

PRÊMIO
NACIONAL
 **LIGA
STEAM**

Iniciativa:



ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal

Cooperação:



unesco

Um futuro mais verde começa na escola

Editais 2026



Consultoria Técnica Pedagógica:



tríade
educacional

Índice

Sobre o Prêmio	3
----------------	---

Justificativa	7
---------------	---

Público prioritário	11
---------------------	----

Premiação e categorias	13
------------------------	----

Etapas	17
--------	----

CrITÉrios de avaliação	20
------------------------	----

1 – Sobre o Prêmio

O Prêmio Nacional Liga STEAM, lançado em 2022, pela Fundação ArcelorMittal, é uma estratégia dedicada à promoção da educação brasileira por meio da abordagem STEAM – que integra Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Essa iniciativa visa reconhecer e valorizar a implementação da educação STEAM em escolas públicas. Em 2026 conta com a cooperação da UNESCO e com a Tríade Educacional como parceira executora.

Há mais de três décadas, a Fundação ArcelorMittal impulsiona o desenvolvimento social por meio de sua atuação estratégica nas áreas de educação, esporte, cultura, economia circular e responsabilidade social, apoiando projetos e iniciativas que estejam em conexão com o seu negócio. Seu propósito é impulsionar o desenvolvimento social a partir dessas frentes de atuação, em estreita articulação com os desafios contemporâneos e com a construção de soluções de impacto positivo para a sociedade.

Na área da educação, a Fundação ArcelorMittal investe em formação de talentos nas áreas STEAM, pois acredita que, ao promover o acesso à tecnologia e à inovação, contribui para o desenvolvimento integral de crianças e jovens e para o exercício da cidadania. Além disso, busca estar alinhada aos desafios atuais da sociedade, reconhecendo a necessidade urgente de integrar diferentes áreas do conhecimento para lidar com questões complexas da natureza social, ambiental e econômica.

A UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) é referência global na promoção de políticas públicas educacionais, culturais e científicas, voltadas ao desenvolvimento sustentável e à construção de sociedades mais justas e inclusivas. Com mais de 190 Estados-membros, a organização lidera iniciativas inovadoras em temas como educação para a cidadania global, tecnologias educacionais, equidade de gênero, preservação do patrimônio cultural e promoção da ciência aberta. Com décadas de experiência e impacto e sendo

a única agência das Nações Unidas com mandato para cobrir todos os aspectos da educação, a UNESCO é parceira estratégica de governos, instituições de ensino e organizações da sociedade civil, contribuindo com orientações, formações e materiais que orientam práticas educacionais transformadoras em todo o mundo.

Nesse contexto, a cooperação com a UNESCO fortalece o alinhamento do Prêmio Nacional Liga STEAM às agendas globais de sustentabilidade e desenvolvimento educacional. Considerando que a sustentabilidade é um dos fatores mais críticos para o futuro das sociedades e que os recursos naturais são limitados, torna-se imperativa a construção de soluções ecológicas e o uso de tecnologias inteligentes para o enfrentamento de desafios globais interconectados. A educação em STEAM desempenha, assim, um papel fundamental na promoção do desenvolvimento sustentável, ao articular conhecimento científico, inovação tecnológica e formação para o futuro do trabalho. Economias baseadas em conhecimento e tecnologia dependem de profissionais qualificados em áreas STEAM para impulsionar a inovação, a produtividade e o crescimento econômico, ampliando também as oportunidades de carreira e empregabilidade futura de crianças e jovens.

Ao integrar a Educação para o Desenvolvimento Sustentável (EDS) às áreas STEAM, a cooperação entre a UNESCO e a Fundação ArcelorMittal potencializa uma formação integral, que combina valores, atitudes e competências socioambientais com ferramentas técnicas e científicas para o desenvolvimento de soluções inovadoras. Essa articulação prepara os estudantes para atuar de forma crítica, criativa e responsável frente a desafios como a crise climática, as desigualdades sociais e o uso insustentável dos recursos naturais. Dessa forma, o Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 consolida-se como um instrumento estratégico dessa cooperação, unindo a *expertise* da UNESCO em EDS à experiência da Fundação ArcelorMittal na promoção da educação STEAM.

A Tríade Educacional, por sua vez, é referência na formação docente e na produção de materiais relacionados à educação inovadora, envolvendo temáticas como Metodologias Ativas, Ensino Híbrido e STEAM. Seus diretores, Lilian Bacich e Leandro

Holanda, são autores de materiais que fundamentam propostas formativas nessas áreas em todo o país, impactando milhares de educadores e centenas de instituições de ensino ao longo dos últimos anos. No âmbito da Liga STEAM, a Tríade atua como parceira técnica, contribuindo com a consultoria pedagógica, a implementação da formação e o apoio metodológico às ações desenvolvidas junto às redes públicas de ensino e ao Prêmio Nacional Liga STEAM.

Por fim, o Prêmio Nacional Liga STEAM tem como objetivo fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM que possibilitem a professores e estudantes aprofundarem seus estudos em temas relevantes para a sociedade, com foco em sustentabilidade, educação ambiental e outros desafios contemporâneos. Esses temas servem de contexto para o desenvolvimento de soluções apoiadas na Engenharia e na Tecnologia, voltadas à comunidade escolar. Desde 2022, o Prêmio já contou com a participação de 5.398 professores inscritos, alcançando mais de 100 mil estudantes em todos os estados brasileiros e no Distrito Federal.

1.2 – Sobre o tema

A edição de 2026 do Prêmio Nacional Liga STEAM adota como tema “Um futuro mais verde começa na Escola”, propondo que as escolas públicas brasileiras desenvolvam projetos educacionais capazes de responder, de forma concreta e contextualizada, aos desafios da crise climática e da sustentabilidade.

O tema parte do entendimento de que a transição para uma Escola Verde não se reduz à realização de ações ambientais pontuais, mas envolve uma transformação institucional progressiva, que articula ensino e aprendizagem, funcionamento da escola e a sua relação com o território. Nessa perspectiva, a escola é reconhecida como um espaço estratégico de formação para a ação climática, a inovação e o engajamento social.

A proposta está alinhada à agenda internacional da Educação Verde, promovida pela UNESCO, e aos Padrões de Qualidades das Escolas Verdes, desenvolvidos no âmbito da Parceria para uma Educação Verde (GEP, na sigla em inglês), uma iniciativa global que adota uma abordagem sistêmica para apoiar os países no enfrentamento da crise climática, aproveitando o papel fundamental da educação. Como uma plataforma colaborativa para governos e outras partes interessadas, incluindo organizações intergovernamentais, sociedade civil, jovens, academia e setor privado, a Parceria para uma Educação Verde visa promover ações robustas, coordenadas e integrais que preparem os estudantes para desenvolver o conhecimento, as habilidades, os valores e as atitudes necessárias para enfrentar a mudança climática e promover o desenvolvimento sustentável. Essa parceria, que tem o Brasil como um dos Estados-membros signatários, reconhece a educação como elemento central no enfrentamento da crise climática.

Uma "escola verde" é definida como uma instituição de ensino que adota uma abordagem institucional abrangente para a Educação para o Desenvolvimento Sustentável (EDS), em particular abordando a mudança climática por meio de seu ensino, instalações e funcionamento, governança escolar e parcerias com a comunidade. As escolas verdes visam promover conhecimento e habilidades para os aspectos sociais, econômicos, culturais e ambientais do desenvolvimento sustentável.

No contexto do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026, a referência às Escolas Verdes tem caráter indutivo e formativo. O Prêmio não certifica escolas como "verdes", mas incentiva o desenvolvimento de Projetos STEAM que promovam avanços reais e verificáveis na direção da sustentabilidade, considerando as condições, os desafios e as potencialidades de cada território escolar.

Para orientar essa trajetória, o Prêmio prioriza duas dimensões centrais e interdependentes das escolas verdes: Ensino e Aprendizagem e Instalações e Funcionamento, entendendo que soluções educacionais eficazes emergem da

integração entre práticas pedagógicas, investigação científica, protagonismo estudantil e o modo como a escola se organiza e opera no cotidiano.

Por meio do tema “Um futuro mais verde começa na Escola”, o Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 reforça seu compromisso com a formação de crianças e jovens capazes de compreender problemas complexos, desenvolver soluções inovadoras e, com o apoio dos professores, atuar como agentes de transformação em suas escolas, comunidades, territórios, em alinhamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

2 – Justificativa

A abordagem STEAM (sigla em inglês para Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), em comparação a outros movimentos educacionais, é recente no Brasil e propõe-se a incentivar os estudantes em práticas de desenvolvimento de soluções criativas para as mais variadas questões da vida cotidiana.

A educação STEAM valoriza a intencionalidade pedagógica na conexão entre as diferentes áreas do conhecimento, buscando desenvolver o protagonismo e a autonomia dos estudantes na construção de conhecimentos por meio da investigação e no desenho de soluções para demandas reais.

2.1 – Objetivo

Nesse contexto, o Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 tem como objetivo principal fomentar o desenvolvimento de projetos educacionais no âmbito das escolas públicas brasileiras, que articulem a abordagem STEAM à Educação Verde, promovendo a transição progressiva das instituições escolares para práticas alinhadas aos referenciais das Escolas Verdes, conforme proposto pela UNESCO, por meio da Parceria para uma Educação Verde. O projeto visa incentivar a elaboração

de projetos e iniciativas que transcendam práticas pontuais e contribuam para a construção de uma cultura de sustentabilidade no cotidiano escolar, que articule as questões pedagógicas às condições escolares estruturais. Como objetivo secundário, o Prêmio visa apoiar a formação continuada de professores da rede pública para o planejamento de projetos STEAM e a prototipação de soluções para desafios da comunidade escolar, além de contribuir com a formação integral de cidadãos críticos e preparados para lidar com um mundo conectado, enfrentando desafios complexos, por meio do estudo e do desenvolvimento de projetos em prol da Sustentabilidade e do Meio Ambiente.

Na edição de 2026, esses objetivos se concretizam a partir do tema “Um futuro mais verde começa na Escola”, que convida as escolas a articularem a abordagem STEAM ao desenvolvimento de soluções relacionadas à sustentabilidade, à ação climática e aos desafios socioambientais vivenciados em seus próprios contextos escolares e territoriais.

No Prêmio Nacional Liga STEAM, o planejamento e a implementação dos projetos STEAM acontecerão ao longo das etapas apresentadas neste edital e o processo terá como suporte um *site* com informações detalhadas sobre as etapas do Prêmio, além de materiais de apoio para o desenvolvimento do tema desta edição e para a ampliação dos conhecimentos sobre a abordagem STEAM. **Tendo como questão central: “Como podemos transformar nossa escola em uma Escola Verde, a partir da abordagem STEAM?”**, os(as) professores(as) participantes desenvolverão, junto às suas turmas, projetos STEAM conectados com os desafios de sua comunidade. Cabe ressaltar que o desenvolvimento de projetos STEAM nas escolas, seguindo o modelo proposto para a premiação desta edição, irá contribuir para o desenvolvimento de competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e conecta-se com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), que é parte da Agenda 2030, compromisso mundial firmado pelos Estados-membros da ONU, incluindo o Brasil. Assim como a BNCC e suas competências gerais, os 17 ODS envolvem princípios relacionados a um desenvolvimento realmente sustentável, que vai muito além da conservação da natureza, pois inclui questões

sociais como a saúde, educação de qualidade e equidade de gênero, por exemplo. Logo, abordar temas relacionados aos ODS, a partir de projetos STEAM, possibilitará a formação integral de crianças, adolescentes e jovens, que poderão se posicionar como agentes transformadores de sua realidade e ser, então, corresponsáveis na construção de um futuro sustentável e menos desigual para todos.

2.2 – Cronograma

Data	Etapa
13 de abril de 2026	Publicação do edital do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026
13 de abril a 12 de junho de 2026	Período de inscrições via formulário eletrônico
22 de abril de 2026	Aula Magna do Prêmio Nacional Liga STEAM + Lançamento E-book
7 de maio de 2026	<i>Masterclass</i> UNESCO
13 de maio de 2026	<i>Masterclass</i> Triade Educacional - Orientação para a construção e entrega do planejamento
14 de maio de 2026	Divulgação do <i>link</i> de acesso ao formulário de entrega da Etapa 1
3 de julho de 2026	Data-limite para a entrega do planejamento do projeto STEAM
Até 24 de julho de 2026	Avaliação e seleção dos planejamentos de projeto STEAM enviados

Data	Etapa
4 de agosto de 2026	Comunicação dos 50 Projetos STEAM selecionados de cada categoria
6 de agosto de 2026	<i>Live</i> de orientação para a entrega dos documentos (relatório, vídeo, termo de autorização) da Etapa 2
25 de setembro de 2026	Data-limite de término da implementação dos Projetos STEAM nas escolas
1 de outubro de 2026	Data-limite para envio do relatório da implementação do Projeto STEAM e registro audiovisual
2 a 23 de outubro de 2026	Avaliação e seleção dos projetos finalistas de cada categoria
30 de outubro de 2026	Comunicação dos 10 projetos finalistas de cada categoria
1 a 15 de novembro de 2026	Avaliação e seleção dos 9 vencedores
A confirmar*	Apresentação e premiação dos projetos STEAM vencedores

*A data da premiação dos projetos STEAM vencedores será confirmada através de e-mail e do *site* oficial da Liga STEAM.



2.3 – Lei Geral de Proteção de Dados- Aviso de Privacidade

A Fundação ArcelorMittal, na qualidade de controladora de dados pessoais, realizará o tratamento das informações fornecidas neste formulário com a finalidade de viabilizar a inscrição, a análise de elegibilidade, a seleção e a execução do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026, bem como a comunicação com os participantes ao longo do processo. Os dados poderão ser compartilhados com fornecedores e parceiros que apoiem a operacionalização do Prêmio, bem como, quando autorizado, com gestores da escola ou da rede de ensino do(a) participante, sempre de forma compatível com as finalidades informadas e em observância à legislação aplicável.

O tratamento dos dados será realizado com base nas hipóteses legais previstas na Lei nº 13.709/2018 (LGPD), especialmente para a execução do processo de inscrição e, quando aplicável, mediante consentimento do titular para o envio de comunicações institucionais.

Os dados serão armazenados pelo prazo necessário ao cumprimento das finalidades do Prêmio e ao atendimento de obrigações legais ou regulatórias. O titular poderá, a qualquer tempo, exercer seus direitos previstos na LGPD, incluindo confirmação da existência de tratamento, acesso, correção, oposição, eliminação ou revogação de consentimento, por meio dos canais indicados na Política de Privacidade da ArcelorMittal (<https://brasil.arcelormittal.com/politica-privacidade>).

3 – Público prioritário

O Prêmio Nacional Liga STEAM é destinado a professores e professoras da Educação Infantil (faixa etária de 4 a 5 anos e 11 meses), do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Finais) e do Ensino Médio de escolas públicas municipais, estaduais e federais. Os critérios de participação, em todas as ações especificadas no cronograma

(item 2.2) e detalhadas no item 5 deste edital, estão apresentados a seguir. Serão desconsideradas as inscrições que estiverem em desacordo com os critérios.

3.1 – A inscrição deverá ser feita pelo professor ou pela professora responsável pela realização do projeto STEAM. As inscrições de estudantes, diretores, coordenadores pedagógicos e auxiliares de classe não serão considerados.

3.2 – No momento da inscrição, a pessoa responsável pode optar pela indicação de até 3 professores parceiros, informando o nome, sobrenome e e-mail de contato.

3.2.1 – Os parceiros podem ser outros professores, gestores de escola e/ou auxiliares de classe. Pode-se entrar em contato com a equipe da Liga STEAM para checar a possibilidade de incluir estagiários e outros membros da escola.

3.3 – O professor ou professora participante deve atuar em uma instituição regular de Educação Básica Pública que possua código INEP válido. Reforçamos que nem inscrições nem projetos STEAM de escolas privadas serão considerados.

3.3.1 – O código INEP será obrigatório na entrega do planejamento do seu projeto.

3.4 – O professor ou a professora responsável pela inscrição deverá ser vinculado à escola e à turma indicada no ato da inscrição. Caso essa situação mude no decorrer da realização do projeto STEAM, a pessoa responsável pelo projeto, assim inscrita, deverá comunicar, pelo e-mail da Liga STEAM (ligasteam@triade.me) e com a maior agilidade possível, a mudança e o nome de quem passa a ser a nova pessoa responsável pelo projeto STEAM participante.

3.5 – Cada professor ou professora deverá inscrever-se com apenas uma turma de estudantes, sendo possível somente uma inscrição por professor(a) e por turma. O professor ou a professora responsável pelo projeto STEAM não poderá fazer parte da rede de apoio em outra inscrição.

3.6 – O professor ou a professora que responde pelo projeto STEAM deve ficar atento aos prazos e aos requisitos de cada etapa.

3.7 – No planejamento, elaboração e implementação do projeto STEAM, todos os estudantes da turma inscrita devem ser contemplados. Não serão aceitos projetos STEAM que considerem apenas grupos de estudantes de uma turma nem turmas de atividades extracurriculares.

3.8 – O professor ou a professora responsável pela inscrição deve ter conexão com a internet para acessar o *site* do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 e para acompanhar os e-mails enviados por Liga STEAM (ligasteam@triade.me), nosso principal canal de comunicação com os participantes do Prêmio. Ressaltamos que a comunicação oficial da Liga STEAM acontecerá pelo e-mail informado pelo(a) participante no ato de inscrição.

4 – Premiação e categoria

4.1 – O Prêmio Nacional Liga STEAM está organizado em três categorias, considerando turmas de ensino regular de Educação Básica:

CATEGORIAS	SEGMENTO	ANO/SÉRIE
1	Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais	4 a 5 anos e 11 meses ao 2º ano
2	Ensino Fundamental Anos Iniciais e Ensino Fundamental Anos Finais	3º ao 9º ano
3	Ensino Médio	1º ao 3º série

Cada uma das categorias será premiada em 1º, 2º e 3º lugar, totalizando 9 vencedores do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 em âmbito nacional.

As Premiações estão descritas a seguir:

4.2 – Primeiro lugar

O projeto STEAM vencedor em primeiro lugar de cada categoria (1, 2 e 3) receberá o valor em dinheiro de 25 mil reais, assim atribuído:

10 mil reais a ser entregue para o professor ou a professora responsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pela implementação do projeto STEAM em sua escola.

10 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola (a escola premiada deverá submeter uma proposta sobre como deseja investir o valor, no caso de compras ou de contratação de serviços e, com a aprovação da proposta, a aquisição será realizada pela própria escola vencedora do prêmio).

5 mil reais revertidos para premiação dos estudantes da turma que realizou o projeto STEAM vencedor, que podem ser utilizados na compra de equipamentos ou benfeitorias, realização de visitas técnicas ou recreativas, entre outras possibilidades (a escola premiada deverá submeter uma proposta sobre como deseja investir o valor, no caso de compras ou de contratação de serviços e, com a aprovação da proposta, a aquisição será realizada pela própria escola vencedora do prêmio).

Cumprе ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal Brasil.

4.3 – Segundo lugar

O projeto STEAM vencedor em segundo lugar de cada categoria (1, 2 e 3) receberá o valor em dinheiro de 10 mil reais, assim distribuído:

5 mil reais a ser entregue para o professor ou a professora responsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pela implementação do projeto STEAM em sua escola.

5 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola (a escola premiada deverá submeter uma proposta sobre como deseja investir o valor, no caso de compras ou de contratação de serviços, e, com a aprovação da proposta, a aquisição será realizada pela própria escola vencedora do prêmio).

Cumpramos ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínio das empresas do Grupo ArcelorMittal Brasil.

4.4 – Terceiro lugar

O projeto STEAM vencedor em terceiro lugar de cada categoria (1, 2 e 3) receberá o valor em dinheiro de 5 mil reais, assim distribuído:

3 mil reais a ser entregue para o professor ou a professora responsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pela implementação do projeto STEAM em sua escola.

2 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola (a escola premiada deverá submeter uma proposta

sobre como deseja investir o valor, no caso de compras ou de contratação de serviços, e, com a aprovação da proposta, a aquisição será realizada pela própria escola vencedora do prêmio).

Cumprе ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal no Brasil.

4.5 – A comunicação dos premiados acontecerá em evento de premiação, que ocorrerá em dia e horário a serem divulgados posteriormente, conforme indicado no Cronograma do Prêmio Nacional 2026, item 2.2 deste edital.

5 – Etapas

As etapas do Prêmio Nacional Liga STEAM, edição 2026, bem como seus respectivos critérios de participação, estão descritos a seguir:

5.1 – Sobre a inscrição

5.1.1 – Professores e professoras que tenham interesse em concorrer ao Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 deverão se inscrever por meio do formulário eletrônico presente no *hotsite* da Liga STEAM (www.ligasteam.com.br), informando seus dados pessoais e os dados da escola.

5.2 – Sobre o apoio pedagógico e temático

5.2.1 – Ao se inscrever no Prêmio Nacional Liga STEAM 2026, a pessoa responsável pelo projeto e sua parceria terão acesso a uma página exclusiva com informações detalhadas desta edição, incluindo suporte temático sobre “Escolas Verdes”, acesso a materiais adicionais em uma Trilha Formativa STEAM, com certificação de 20 horas, além de uma formação opcional dentro da plataforma do AVAMEC, com certificação de 40 horas. Esses materiais e esse acervo de referências irão guiar a estruturação de um planejamento do projeto STEAM a ser realizado com estudantes, inspirado no processo do Design Thinking e na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), que envolve a identificação de um problema, a ideação e a prototipação de soluções que possam ser desenvolvidas pelos estudantes e implementadas na comunidade escolar. Apesar de fortemente recomendada, a participação na formação é opcional.

5.2.2 – *Lives* de apoio à implementação do projeto STEAM e à produção do relatório necessário para a etapa 2 serão oferecidas: “O que caracteriza um projeto STEAM” e “Produção dos relatórios de implementação”, com o objetivo de evidenciar pontos essenciais para o bom desenvolvimento do projeto, conforme cronograma (item 2.2).

5.3 – Sobre a entrega do planejamento do projeto STEAM – Etapa 1

5.3.1 – Será disponibilizada aos participantes uma rubrica com o detalhamento dos critérios de avaliação da etapa de submissão do planejamento do projeto STEAM, juntamente ao *link* para o formulário de entrega desse planejamento.

5.3.2 – Cada planejamento de projeto STEAM será avaliado de acordo com a rubrica de avaliação que será disponibilizada tanto no *site* do Prêmio Nacional Liga STEAM quanto por e-mail; eventuais desempates serão realizados por uma

banca de especialistas responsáveis pelo Prêmio, de forma objetiva e alinhada aos critérios de avaliação explicitados no item 6 deste edital.

5.3.3 – O planejamento do projeto STEAM deverá ser enviado por meio de formulário digital, cujo *link* será disponibilizado conforme o prazo descrito no item 2.2 deste edital.

5.3.4 – A etapa 1 é classificatória, e serão selecionados 50 projetos STEAM de cada categoria, totalizando 150 projetos STEAM para a etapa 2.

5.3.5 – Não será fornecido *feedback* sobre os projetos STEAM enviados, bem como não será publicado um *ranking* de colocações dos 150 projetos STEAM classificados para a etapa 2.

5.4 – Sobre a implementação do Projeto STEAM – Etapa 2

5.4.1 – Os 150 projetos STEAM planejados na etapa 1 e selecionados para a etapa 2 pela banca de especialistas serão implementados pelos estudantes e professor(a) da turma inscrita.

5.4.2 – No início desta etapa, será disponibilizada aos 150 professores responsáveis uma rubrica com o detalhamento dos critérios de seleção da etapa 2. A implementação dos 150 projetos STEAM será avaliada de acordo com essa rubrica e, caso exista, o desempate será realizado pela banca de especialistas responsáveis pelo Prêmio, de forma objetiva e alinhada aos critérios conforme item 6.3.

5.4.3 – Terá concluído esta etapa o professor responsável pelo projeto STEAM que:

- Tiver preenchido o formulário eletrônico de entrega à etapa 2, informando os dados e as evidências sobre a implementação de seu projeto, por meio de relatório e de vídeo;

- Tiver apresentado os documentos solicitados e relacionados à autorização da instituição de ensino para participação do Prêmio;
- Tiver submetido um relatório e um vídeo sobre a implementação do projeto STEAM conforme as características esperadas;
- Tiver enviado os termos de autorização para o compartilhamento dos resultados para fins educacionais.

5.4.4 – Um relatório e um vídeo deverão ser entregues nesta etapa do Prêmio. Maiores detalhes sobre esses documentos, bem como os de autorização, serão fornecidos aos 150 participantes desta etapa, logo no início dela.

5.4.5 – Será oferecida uma sessão *online* de esclarecimento de dúvidas sobre os itens do formulário, documentação, relatório e vídeo a serem enviados.

5.4.6 – Serão selecionados 10 projetos de cada categoria que seguirão para a terceira e última etapa. Não será fornecido *feedback* sobre os projetos que não forem selecionados, nem será publicado um *ranking* de colocações de projetos.

5.4.7 – Será fornecido um certificado de reconhecimento de participação para todos os participantes que realizarem a entrega da etapa 2 do Prêmio.

5.5 – Sobre a premiação – Etapa 3

5.5.1 – Os projetos selecionados na etapa anterior seguirão para a leitura e a análise de uma banca externa de especialistas.

5.5.2 – Os projetos STEAM serão avaliados por categoria, conforme critérios disponibilizados na rubrica da etapa anterior.

5.5.3 – Os projetos STEAM vencedores do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 serão anunciados durante a cerimônia de premiação.

6 – Critérios de avaliação

A seguir, serão brevemente descritos os critérios avaliados em cada uma das etapas do Prêmio. Conforme as datas previstas no Edital, será disponibilizada aos participantes uma rubrica analítica com o detalhamento e as expectativas de acordo com cada um dos critérios de avaliação.

6.1 – Primeira Etapa: Planejamento de projetos STEAM

6.1.1 – Critérios gerais de avaliação

A. Conexão com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e Abordagem STEAM: os objetivos de aprendizagem informados no planejamento deverão contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC, além de estarem alinhados às premissas da ABP e da Abordagem STEAM.

B. O projeto evidencia a integração da abordagem STEAM com processos de investigação científica, articulada ao alinhamento com dois ou mais Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e ao tema proposto em 2026 – “Um futuro mais verde começa na escola”.

C. Criatividade e protagonismo dos estudantes: o planejamento deverá descrever o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, mesmo que estas mudem com o desenvolvimento dele.

D. Intervenção na escola: o planejamento apresenta quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que será realizada pelos estudantes na escola, em alinhamento com os princípios das Escolas Verdes: 1. ofertam uma educação abrangente; 2. priorizam práticas de sustentabilidade para enfrentar a mudança climática; 3. promovem um senso de responsabilidade.

6.1.2 – Critérios eliminatórios

A. O planejamento entregue deverá seguir o modelo de planejamento de projetos STEAM fornecido pela formação. Planejamentos entregues em outros moldes ou de forma incompleta serão desclassificados.

B. O planejamento entregue deverá se caracterizar como um projeto STEAM, ou seja, ele deverá apresentar elementos da Aprendizagem Baseada em Projetos, além de articular as áreas do STEAM na resolução da situação-problema apresentada no planejamento.

C. O planejado deverá conectar-se com a temática “Um futuro mais verde começa na Escola”, buscando responder à questão central proposta na edição de 2026 do Projeto STEAM. Planejamentos de projetos que não se conectam com o tema nem com a questão central serão desconsiderados.

D. Projetos implementados e concluídos antes de 2026 não serão considerados.

E. O projeto planejado deverá ser original.

- Projetos iguais ou semelhantes em relação às etapas de implementação, questão norteadora e/ou produto final serão desclassificados. Assim, mesmo que em uma mesma escola, em turmas do mesmo ano/série, é importante a criatividade no desenvolvimento dos elementos do projeto, ainda que com temática semelhante.
- Projetos que reproduzam projetos STEAM finalistas de edições anteriores do Prêmio também poderão ser desclassificados.

6.2 – Segunda etapa: Implementação do Projeto

6.2.1 – Critérios de avaliação

A. Conexão com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e a Abordagem STEAM: os objetivos de aprendizagem informados no planejamento deverão contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC, além de estarem alinhados às premissas da ABP e da Abordagem STEAM.

B. O projeto evidencia a integração da abordagem STEAM com processos de investigação científica, alinhados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e ao tema proposto em 2026: “Um futuro mais verde começa na escola”.

C. Criatividade e protagonismo dos estudantes: o relatório e o vídeo descreveram o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, indicando os processos criativos realizados por eles.

D. Intervenção na escola (instalações e funcionamento): o relatório e o vídeo deverão apresentar evidências da intervenção realizada pelos estudantes na comunidade escolar, indicando como a ação contribuiu para mudanças nas práticas pedagógicas, no uso dos espaços, nas rotinas, na cultura escolar e/ou funcionamento da escola, em alinhamento com os princípios das Escolas Verdes: 1. ofertam uma educação abrangente; 2. priorizam práticas de sustentabilidade para enfrentar a mudança climática; 3. promovem um senso de responsabilidade.

E. Originalidade: o projeto buscou ou desenvolveu soluções criativas para os desafios encontrados pelos estudantes no contexto da comunidade escolar.

6.2.2 – Critérios eliminatórios

A. O projeto implementado deverá seguir as diretrizes informadas nessa etapa para a entrega final. **Projetos entregues em outros moldes, de forma incompleta ou fora do prazo estabelecido serão desclassificados.**

B. O projeto implementado deverá se caracterizar como um projeto STEAM, ou seja, ele deverá apresentar elementos da Aprendizagem Baseada em Projetos, de acordo com os conteúdos da formação, além da conexão entre as áreas do STEAM para a resolução do problema apresentando o projeto.

C. O projeto planejado deverá conectar-se com a temática: “Um futuro mais verde começa na Escola” buscando responder, de forma clara e intencional, à questão central: “Como podemos preparar nossa escola para enfrentar a crise climática, desenvolvendo soluções verdes inovadoras por meio da abordagem STEAM?”. Essa conexão deverá ser explicitada por meio da definição de uma questão norteadora, que orientará o desenvolvimento do projeto STEAM. **Planejamentos que não apresentarem aderência à temática e à questão central da edição não serão considerados para avaliação.**

D. Projetos implementados e concluídos antes de 2026 não serão considerados.

6.3 – Terceira etapa: Premiação

6.3.1 – Os 30 projetos classificados para a etapa final serão avaliados de acordo com os mesmos critérios da etapa anterior e serão analisados por uma banca externa de especialistas em projetos STEAM.

Iniciativa:



ArcelorMittal

Fundação ArceloMittal

Cooperação:

