

REGULAMENTO 2ª EDIÇÃO

FEIRA BRASILEIRA DE JOVENS CIENTISTAS

1. INTRODUÇÃO

A Feira Brasileira de Jovens Cientistas (FBJC) é a primeira feira científica totalmente virtual do Brasil. Além de facilitar o acesso a oportunidades científicas a estudantes de Ensino Médio, o evento integra, desenvolve, conecta e valoriza o potencial dos jovens cientistas e o impacto de todos os projetos. Dessa forma, a iniciativa conceituada, planejada e realizada por jovens pesquisadores fomenta a produção científica no Brasil e contribui para a visibilidade da iniciação científica no Ensino Médio.

2. OBJETIVOS

- 2.1. **DIVULGAR** projetos científicos realizados por estudantes brasileiros de Ensino Médio, localizados tanto em escolas situadas em território nacional quanto em estrangeiro, facilitando o acesso a eventos e oportunidades científicas.
- 2.2. **LAPIDAR** e auxiliar no aprimoramento de projetos científicos realizados por jovens cientistas e contribuir para o desenvolvimento do jovem pesquisador.
- 2.3. **CONECTAR** jovens cientistas e possibilitar a troca de conhecimentos, integração e discussão entre eles, universidades, empresas, professores e pesquisadores de todo o Brasil.
- 2.4. **VALORIZAR** os estudantes de Ensino Médio e suas pesquisas científicas, assim como reconhecer projetos inovadores, autorais, relevantes e embasados na metodologia e rigor científicos.

3. REALIZAÇÃO

O evento será realizado entre os dias 23 e 27 de junho de 2021 e todas as atividades serão realizadas virtualmente através dos canais de divulgação e plataformas que serão informados posteriormente aos participantes.

4. MODALIDADES DE PARTICIPAÇÃO

Há três principais modalidades de participação no evento: “Participante COM Projeto”, “Participante SEM Projeto: Ensino Médio” e “Participante SEM Projeto: Público Geral”. Confira a seguir as características de cada modalidade.

4.1. **Participantes COM Projetos**

- a. Todos os participantes devem estar frequentando o Ensino Médio (incluindo Técnico Integrado ao Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos - EJA) ou terem se formado no Ensino Médio em 2020 ou 2019. Além disso, os estudantes nessas modalidades não podem estar matriculados em nenhum curso superior até a data oficial do evento.
- b. Os participantes devem ser estudantes brasileiros de escolas públicas ou privadas e localizadas no território nacional ou estrangeiro.
- c. Participantes com projetos submetem seu trabalho, são avaliados e recebem feedback, apresentam-no no evento, concorrem às premiações e podem participar de todas as atividades do evento, incluindo as palestras, workshops, atividades interativas e culturais, e a Maratona de Inovação, concorrendo a uma premiação adicional.

4.2. **Participantes SEM Projetos: Ensino Médio**

- a. Todos os participantes devem estar frequentando o Ensino Médio (incluindo Técnico Integrado ao Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos - EJA) ou terem se formado no Ensino Médio em 2020 ou 2019. Além disso, os estudantes nessa modalidade não podem estar matriculados em nenhum curso superior até a data oficial do evento.
- b. Os participantes devem ser estudantes brasileiros de escolas públicas ou privadas e localizadas no território nacional ou estrangeiro.
- c. Participantes desta modalidade podem participar de todas as atividades do evento, incluindo workshops, palestras e atividades interativas e culturais, além de assistir às apresentações de projetos. Atividades especiais serão criadas para participantes sem experiência no desenvolvimento de projetos científicos e que querem aprender a fazer ciência. Também podem participar da Maratona de Inovação e concorrer a sua premiação.

4.3. **Participantes SEM Projetos: Público Geral**

- a. Todos os demais interessados em participar do evento que não atendam aos critérios de elegibilidade descritos anteriormente podem se inscrever nesta modalidade como "Público Geral".
- b. Essa modalidade inclui, mas não se limita a, estudantes do Ensino Fundamental, Graduação, Pós-Graduação e professores.



- c. Participantes desta modalidade têm acesso limitado às atividades do evento, como palestras e cerimônias de abertura e encerramento. Além disso, podem assistir às apresentações de projetos.

5. SUBMISSÃO DE PROJETOS

- 5.1. Deve ter sido desenvolvido por no máximo três estudantes pesquisadores. Os estudantes podem ser de idades, escolas, cidades e estados diferentes.
- 5.2. Deve possuir um orientador maior de 21 anos.
- 5.3. Pode possuir até três coorientadores.
- 5.4. Deve ser de natureza investigativa ou de inovação, ou seja, buscando produzir novos conhecimentos ou produtos e não apenas demonstrar algum fenômeno ou processo, podendo ser de pesquisa tecnológica ou científica.
- 5.5. Deve ter iniciado depois de 01 de janeiro de 2020. Trabalhos mais longos (iniciados antes dessa data) devem ser divididos em fases e apenas a última fase poderá ser apresentada (nesse caso, a fase mais recente deve ter iniciado após 01 de janeiro de 2020). Para definição da data inicial do projeto deve-se considerar o início da pesquisa de campo, fase experimental ou de prototipagem (não considerando o período inicial de pesquisa bibliográfica).
- 5.6. Tanto projetos em andamento quanto concluídos são elegíveis.
- 5.7. Cada estudante deve se inscrever com apenas um projeto.
- 5.8. Deve ser realizada apenas uma inscrição por projeto.
- 5.9. Projetos de escolas estrangeiras devem ter sido desenvolvidos exclusivamente por estudantes brasileiros e devem indicar no ato da inscrição detalhes adicionais do projeto e participação, sujeitando-se à avaliação de elegibilidade.
- 5.10. Requer-se, durante a inscrição, o envio do plano de pesquisa e resumo do projeto, os quais devem seguir os modelos disponíveis no site do evento.
- 5.11. O projeto deve ser inscrito em uma das seguintes áreas: Ciências Exatas e da Terra; Ciências Biológicas; Ciências Agrárias; Ciências da Saúde; Engenharias; Ciências Sociais Aplicadas; Ciências Humanas; Linguística, Letras e Artes.
- 5.12. Caso o projeto envolver mais de uma área, recomenda-se revisar toda a lista de áreas e subáreas e considerar qual formação do avaliador será mais adequada para julgar o projeto, qual a ênfase do projeto e qual característica do projeto é a mais inovadora, única ou relevante.

6. TAXA DE PARTICIPAÇÃO

- 6.1. A inscrição inicial é totalmente gratuita para todas as modalidades e apenas participantes selecionados como finalistas devem pagar a taxa de participação. A taxa de participação para cada modalidade está descrita a seguir:



- a. **Participantes COM Projetos:** o valor de R\$30,00 será cobrado por pessoa. É obrigatório o pagamento da taxa de participação de todos os estudantes pesquisadores inscritos como autores do projeto. O orientador e os coorientadores que optarem por participar do evento devem pagar a taxa de participação individual, tendo acesso a todas as atividades do evento e às premiações do respectivo projeto (caso houver), como medalhas e troféus. O orientador e os coorientadores que optarem por não realizar o pagamento da taxa receberão apenas certificados digitais (de participação e premiação, caso houver).
 - b. **Participantes SEM Projetos: Ensino Médio:** o valor de R\$25,00 será cobrado por estudante.
 - c. **Participantes SEM Projetos: Público Geral:** a inscrição é gratuita. Caso o participante deseje adquirir certificado de participação (para validação de horas na universidade, por exemplo), o valor de R\$20,00 será adicionado.
- 6.2. Participantes que não podem arcar com o custo da taxa de participação podem solicitar isenção do pagamento. O número de isenções é limitado e será disponibilizado apenas para participantes em situações de real necessidade financeira, podendo ser requisitada comprovação por meio de documentos. Os pedidos de isenção podem ser realizados por meio do sistema de finalistas.
 - 6.3. A taxa de participação cobre essencialmente despesas relacionadas a premiações, gestão do site, mídias, anúncios e demais despesas internas, sem integrar nenhuma forma de comissão aos coordenadores, apoiadores, voluntários, patrocinadores e avaliadores.

7. PROCESSO DE INSCRIÇÃO

- 7.1. A inscrição deve ser realizada por meio do site oficial do evento: www.fbjc.com.br.
- 7.2. Deve-se preencher as informações referentes aos participantes, incluindo dados étnicos e demográficos que serão utilizados apenas para um levantamento de dados sobre a diversidade dos participantes, sem integrar os critérios de elegibilidade e não afetando de forma alguma a avaliação ou as atividades do evento.
- 7.3. Os prazos para inscrição estão definidos no cronograma do evento (seção 13).



- 7.4. A coordenação do evento buscará garantir acessibilidade a todos os participantes. Portanto, se o participante necessitar de materiais, suportes e/ou atendimento personalizado, deverá solicitar no ato da inscrição.

8. PROCESSO DE SELEÇÃO DE PROJETOS

- 8.1. Após a efetivação do processo de inscrição, os projetos cadastrados passarão por uma triagem, pré-avaliação e seleção, buscando garantir que todos os projetos e participantes estejam de acordo com as regras e critérios de elegibilidade deste regulamento.
- 8.2. Durante o processo de seleção, poderá haver sugestão de troca de área do projeto por parte da coordenação do evento.
- 8.3. Também haverá verificação de plágio durante o processo de seleção.
- 8.4. Os estudantes serão contatados sobre o resultado do processo de seleção por meio de e-mail e também poderão visualizar o resultado pelo site oficial do evento.

9. FINALISTAS

- 9.1. Considera-se “finalista” todo participante que tenha sido selecionado a partir do processo de inscrição das categorias “Participantes COM Projeto” e “Participantes SEM Projeto: Ensino Médio”.
- 9.2. Projetos não selecionados têm até uma semana a partir da data de divulgação dos finalistas para recorrer à lista de espera e requerer pedido de nova análise do projeto, contatando a coordenação da feira através do e-mail contato@fbjc.com.br e informando o interesse em participar do evento e esclarecimentos sobre a relevância e impacto do projeto.
- 9.3. Participantes sem projetos não podem recorrer à decisão da seleção.
- 9.4. **“Finalistas COM projetos” devem:**
- enviar autorizações de imagem e de participação.
 - realizar o pagamento da taxa de participação ou o pedido de isenção.
 - atualizar resumo e demais dados submetidos na inscrição, caso necessário.
 - submeter formulários para o desenvolvimento da pesquisa, quando solicitado.
 - enviar resumo expandido, seguindo modelo disponível no site oficial do evento.
 - submeter vídeo de apresentação do projeto seguindo as regras disponíveis no site do evento.

9.5. “Finalistas SEM projetos: Ensino Médio” devem

- a. enviar autorizações de imagem e de participação.
- b. realizar o pagamento da taxa de confirmação ou pedido de isenção.

10. AVALIAÇÃO

10.1. Os projetos finalistas serão avaliados com base no vídeo de apresentação, resumo e resumo expandido submetidos, conforme os seguintes critérios e subcritérios:

- a. **Apresentação:** originalidade, domínio, desenvoltura, objetividade e linguagem.
- b. **Introdução:** delimitação do tema, persuasão, comprovação científica e objetivo.
- c. **Metodologia:** desenvolvimento, métodos e materiais.
- d. **Resultados e conclusões** (apenas pesquisa científica): coesão, análise e interpretação dos dados.
- e. **Produto** (apenas pesquisa tecnológica): definição e viabilidade.
- f. **Escrita:** clareza na redação e linguagem científica.
- g. **Aspectos do projeto:** relevância, impacto, criatividade e inovação.

10.2. Cada avaliador dará notas para os critérios e será calculada uma média ponderada (de acordo com o peso de cada critério) para cada avaliação.

10.3. Cada projeto será avaliado por, no mínimo, três avaliadores e a pontuação final será a média aritmética das notas.

10.4. Caso o desvio-padrão das notas dos avaliadores seja maior ou igual a 2, o projeto passará por uma nova avaliação e a nota com maior diferença em relação à média não será considerada.

11. PREMIAÇÃO

Todos os projetos finalistas concorrem às premiações destinadas aos projetos científicos. Apenas os participantes da Maratona de Inovação concorrem à premiação específica desta atividade. Todos os premiados receberão certificados atestando a premiação. As demais categorias de premiações estão detalhadas abaixo. A listagem de todos os prêmios oferecidos estará disponível no site até a data oficial do evento.

- 11.1. **PREMIAÇÃO POR ÁREA:** os projetos premiados em 1º, 2º e 3º lugar de cada área receberão medalhas com as respectivas colocações. Salienta-se que determinadas áreas podem ser integradas em uma única caso a coordenação do evento julgue necessário para fins logísticos e de premiação. Até 30% dos projetos serão premiados, seguindo a relação estabelecida:
- Os projetos que obtiverem as 5% maiores pontuações por área serão reconhecidos com o 1º lugar.
 - Os projetos cujas pontuações estiverem compreendidas entre as 5 e 15% maiores serão reconhecidos com o 2º lugar.
 - Os projetos cujas pontuações estiverem compreendidas entre as 15 e 30% maiores serão reconhecidos com o 3º lugar.
- 11.2. **PRÊMIO EXCELÊNCIA EM PESQUISA:** o projeto que obtiver a maior pontuação em cada área receberá uma quantia em dinheiro no valor de R\$1.000,00.
- 11.3. **PREMIAÇÕES DESTAQUES:** todos os projetos concorrem às premiações de Destaque em Inovação, Destaque em Rigor Científico, Apresentação Destaque e Estreantes Destaque. A premiação a essas categorias é dada conforme a maior pontuação obtida em determinados critérios de avaliação.
- 11.4. **PREMIAÇÕES DE APOIADORES E PATROCINADORES:** cada apoiador e patrocinador elege critérios específicos para a avaliação, assim como o número de projetos que serão contemplados com os prêmios.
- 11.5. **CRENCIAIS PARA FEIRAS NACIONAIS E INTERNACIONAIS:** feiras parceiras concedem vagas a projetos que atendam aos critérios específicos de avaliação. A credencial pode ou não contemplar gastos referentes à taxa de inscrição e deslocamento.
- 11.6. **PRÊMIO VOTAÇÃO POPULAR:** este prêmio é dedicado aos projetos com o maior número de curtidas na página oficial do evento.
- 11.7. **PREMIAÇÃO DA MARATONA DE INOVAÇÃO:** os três times que se destacarem em cada trilha serão reconhecidos com medalhas de 1º, 2º e 3º lugares e as equipes colocadas em 1º lugar em cada trilha receberão premiações em dinheiro.

12. ATIVIDADES DO EVENTO

Para a obtenção do certificado, os finalistas devem comparecer em, no mínimo, 70% das atividades exigidas do evento. O detalhamento das atividades é feito abaixo:

- 12.1. **CERIMÔNIA DE ABERTURA:** ocorre a abertura oficial do evento, com recepção de boas-vindas, apresentação da coordenação do evento e orientações gerais.

- 12.2. **PALESTRAS:** atividades dirigidas por um ou vários convidados especiais com experiência na área de pesquisa, inovação, liderança e/ou impacto social.
- 12.3. **WORKSHOPS:** atividades voltadas à capacitação de determinadas habilidades que auxiliam na pesquisa científica. A duração estimada é de 1 hora, visto que a atividade contará com abordagens práticas e interativas.
- 12.4. **APRESENTAÇÃO DE PROJETOS:** cada projeto finalista deverá participar, obrigatoriamente, da sessão de “Apresentação de Projetos”, elaborando uma apresentação sucinta e clara de no máximo 5 minutos com linguagem adaptada para o público geral. As apresentações ocorrerão em salas de videoconferência abertas ao público. As salas serão organizadas por área e, a cada turno, várias áreas apresentarão simultaneamente os projetos. Após a apresentação dos projetos, os trabalhos poderão receber *feedbacks* diretamente do público e de autores dos demais projetos, de modo a contribuir para a evolução dos pesquisadores e respectivos projetos. Além do *feedback* oral, formulários de feedback serão compartilhados com o público durante a sessão e, ao final do evento, serão disponibilizados aos autores dos projetos.
- 12.5. **ATIVIDADES CULTURAIS E INTERATIVAS:** apresentações culturais, quizzes, sorteios e distribuição de prêmios surpresas ocorrerão durante intervalos de determinadas atividades do evento.
- 12.6. **MARATONA DE INOVAÇÃO:** equipes participam de desafios voltados à inovação, criatividade, solução de problemas e *design thinking* durante um período que antecede o evento e termina nos dias oficiais.
- 12.7. **FEIRA DE PROFISSÕES:** convidados de diversas áreas de atuação irão contar suas experiências profissionais e responder às dúvidas dos participantes.
- 12.8. **CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO:** anúncio dos projetos vencedores por área, destaques, credenciados para feiras nacionais e internacionais e premiados por patrocinadores e apoiadores do evento.

13. CRONOGRAMA

Todos os prazos encerram-se às 23h59min (horário de Brasília) das respectivas datas.

Data	Atividades
01 de fevereiro	Abertura das inscrições.
30 de março	Fim das inscrições de projetos.
04 de abril	Divulgação dos projetos finalistas.

09 de maio	Fim do período para pagamento da taxa de participação e envio dos materiais de avaliação, formulários e documentos.
28 de maio	Fim das inscrições de participantes sem projetos.
23 a 27 de junho	Dias oficiais da Feira Brasileira de Jovens Cientistas.

14. PROGRAMAÇÃO

A programação prévia do evento está exibida abaixo e está sujeita a alterações. A programação oficial estará disponível no [site oficial](#) em breve. Todos os horários se referem ao horário de Brasília.

23 de junho (quarta-feira)	
19h - 20h30	Cerimônia de Abertura
20h30 - 21h	Início da Maratona de Inovação
24 de junho (quinta-feira)	
15h - 17:00h	Palestras
18h30 - 19h	Atividade Interativa
19h - 20h	Workshops
25 de junho (sexta-feira)	
15h - 17h30	Workshops
18h30 - 19h	Atividade Interativa
19h - 20h	Palestras
26 de junho (sábado)	
9h30 - 11h30	Feira de Profissões
13h30 - 16:30h	Apresentação de Projetos
17h30 - 18h	Atividade Interativa
18h - 19h30	Palestra
19h30 - 23h59	Maratona de Inovação

27 de junho (domingo)	
14h	Fim da Maratona de Inovação
19h30 - 20h	Atividade Interativa
20h - 21h	Cerimônia de Premiação

Obs.: entre os intervalos de determinadas atividades ocorrerão atividades interativas e/ou culturais, como sorteios, quizzes, etc.

15. PENALIDADES

A não observância das normas estabelecidas neste Regulamento e o não comprometimento com a qualidade da apresentação do trabalho e do respeito às atividades e pessoas implicarão em penalidades para os participantes envolvidos e para o projeto, podendo inclusive levar à desclassificação da equipe.

16. DISPOSIÇÕES GERAIS

Casos especiais e/ou omissos neste regulamento serão avaliados e resolvidos pela coordenação do evento. O preenchimento e a submissão do processo de inscrição representam, da parte dos participantes e público, a concordância e o aceite de todas as normas contidas neste Regulamento. A coordenação se reserva o direito de modificar ou ajustar as regras deste regulamento quando necessário.

01 de Fevereiro de 2021.

Coordenação da Feira Brasileira de Jovens Cientistas.