PRÊMIO CONHECER STEAM

EDITAL PRÊMIO CONHECER STEAM 2026

1 - SOBRE O PRÊMIO

O **Prêmio Conhecer STEAM 2026** faz parte de uma aliança estratégica dedicada à promoção da educação por meio da abordagem STEAM – que integra Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática.

Essa iniciativa visa reconhecer, valorizar e incentivar a implementação da educação STEAM em escolas públicas do Espírito Santo, bem como a participação ativa de professores e alunos na busca de soluções para os desafios enfrentados em suas comunidades.

Em sua 2ª edição, o tema **"Transformando o Futuro: Inovação e Sustentabilidade na Minha Comunidade"** foi escolhido para que professores apresentem projetos pedagógicos que estimulem nos estudantes o pensamento crítico, a criatividade e a responsabilidade em relação ao entorno em que vivem, fortalecendo a formação de cidadãos conscientes e atuantes nos diversos aspectos da sociedade.

O **Prêmio Conhecer STEAM** é destinado a professores e demais profissionais da Educação, da rede pública municipal, estadual e federal do Espírito Santo, tanto no Ensino Fundamental, quanto no Ensino Médio. O objetivo é reconhecer práticas pedagógicas inovadoras que busquem soluções concretas para as questões locais.

A realização deste prêmio em âmbito estadual é fundamental para destacar o desempenho do Espírito Santo no cenário nacional da Liga STEAM. O resultado do prêmio será divulgado nos veículos da Rede Tribuna.

2 - PARCERIA

A **ArcelorMittal**, líder no mercado de aço, que tem como propósito aços inteligentes para as pessoas e o planeta, é parceira da **Rede Tribuna de Comunicação**, que integra um dos maiores conglomerados do Brasil, o Grupo João Santos, que reúne 43 empresas. Entre elas: a TV Tribuna/BAND, o Jornal A Tribuna, o portal Tribuna Online e as rádios Tribuna FM Vitória, Tribuna FM Cachoeiro e Legal FM, ativas em projetos de crossmedia.

EDITAL PRÊMIO CONHECER STEAM 2026

3 - 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.

Os benefícios dessa abordagem são diversos: maior engajamento dos alunos, estímulo à inovação e ao empreendedorismo, inclusão de diferentes perfis de estudantes e fortalecimento da conexão entre escola, mercado de trabalho e sociedade. Assim, o STEAM não se configura apenas como uma forma de ensinar, mas como um novo olhar sobre a educação. Ao valorizar tanto a lógica quanto a criatividade, a metodologia prepara os estudantes para serem protagonistas de um futuro cada vez mais complexo, tecnológico e humano.

4 - OBJETIVO

Nesse contexto, o **Prêmio Conhecer STEAM** tem como objetivo principal fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM em escolas públicas capixabas para o aprofundamento de reflexões em torno do tema escolhido para a segunda edição. Como objetivo secundário, o projeto visa despertar nos professores da rede pública o planejamento de projetos STEAM e a prototipação de soluções para desafios da comunidade escolar, o que leva a contribuir na 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 Educação.

No **Prêmio Conhecer STEAM**, os professores poderão inscrever projetos STEAM já em andamento como projetos em desenvolvimento que poderão ser implementados nas unidades de ensino, tendo como questão central o tema como **"Transformando o Futuro: Inovação e Sustentabilidade na Minha Comunidade"**, os (as) professores (as) participantes apresentarão e/ou desenvolverão, junto às suas turmas, projetos STEAM conectados com os desafios de sua comunidade.

Cabe ressaltar que o desenvolvimento de projetos STEAM nas escolas, 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 menos desigual para todos.

EDITAL PRÊMIO CONHECER STEAM 2026

5 - CRONOGRAMA

DATA	ETAPA
25 de março	Publicação do edital do Prêmio Conhecer Steam
25 de março	Divulgação oficial nos veículos da Rede Tribuna
25 de março a 31 de agosto	Período de inscrições via e-mail oficial do prêmio
Outubro	Comunicação dos projetos selecionados para a final
Outubro	Premiação dos vencedores na Rede Tribuna
Outubro	Divulgação dos vencedores na Rede Tribuna

5.1 Inscrições

Profissionais da Educação das redes públicas municipais e estaduais do Espírito Santo, tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio devidamente efetivados nas unidades de ensino, que tenham interesse em concorrer ao Prêmio Conhecer STEAM 2026 deverão se inscrever por meio do e-mail premioconhecer@redetribuna.com.br, seguindo as orientações deste edital, que está disponível no endereço eletrônico www.premioconhecersteam.com.br. Os dados pessoais e os dados da escola se fazem necessários para comprovação do vínculo com a instituição. É fundamental colocar um **contato telefônico** para receber as orientações da organização.

5.2 Projetos

Os candidatos poderão inscrever projetos em andamentos e projetos que ainda não foram implantados mas que estão prontos para serem implementados nas escolas. O projeto em execução ou em planejamento deve ser enviado em formato PDF para o endereço eletrônico: premioconhecer@redetribuna.com.br, até a data limite descrita no item 5 deste edital.

5.3 Avaliação

Cada projeto será avaliado por uma banca composta por profissionais das secretarias municipais e estadual convidados pela organizadora do prêmio. NÃO SERÃO ACEITOS QUE JÁ TENHAM SIDO PREMIADOS EM EDIÇÕES ANTERIORES OU PLÁGIO DESTES PROJETOS. Projetos que já tenham sido inscritos em edições anteriores e que NÃO tenham sido vencedores, podem ser inscritos novamente.

EDITAL PRÊMIO CONHECER STEAM 2026

5.4 Critérios

O projeto deve ter conexão com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
Os objetivos de aprendizagem informados deverão contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências que constam na BNCC;
O projeto deverá descrever o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, mesmo que estas mudem com o desenvolvimento do mesmo;
O projeto deverá apresentar quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que será realizada pelos estudantes na comunidade escolar;
O projeto deverá apresentar elementos de aprendizagem articulada em áreas do STEAM, focando na resolução da situação - problema apresentada ao grupo de alunos participantes;
O projeto planejado deverá ser original. Projetos iguais ou semelhantes serão ambos desclassificados. Projetos que reproduzem projetos STEAM finalistas de edições anteriores do Prêmio Nacional, por exemplo, também poderão ser desclassificados.

6 - PÚBLICO PRIORITÁRIO

O Prêmio Conhecer Steam é destinado a professores e professoras do Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e o Ensino Médio de escolas públicas nas esferas: municipal, estadual e federal. Os critérios de participação estão apresentados a seguir:

6.1 A inscrição deverá ser feita pelo responsável pela realização do projeto STEAM.

6.2 No momento da inscrição, a pessoa responsável pode optar pela indicação dos parceiros, informando o nome, sobrenome e e-mail de contato. Os parceiros podem ser professores, gestores de escola e/ou auxiliares de classe, estagiários e outros membros da unidade de ensino.

6.3 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.

6.4 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 premioconhecer@redetribuna.com.br, o mais rápido possível, a mudança e o nome de quem passa a ser a nova pessoa responsável pelo projeto STEAM participante.

6.5 O responsável que responde pelo projeto STEAM deve ficar atento aos prazos e acompanhar pelos veículos da Rede Tribuna as informações sobre o andamento do prêmio e os e-mails enviados pelos organizadores do Prêmio Conhecer STEAM. Ressaltamos que a comunicação oficial acontecerá pelo e-mail informado pelo(a) participante no ato de inscrição, assim como pelo contato telefônico.

EDITAL PRÊMIO CONHECER STEAM 2026

7 - PREMIAÇÃO

O Prêmio Conhecer STEAM premiará os três melhores projetos:

1º Lugar com R$ 5.000,00 + 01 troféu
2º Lugar com R$ 3.000,00 + 01 troféu
3º Lugar com R$ 2.000,00 + 01 troféu

O valor será entregue para oresponsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pelo projeto STEAM apresentado, se for o caso.

Cumpre ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Rede Tribuna, responsável pela gestão do Prêmio.

A comunicação dos premiados acontecerá em agosto de 2026, em evento de premiação, conforme indicado no cronograma do **Prêmio Conhecer STEAM 2026**.

8 - LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS

Formulários e demais instrumentos de coleta de dados dos participantes são operados pela Rede Tribuna, 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).

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 pelalegislação de proteção de dados.