

PRÊMIO  
NACIONAL  
 **LIGA**  
**STEAM**

Iniciativa:

  
ArcelorMittal  
Fundação ArcelorMittal

Cooperação:

 **unesco**

# Um futuro mais verde começa na escola

## Perguntas e respostas frequentes



Parceiro executor:

 **triade**  
educacional

# Índice

O que é o Prêmio Nacional Liga STEAM?	3
Quem pode participar?	3
Como funciona a inscrição?	4
O que contempla a inscrição?	5
Qual é o tema do ano?	6
Quais são as etapas do Prêmio Nacional Liga STEAM?	7
Qual é o valor da premiação?	9
Quais os critérios para a avaliação dos projetos?	11
Posso participar com mais de uma turma?	11
Quando acontece cada etapa?	12

# O que é o Prêmio Nacional Liga STEAM?

O **Prêmio Nacional Liga STEAM** é uma iniciativa da **Fundação ArcelorMittal Brasil**. Em 2026, o Prêmio passa a contar com a **cooperação da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura)**, que contribuirá para o desenvolvimento do tema do ano, a elaboração dos materiais didáticos de apoio aos educadores e a participação no processo de seleção dos projetos em suas diferentes fases. Contamos também com consultoria técnica pedagógica da Tríade Educacional, que reconhece e valoriza a implementação da abordagem STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) nas escolas públicas brasileiras.

Lançado em 2022, o Prêmio Nacional Liga STEAM tem o objetivo de incentivar o desenvolvimento de projetos STEAM em sala de aula, permitindo que professores e estudantes criem possíveis soluções sobre temas relevantes para a sociedade, com foco na sustentabilidade e educação ambiental.

## Quem pode participar?

Podem se inscrever professores e professoras das escolas públicas municipais, estaduais e federais de todo o Brasil. O Prêmio Nacional Liga STEAM é destinado a:

**Educação Infantil**

**Ensino Fundamental**

**Ensino Médio**

## Como funciona a inscrição?

A inscrição deve ser feita **exclusivamente pelo(a) professor(a)** da rede pública de Educação Básica que esteja vinculado(a) à turma e à escola indicada no ato da inscrição. Estudantes, diretores, coordenadores pedagógicos, estagiários ou auxiliares de classe não podem inscrever projetos como responsáveis principais.

O educador pode indicar até três parceiros, que podem incluir outros professores, gestores escolares ou auxiliares de classe. Estagiários e outros membros da equipe escolar podem participar e são muito bem-vindos, entretando não podem estar como líderes do projeto.

A inscrição e o acompanhamento das etapas do Prêmio exigem acesso à internet e e-mail ativo, pois toda a comunicação será feita via endereço informado no cadastro.

Em caso de mudança de vínculo com a escola ou turma durante a realização do projeto, é necessário comunicar imediatamente a equipe da Liga STEAM pelo e-mail: [ligasteam@triade.me](mailto:ligasteam@triade.me)

**Para realizar sua inscrição, acesse o edital completo e o formulário em:**

[ligasteam.com.br/premio-2026](http://ligasteam.com.br/premio-2026)

## O que contempla a inscrição?

Os professores e professoras inscritos no Prêmio Nacional Liga STEAM 2026 terão acesso a uma série de apoios ao longo da jornada. Entre eles, destacamos:

### 1 – Aula Magna do Prêmio Nacional Liga STEAM – 22 de abril

Encontro virtual que marca o lançamento do Prêmio do ano com as instituições responsáveis pelo desenvolvimento dessa iniciativa. Na ocasião teremos a apresentação do tema e as principais orientações, cronograma e premiação.

### 2 – Masterclass com a UNESCO – 07 de maio

Nesse encontro iremos apresentar o tema do ano, a agenda orientadora da UNESCO que inspirou o Prêmio deste ano, suas dimensões, desafios e orientações que contribuirão para que os educadores elaborem e desenvolvam seus projetos em sala de aula.

### 3 – Masterclass com a Tríade Educacional – 13 de maio

Encontro dedicado à orientação para elaboração do planejamento do projeto, o documento orientador, as características da abordagem STEAM que devem estar evidentes e as interfaces com a BNCC e com a Agenda de Desenvolvimento da ONU 2030 - ODS (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável).

4 – No hotsite Liga STEAM ([ligasteam.com.br](http://ligasteam.com.br)), os educadores terão acesso a uma trilha formativa que orientará o educador sobre temas essenciais no desenvolvimento do seu projeto, como a abordagem STEAM, ABP (Aprendizagem Baseada em Projetos), Design Thinking (metodologia de apoio na identificação do problema) e Pensamento Computacional.

E-book: também disponível no hotsite da Liga STEAM, os educadores poderão acessar o documento elaborado pela UNESCO com a apresentação do tema do Prêmio em 2026, artigos e cases que poderão inspirar os educadores a desenvolverem seus projetos.

## Qual é o tema do ano?

Na edição de 2026, o Prêmio Nacional Liga STEAM adota como tema **“Um futuro mais verde começa na escola”**, convidando escolas públicas brasileiras a desenvolverem projetos educacionais, baseados na abordagem STEAM, que respondam de forma concreta, contextualizada e transformadora aos desafios das mudanças climáticas e da sustentabilidade. Inspirado pela agenda internacional da Educação Verde, promovida pela UNESCO, e pelos Padrões de Qualidade das Escolas Verdes da Greening Education Partnership (GEP), o tema reconhece que a transição para uma Escola Verde envolve um processo institucional progressivo, que articula ensino e aprendizagem, práticas pedagógicas, funcionamento da escola e sua relação com o território. Nesse sentido, o Prêmio assume caráter indutivo e formativo, **não certificando escolas como “verdes”**, mas incentivando avanços reais e verificáveis rumo à sustentabilidade, considerando as condições, os desafios e as potencialidades de cada contexto escolar, com foco na formação de crianças e jovens como agentes de inovação, ação climática e transformação social.

Para compreender melhor essa temática, baixe o e-book do Prêmio Nacional Liga STEAM 2026.

## Quais são as etapas do Prêmio Nacional Liga STEAM?

Após a inscrição, o Prêmio é dividido em **três etapas principais**, com o objetivo de apoiar, selecionar e reconhecer projetos STEAM desenvolvidos por professores da rede pública de ensino de todo o Brasil. Veja como funciona cada uma delas:

### Etapa 1 - Entrega do Planejamento

Nessa etapa, os participantes apresentam o **planejamento** do projeto STEAM.

Todos os projetos serão avaliados com base em uma rubrica de critérios, que você receberá com antecedência. Ela vai te ajudar a entender exatamente o que será considerado na análise, como clareza, criatividade, alinhamento ao tema e à abordagem STEAM, entre outros pontos.

Depois da avaliação, serão escolhidos **50 projetos de cada categoria**, totalizando 150 projetos classificados para a segunda etapa. É importante saber que:

- **Não haverá feedback individual sobre os planejamentos enviados;**
- **Não será publicado um ranking com as pontuações ou posições dos projetos classificados;**
- **Em caso de empate, a escolha será feita por uma banca de especialistas com base nos critérios do edital.**

Essa etapa é a base de tudo e, por isso, vale dedicar atenção ao seu planejamento, alinhando-o ao tema do ano e envolvendo toda a turma desde o início.

## Etapa 2 – Implementação do Projeto

Nesse momento, os educadores responsáveis pelos projetos selecionados na Etapa 1 irão implementar o projeto com sua turma, colocando em prática tudo o que foi planejado.

Além de realizar o projeto STEAM com seus alunos, você deverá cumprir alguns passos para que o registro seja concluído. Mas não se preocupe! As orientações serão enviadas no início dessa etapa e você terá uma sessão online com especialistas para apoio e tira-dúvidas.

**Todos os professores que entregarem essa etapa completa recebem um certificado de reconhecimento.**

Ao final, **10 projetos por categoria** serão selecionados para a etapa final. Assim como na etapa anterior, não haverá feedback individual nem divulgação de ranking.

Essa é a fase que mostra o impacto real do projeto na vida dos estudantes e o quanto a sua escola está conectada com os desafios e soluções do mundo atual.



## Etapa 3 – Premiação

Os projetos que chegaram até aqui já passaram por planejamento, implementação e avaliação, concorrendo ao reconhecimento nacional. Nesse momento, os projetos selecionados na Etapa 2 passam por uma nova análise feita por uma banca externa de especialistas.

A avaliação considera alguns critérios da etapa anterior com base na rubrica de implementação, focando nos impactos gerados, na qualidade das soluções e no envolvimento dos estudantes.

Os vencedores são anunciados durante uma cerimônia oficial de premiação. Além do reconhecimento, os projetos ganham premiação em dinheiro, fortalecendo ainda mais o trabalho desenvolvido nas escolas públicas de todo o Brasil.

### Qual é o valor da premiação?

# 1º lugar

**10 mil reais**

para o professor ou professora responsável pelo projeto

**10 mil reais**

para a compra de equipamentos ou benfeitorias para a escola

**5 mil reais**

revertidos para premiação dos estudantes

## 2º lugar

**5 mil reais**

para o professor ou professora responsável pelo projeto

**5 mil reais**

para a compra de equipamentos ou benfeitorias para a escola

## 3º lugar

**3 mil reais**

para o professor ou professora responsável pelo projeto

**2 mil reais**

para a compra de equipamentos ou benfeitorias para a escola

# Quais os critérios para a avaliação dos projetos?

Como critérios gerais, serão avaliados:

- **Conexão do projeto com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC);**
- **Integração da abordagem STEAM com processos de investigação científica;**
- **Criatividade e protagonismo dos estudantes;**
- **Intervenção na escola.**

Já como critérios eliminatórios de avaliação, os projetos STEAM devem seguir os moldes e rubricas específicas, que serão informadas no processo. Além disso, é fundamental que a solução criada utilize a abordagem STEAM e conecte-se com o tema do ano “Um futuro mais verde começa na escola”.

## Posso participar com mais de uma turma?

**Não.** Cada professor só pode participar com uma única turma. Também não é permitido inscrever-se em mais de um projeto.

## Quando acontece cada etapa?

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	Masterclass UNESCO
13 de maio de 2026	Masterclass Tríade Educacional - Orientação para a construção e entrega do planejamento
14 de maio de 2026	Divulgação do link 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 projetos inscritos
4 de agosto de 2026	Comunicação dos 50 projetos selecionados de cada categoria
6 de agosto de 2026	Live 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 nas escolas
1 de outubro de 2026	Data-limite para envio do relatório da implementação 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

Iniciativa:

Cooperação:



ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal



Parceiro executor:

