;
- b)** possuam frequência mínima de 80% no ano letivo de 2025 e no período cursado em 2026;
- c)** tenham obtido média geral igual ou superior a 6,0 no ano letivo de 2025.

4.6 É permitida a inscrição de mais de uma equipe por escola, sendo vedada a participação de um mesmo participante em mais de uma equipe.

4.7 As inscrições serão efetuadas pelo professor-coordenador e deverão ser feitas pelo exclusivamente via internet, através do site: <https://inscricoes.seduc.se.gov.br/>.

4.8 Não serão aceitas inscrições por nenhum outro meio que não seja o descrito na cláusula 4.7 do presente Edital, a exemplo dos correios, correio eletrônico, redes sociais, tampouco após o prazo final definidos neste Edital. Também não serão aceitos adendos, substituições, ou esclarecimentos que não forem explícitos ou formalmente solicitados.

4.9 No ato da inscrição deverão ser informados:

- i) Categoria da competição;
- ii) Endereço eletrônico (e-mail) para comunicação;
- iii) Documento oficial de identificação com foto de cada membro da equipe;
- iv) Indicação se os membros da equipe possuem alguma deficiência;
- v) Declaração do professor informando que o estudante atende os requisitos do item 4.5;
- vi) Currículo do professor atualizado ou link da Plataforma Lattes, se possuir, atualizado no ano corrente;
- vii) Vídeo de até 2 minutos contendo descrição da solução robótica, materiais utilizados e estratégia de execução do desafio seguindo os critérios informados no item 7.4. O professor pode orientar, mas não deve participar do vídeo.

4.10 Toda comunicação com os participantes será realizada por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição.

## **5. DA HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES**

5.1 A Comissão Organizadora analisará as inscrições e homologará aquelas que estiverem em conformidade com os requisitos estabelecidos neste Edital.

5.2 Inscrições com documentação incompleta ou informações inconsistentes serão indeferidas.

5.3 Não serão homologadas as inscrições que não apresentarem a documentação ou informações exigidas neste Edital, bem como não atenderem aos critérios de elegibilidade quanto aos participantes, conforme exigido neste Edital.

5.4 Caso haja respostas idênticas apresentadas no vídeo por coordenadores de diferentes equipes, ambas serão desclassificadas.

5.5 A Comissão avaliadora publicará no site da SEED a lista de todas as inscrições efetuadas, indicando sua homologação ou não, bem como os motivos da não homologação.

5.6 Apenas as propostas homologadas seguirão para próxima etapa de análise do vídeo e poderão ser classificadas para o campeonato.

## 6. DO RECURSO AO RESULTADO PRELIMINAR DAS INSCRIÇÕES HOMOLOGADAS

6.1. Caso o proponente tenha justificativa para contestar o resultado preliminar das inscrições homologadas, poderá apresentar recurso, no prazo de 02 (dois) dias úteis, a contar da data da publicação.

6.2 A interposição de recursos, bem como a solicitação de informações a respeito do motivo da não homologação deverá ser realizada pelo professor coordenador exclusivamente via internet, através do site: <https://inscricoes.seduc.se.gov.br/>.

6.3 Em nenhuma hipótese, será permitido o envio de complementação de documentações exigidas no edital no momento do protocolo do recurso.

6.4 Caso o proponente não se manifeste neste prazo, perderá o direito de solicitar o recurso.

## 7. DA SELEÇÃO DAS EQUIPES

7.1 A seleção das equipes será realizada por Comissão Avaliadora, composta por profissionais da SEED com experiência em projetos educacionais e tecnológicos, indicados pela comissão organizadora.

7.2 Não é permitido integrar a comissão avaliadora o professor que tenha apresentado propostas a este Edital, bem como professor que possua cônjuge, companheiro ou parente, consanguíneo ou afim, em linha reta ou na colateral, até o terceiro grau, ou esteja litigando judicial ou administrativamente com qualquer membro da equipe do projeto ou seus respectivos.

7.3 As equipes deverão apresentar um vídeo de até 2 minutos apresentando a solução robótica ou da performance artística a ser desenvolvida conforme indicado no item 4.9, inciso vii.

7.4 Cada proposta será avaliada por no mínimo 2 (dois) avaliadores, utilizando os seguintes critérios:

### Robótica de Resgate

Critérios	Peso	Nota do Avaliador
Programação – explicar código, linguagem utilizada, otimização, documentação	2	0 - 20
Sistemas Eletromecânicos – justificar escolha de motores, materiais, eletrônica, estabilidade e design	1	0 - 10
Sensores e Comunicação – Explicar sensores, interação com ambiente, comunicação entre sistemas	1	0 - 10
Inovação e Desenvolvimento – Soluções criativas, pesquisa e melhorias no projeto	3	0 - 30

Trabalho em Equipe – colaboração e participação real dos membros	3	0 - 30
--	---	--------

### Robótica Artística

Critérios	Peso	Nota do Avaliador
Programação – explicar código, linguagem utilizada, otimização, documentação	1	0 - 10
Sistemas Eletromecânicos – justificar escolha de motores, materiais, eletrônica, estabilidade e design	1	0 - 10
Sensores e Comunicação – Explicar sensores, interação com ambiente, comunicação entre sistemas	1	0 - 10
Impacto visual e qualidade da apresentação (história, cenário, figurinos, clareza da ideia)	1	0 - 10
Interação robótica e integração do sistema (movimentos, interação robô-humano, uso dos sistemas)	1,5	0 - 15
Implementação das funcionalidades (a equipe deve apresentar pelo menos 4 funcionalidades robóticas, a saber: locomoção, manipulação de objetos, reconhecimento visual ou sonoro, interação humano-robô, sensores de ambiente ou navegação ou mapeamento)	1,5	0 - 15
Inovação e Desenvolvimento – Soluções criativas, pesquisa e melhorias no projeto	1,5	0 - 15
Trabalho em Equipe – colaboração e participação real dos membros	1,5	0 - 15

7.5 Os avaliadores atribuirão uma nota para cada critério, variando de 0(zero) a 10 (dez), que após a aplicação dos respectivos pesos, variará de 0 (zero) a 100 (cem) pontos.

7.6 A Nota Final (NF) da proposta corresponderá à soma da nota dos 2 (dois) avaliadores, num total máximo de 200 (duzentos) pontos.

7.7 Ocorrendo a hipótese de as duas notas apresentarem uma diferença maior ou igual a 25 pontos, uma terceira nota, de outro avaliador, será providenciada. Após a terceira avaliação, serão consideradas as 2 (duas) notas mais próximas. Ainda assim, havendo discrepância, serão consideradas as maiores notas.

7.8 Será desclassificada a equipe que obtiver a nota 0 (zero) em algum critério ou menor que 100 (cem) na Nota Final.

7.9 Em caso de empate na pontuação final, serão considerados, como critério de desempate, na

seguinte ordem:

- I - Equipe mais inclusiva, ou seja, com a maior quantidade de estudantes com deficiência;
- II - Maior nota em Inovação e Desenvolvimento;
- III - Titulação do Professor.

7.10 Os projetos serão classificados em ordem decrescente da Nota Final, sendo publicada uma lista geral de classificação para o campeonato para cada categoria.

7.11 Serão selecionadas 15 (quinze) equipes por categoria.

7.12 As unidades escolares das equipes selecionadas receberão recursos financeiros, no valor de R\$ 10.000,00 (dez mil reais), por meio do Programa de Transferência de Recursos Financeiros Diretamente às Escolas Públicas Estaduais - PROFIN, instituído pela LEI nº. 8.494-A, de 28 de dezembro de 2018, para aquisição de equipamentos de TI (notebooks, smartphones, etc) e acessórios necessários para a participação na competição.

7.13 Após a seleção das equipes, os estudantes deverão:

- I - Comprovar o atendimento aos itens 4.5 do presente Edital;
- II – **Apresentar declaração com autorização expressa do(s) responsável(eis) legal(is)** para participação no programa **Sergipe no Mundo**, caso a equipe seja vencedora da maratona;
- III – Caso o estudante tenha menos de 14 (quatorze) anos ou mais de 17 (dezesete) anos na data prevista para o intercâmbio, apresentar declaração informando que está ciente de que não poderá usufruir do prêmio da equipe, por não atender aos requisitos de participação estabelecidos pelo programa Sergipe no Mundo.

7.14 No caso de não atendimento ao item 7.13, o estudante será desclassificado, devendo o professor-coordenador indicar substituto, até 10 dias úteis antes da competição, que atenda às exigências deste Edital.

7.15 Caso o estudante selecionado tenha sido também selecionado no Edital nº14/2026 (Maratona de Programação), ele deverá optar por uma das competições, devendo o professor-coordenador indicar substituto, até 10 dias úteis antes da competição, que atenda às exigências deste Edital.

7.15 Caso não seja indicada a substituição mencionada no item 7.14, a equipe poderá seguir para as próximas etapas, desde que o número de estudantes restantes não seja inferior a 3 (três).

## 8. DO CAMPEONATO

### Estrutura do evento

8.1 O campeonato será promovido e organizado pela Secretaria de Estado da Educação e será realizada no município de Aracaju, em local e horário a ser informado posteriormente.

8.2 A SEED fornecerá alimentação para os alunos e professores das equipes selecionadas durante o período do evento.

## Dinâmica da competição

8.4 O campeonato será realizado integralmente em **modalidade presencial**.

8.5 Após a abertura oficial do campeonato, as equipes terão **30 minutos para reconhecimento da arena**.

8.6 A Competição será realizada em duas fases (classificatória e final). Todas as equipes participam da fase classificatória e as 5 equipes de cada categoria com as melhores notas disputarão a fase final.

## DA ROBÓTICA DE RESGATE

8.8 A arena onde acontece a competição simula um ambiente de desastre;

8.9 O robô deverá seguir linha de forma autônoma, superar obstáculos complexos, navegar em ambientes desconhecidos, resgatar vítimas corretamente e finalizar o percurso para concluir o desafio.

8.10 A pontuação será atribuída conforme o desempenho em cada etapa do desafio, estas etapas são chamadas de checkpoints.

8.11 O tempo utilizado para conclusão do percurso será registrado e utilizado como critério de desempate.

8.12 Durante o desafio, apenas os estudantes poderão operar o robô.

8.13 A especificação técnica da prova está detalhada no anexo I deste Edital.

## DA ROBÓTICA ARTÍSTICA

8.14 A Robótica Artística é uma **apresentação no palco usando robôs autônomos** dentro de uma performance artística.

8.15 A competição será dividida em duas etapas:

- a) Entrevista técnica (Pré-apresentação) - duração de 10 minutos. Os juízes avaliarão: projeto do robô, programação, criatividade, compreensão da tecnologia e inovação;
- b) Apresentação no palco - cada equipe terá duas apresentações, de 10 minutos cada, sendo considerada apenas a maior nota.

8.16 O tempo de prova inclui: montagem, apresentação, reinícios e desmontagem. A apresentação artística deve durar de 2 a 8 minutos.

8.17 A especificação técnica da prova está detalhada no anexo II deste Edital.

## DO FASE FINAL

8.18 As **5 equipes com maior pontuação na fase classificatória** disputarão a etapa final.

### **DA ROBÓTICA DE RESGATE**

8.19 A final será realizada em arena com grau de dificuldade superior.

### **DA ROBÓTICA ARTÍSTICA**

8.20 As equipes deverão fazer uma nova apresentação, seguindo os mesmos critérios da etapa classificatória.

### **PARA AS DUAS CATEGORIAS**

8.21 Será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior pontuação na fase final.

## **9. DA PREMIAÇÃO**

### **9.1 SERGIPE NO MUNDO TECH**

9.1.1 Os integrantes da equipe que obtiver a primeira classificação, de cada categoria, estarão automaticamente selecionadas para participar da Edição 2026 do Programa de Internacionalização da Rede Pública Estadual de Ensino, denominado “Sergipe no Mundo”, previsto na Lei nº 9620/2025, no eixo de intercâmbio para experiências educativas com ênfase em tecnologias digitais em país estrangeiro, conforme regulamentação vigente.

9.1.2. Fica condicionada a participação dos estudantes e professores(as) premiados no programa Sergipe no Mundo, o cumprimento por parte dos das normas e regulamentos previsto no programa.

9.1.3 Para participar do Sergipe no mundo o estudante precisa, além do cumprimento do regulamento do programa:

- a) Ter no mínimo 14 (quatorze) anos de idade completos e o máximo de 17 anos, não podendo completar a maioridade (18 anos) até o dia do retorno do intercâmbio;
- b) Ter autorização expressa do(s) responsável(is) legal(is).

9.1.4 Os professores e alunos contemplados no Sergipe no Mundo Tecnológico se comprometem a seguir as orientações da SEED, em especial a entrega dos documentos necessários, atendimento aos regulamentos, exigências e prazos, sob pena de perda da vaga.

9.1.5 Caso os(as) professores(as) e alunos(as) não apresentem a documentação necessária no prazo determinado ou desista da viagem, a SEED se reserva o direito de substituí-los(las).

### **9.2 PREMIAÇÃO EM DINHEIRO**

9.2.1 Os participantes das equipes melhores classificadas, em cada categoria, na competição serão premiados, individualmente, conforme detalhamento a seguir:

1º Lugar: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

2º Lugar: R\$ 3.000,00 (três mil reais).

3º Lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

4ª (quarto) a 10º (décima) colocação: R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais).

11ª (décima primeira) a 15ª (décima quinta) colocação: R\$ 1.000,00 (mil reais).

9.2.2 O pagamento das premiações será efetuado pela SEED, seguindo os procedimentos, prazos e normativas internas da secretaria.

## **10. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES**

10.1 Caberá a equipe ter consigo todo o equipamento necessário para utilização durante todo o campeonato, sendo os participantes responsáveis pela integridade física e segurança do equipamento.

10.2 A responsabilidade e segurança de tais equipamentos, bem como a sua utilização, ficará, durante o campeonato, por conta de cada participante/equipe.

10.3. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em *software* e *hardwares* aos equipamentos.

10.4 Cabe aos participantes observar atentamente todas as instruções contidas neste Edital, bem como as dadas pela organização do campeonato durante a competição.

10.5 Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade, não sendo permitido, em hipótese alguma, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, bem como aos participantes da maratona.

10.6 Na hipótese de conduta desrespeitosa, a equipe será desclassificada

## **11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

11.1 O I CAMPEONATO DE ROBÓTICA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL será coordenado por uma Comissão Organizadora, integrada por membros da Secretaria de Estado da Educação, a quem compete designar a comissão de seleção e a comissão julgadora da competição, bem como convidar os avaliadores que farão parte das bancas.

11.2 Ao se inscreverem no I CAMPEONATO DE ROBÓTICA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL, os participantes concordam com o inteiro teor do presente edital, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio físico, eletrônico e/ou digital, tais como jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado. As imagens poderão ser veiculadas e divulgadas nas mídias impressa, televisionada, vídeo, virtual, radiofônica e telefônica.

11.3 Os participantes concordam em estar disponíveis para o relacionamento com a mídia e canais de comunicação, em ceder entrevistas e reportagens que eventualmente sejam requisitadas, com o objetivo de divulgar o Programa em Sergipe.

11.4 Até o dia da competição a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos preferencialmente pelo e-mail cadastrado no momento da inscrição, e no dia do campeonato no quadro de avisos disponível no local do evento ou presencialmente, por intermédio dos coordenadores das equipes.

11.5 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do I CAMPEONATO DE ROBÓTICA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL.

11.6 Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre o evento.

11.7 Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito da maratona, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros.

11.8 Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este Campeonato, além do desrespeito ao presente edital, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.9 Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de cópias ou reproduções, bem como uso indevido de aplicações, sistemas ou imagens que ofendam a propriedade intelectual pode ser punida com a desclassificação da respectiva equipe.

Aracaju, 16 de março de 2026

**MARIA GILVÂNIA GUIMARÃES DOS SANTOS**  
Secretária de Estado da Educação

## ANEXO I

### ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DA ARENA E DO DESAFIO – CATEGORIA RESGATE

#### I CAMPEONATO DE ROBÓTICA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE SERGIPE

##### 1. A COMPETIÇÃO

A competição exige que o robô:

- siga linha autonomamente
- supere obstáculos complexos
- navegue em ambiente desconhecido
- resgate vítimas corretamente
- finalize o percurso.

As habilidades principais avaliadas são:

- programação
- sensoriamento
- mecânica
- estratégia
- trabalho em equipe

##### 2. EQUIPES

Cada equipe deve ter:

- **2 a 4 estudantes**
- **1 professor/tutor**

##### 3. CÓDIGO DE CONDUTA

Regras de comportamento:

- Mentores **não podem construir ou programar o robô**
- Estudantes devem fazer **todo o trabalho**
- Ajuda entre equipes é permitida **somente como orientação**
- Fraudes podem gerar:
  - advertência
  - desclassificação
  - banimento futuro

Também não é permitido:

- mentores na área de trabalho
- interferência nas decisões dos juízes.

##### 4. REGRAS DOS ROBÔS

###### Características obrigatórias

- Totalmente autônomos
- Sem controle remoto
- Sem comunicação externa
- Iniciados manualmente por um botão

### **Comunicação permitida**

Somente:

- Bluetooth classe 2 ou 3
- ZigBee

Outras comunicações devem ser desativadas.

### **Construção**

Permitido:

- qualquer kit
- peças customizadas

Proibido:

- kits prontos de **seguidor de linha ou resgate**
- sensores com soluções prontas para o desafio
- drones ou hovercraft

### **Segurança**

- lasers apenas classe 1 ou 2
- robô deve ter botão de início visível
- componentes elétricos protegidos.

## **5. A ARENA**

A arena simula um **ambiente de desastre**.

### **Estrutura**

- composta por **ladrilhos de 30 × 30 cm**
- piso claro com **linha preta**
- caminhos diferentes a cada rodada

O percurso possui:

- curvas
- rampas
- obstáculos
- lacunas na linha
- interseções
- sala de resgate.

A arena **não será divulgada antes da competição**.

## **6. DESAFIO DO ROBÔ**

O robô deve:

1. seguir a linha
2. superar obstáculos
3. entrar na sala de resgate
4. resgatar vítimas
5. sair da sala
6. chegar ao final da pista.

Tempo máximo da rodada:

5 minutos

## 7. DESAFIOS DO PERCURSO

Principais obstáculos:

### Obstáculo

- objeto bloqueando a linha
- robô deve desviar
- **20 pontos**

### Lombadas

- pequenas elevações
- **10 pontos**

### Gap

- falha na linha
- robô precisa continuar
- **10 pontos**

### Rampas

- subida ou descida
- **10 pontos**

### Interseções

- robô deve escolher direção correta
- **10 pontos**

### Beco sem saída

- robô deve retornar
- **10 pontos**

### Gangorra

- plataforma móvel
- **20 pontos**

### Passagem

- túnel
- **0 pontos**, mas obrigatório passar.

### Chegada

- parar sobre a linha vermelha
- **até 60 pontos.**

## 8. SALA DE RESGATE

A sala mede aproximadamente:

- **90 × 90 cm** ou
- **120 × 90 cm**

Dentro dela existem:

- **2 vítimas vivas (prateadas)**
- **1 vítima morta (escura)**

O robô deve colocar:

- vítimas vivas → **área verde**
- vítimas mortas → **área vermelha**

As vítimas são **bolas de 4–5 cm**.

## **9. MULTIPLICADORES DE PONTUAÇÃO**

Os resgates aumentam a pontuação total.

Multiplicadores:

- vítima viva na área verde → **× 1,3**
- vítima morta na área vermelha → **×1,3**
- vítima na área errada → **×1,1**

Multiplicadores **se acumulam**.

## **10. FALHA DE PROGRESSO**

Ocorre quando:

- robô perde a linha
- fica parado por **10 segundos**
- segue caminho errado
- derruba obstáculos
- não consegue passar por algum desafio

Consequências:

- robô reinicia no **último checkpoint**
- diminui a pontuação final.

## **11. CHECKPOINTS**

São marcadores **laranja** no percurso.

Quando o robô chega:

- ganha pontos pelos ladrilhos percorridos.

Pontuação:

- 1ª tentativa → **5 pontos por ladrilho**
- 2ª tentativa → **3 pontos**

- 3ª tentativa → 1 ponto.

### 13. RODADAS

A rodada termina quando:

- robô chega ao final  
ou
- passam **5 minutos**.

### 14. CONDIÇÕES DO AMBIENTE

As equipes devem preparar robôs para:

- variações de luz
- interferência magnética
- imperfeições do piso
- diferenças entre arenas.

### 15. DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1 A Comissão Organizadora poderá realizar pequenos ajustes na arena, desde que não alterem a natureza do desafio.

15.2 Em caso de dúvida na interpretação das regras técnicas, prevalecerá a decisão da Comissão Organizadora.

## ANEXO II

### REGULAMENTO TÉCNICO – CATEGORIA ARTÍSTICA

#### I CAMPEONATO DE ROBÓTICA DA REDE ESTADUAL PÚBLICA DE SERGIPE

#### 1. APRESENTAÇÃO

A Robótica Artística é uma **apresentação no palco usando robôs autônomos** dentro de uma performance artística.

A apresentação pode ser:

- Teatro
- Dança
- Comédia
- História
- Show artístico
- Performance criativa

Os robôs devem **interagir entre si, com o ambiente ou com humanos**, criando uma

apresentação inovadora.

Duração da apresentação:

- **mínimo:** 2 minutos
- **máximo:** 8 minutos

## 2. CONSTRUÇÃO DOS ROBÔS

### 2.1 Autonomia

Os robôs devem atuar **de forma autônoma** durante a apresentação.

Pode haver **início manual**, mas depois não pode haver controle humano.

Exemplos de controle proibido durante a apresentação:

- apertar botões
- controle remoto
- aplicativos
- toque em sensores

### 2.2 Controladores permitidos

Podem ser usados como parte do robô:

- notebooks
- celulares
- tablets
- Raspberry Pi
- microcontroladores

Mas **não podem ser operados por humanos durante a apresentação.**

### 2.3 Comunicação entre robôs

- Tecnologias permitidas:
- Bluetooth
- Infravermelho (IR)
- ZigBee
- outras tecnologias IoT
- Tecnologias proibidas:
- Wi-Fi
- outros sinais RF que possam interferir em outras categorias.

### 2.4 Quantidade e tamanho

- Pode haver **1 ou vários robôs.**
- Não há limite de tamanho.
- Robôs devem ser **carregados pelos próprios alunos.**

### 2.5 Interação e Inteligência

Os robôs podem:

- interagir entre si
- responder ao ambiente
- reconhecer gestos, sons ou proximidade
- manipular objetos
- desviar de obstáculos
- reconhecer imagem ou áudio
- Interações inteligentes **umentam a pontuação.**

### 3. CENÁRIO E PALCO

Área de apresentação:

**2,70 m × 2,70 m**

Superfície:

- plana
- pode ter pequenas irregularidades

As equipes devem preparar os robôs para lidar com:

- mudanças de iluminação
- irregularidades do piso
- interferência em sensores

#### 3.1 Cenário e Enfeites

Podem existir objetos no palco, mas:

Preferência para **objetos interativos**, por exemplo:

- objetos detectados por sensores
- elementos que se comunicam com robôs

Enfeites apenas decorativos **não são incentivados.**

#### 3.2 Uso de Música, Vídeo e Imagens

Permitido usar:

- música
- vídeo
- imagens

Formatos:

Áudio:

- MP3
- pen drive
- cabo P2

Vídeo:

- MP4
- HDMI ou pen drive

Recomendação:

- música com **5 segundos de silêncio no início**.

#### **4. REGRAS DE SEGURANÇA**

Proibido usar:

- drones ou robôs voadores
- explosões
- fogo
- fumaça
- água
- substâncias perigosas

Também não são permitidas:

- baterias de chumbo-ácido (ex: bateria de carro).

Os robôs devem evitar riscos como:

- bordas afiadas
- partes que esmaguem
- fios expostos.

#### **5. ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO**

A avaliação ocorre em **duas etapas**:

##### **a) Entrevista Técnica (Pré-apresentação)**

Duração:

**até 10 minutos**

Os juízes avaliam:

- projeto do robô
- programação
- criatividade
- compreensão da tecnologia
- inovação

Pontuação máxima:

**40 pontos**

##### **b) Apresentação no Palco**

Cada equipe tem **2 apresentações**.

Pontuação máxima por apresentação:

**60 pontos**

**Vale a maior nota das duas apresentações.**

#### **6. TEMPO NO PALCO**

Tempo total no palco:

**10 minutos**

Inclui:

- montagem
- apresentação
- reinícios
- desmontagem

A apresentação artística deve durar:

**2:00 até 8:00**

### **7. REINÍCIOS**

Se algo der errado, a equipe pode reiniciar.

Mas:

cada reinício gera **penalidade de 3 pontos**, salvo falha da organização.

### **8. FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

Cada equipe deve ter:

**2 a 4 estudantes**

Escolaridade:

Ensino Médio.

### **9. PONTUAÇÃO FINAL**

Pontuação total:

**Entrevista técnica (40) + melhor apresentação (60)**

Total máximo:

**100 pontos**

### **10. CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

1. Soma das duas apresentações.
2. Menor penalidade.
3. Nova rodada de apresentação.
4. Decisão da organização.

### **12. REGRAS DE CONDUTA**

É OBRIGATÓRIO:

- respeito entre equipes
- fair play
- cooperação

Pode causar **desclassificação**:

- professor fazer o robô
- copiar projeto de outra equipe
- comportamento inadequado
- reutilizar programação de outra equipe

### **13. RECURSOS E RECLAMAÇÕES**

Se uma equipe discordar de alguma decisão:

- pode registrar **recurso oficial**
- prazo máximo: **1 hora após o ocorrido**

Após o evento, os resultados são considerados finais.

#### 14. CONCLUSÃO

A Robótica Artística é uma competição que mistura:

- **engenharia**
- **programação**
- **arte**
- **criatividade**

O foco não é apenas ter robôs funcionais, mas criar **uma apresentação robótica inovadora, autônoma e envolvente.**

#### 15. DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1 A equipe deverá ser responsável por todos os equipamentos utilizados na apresentação.

15.2 A organização disponibilizará apenas estrutura básica de palco e energia elétrica.

15.3 Em caso de dúvida sobre a interpretação das regras, prevalecerá a decisão da Comissão Organizadora

## Protocolo de Assinatura(s)

O documento acima foi proposto para assinatura digital. Para verificar as assinaturas acesse o endereço <http://edocs Sergipe.se.gov.br/consultacodigo> e utilize o código abaixo para verificar se este documento é válido.

Código de verificação: WGCW-KPXJ-DHCZ-IXAE



O(s) nome(s) indicado(s) para assinatura, bem como seu(s) status em 16/03/2026 é(são) :

Legenda: ● Aprovada ● Indeterminada ● Pendente

- Maria Gilvania Guimaraes dos Santos \*\*\*46970\*\*\* GABINETE DO SECRETÁRIO - SEED Secretaria de Estado da Educação 16/03/2026 18:33:26 (Docflow)