



STEAMBRACE

CONCURSO MENTES STEAM

REGULAMENTO

PORTUGAL



1. Introdução

O concurso **Mentes STEAM** é um concurso internacional na área de **STEAM** (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), integrado no projeto STEAMBRACE (www.steambrace.eu). Este concurso visa promover a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas através de desafios interdisciplinares, envolvendo alunos dos diferentes países que integram o projeto (Espanha, Portugal, Suécia, Roménia e Croácia). O **Mentes STEAM** assume-se, assim, como um espaço de partilha, inovação e colaboração internacional, valorizando o trabalho desenvolvido pelos alunos em contextos educativos diversos, mas unidos por uma visão comum da educação STEAM.

A estrutura do concurso é comum a todos os países que participam nesta iniciativa, assegurando consistência e equidade. Os estudantes são convidados a imaginar e criar soluções que contribuam para um mundo mais sustentável e equitativo.

Embora aberto a vários níveis de ensino, apenas os finalistas do Ensino Secundário (10.º, 11.º e 12.º anos do ensino regular e profissional) competem na Final Europeia STEAMind, no Centro de Arte e Tecnologia Etopia, em Saragoça (Espanha), onde representarão Portugal.

Objetivos do concurso:

- Estimular pensamento crítico e criativo.
 - Promover igualdade de género e incentivar a participação de raparigas nas áreas STEAM.
 - Desenvolver consciência ambiental e soluções sustentáveis.
 - Reforçar trabalho em equipa, comunicação e empatia.
-

2. Estrutura do concurso

Categorias e Desafios

O concurso organiza-se por categorias divididas por anos de escolaridade e cada categoria tem uma temática própria.

1º e 2º Ciclo (do 1.º ao 6.º ano)

Equipas mistas de 2–4 alunos.

Desafios por grupo etário:

- 1.º– 2.º ano: “**O que deitas fora pode ter outra vida**” — ideias sobre como reutilizar materiais antes de os descartar.
- 3.º– 4.º ano: “**Cada gota conta**” — soluções para poupar e proteger a água.
- 5.º– 6.º ano: “**Escola Verde**” — propostas para tornar a vida escolar mais sustentável (energia, papel, resíduos, etc.).

3º Ciclo e Ensino Secundário (7.º–12.º ano) e Ensino Profissional

Equipas mistas de 2–4 alunos.

Desafio único:

- **Cidade Sustentável** — soluções digitais/tecnológicas para melhorar a vida comunitária (mobilidade, energia, espaços verdes, etc.).

O projeto a apresentar para a participação em cada um dos desafios, para qualquer das categorias deve incluir:

- Um vídeo .mp4 (formato horizontal, máximo 2 minutos) no qual a equipa apresenta verbalmente a sua ideia, fornecendo soluções ou propostas que abordem o problema definido para o seu grupo etário.
- Um esboço esclarecedor ou apoio visual da ideia, podendo incluir maquetes, diagramas ou materiais semelhantes que ilustrem a proposta.

O projeto deve ser enviado para o endereço de e-mail concurso.mentes.steam@gmail.com, até ao dia 6 de fevereiro de 2026.

O não cumprimento do prazo definido por cada país implica desclassificação automática.

Em cada categoria haverá a atribuição de um 1.º e de um 2.º lugar, sendo que apenas os vencedores do Ensino Secundário (10.º, 11.º e 12.º anos do ensino regular e profissional) avançam para a Final Europeia.

3. Requisitos de Participação

Condições gerais

- A participação implica aceitação dos termos e condições e da política de privacidade aplicável em cada país.
- Podem participar escolas dos países envolvidos que ofereçam Ensino Básico (1.º– 9.º ano) e/ou Ensino Secundário (10.º– 12.º ano do ensino regular ou do profissional).
- Cada estabelecimento pode inscrever até ao máximo de duas equipas por categoria.
- Cada equipa deve ter 2–4 alunos e um tutor docente do mesmo nível de ensino e da mesma escola.
- Equipas obrigatoriamente mistas (critério necessário para a Final Europeia).
- Cada equipa apresenta apenas uma candidatura.
- A participação é gratuita.
- Cada tutor pode orientar várias equipas.

4. Seleção dos Finalistas

O júri nacional avalia todas as propostas segundo uma grelha comum definida pelo consórcio STEAMbrace.

Critérios: criatividade, exequibilidade, apresentação oral, impacto social e ambiental.

Cada país seleciona duas equipas finalistas por categoria, atribuindo um primeiro e um segundo lugar.

A equipa vencedora de Ensino Secundário participa na Final Europeia STEAMind, em Saragoça, no final de abril de 2026 (em data ainda a definir)

5. Orientações para as Equipas Finalistas

As equipas devem preparar:

- Apresentação do projeto.
- Relatório escrito detalhando processo, desenvolvimento e solução final.

Serão fornecidos, atempadamente, os documentos necessários para garantir a consistência entre todos os países. Estes materiais incluirão:

- Modelo de relatório.
- Carta para famílias com informação sobre as finais nacional e europeia.
- Termo de autorização de imagem.

As equipas devem submeter os materiais na sua língua materna até ao prazo definido.

A final nacional realiza-se em Lisboa (em local a designar).

Inteligência Artificial

Dada a natureza do concurso e os valores promovidos pelo STEAMbrace, é permitido o uso de ferramentas de Inteligência Artificial (IA), quando aplicadas de acordo com boas práticas. As equipas devem declarar explicitamente quais as ferramentas de IA utilizadas e de que forma foram aplicadas durante a criação do projeto ou da respetiva documentação.

6. Evento Final Europeu

Realização presencial no Centro de Arte e Tecnologia Etopia, em Saragoça (Espanha), no final de abril de 2026.

Inclui apresentações ao júri, atividades de intercâmbio e cerimónia de entrega de prémios.

Requisitos da apresentação

Este evento será o culminar dos concursos nacionais desenvolvidos nos cinco territórios do projeto. Durante a final, os estudantes apresentarão os seus projetos ao júri e participarão em atividades de intercâmbio com equipas de outros países. A final europeia representará não apenas o marco de encerramento das competições nacionais, mas também um ponto de encontro para professores, parceiros e alunos, com o objetivo de mostrar o impacto educativo do STEAMbrace.

Durante a final, cada equipa terá a oportunidade de apresentar o seu projeto ao vivo perante o júri. Cada equipa deverá preparar:

- A sua ideia desenvolvida para ser apresentada ao júri e aos participantes, utilizando um protótipo ou maquete. Cada equipa deve indicar no relatório quais os materiais utilizados (a lista de materiais proibidos pode ser consultada online no site do concurso). O júri terá em conta a sustentabilidade, criatividade e adequação na utilização dos recursos.
- Podem também utilizar uma apresentação para complementar a exposição.
- Um documento em formato de infografia, cartaz, mural ou vídeo explicando o processo de desenvolvimento.

A apresentação do projeto ao júri não deverá exceder 10 minutos no total. Após cada apresentação, o júri interagirá diretamente com as equipas para colocar questões e discutir aspetos-chave do seu trabalho. O tutor pode acompanhar e apoiar a equipa, mas não participará na apresentação propriamente dita. Concluídas todas as apresentações, o júri deliberará e anunciará as equipas vencedoras de cada categoria. As decisões do júri serão finais, e os vencedores serão anunciados no próprio dia.

Cada equipa deve ser representada por, pelo menos, dois alunos e pelo seu tutor. Devido a limitações de capacidade, cada participante poderá convidar no máximo dois acompanhantes, que deverão suportar as suas próprias despesas de viagem.

A Final Europeia é concebida como uma celebração da inovação, criatividade e colaboração. Todos os participantes, tutores e convidados devem manter uma atitude respeitosa, inclusiva e positiva ao longo de todo o evento. A organização defende os valores fundamentais de *fair play*, cooperação e respeito mútuo, essenciais para a experiência STEAMind e para a filosofia educativa do projeto STEAMbrace.

7. Cronograma do Concurso Nacional (Portugal)

- de 10 dezembro 2025 a 6 fevereiro 2026: Envio das propostas (vídeo + esboços).
- 20 fevereiro 2026: Divulgação das duas equipas finalistas por categoria.
- Até 6 março 2026: Entrega da documentação final (vídeo com a apresentação + relatório).
- 21 março 2026: Final nacional presencial (Lisboa).
- Final de abril 2026 (em data a confirmar): Final europeia STEAMind (Saragoça).

8. Prémios

Serão atribuídos 1.º e 2.º lugares por categoria.

Critérios idênticos às fases anteriores.

Prémios gerais

- Transporte (ida e volta) para equipas finalistas e tutor para participarem na final nacional.
- Para o Ensino Secundário, o 1.º lugar terá transporte para Saragoça para a Final Europeia (alunos e professor).

Primeiro lugar

- Para cada aluno: caneta 3D da Academia de Inventores + livro ilustrado Edelvives.
- Para a escola: Kits Cirkids; divulgação oficial nas redes da Edelvives + diploma honorário.
- No Ensino Secundário, participação na Final Europeia.
- Caso a equipa vencedora não possa participar, o lugar passa à equipa seguinte. Se também não aceitar, a vaga fica por ocupar.

Segundo lugar

- Para cada aluno: kit escolar + livro ilustrado Edelvives.
- Para a escola: kit CirKids (Ensino Básico) ou kit Electrolab (Ensino Secundário) + diploma honorário + reconhecimento nas redes sociais.

9. Desclassificações e Penalizações

Motivos de desclassificação ou penalização:

- Plágio total ou parcial de projetos existentes.
- Utilização de materiais ou tecnologias que representem risco para a segurança.
- Desrespeito ou incumprimento das regras do concurso.
- Entregas após o prazo estabelecido.
- Equipas que não cumpram o número mínimo de participantes ou que não assegurem a constituição mista por género.

- Um mesmo estabelecimento de ensino inscrever duas ou mais equipas na mesma categoria.
- Falha na citação das fontes consultadas e na indicação de eventuais ferramentas de IA utilizadas.
- Uso de linguagem ofensiva, desagradável ou inadequada, suscetível de ofender outros participantes.
- Utilização de materiais não permitidos de acordo com o regulamento do concurso.
- Qualquer outra situação considerada necessária pelo Comité Organizador.

O júri de avaliação terá autoridade para desclassificar ou penalizar qualquer projeto que não cumpra as regras estabelecidas ou sempre que o considere adequado.

10. Direitos de Imagem

As equipas autorizam o uso gratuito e ilimitado de imagens para fins de documentação e divulgação do concurso, respeitando a privacidade e o bom nome dos participantes.

As escolas são responsáveis por recolher autorizações das famílias, mantendo os documentos disponíveis para verificação.

11. Proteção de Dados

Os participantes autorizam o tratamento dos seus dados pessoais para efeitos de participação e gestão de prémios.

Os dados serão tratados de forma segura e apenas pelo período legalmente necessário.

Podem ser exercidos direitos de acesso, retificação, eliminação, oposição, limitação e portabilidade, conforme legislação aplicável.

12. Igualdade de Género

O concurso segue uma estratégia clara de igualdade de género:

- Equipas obrigatoriamente mistas.
- Incentivo à participação de tutoras e avaliadoras.
- Linguagem inclusiva em toda a comunicação.

As medidas alinham-se com o ODS 5 e a Estratégia Europeia para a Igualdade de Género.

13. Materiais Permitidos

- Materiais reciclados (cartão, papel, garrafas de plástico, botões, retalhos de tecido, entre outros).
 - Materiais de papelaria (cartolina, cola, tintas guache, fita-cola, etc.).
 - Componentes eletrónicos básicos (LEDs, pilhas, pequenos motores, sensores simples).
 - Kits de robótica educativa disponíveis na escola (Lego, Micro:bit, Arduino básico).
 - Software gratuito ou educativo (Scratch, Tinkercad, entre outros).
-

14. Materiais Proibidos

- Substâncias que possam gerar reações químicas instáveis ou que sejam tóxicas, corrosivas ou inflamáveis.

Exemplos: ácido clorídrico, lixívia pura, álcool acima de 70%, gasolina, solventes industriais, fósforo, peróxidos, líquidos inflamáveis ou tóxicos.

- Ferramentas de corte ou perfuração que exijam ligação elétrica e possam representar risco se não forem utilizadas com supervisão profissional.

Exemplos: berbequins elétricos, serras elétricas, soldadores industriais, cortadoras a laser domésticas, etc.

- Tecnologia de elevado custo ou de uso exclusivo, que possa criar desigualdades entre os centros participantes.

Exemplos: impressoras 3D industriais, drones profissionais, estações meteorológicas laboratoriais, kits de automação profissional (PLC), espetroscópios.

- Itens perigosos, contaminados ou inadequados para manuseamento seguro por menores.

Exemplos: baterias abertas ou modificadas, componentes eletrónicos partidos ou sem isolamento, materiais com amianto ou fibras tóxicas, objetos cortantes sem proteção e embalagens contaminadas.

15. Dúvidas

Todas as dúvidas e esclarecimentos podem ser colocados através do e-mail

concurso.mentes.steam@gmail.com