



ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal

PRÊMIO
NACIONAL
LIGA
STEAM

Tema do ano

Sociobiodiversidade:

Culturas vivas

Comunidades sustentáveis



Editais
2025



ÍNDICE

Sobre o Prêmio **3**

Justificativa **4**

Público prioritário **7**

Premiação e categorias **8**

Etapas **10**

Critérios de avaliação **12**

Lei Geral de Proteção de Dados **14**

1. SOBRE O PRÊMIO

O **Prêmio Nacional Liga STEAM**, lançado em 2022 pela Fundação ArcelorMittal, em parceria com a Tríade Educacional, faz parte de uma aliança estratégica 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. Além do Prêmio Nacional Liga STEAM, a estratégia contempla outras iniciativas, como a formação em STEAM para educadores da rede pública e a Comunidade de Educadores Liga STEAM para educadores das redes públicas e privadas de todos os estados brasileiros. A Tríade Educacional é a responsável técnica pelo desenvolvimento e pela implementação da proposta pedagógica.

A **ArcelorMittal**, líder na produção de aço do mundo, tem como propósito construir aços inteligentes para um mundo melhor e possui uma estratégia de sustentabilidade baseada nas 10 Diretrizes do Desenvolvimento Sustentável (DDS), estabelecidas a partir dos 17 Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), das quais se destaca o compromisso com a formação de cientistas e engenheiros talentosos para o amanhã.

Há mais de três décadas, a **Fundação ArcelorMittal** impulsiona o desenvolvimento social por meio de sua atuação estratégica em educação, esporte, cultura, apoiando projetos e iniciativas que estejam em conexão com o negócio.

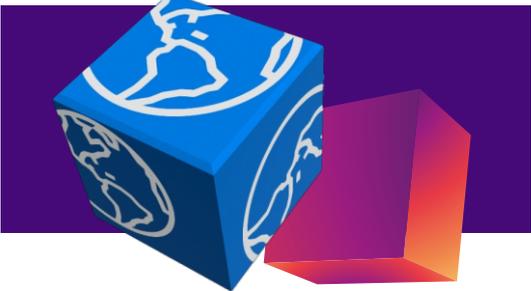
Nosso propósito é gerar impacto social positivo e duradouro em comunidades de todo o Brasil, principalmente aquelas nas quais o Grupo ArcelorMittal está presente, contribuindo para reduzir as desigualdades e criando oportunidades que transformam realidades.

Na área da educação, a **Fundação ArcelorMittal** investe na formação de talentos nas áreas STEAM, pois acredita que, ao promover o acesso à tecnologia e à inovação, contribui para o desenvolvimento integral da criança e do jovem e o exercício da cidadania. Além disso, busca estar alinhada aos desafios atuais da nossa sociedade, associando-se à necessidade urgente da economia global de integrar diferentes áreas do conhecimento para lidar com questões complexas da realidade, sejam elas de natureza social, ambiental ou econômica.

A **Tríade Educacional** 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 são bases de propostas de formação nessas temáticas pelo país e têm impactado milhares de educadores e centenas de instituições de ensino nos últimos 13 anos. É o parceiro técnico responsável pela ideação, pela implementação e pela formação dos educadores envolvidos com a Liga STEAM, considerando as ações em redes públicas, a Comunidade de Educadores e o Prêmio Nacional Liga STEAM, exposto neste edital.

O **Prêmio Nacional Liga STEAM** tem como objetivo fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM que possibilitem aos professores e aos estudantes aprofundarem seus estudos em temas relevantes à sociedade, principalmente com foco na Sustentabilidade e na Educação Ambiental, e que servirão de contexto para o desenvolvimento de soluções, apoiadas na Engenharia e na Tecnologia, para a comunidade escolar. Em 2022, 946 professores realizaram a inscrição. Em 2023, a edição contou com 959 professores inscritos. Em 2024, foram 1928 educadores que aderiram à ideia de trabalhar com projetos STEAM.

Conheça os vencedores das edições anteriores:

2022 Construindo um novo amanhã A transformação começa em nossa comunidade	2023 8 bilhões de motivos para mudar o presente Sua contribuição para o planeta começa em sua comunidade
2024 Justiça Climática Pensar agora nos limites do planeta é BOM PRO MUNDO	

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 se propõe a estimular 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** tem como objetivo principal fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM em escolas brasileiras para o aprofundamento de reflexões em torno de temas relacionados ao Meio Ambiente e à Sustentabilidade. Como objetivo secundário, o projeto 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 o do Meio Ambiente.

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 STEAM pode inspirar e viabilizar soluções criativas e inovadoras para preservar a sociobiodiversidade, promovendo equilíbrio entre desenvolvimento sustentável e respeito às culturas locais?**", 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 se conecta 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 na 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 e educação de qualidade e a 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
28 de abril de 2025	Publicação do edital do Prêmio Nacional Liga STEAM 2025
28 de abril a 15 de junho de 2025	Período de inscrições via formulário eletrônico
14 de maio de 2025	Aula Magna do Prêmio Nacional Liga STEAM
26 de maio de 2025	Live de Orientação para entrega do planejamento
27 de maio de 2025	Divulgação do link de acesso ao formulário de entrega da Etapa 1
26 de junho de 2025	Data limite para a entrega do planejamento do projeto STEAM
Até 23 de julho de 2025	Avaliação e seleção dos projetos inscritos
30 de julho de 2025	Comunicação dos 50 projetos selecionados de cada categoria
26 de agosto de 2025	Live de orientação para a entrega dos documentos (relatório, vídeo, termo de autorização) da etapa 2
20 de setembro de 2025	Data limite de término da implementação dos projetos nas escolas
25 de setembro de 2025	Data limite para a entrega dos relatórios de implementação e registro audiovisual
26 de setembro a 10 de outubro de 2025	Avaliação e seleção dos projetos finalistas de cada categoria
15 de outubro de 2025	Comunicação dos 10 projetos finalistas de cada categoria
16 de outubro a 30 de outubro de 2025	Avaliação e seleção dos 9 vencedores
03 de novembro de 2025	Apresentação e premiação dos projetos STEAM vencedores

*horário oficial de Brasília

7. LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS

Formulários e demais instrumentos de coleta de dados dos participantes são operados pela Triade Educacional, que atua na qualidade de controlador dos dados pessoais utilizados para as etapas descritas neste edital e está sujeito às disposições da Lei Federal n. 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD).

Aviso de Privacidade da Fundação ArcelorMittal: Informamos que podemos realizar o tratamento de alguns de seus dados pessoais, para análise das informações recebidas. Dessa forma, gostaríamos de apresentar desde já o nosso compromisso com a proteção e tratamento seguro destes dados. Frisamos que o tratamento destas informações possui a finalidade de coletar informações para o processo seletivo, bem como informamos que o conteúdo compartilhado será utilizado com cautela e diligência, evitando o desvio de finalidade, conforme determinado pela legislação de proteção de dados.

PRÊMIO
NACIONAL
LIGA
STEAM



Tema do ano:

Sociobiodiversidade:

Culturas vivas

Comunidades sustentáveis

Consultoria Técnica

Iniciativa

Inscreva-se



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 consideradas.

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 a 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.

3.4 O professor ou a professora responsável pela inscrição deverá estar 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) 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 de 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 2025 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 CATEGORIAS

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	1ª à 3ª série

* ATENÇÃO: Turmas de EJA, turmas de anos escolares mistos ou de atividades extracurriculares e/ou contra-turno não serão consideradas.

Cada uma das categorias será premiada em 1º, 2º e 3º lugar, totalizando 9 vencedores do Prêmio Nacional Liga STEAM 2025 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 distribuído:

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).

Cumpramos 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.

4.3 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 patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal no 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).

Cumpramos 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 no dia **03 de novembro de 2025**, em evento de premiação, conforme indicado no Cronograma do Prêmio Nacional Liga STEAM 2025, item 2.2 deste edital.

5. ETAPAS

As etapas do Prêmio Nacional Liga STEAM, edição 2025, bem como seus respectivos critérios de participação, estão descritas a seguir.

=

5.1 Sobre a inscrição

5.1.1 Professores e professoras que tenham interesse em concorrer ao Prêmio Nacional Liga STEAM 2025 deverão se inscrever por meio do formulário eletrônico www.ligasteam.com.br/premio, 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 2025, a pessoa responsável pelo projeto e sua parceria terão acesso a uma página exclusiva com informações detalhadas desta edição, incluindo suporte temático sobre "Educação e sociobiodiversidade: culturas vivas, comunidades sustentáveis" e acesso a uma formação on-line com certificação de 20 horas. Essa formação irá guiar a estruturação de um planejamento do projeto STEAM a ser realizado com estudantes, inspirado no processo do Design Thinking, 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 deste 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:

- (i) tiver preenchido o formulário eletrônico de entrega a etapa 2, informando os dados e as evidências sobre a implementação de seu projeto, por meio de relatório e de vídeo;*
- (ii) tiver apresentado os documentos solicitados e relacionados à autorização da instituição de ensino para a participação no Prêmio;*
- (iii) tiver submetido um relatório e um vídeo sobre a implementação do projeto STEAM conforme as características esperadas;*
- (iv) 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 on-line 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 dos 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 2025 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 do Projeto STEAM

6.1.1 Critérios gerais de avaliação

- a. Conexão com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC): os objetivos de aprendizagem informados no planejamento deverão contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC.
- b. Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): as atividades previstas no planejamento deverão estar alinhadas com dois ou mais ODS.
- 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 do mesmo.
- d. Intervenção na comunidade: o planejamento deverá apresentar quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que será realizada pelos estudantes na comunidade escolar.

6.1.2 Critérios eliminatórios

- a. O planejamento entregue deverá seguir o modelo de planejamento de projetos STEAM fornecido na 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 Projeto, além de articular as áreas do STEAM na resolução da situação-problema apresentada no planejamento;
- c. O projeto planejado deverá conectar-se com a temática: **“Educação e sociobiodiversidade: culturas vivas, comunidades sustentáveis”** buscando responder à questão central proposta na edição de 2025 por meio de uma questão norteadora escolhida para o desenvolvimento do Projeto STEAM. Planejamentos de projetos que não se conectam com o tema nem com a questão central não serão considerados;
- d. Projetos implementados e concluídos antes de 2025 não serão considerados.
- e. O projeto planejado deverá ser original.

(i) 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;

(ii) 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): o projeto contribuiu para o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC.
- b. Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): o projeto estava alinhado com dois ou mais ODS.
- c. Criatividade e protagonismo dos estudantes: o relatório e vídeo descreveram o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, indicando os processos criativos realizados por eles.
- d. Intervenção na comunidade: o relatório e vídeo apresentaram quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que foi realizada pelos estudantes na comunidade escolar.
- 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 ou de forma incompleta 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 apresentado no projeto;
- c. O projeto planejado deverá conectar-se com a temática: **“Educação e sociobiodiversidade: culturas vivas, comunidades sustentáveis”**, buscando responder à questão central proposta na edição de 2025 por meio de uma questão norteadora escolhida para o desenvolvimento do Projeto STEAM. Planejamentos de projetos que não se conectam com o tema nem com a questão central não serão considerados;
- d. Projetos implementados e concluídos antes de 2025 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.