



TARTAT THON

REGULAMENTO

TARTA **THON**

REALIZAÇÃO



ORGANIZAÇÃO



APOIO



Secretaria de
Meio Ambiente
Secretaria de
Ciência e Tecnologia



O QUE É?

O **Tartathon** é uma iniciativa do Projeto Tartatech que tem por objetivo desafiar estudantes da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa, com idades entre 14 e 18 anos, a desenvolver soluções inovadoras para problemas relacionados à conservação e à proteção das tartarugas-marinhas. Por meio da criatividade, da inovação, da tecnologia e do trabalho em equipe, os participantes deverão propor projetos que contribuam para a mitigação de desafios enfrentados por essas espécies e para a conservação de seus habitats.

QUANDO E ONDE?



**Dias 15 e 16 de
agosto de 2026**



**Centro de Ciências Exatas e
da Natureza - CCEN
Universidade Federal da
Paraíba - UFPB**

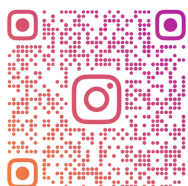


ESCANEE O QR Code
OU CLIQUE NA IMAGEM PARA ACESSAR A LOCALIZAÇÃO

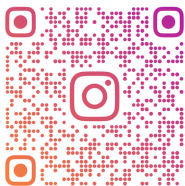


INSCRIÇÕES

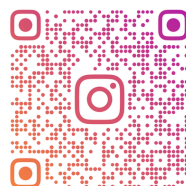
- As **inscrições** serão realizadas por meio de formulário eletrônico na plataforma *Google Forms*. Os links para inscrição encontram-se abaixo. O período de inscrições será de **24 de julho de 2026 até 31 de julho de 2026**.



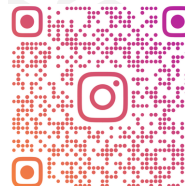
ASSOCIACAOGUAJIRU



LABEI_UFPB



MICROENGENHARIA



INPACT.ORG.BR



ESCANEE OS QR Codes
OU CLIQUE NAS IMAGENS PARA ACESSAR OS LINKS

- Cada escola poderá inscrever mais de uma equipe. No entanto, nesta etapa, será selecionada **apenas uma equipe** por escola para participar do Tartathon. As demais equipes permanecerão em lista de espera e poderão ser convocadas posteriormente, caso haja vagas remanescentes.
- Cada equipe precisa ter:



1 TUTOR RESPONSÁVEL



DE 2 A 4 ALUNOS

- A lista das escolas selecionadas para participarem do Tartathon será divulgada após o encerramento do período de inscrições, por meio dos **canais oficiais** de comunicação do evento.

A EQUIPE PODERÁ CRIAR:

PRODUTO

PROTÓTIPO FÍSICO

SOLUÇÕES DIGITAIS

Recomenda-se que as equipes conheçam previamente sobre a temática: **As tartarugas-marinhas e os principais desafios para sua conservação**, a fim de subsidiar o desenvolvimento de suas propostas durante o **Tartathon**.

Alguns materiais estarão disponíveis no local para utilização durante o evento. A organização aconselha que os participantes levem os itens que julgarem necessários, como notebooks, ferramentas e outros itens de apoio.

Todo o planejamento, desenvolvimento da solução e preparação do *pitch* deverão ser realizados no primeiro dia do Tartathon, em período estimado de 3 a 4 horas.

A **apresentação final** (*pitch*) ocorrerá no segundo dia do evento.

As propostas apresentadas deverão ser desenvolvidas exclusivamente durante o evento, sendo vedada a utilização de projetos previamente criados.

ORIENTAÇÕES

- Em caso de estudantes com deficiência (PCD), restrições alimentares ou que necessitem de atendimento ou suporte específico, essa informação deverá ser informada no ato da inscrição, para que a organização possa adotar as medidas necessárias ao atendimento de suas necessidades.
- O evento oferecerá alimentação aos participantes durante todo o período de sua realização. O transporte, entretanto, **não** será disponibilizado pela organização, sendo de responsabilidade de cada escola providenciar o deslocamento de sua equipe.
- Os projetos desenvolvidos no **Tartathon** deverão ser integralmente autorais e elaborados pelos próprios estudantes. Os professores responsáveis deverão limitar sua atuação ao acompanhamento e orientação das equipes, evitando interferências no processo de criação e desenvolvimento das soluções.
- Durante o **Tartathon**, os professores responsáveis participarão de oficinas e atividades paralelas, enquanto os estudantes desenvolverão seus projetos, sob acompanhamento dos monitores do evento.

AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

As avaliações ocorrerão no segundo dia do **Tartathon**.

Cada equipe deverá apresentar sua proposta por meio de um *pitch* com duração máxima de 5 minutos, seguido de até 5 minutos para perguntas e feedback da banca avaliadora e do público.

PONTUAÇÃO

A **Banca Avaliadora** atribuirá notas aos projetos com base nos seguintes critérios:

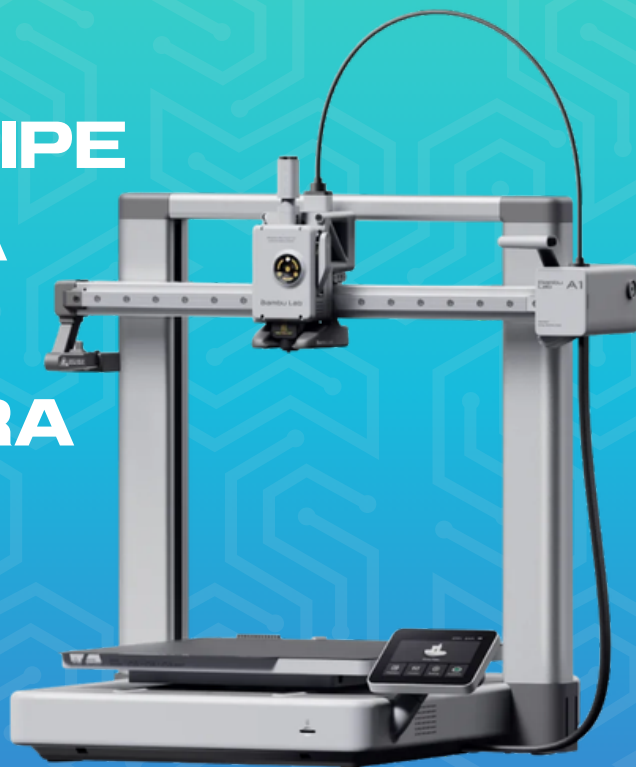
- Nível de inovação;
- Nível de usabilidade;
- Qualidade da apresentação;
- Impacto na solução do problema proposto.

Votação dos Participantes: após todas as apresentações, os participantes poderão votar no projeto que considerarem o melhor, *sendo vedado o voto na própria equipe*.

A soma da pontuação atribuída pela Banca Avaliadora com o resultado da votação dos participantes definirá a classificação final das equipes no **Tartathon**.

PREMIAÇÕES

**A ESCOLA DA EQUIPE
VENCEDORA SERÁ
PREMIADA COM
1 (UMA) IMPRESSORA
BAMBU LAB***



**OS ALUNOS DAS EQUIPES
CLASSIFICADAS EM
1º, 2º E 3º LUGARES
RECEBERÃO EQUIPAMENTOS
ELETRÔNICOS COMO
PREMIAÇÃO.**



*A impressora será incorporada ao patrimônio da instituição e a entrega do equipamento será realizada ao representante legal da escola, mediante assinatura do termo de recebimento, para utilização em atividades pedagógicas, de inovação e desenvolvimento tecnológico.

CRONOGRAMA

DIA 1

**15 DE AGOSTO
DAS 08H ÀS 17H**

08h – Recepção e *Coffee start* + credenciamento dos participantes e acolhimento das equipes

09h – Cerimônia de Abertura

09h30 – Apresentação das Problemáticas (Desafios)

11h30 – Planejamento das Soluções

12h – Almoço

13h30 – Desenvolvimento dos Projetos

Minicurso: “Escape-room como ferramenta pedagógica para o ensino: uma experiência lúdica focada na proteção de tartarugas urbanas na Paraíba”
(somente para os professores orientadores)

15h – *Coffee Break*

15h30 – Continuidade dos Projetos

17h – Término das atividades

DIA 2

**16 DE AGOSTO
DAS 08H ÀS 12H30**

08h – Ajustes Finais pelas Equipes

09h – Início das Apresentações

12h – Premiação

12h30 – Encerramento

DESAFIOS

Temas que serão apresentados para contextualizar os desafios relacionados à conservação das tartarugas-marinhas, servindo como referência para o desenvolvimento dos projetos.

TEMAS	MEDIADOR(ES)	TEMPO
O preço de perder uma espécie: o valor invisível de uma tartaruga.	Dr. George Emmanuel Cavalcanti de Miranda (Doutor em Oceanografia, Professor Adjunto da UFPB e Coordenador Geral do Projeto Tartatech)	15 min.
A inovação tecnológica como solução para desafios ambientais	Dr. Cleonilson Protásio de Souza (Doutor em Engenharia Elétrica pela UFCG e Orientador dos sistemas eletrônicos do Projeto Tartatech)	15 min.
Biologia, Ecologia e Principais Impactos Ambientais para as Tartarugas-Marinhas	Danielle Siqueira Barreto de Oliveira (Mestre em Desenvolvimento e Meio Ambiente, Presidente da ONG Guajiru e integrante do Projeto Tartatech) Rafael Gomes Lima (Biólogo, Membro Diretor da ONG Guajiru e integrante do Projeto Tartatech)	1h30

MINICURSO

Minicurso sobre metodologias ativas, educação ambiental e conservação da fauna marinha para os professores orientadores. Nesse período, as equipes desenvolverão seus projetos de forma autônoma, com acompanhamento exclusivo da equipe de monitores do evento.

TEMA	MEDIADOR	TEMPO
Escape-room como ferramenta pedagógica para o ensino: uma experiência lúdica focada na proteção de tartarugas urbanas na Paraíba	Gabriel Ponciano de Miranda (Doutorando em Ensino de Biociências e Saúde pela FIOCRUZ/RJ)	3 horas

