



REGULAMENTO

OLIMPIADA CIENTÍFICA DE INTEGRAÇÃO NACIONAL - OCINA

Este regulamento contém informações sobre a **Olimpíada Científica de Integração Nacional - OCINA**, uma maratona de ideias. Ao realizar a inscrição, as instituições de ensino e os participantes estão cientes e de acordo com os termos estabelecidos neste regulamento.

1. SOBRE

1.1 A **OCINA** é um evento realizado pelo GPOPS - Grupo de Popularização da Ciência do Sertão Sergipano e pela Universidade Federal de Sergipe/Campus do Sertão com apoio do CNPq, da CAPES, do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação - MCTI e do Ministério da Educação - MEC que busca apoiar projetos que visem contribuir para o desenvolvimento científico e tecnológico e de inovação no País.

1.2 Será realizado de forma **gratuita** nos dias **06, 07 e 08 de maio de 2026**.

1.3 Na **OCINA**, os participantes são desafiados a atuar em equipes, explorando seu potencial criativo para desenvolver soluções práticas para o desafio proposto.

1.4 As melhores ideias serão premiadas e os alunos das equipes vencedoras receberão bolsas de Iniciação Científica Júnior do CNPQ.

2. OBJETIVOS

2.1 O objetivo geral desta olimpíada é propor inovações por meio de uma disputa positiva de ideias que possam explorar as novas fronteiras da ciência.

2.2 Configurando-se como um Concurso Cultural, esta olimpíada possui natureza exclusivamente cultural, não estando sujeita, de maneira alguma, a quaisquer formas de acaso ou sorte, conforme disposto no artigo 3º, inciso II, da Lei n.º 5.768/71, e no artigo 30 do Decreto nº. 70.951/72.

2.3 Todos os participantes, seja na função de mentor ou membro da equipe, devem observar rigorosamente as normas estabelecidas neste regulamento, sob pena de exclusão imediata das atividades do evento. A participação é de caráter voluntário, não remunerada e gratuita, desprovida de obrigações acessórias ou vínculos trabalhistas.

3. DATAS E LOCAL

3.1 A **OCINA** ocorrerá entre os dias **06, 07 e 08 de maio de 2026, em horário escolar, das 8h às 17h**.

3.2 A **OCINA** é realizada online, com participação das equipes a partir de suas escolas, com acesso à internet, acompanhando as lives e realizando as atividades na plataforma.

3.3 No dia **06/05/26** será realizada a live de abertura com orientações e apresentação do desafio. A participação online das equipes nesse momento é fundamental.



4. INSCRIÇÕES E EQUIPES

4.1 A OCINA é exclusiva para estudantes matriculados no Ensino Médio/Técnico de escolas públicas de qualquer região do Brasil.

4.2 Cada equipe deverá ser composta obrigatoriamente por **5 (cinco) pessoas, sendo 4 (quatro) estudantes e 1 (um) mentor**, que poderá ser professor(a) ou funcionário(a)/servidor(a) da escola.

4.3 Em caso de desistência de algum integrante durante a Olimpíada, a equipe pode decidir permanecer com menos integrantes ou optar por substituir o membro desistente.

4.4 A equipe deverá indicar 1 (um) estudante como líder, responsável por realizar a inscrição do grupo no site. A inscrição também poderá ser realizada pelo mentor.

4.5 No ato da inscrição, deverão ser informados o nome e o contato do mentor. Antes de inserir o mentor no formulário, a equipe deverá confirmar previamente sua participação.

4.6 As inscrições das equipes deverão ser realizadas no formulário disponível no site, no período de **02 de março de 2026 até às 23h59 do dia 01 de maio de 2026 (horário de Brasília).**

4.7 O envio do formulário de inscrição da equipe garante a vaga na Olimpíada, desde que ainda existam vagas disponíveis no limite total indicado neste Regulamento.

4.8 A OCINA possui capacidade máxima de **130 (cento e trinta)** equipes inscritas, por ordem de inscrição. Atingido esse contingente, as inscrições serão encerradas.

4.9 Não há limite de equipes por escola, podendo cada instituição inscrever quantas equipes desejar, desde que haja vagas disponíveis no limite total previsto neste Regulamento.

4.10 É obrigatório que a escola pública realize o cadastro da instituição, indicando um(a) responsável institucional (diretor(a), supervisor(a), servidor(a) ou professor(a)), para fins de registro oficial da escola junto à organização e alinhamento de procedimentos, incluindo os relacionados à premiação.

5. MENTORES

5.1 Cada equipe inscrita na **OCINA** deverá contar com **1 (um) mentor responsável** pelo acompanhamento do time.

5.2 O mesmo mentor poderá acompanhar e mentorar quantas equipes desejar, desde que vinculadas à mesma instituição de ensino.

5.3 Poderão atuar como mentores, representantes da escola pública, tais como professor(a), diretor(a), supervisor(a) ou servidor(a). É vedada a atuação de estudantes (incluindo alunos da própria escola) como mentores.

5.4 O mentor integra a equipe para fins de participação na OCINA. Em caso de premiação da equipe, o mentor receberá um prêmio de participação, além do certificado com horas complementares, conforme regras de certificação e premiação previstas neste Regulamento.



6. DESAFIO

6.1 A **OCINA** busca valorizar a importância da ciência e da inovação para o progresso da sociedade. O tema inspirador desta edição é “Caminhos da Ciência para o Diálogo e a Cultura de Paz”, que serve como referência e orientação para as equipes durante a maratona.

6.2 As equipes deverão propor um produto ou serviço que ajude a resolver um problema real do território onde vivem e/ou atuam, em áreas como educação, meio ambiente, cultura, agricultura, turismo, comércio, indústria, sociedade e empreendedorismo, entre outras.

6.3 Cada equipe poderá escolher o tema que desejar, mas precisa apresentar um **produto ou serviço** que faça sentido para o seu território, com um **plano simples de como colocar em prática** e uma **justificativa** do porquê isso faz sentido ser desenvolvido.

6.4 Será permitida a submissão de ideias, projetos ou iniciativas que já estejam em fase inicial de desenvolvimento pelas equipes, desde que a proposta ainda não tenha sido anteriormente premiada, reconhecida, validada ou contemplada com brindes, prêmios, bolsa, apoio financeiro, incubação, aceleração ou qualquer outra forma de fomento, em olimpíadas, feiras, concursos, editais, programas institucionais ou iniciativas similares, internas ou externas à instituição de ensino.

6.4.1 Não poderão ser submetidas propostas que já tenham recebido premiação, menção de destaque, validação formal, bolsa, financiamento ou qualquer tipo de reconhecimento anterior, ainda que parcial, inclusive em nome de apenas um ou alguns dos integrantes da equipe.

6.4.2 Ao realizar a inscrição e submeter a proposta, a equipe declara estar ciente de que a solução apresentada deve ser inédita para fins de premiação na OCINA, nos termos deste regulamento.

7. PROGRAMAÇÃO

7.1 A programação da **OCINA** inclui transmissões ao vivo com conteúdo e atividades que precisam ser realizadas.

7.2 Serão dois dias de programação e um dia extra para finalizar o projeto e realizar as entregas:

06/05/26 - 4ª FEIRA 8h: Início do 1º dia de Olimpíada 8h às 9h: Live de Orientações + Ideação 9h às 12h: Mão na massa 14h às 14h30: Live de protótipo 14h30 às 17h: Mão na massa 17h: Encerra o 1º dia de Olimpíada	07/05/26 - 5ª FEIRA 8h: Início do 2º dia de Olimpíada 8h às 9h: Live de Pitch (Apresentação) 9h às 12h: Mão na massa 14h às 14h30: Live de tira-dúvidas 14h30 às 17h: Mão na massa 17h: Encerra o 2º dia de Olimpíada	08/05/26 - 6ª FEIRA 8h às 11h: Mão na massa 11h: Live de tira-dúvidas e despedida 14h às 17h: Mão na massa 17h: Encerra o último dia de Olimpíada.
O prazo final para entrega dos projetos será às 17h do dia 11/05/26. Neste horário a plataforma de entregas será encerrada.		



7.3 As etapas da **OCINA** incluem os seguintes processos:

1. **Ideação:** Destinada à concepção do problema, as equipes trabalharão no desenvolvimento da ideia com o objetivo de solucionar a problemática proposta.
2. **Protótipo:** As equipes criarão protótipos para abordar a problemática apresentada.
3. **Pitch:** Os participantes deverão preparar uma apresentação (pitch) de até 3 minutos, destacando a solução criada e tudo que foi desenvolvido.

7.4 Para cada uma das etapas acima, haverá uma live de explicação e, na sequência, uma atividade que precisa ser realizada.

8. ENTREGA DAS IDEIAS

8.1 Ao longo da **OCINA**, as equipes deverão realizar as seguintes entregas:

1. **Ideação:** Deverão responder um formulário de perguntas sobre o problema, solução e proposta de valor da ideia.
2. **Protótipo:** Deverão materializar a ideia por meio de um vídeo demonstrativo de 2 minutos.
3. **Pitch (apresentação):** A equipe deverá gravar exclusivamente dentro da plataforma da OCINA um pitch (apresentação), de no máximo 3 (três) minutos, apresentando a ideia e explicando do que se trata a solução, demonstrando seus diferenciais, valores, despertando o interesse de quem avaliará a solução. Para a gravação, será necessário preparar uma apresentação de slides, inserir na plataforma da OCINA e gravar áudio em cima, como se estivesse apresentando ao vivo. Iremos orientar como funcionará todo o processo na live de preparação referente à essa entrega.

8.2 Só serão avaliadas as ideias das equipes que tiverem realizado as 3 entregas citadas acima.

8.3 Embora a programação se encerre em 08/05/26, as equipes poderão enviar a entrega final na plataforma até as **17h do dia 11 de maio de 2026**.

9. AVALIAÇÃO

9.1 Após a conclusão da entrega dos projetos, a comissão organizadora realizará uma verificação para confirmar o cumprimento das etapas obrigatórias e a elegibilidade das submissões. Os projetos habilitados serão então disponibilizados para avaliação e organizados por região.

9.2 Cada projeto será submetido à avaliação de, no mínimo, 4 (quatro) jurados.

9.3 A avaliação ocorrerá em duas etapas:

- a) **1ª Banca – Triagem e seleção de finalistas:** avaliação das soluções submetidas, com definição das equipes finalistas
- b) **2ª Banca – Avaliação final e seleção de vencedores:** avaliação das soluções finalistas e definição das equipes vencedoras, que serão agraciadas com os prêmios previstos neste regulamento.



Observação: o número de finalistas por região poderá variar conforme o volume e a qualidade das submissões, a critério da organização, respeitando os critérios e regras deste regulamento.

9.4 Após a avaliação e definição das campeãs regionais, será consolidado um ranking geral considerando todas as equipes habilitadas, para definição das campeãs nacionais.

9.5 A banca avaliadora analisará e julgará os projetos considerando os seguintes critérios:

1. **Aderência da solução ao desafio e ao território**
2. **Inovação e criatividade**
3. **Impacto e relevância**
4. **Viabilidade e escalabilidade**
5. **Clareza e qualidade da apresentação**

9.6 Em caso de empate, serão adotados, preferencialmente, os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

- I) maior nota em **Impacto e relevância**;
 - II) maior nota em **Viabilidade e escalabilidade**;
 - III) maior nota em **Aderência da solução ao desafio e ao território**;
- persistindo o empate, caberá ao **Comitê Avaliador** deliberar sobre o desempate.

9.7 O Comitê Avaliador é autônomo e possui discricionariedade técnica na análise das soluções. As decisões da Banca de Jurados e do Comitê Avaliador quanto à seleção, classificação e premiação são **soberanas e irrecorríveis**, não sendo admitida contestação de seus critérios, notas, decisões ou resultados.

10. PREMIAÇÃO

10.1 Como forma de reconhecer as propostas com maior destaque, a **OCINA** oferecerá como prêmio até **R\$ 108.000,00 (cento e oito mil reais)** em **bolsas de Iniciação Científica Júnior (ICJ) do CNPq**, destinadas aos(às) estudantes das equipes premiadas, conforme as regras deste regulamento.

10.2 Serão concedidas até **30 (trinta) bolsas**, no valor de **R\$ 300,00 (trezentos reais) por mês**, pelo período de **12 (doze) meses**, totalizando **R\$ 3.600,00 (três mil e seiscentos reais)** por estudante.



10.3 A distribuição das bolsas ocorrerá da seguinte forma:

- **Campeãs regionais (20 bolsas):** Serão premiadas as equipes que conquistarem o **1º lugar** de cada região do Brasil: **Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul**.
- **Campeãs nacionais (8 bolsas):** Serão premiadas as **2 (duas) equipes com maior pontuação no ranking geral da OCINA**, independente da região.
- **Estudantes destaques (no mínimo 2 bolsas):** Serão concedidas **no mínimo 2 (duas) bolsas individuais** para reconhecer estudantes que se destaquem durante a **OCINA**, **independentemente** do resultado final de sua equipe, podendo este número ser ampliado em razão das **bolsas remanescentes** (item 10.5).

10.4 A premiação **não é cumulativa** e o(a) estudante **não poderá receber mais de uma bolsa**. Assim, caso uma equipe elegível à **Campeã Nacional** já tenha sido premiada como **Campeã Regional**, a premiação de Campeã Nacional será **automaticamente destinada** à **próxima equipe melhor classificada** no ranking geral que ainda não tenha sido contemplada, sucessivamente, até a definição das equipes premiadas.

10.5 As bolsas de campeãs regionais e nacionais serão concedidas **exclusivamente aos estudantes** integrantes das equipes, devidamente inscritos. Caso as equipes tenham **menos de 4 (quatro) estudantes** em decorrência de alguma desistência durante a Olimpíada, as bolsas correspondentes às vagas não preenchidas serão consideradas **bolsas remanescentes** e serão **automaticamente destinadas à modalidade de Estudantes Destaques**, ampliando a quantidade de bolsas individuais a serem concedidas, conforme os critérios previstos neste regulamento.

10.6 A definição dos(as) **Estudantes Destaques** será realizada a critério da organização, com base em indicadores como qualidade da proposta submetida, participação ativa nas lives, engajamento e envolvimento ao longo das atividades da **OCINA**.

10.7 Somente estarão aptos(as) a receber a premiação os(as) estudantes do Ensino Médio de escolas públicas, regularmente matriculados(as) em instituição de ensino no momento da inscrição e durante a realização da **OCINA**.

10.8 Os(as) mentores(as) de cada equipe premiada receberão, como forma de reconhecimento, **1 (um) produto eletrônico**, modelo a ser definido pela organização.



10.9 As escolas das equipes premiadas receberão 1 (uma) premiação institucional coletiva, destinada à instituição de ensino. A premiação institucional não é cumulativa. Assim, caso a mesma escola possua mais de uma equipe premiada, fará jus a apenas 1 (um) prêmio institucional, independentemente do número de equipes vencedoras.

10.10 Ao final da olimpíada, equipes e mentores receberão por e-mail certificados de participação, indicando o número de horas dedicadas ao evento.

10.11 A organização da **OCINA** entrará em contato com os vencedores para coletar os dados pessoais necessários para cadastro e indicação da bolsa junto ao CNPq. É de responsabilidade de cada estudante repassar as informações corretas.

10.12 Para receber o benefício, é necessário que o(a) estudante cadastre seu Currículo Lattes na plataforma do CNPq (<http://lattes.cnpq.br>) e possua conta corrente individual no Banco do Brasil, em nome próprio.

10.13 Caso o estudante não tenha cadastrado o Currículo Lattes ou aberto a conta até o dia 25/05/26, implicará perda do direito à bolsa, que será destinada a outro(a) estudante conforme critérios deste regulamento.

10.14 Após o cadastro dos(as) estudantes no CNPq para recebimento da bolsa, toda responsabilidade sobre pagamento, atrasos, dados incorretos ou dúvidas deverá ser tratada diretamente junto ao CNPq, isentando a organização da **OCINA** de mediação.

10.15 A concessão de qualquer premiação prevista neste regulamento está condicionada ao cumprimento integral de todos os critérios de elegibilidade da OCINA.

10.16 Caso seja constatado, a qualquer tempo, inclusive após a divulgação dos resultados, que a proposta premiada descumpra as regras de elegibilidade previstas neste regulamento, a organização poderá cancelar a premiação, desclassificar a equipe e adotar as medidas cabíveis, incluindo a reclassificação de outra equipe, quando aplicável.



11. CRONOGRAMA GERAL

02/03/26 a 01/05/26: Inscrição de escolas e equipes

06/05/26 a 08/05/26: Olimpíada online: Maratona de ideias

21/05/26: Live com resultado dos vencedores

12. PLATAFORMA

12.1 Durante a olimpíada, os participantes irão utilizar as seguintes plataformas:

- a) Youtube para assistir as lives de conteúdo;
- b) WhatsApp para comunicação;
- c) Plataforma da OCINA (Panic Lobster) para submissão das atividades.

12.2 Para acessar as plataformas, os inscritos receberão instruções via e-mail.

13. FORMAS DE COMUNICAÇÃO

13.1 Todas as informações referentes a **OCINA**, serão disponibilizadas no site <https://ocina.com.br>.

13.2 Todas as comunicações oficiais serão enviadas pelo e-mail ocina@paniclobster.com mesmo e-mail que está disponível para dúvidas.

14. CÓDIGO DE CONDUTA

14.1 A OCINA é um espaço inclusivo que valoriza a diversidade, respeitando a todos, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, etnia ou religião. Portanto, repudiamos qualquer forma de assédio, comentários ofensivos, ameaças, xingamentos e desrespeito nos ambientes da olimpíada.

14.2 Participantes que desrespeitarem essas normas estarão sujeitos a serem removidos da olimpíada.

14.3 Em caso de assédio ou situações desconfortáveis, solicitamos que entre em contato imediatamente com a organização do evento para relatar o ocorrido. Tomaremos as medidas necessárias para garantir um ambiente seguro e respeitoso para todos.

15. DIREITO AUTURAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL

15.1 A **OCINA** é um evento colaborativo de inovação aberta. A titularidade dos direitos de propriedade intelectual relacionados às ideias, projetos, materiais e demais resultados desenvolvidos pelas equipes durante a maratona **permanece com seus respectivos autores**.

15.2 Ao apresentar uma proposta, o(a) participante declara que, **na melhor de seu conhecimento**, o conteúdo submetido não infringe direitos de propriedade intelectual de terceiros. O(a) participante assume integral responsabilidade por eventuais reivindicações, demandas, perdas e danos



decorrentes de infração a direitos de terceiros, eximindo a **OCINA** e as instituições envolvidas de qualquer responsabilidade.

15.3 As equipes autorizam a **OCINA** a **divulgar** os projetos e materiais apresentados, por meio de licença gratuita, não exclusiva e por prazo indeterminado, para fins institucionais e educacionais, sem transferência de titularidade e sem exploração comercial.

16. DESCLASSIFICAÇÃO

16.1 Será desclassificada a equipe que:

- (a) Plagiar conteúdo de terceiros ou apresentar como própria uma solução existente sem a devida adaptação ao território e sem referências;
- (b) Descumprir qualquer condição deste regulamento;
- (c) Fica a critério da organização julgar qualquer situação que não esteja prevista neste regulamento, podendo as penalidades serem aplicadas a toda equipe ou individualmente; e
- (d) Ferir os princípios de *fair play*, isto é, jogo limpo ou a ética no âmbito da proposta da olimpíada;
- (e) Submeter projeto, ideia ou solução que já tenha sido anteriormente premiado(a), reconhecido(a), validado(a) ou contemplado(a) com bolsa, apoio financeiro, incubação, aceleração ou benefício similar, em desacordo com as regras deste regulamento;
- (f) Apresentar informação falsa, incompleta ou omitir informação relevante sobre o histórico de participação, premiação, validação ou reconhecimento anterior da proposta submetida;
- (g) Caso, a qualquer tempo, inclusive após a divulgação do resultado ou a concessão da premiação, seja constatado ou formalmente denunciado, com elementos mínimos de verificação, que o projeto submetido já havia recebido reconhecimento, premiação, validação, bolsa ou benefício similar anteriormente, a equipe poderá ser desclassificada e perder o direito à premiação, sem prejuízo das demais medidas cabíveis adotadas pela organização.

17. CONDIÇÕES GERAIS

17.1 Os participantes comprometem-se a colaborar com a organização do evento e acatar as regras e convenções sociais estabelecidas, respeitando os direitos individuais e coletivos reconhecidos, agindo com ética, pautando-se na boa-fé, mantendo sua conduta de tal maneira a evitar conflitos, animosidades ou quaisquer outros comportamentos não condizentes com o ecossistema de inovação e realização do evento, o que acarretará na sumária exclusão e solicitação de retirada do participante do evento, não ensejando qualquer responsabilidade à organização do evento.

17.2 Os realizadores e a organização do evento não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes, cabendo aos participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.



17.3 Os realizadores e a organização do evento não serão responsabilizados por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não serão responsabilizadas nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenham agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

17.4 O candidato que efetuar a inscrição autoriza, desde já, a utilização de seus dados pessoais informados no cadastro para a inscrição e realização do evento, que serão tratados em conformidade com a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD).

17.5 Os participantes autorizam, de forma livre e inequívoca, a utilização dos dados pessoais fornecidos, como nome, profissão, imagem e voz por prazo indeterminado, para fins de realização e divulgação da **OCINA** para os públicos interno e externo, em qualquer meio de comunicação, especialmente para ações de divulgação de seleção, avaliação, resultado, conteúdo derivado ou relacionado ao referido evento e de possíveis edições futuras.

17.6 Os participantes concordam estar disponíveis para o relacionamento com a mídia e canais de comunicação, bem como ceder, sem quaisquer custos ou ônus adicionais, entrevistas e reportagens que eventualmente sejam requisitadas, com o objetivo de divulgar o evento, seu resultado e possíveis edições futuras. As imagens licenciadas podem ser veiculadas e divulgadas pela organização do evento sem custos nos seguintes tipos de mídia nacional ou internacional: impressa, televisionada, por vídeo, virtual e telefônica, podendo utilizar gratuitamente qualquer material de mídia produzido durante esta olimpíada ou fornecido pelos participantes para os fins estabelecidos.

17.7 Os participantes concordam que não se estabelece qualquer relação de agência e/ou de qualquer vínculo societário, trabalhista, empregatício ou tributário entre a organização do evento, seus sócios, empregados, subcontratados ou terceiros relacionados, bem como que inexistente ou inexistirá solidariedade ou subsidiariedade, de qualquer natureza entre eles.

Contatos e Comunicação

OLIMPIADA CIENTÍFICA DE INTEGRAÇÃO NACIONAL

E-mail: ocina@paniclobster.com