

REGULAMENTO SPRIX Brasil Championship 2025

Apresentação Institucional

A SPRIX BRASIL é representante no país da SPRIX Inc. (Japão), empresa referência em soluções educacionais digitais. Com a plataforma QUREO FOR SPRIX LEARNING, promove o aprendizado de programação para crianças e jovens, combinando ensino lúdico, progressivo e acessível.

O SPRIX Brasil Championship 2025 – Brasil marca a primeira edição nacional do torneio, integrando escolas públicas e privadas, incentivando a formação de talentos digitais e promovendo a educação STEAM no Brasil.

Capítulo I – OBJETIVOS

- Desenvolver a alfabetização digital, pensamento lógico e matemático entre estudantes;
- Estimular a criatividade, capacidade de expressão e trabalho em equipe;
- Incentivar o interesse por programação como ferramenta pedagógica;
- Promover competências empreendedoras, de inovação e STEAM, alinhadas à BNCC;
- Reconhecer talentos digitais e fortalecer a transformação digital na educação brasileira.

Capítulo II – PÚBLICO-ALVO

- Estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental até o 9º ano do Ensino Fundamental II;
- Matrícula em escola pública ou privada;
- Ajustes poderão ser feitos conforme jurisdição municipal ou estadual.

Capítulo III – INSCRIÇÕES

As inscrições são gratuitas e realizadas pela escola, por recomendação institucional, em plataforma oficial da SPRIX BRASIL.

Informações obrigatórias:

- Do aluno: nome, CPF (se possuir), data de nascimento, instituição de ensino, cidade/UF;
- Do responsável legal (para menores de idade): nome, CPF, e-mail, telefone/WhatsApp;
- Do professor orientador: nome, CPF, instituição de ensino, contato.

A participação no Campeonato SPRIX 2025 está condicionada à assinatura do Termo de Parceria pela escola ou, quando aplicável, pela Secretaria Municipal/Estadual de Educação, garantindo o compromisso institucional com o projeto.

O ato da inscrição implica aceitação plena deste Regulamento.

Capítulo IV – PAPÉIS E RESPONSABILIDADES

- Professor Orientador: deve realizar a formação oficial da SPRIX e acompanhar a equipe.
- Pais e Responsáveis: atuam como apoiadores, mas a produção do trabalho deve ser exclusivamente dos alunos.
- Escola: responsável por recomendar os alunos participantes e apoiar a equipe no processo de inscrição e acompanhamento.

Capítulo V – FORMATO DA COMPETIÇÃO

Plataformas/Linguagens: QUREO for Sprix Learning (recomendado até 10 capítulos de aprendizagem).

Formato:

- Etapas eliminatórias realizadas online;
- Final presencial na cidade de São Paulo.

Capítulo VI – ETAPAS E CRONOGRAMA

As etapas do campeonato e respectivos prazos são os seguintes:

Período	Ação	Responsável
de Setembro à Outubro/2025	Assinatura do Acordo de Parceria	Escola / Secretaria de Educação
	Envio de login para professores	SPRIX BRASIL
	Formação online dos professores	Professores / SPRIX BRASIL
Até 17/11/2025	Aprendizagem de alunos(individual)	Alunos / Professores
	Produção de jogos e vídeos pelas equipes	Alunos / Professores
Até 18/11/2025	Entrega dos materiais (upload na plataforma)	Professores / Escola
19/11 a 21/11/2025	Seleção interna das equipes representantes	Escola
24/11 a 27/11/2025	Seleção municipal das equipes	Secretaria de Educação / Comitê Local (fase para escolas públicas somente)
Até 28/11/2025	Envio dos projetos para SPRIX BRASIL	Prefeitura / Secretaria de Educação / Escola
Até 09/12/2025	Seleção das 10 equipes finalistas	SPRIX BRASIL
16/12/2025	Final Nacional presencial em São Paulo	SPRIX BRASIL / Escolas Finalistas

Observações gerais:

- O cumprimento de cada prazo é obrigatório;
- A não realização das atividades no prazo definido poderá resultar na desclassificação da equipe;
- Recomenda-se que as escolas e professores organizem-se previamente para evitar atrasos.

Capítulo VII – RÚBRICA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada em quatro etapas progressivas: Escolar, Municipal, Semifinal Nacional e Final Nacional. Cada etapa tem responsáveis e critérios definidos, garantindo transparência e uniformidade no processo.

1ª Etapa – Seleção Escolar

- Responsáveis: Professores orientadores capacitados pela SPRIX.
- Processo: Cada escola realiza sua seleção interna com base nos critérios oficiais de avaliação.
- Resultado: Definição das equipes que avançam para a etapa municipal.

2ª Etapa – Seleção Municipal

- Responsáveis: Secretarias Municipais/Estaduais de Educação ou órgãos designados.
- Processo: Seleção de 1 projeto vencedor por nível (Fundamental I e/ou II) entre os representantes escolares.
- Resultado: Definição dos classificados para a semifinal nacional.

3ª Etapa – Semifinal Nacional

- Responsáveis: Comitê do Campeonato SPRIX 2025.
- Processo: Avaliação técnica dos projetos enviados pelas regiões, com escolha das 10 equipes finalistas.
- Resultado: Divulgação das escolas semifinalistas.

4ª Etapa – Final Nacional (Presencial – São Paulo)

Responsáveis: Banca de jurados convidados pela SPRIX BRASIL.

Processo: Apresentação presencial dos projetos. Cada equipe deve demonstrar funcionamento, aplicabilidade e impacto do projeto.

Resultado: Definição e premiação das equipes campeã, 2º e 3º lugar.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO (pontuação de 1 a 5 em cada item)

- Lógica de Programação: Estruturação e organização da solução.
- Habilidade Técnica: Precisão, eficiência e uso adequado dos recursos.
- Criatividade: Originalidade, inovação e ideias novas.
- Grau de Conclusão: Acabamento e funcionalidade do projeto.
- Impacto Educacional/Social: Contribuição para a escola, comunidade e aprendizado.
- Clareza da Apresentação: Comunicação, trabalho em equipe e expressão.

PONTUAÇÃO

- Nota máxima: 30 pontos.

- Desclassificação automática: projetos com menos de 15 pontos.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- Criatividade (maior nota em originalidade e inovação);
- Impacto Educacional/Social (maior contribuição para escola, comunidade e aprendizado);
- Persistindo empate: decisão do Comitê Nacional.

Capítulo VIII – PREMIAÇÃO

- Equipe Campeã Nacional: Troféu; Nintendo Switch 2 para cada estudante da equipe vencedora e Notebook para cada professor orientador da equipe vencedora;
- 2º Lugar: Troféu; Tablet para cada estudante da equipe e Notebook para cada professor orientador da equipe;
- 3º Lugar: Troféu; Kit Gamer para cada estudante da equipe e Notebook para cada professor orientador da equipe;

Todas as escolas finalistas: certificados de reconhecimento institucional;

Capítulo IX – CUSTOS

A participação é gratuita.

Custos de transporte e estadia para a final nacional em São Paulo serão de responsabilidade da SPRIX BRASIL.

Capítulo X – DIREITOS AUTORAIS E DE IMAGEM

Os direitos autorais dos projetos pertencem aos alunos.

A organização poderá utilizá-los, sem ônus, para divulgação e fins educacionais relacionados ao torneio.

O uso de imagem e voz dos participantes dependerá de termos de autorização específicos, respeitando a LGPD.

Capítulo XI – DESCLASSIFICAÇÃO

Será desclassificada a equipe que:

- Não cumprir cronograma ou deixar de entregar materiais obrigatórios;
- Apresentar conduta antiética ou material ofensivo/discriminatório;
- Fornecer informações falsas;
- Não apresentar autorização dos responsáveis (quando menor de idade).

Capítulo XII – TERMOS LEGAIS

Autorização de uso de imagem e voz, tratamento de dados pessoais (LGPD) e autorizações de viagem deverão ser assinados e entregues nos prazos estabelecidos.

A participação é voluntária, sem vínculo empregatício.

Foro competente: comarca de São Paulo – SP.

Capítulo XIII – DISPOSIÇÕES GERAIS

O Termo de Parceria firmado entre a **SPRIX BRASIL** e a escola/secretaria é pré-requisito obrigatório para validação da participação. Sem este documento, a inscrição dos alunos não será efetivada.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da **SPRIX BRASIL**.

Este regulamento poderá sofrer ajustes mediante aviso prévio.

Recomenda-se que escolas e responsáveis garantam prazos de assinatura e logística de participação.

ANEXOS

Anexo I – Termo de Aceite de Participação nas Etapas Presenciais (maiores de 18 anos).

Anexo II – Autorização de Participação para Menores de 18 anos.

Anexo III – Termo de Consentimento para Tratamento de Dados (LGPD).

Anexo IV – Termo de Consentimento de Dados de Menores.

Anexo V – Autorização de Uso de Imagem (maiores de 18 anos).

Anexo VI – Autorização de Uso de Imagem de Menores.

Anexo VII – Autorização de Viagem Nacional para Menores de 18 anos.