Feira de Inovação das Ciências e Engenharias

FIciências 2026

FIciências KIDS

O Comitê Organizador, em conformidade com as deliberações do Comitê Gestor da FIciências 2026, torna pública o cronograma e informações adicionais para a categoria KIDS.

1. Cronograma FIciências KIDS

HORÁRIO	PROGRAMAÇÃO
09h00 - 11h30	Montagem e validação dos estandes
09h00 - 11h30	Retirada dos kits expositores
13h30 - 16h00	Exposição dos projetos na Mostra Pedagógica
15h00 - 15h20	Lanche expositores - A
15h20 - 15h40	Lanche expositores - B
16h30 - 17h00	Entrega de medalhas
17h00	Encerramento

Importante: Para a montagem do estande e a retirada dos kits, deverá comparecer o orientador e/ou o coorientador do projeto. A presença dos demais integrantes da equipe não é obrigatória nessas etapas.

2. Informações Adicionais

Conforme previsto no Regulamento da FIciências no Art. 29 do Regulamento, a logística das equipes participantes, incluindo deslocamento, hospedagem e alimentação, é de responsabilidade dos inscritos e de suas instituições.

Entretanto, nas últimas edições, a FIciências tem disponibilizado, de acordo com a disponibilidade de recurso anual, algumas cortesias aos participantes, como: Voucher de Almoço para estudantes e/ou professores expositores e o Transporte entre alguns pontos centrais de Foz do Iguaçu até o Itaipu Parquetec, a área de exposição dos projetos.

Sendo assim, para edição de 2026, estão sendo organizadas essas condições e reúnem-se, a seguir, as orientações sobre transporte e alimentação, bem como as informações necessárias para o planejamento desses serviços.

2.1 Transporte

Será disponibilizado transporte nos dias de montagem e exposição dos projetos, partindo de pontos específicos da cidade até à área de exposição da FIciências conforme os horários futuramente divulgados no site oficial ficiencias.org.

2.2 Alimentação

Para os estudantes da categoria FIciências KIDS, será disponibilizado lanche durante o período de exposição (tarde), não sendo oferecido almoço. Dessa forma, não é necessário preencher o formulário de coleta de dados.

Para os professores orientadores da categoria KIDS, será disponibilizado voucher de almoço para até 1 (um) representante por projeto, mediante o preenchimento do formulário de coleta de dados.

O preenchimento do formulário é obrigatório para os professores que desejam receber a alimentação disponibilizada pela organização. Aqueles que não encaminharem as informações solicitadas dentro do prazo estabelecido, conforme informado no formulário, não serão contemplados com o fornecimento de alimentação.

2.3 Formulário de coleta de dados de alimentação:

https://forms.gle/UwXmQRrSExYGMXDC8

PROJETOS CONFIRMADOS

FIciências KIDS

Dia de apresentação: 25/11/2026

Período: Tarde

TÍTULO DO PROJETO	DATA DE EXPOSIÇÃO
A PROCURA DA MASSINHA PERFEITA: Investigando como criar massinhas naturais para brincar	25 de novembro
A VIAGEM DA ÁGUA NO TERRÁRIO	25 de novembro
Álbum de Memórias, Com Uma Viagem Pela História: A história de Palmas PR em Figurinhas	25 de novembro
Avaliação de biofertilizantes orgânicos no desenvolvimento inicial de hortaliças	25 de novembro
CARRINHO RECICLÁVEL: EXPLORANDO A MECÂNICA E O MOVIMENTO NO 5º ANO	25 de novembro
Cidades Esponjas	25 de novembro
COLETA SELETIVA: INFORMAÇÃO QUE TRANSFORMA	25 de novembro
COM O QUE ESTAMOS REGANDO NOSSO CORPO?	25 de novembro
CRIANDO DESENHOS E ANIMAÇÕES EM MATRIZ DE LED 8X8 COM SENSOR ULTRASSÔNICO E ARDUINO	25 de novembro
"Da água ao prato, números que ajudam a natureza"	25 de novembro
Da casca a vida: Projeto composteira escolar sustentável.	25 de novembro
DA CASCA DE OVO AO BROTO	25 de novembro
DA HORTA À FEIRA: CULTIVANDO SABERES	25 de novembro
DA TERRA À VIDA: A COMPOSTAGEM NA CLASSE ESPECIAL	25 de novembro
DEFENSIVOS NATURAIS: CIÊNCIA E SUSTENTABILIDADE.	25 de novembro
Desenvolvimento de sabonetes naturais e sustentáveis no ambiente escolar	25 de novembro
Eco-Filtro PET: Engenharia Frugal na Melhoria da Água e Redução de Custos Familiares	25 de novembro
ECOTECH EM AÇÃO: TECNOLOGIAS DIGITAIS E SUSTENTABILIDADE NA ESCOLA	25 de novembro
EXPLORANDO OS BICOS DAS AVES POR MEIO DE PRÁTICAS DE ROBÓTICA E LABORATORIAIS COM MODELOS RECICLÁVEIS	25 de novembro
INVESTIGANDO O PH DOS PRODUTOS DO DIA A DIA	25 de novembro
Jogo Expedição Fauna Brasileira	25 de novembro

MÃO ARTICULADA COM MATERIAIS RECICLÁVEIS: EXPLORANDO A ROBÓTICA E A MECÂNICA NO 5º ANO.	25 de novembro
Mãos Mágicas: Libras para todos	25 de novembro
Modelo Anatômico Respiratório Inclusivo	25 de novembro
NanoBeans: Estudo da Toxicidade de Nanopartículas de Prata em Feijão	25 de novembro
NÃO É MÁGICA, É CIÊNCIA! Investigando os segredos das cores invisíveis	25 de novembro
O INVISÍVEL EM NOSSAS MÃOS	25 de novembro
O MISTÉRIO DAS FRUTAS: QUAL TRATAMENTO RETARDA O ESCURECIMENTO DA MAÇÃ?	25 de novembro
O mundo dentro da lata: Construindo câmeras e investigando os segredos da fotografia.	25 de novembro
O MUNDO INVISÍVEL DO RIO TOLEDO	25 de novembro
O planeta Terra e a Importância da sustentabilidade.	25 de novembro
O QUE ESTÁ ESCONDIDO NA MINHA MOCHILA?	25 de novembro
O SAL ESCONDIDO NOS ALIMENTOS DOCES	25 de novembro
O SOLO PEDE SOCORRO!: erosão, suas consequências e como podemos evitar	25 de novembro
O TEMPO DOS ALIMENTOS: INVESTIGANDO OS CONSERVANTES	25 de novembro
OPERAÇÃO FORMIGA: como as formigas resolvem problemas?	25 de novembro
OS SEGREDOS INVISÍVEIS DO JARDIM: investigando os visitantes da natureza e os sons do ambiente escolar	25 de novembro
PEQUENOS EXPLORADORES: A MATEMÁTICA SELVAGEM	25 de novembro
Plantando o foco: Horta e o TDAH	25 de novembro
POLUIÇÃO AMBIENTAL: pequenas atitudes, grandes mudanças	25 de novembro
PSICULTURA, SUSTENTABILIDADE E ECONOMIA LOCAL.	25 de novembro
QUEM ENSINOU AS ARANHAS A CONSTRUIR? Investigando os segredos das teias	25 de novembro
REPELENTE NATURAL: CIÊNCIA NO COMBATE À DENGUE	25 de novembro
RESIDÊNCIA FOTOVOLTAICA INTELIGENTE EM ESCALA DIDÁTICA: simulação do balanço energético, do custo e do uso consciente da energia com Arduino	25 de novembro
Saberes Originários: Aprendendo com os povos Indígenas.	25 de novembro
Sabores e saberes da natureza: Projeto chás e temperos naturais	25 de novembro
Sementes de Bem-Estar: Construindo as bases de uma geração saudável.	25 de novembro

SIMULADOR ASTRONÔMICO: compreendendo os movimentos da Terra por meio da robótica educacional	25 de novembro
SMARTPET: TECNOLOGIA, BIODIVERSIDADE E PROTEÇÃO ANIMAL	25 de novembro
UV-ix: Protetor Solar Natural	25 de novembro

PROJETOS CONFIRMADOS

FIciências KIDS

Dia de apresentação: 26/11/2026

Período: Tarde

TÍTULO DO PROJETO	DATA DE EXPOSIÇÃO
A EDUCAÇÃO CIENTÍFICA COMO FERRAMENTA DE INVESTIGAÇÃO: IDENTIFICAÇÃO DO BARBEIRO EM CONTEXTO ESCOLAR	26 de novembro
A MAGIA DA ELETRICIDADE: Construindo Com Massinha Condutora	26 de novembro
Afunda ou não afunda? Investigando a poluição dos mares e rios e o destino dos resíduos.	26 de novembro
ÁLBUM DA ESCOLA: CRIANDO FIGURINHAS DA COPA COM GOOGLE DESENHOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	26 de novembro
CARRINHO 3D MOVIDO A ELÁSTICO: APRENDENDO MONTAGEM DIGITAL E FÍSICA COM TINKERCAD	26 de novembro
CICLO DA ÁGUA À ENERGIA SUSTENTÁVEL: A FORÇA RENOVÁVEL DA NATUREZA	26 de novembro
Construindo um jogo de futebol com goleiro robótico controlado por potenciômetro utilizando Arduino	26 de novembro
CONSTRUINDO UMA CATAPULTA 3D: EIXOS, ALAVANCAS E IMPRESSÃO 3D NO TINKERCAD	26 de novembro
CORES DA NATUREZA: DESCOBRINDO A CIÊNCIA POR TRÁS DAS TINTAS ECOLÓGICAS	26 de novembro
CRIANDO DESENHOS 3D COLORIDOS VARIANDO A ALTURA DO EIXO Z: IMPRESSÃO COLORIDA SEM IMPRESSORA COLORIDA	26 de novembro
Criando um jogo de pedra, papel e tesoura com arduino, sensor ultrassônico e servomotores	26 de novembro
CRONOS ECO-GAMES: Simulando las decisiones del planeta en scratch	26 de novembro
DETETIVES DOS POLINIZADORES: QUEM VISITA AS FLORES DA NOSSA ESCOLA?	26 de novembro
ELEVADOR NO ROBLOX: EXPLORANDO COORDENADAS E MOVIMENTO VERTICAL NO EIXO Y	26 de novembro
“EcoCidade do Futuro”: Ciência, Sustentabilidade e Consciência Ambiental	26 de novembro
EMPILHADEIRA NO TINKERCAD: modelagem 3D e simulação de movimentos mecânicos	26 de novembro
ENERGIA EM AÇÃO: INVESTIGANDO FORMAS SEGURAS E CONSCIENTES DE PRODUZIR E UTILIZAR ENERGIA	26 de novembro

ESCULTURAS DO AMANHÃ: A arte da robótica sustentável em comunidade	26 de novembro
ESTUDO DE ANATOMIA NO TINKERCAD: MONTAGEM E IMPRESSÃO 3D DO ESQUELETO HUMANO	26 de novembro
EXPLORAÇÃO DO SOLO, PLANTIO E COMPOSTAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: VIVÊNCIAS INVESTIGATIVAS PARA A FORMAÇÃO DA CONSCIÊNCIA AMBIENTAL	26 de novembro
EXPLORANDO A BIODIVERSIDADE COM O TiX: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE OS SERES VIVOS DA NOSSA ESCOLA	26 de novembro
FAZENDO UM ROBÔ BÍPEDE ANDAR, SALVANDO A SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS QUE ELE DEVE EXECUTAR	26 de novembro
Flor em blocos 3D: aprendendo folgas, medidas e encaixes na impressão 3D	26 de novembro
Formas que se conectam: construções 3D com Tinkercad e ímãs	26 de novembro
Jogo da Metamorfose: programação em Scratch sobre o ciclo de vida da borboleta.	26 de novembro
Lixeira Inteligente No Tinkercad: Protótipo Com Sensor Ultrassônico e Servomotor	26 de novembro
Mini Escola Inteligente	26 de novembro
MOVIMENTOS DA CIÊNCIA: Investigando a Hidráulica e a Biomecânica Maker	26 de novembro
O DESPERTAR DO JACARÉ: Contação de histórias com IA e circuitos elétricos	26 de novembro
O NOSSO CORPO COMO UMA MÁQUINA: O SISTEMA RESPIRATÓRIO	26 de novembro
O SISTEMA DIGESTIVO NA TRANSFORMAÇÃO DO ALIMENTOS	26 de novembro
OBSERVAÇÃO E IDENTIFICAÇÃO DE LARVAS E PUPAS DO MOSQUITO AEDES AEGYPTI: UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA PRÁTICA PARA A EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL EM CONTEXTO ESCOLAR	26 de novembro
PADRÕES COLORIDOS: Investigando a concentração e o raciocínio lógico-abstrato através do design sensorial	26 de novembro
PATINETE SEGURO: CRIANDO UM JOGO 2D DE EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO NO SCRATCH	26 de novembro
PEQUENAS AÇÕES, GRANDES TRANSFORMAÇÕES: REAPROVEITAMENTO DO ÓLEO UTILIZADO NA ESCOLA	26 de novembro
Projeto Aladim no Roblox: movimento horizontal de blocos nos eixos X e Z.	26 de novembro
QuinFrescor	26 de novembro
RECICLANDO COM SCRATCH: Programando um mundo sustentável	26 de novembro

RECONSTRUINDO O MARCO DAS TRÊS FRONTEIRAS NO TINKERCAD E ROBLOX STUDIO	26 de novembro
RECRIANDO O JOGO DO DINOSSAURO COM DISPLAY LCD 16X2, BOTÃO E ARDUINO	26 de novembro
RECRIANDO O JOGO GENIUS COM ARDUINO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	26 de novembro
Semáforo Dos Sentimentos: uma aplicação de LEDs e botões com Arduino	26 de novembro
Sensor Para Detectar Animais na Pista: Construindo uma Barreira De Luz Com Arduino, Ldr e Buzzer	26 de novembro
Sistema Inteligente de Alerta para Enchentes	26 de novembro
SISTEMA SOLAR: O SOL, OS MOVIMENTOS DA TERRA E AS ESTAÇÕES DO ANO	26 de novembro
Stop Motion Com Blocos: Aprendendo Como Imagens Viram Vídeo	26 de novembro
TECNOLOGIA TANGÍVEL: IMPRESSÃO 3D DE MODELOS SENSORIAIS E INCLUSIVOS	26 de novembro
TRATAMENTO DA ÁGUA: SAÚDE, SANEAMENTO E QUALIDADE DE VIDA	26 de novembro
UMA SALA COM MENOS BARULHO: Medidor De Intensidade do Som do Microfone de Eletreto e LED RGB.	26 de novembro
VISUALIZANDO MODELOS 3D COM HOLOGRAMA: CRIAÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS E EXPERIMENTAÇÃO COM REFLEXÃO DA LUZ	26 de novembro