

**JOR
NA
DAS**



TRILHAS OLÍMPICAS PROGRESSIVAS

REGULAMENTO DAS JORNADAS TOP DE MATEMÁTICA, CIÊNCIAS E SUAS RESPECTIVAS TECNOLOGIAS

ETAPAS ESCOLAR,
REGIONAL E MUNICIPAL

2026



**BELO
HORIZONTE**
PREFEITURA DO POVO

AQUI O TRABALHO NÃO PARA

APRESENTAÇÃO

Este Regulamento estabelece as regras, os procedimentos e os critérios de organização, execução, avaliação e classificação das Jornadas TOP, promovidas pela Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte (SMED), por meio da Diretoria do Ensino Fundamental (DEFU), no âmbito do Programa Trilhas Olímpicas Progressivas – TOP RME-BH, instituído pelo Edital SMED nº 01/2026.

As Jornadas TOP constituem ação pedagógica formativa estruturada em três etapas progressivas (Escolar, Regional e Municipal) destinadas aos estudantes do 2º ao 9º ano do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos (EJA) regularmente matriculados na Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte.

Este documento é de leitura e consulta obrigatória para gestores escolares, Professores Referência de Olimpíadas (PRÔs), professores, coordenadores pedagógicos, estagiários, monitores do Programa Escola Integrada, estudantes, famílias e responsáveis legais. Sua finalidade é assegurar transparência, equidade, segurança jurídica e clareza pedagógica em todas as fases do percurso, servindo como instrumento de referência para a resolução de dúvidas que possam surgir durante a execução das Jornadas TOP.

Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Programa TOP RME-BH, conforme item 16.2 do [Edital SMED nº 01/2026](#).

Vamos juntos construir esse percurso pedagógico cheio de conquistas para a nossa Rede!

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1. As Jornadas TOP de Matemática, Ciências e suas respectivas Tecnologias integram o Programa Trilhas Olímpicas Progressivas – TOP RME-BH e têm por finalidade fortalecer o ambiente escolar como espaço de investigação, resolução de problemas e construção do conhecimento, articulando avaliação, engajamento e exploração científica como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento das aprendizagens.

Art. 2. São objetivos específicos das Jornadas TOP:

- I – fortalecer o trabalho pedagógico em Matemática, Ciências e suas respectivas Tecnologias por meio de práticas formativas estruturadas;
- II – fomentar a formação continuada e a articulação entre professores, com destaque para a atuação do Professor Referência de Olimpíadas (PRÔ);
- III – valorizar o engajamento coletivo das escolas, professores, estudantes e famílias;
- IV – contribuir para o desenvolvimento das competências lógico-matemáticas, científicas, criativas e colaborativas, bem como dos pensamentos computacional e investigativo;
- V – preparar e classificar estudantes para olimpíadas nacionais e internacionais previstas no Anexo Único do Edital SMED nº 01/2026;
- VI – produzir evidências de aprendizagem que subsidiem o trabalho pedagógico das unidades escolares.

Art. 3. As Jornadas TOP serão realizadas anualmente, em três etapas progressivas:

- I – Etapa Escolar, organizada pela unidade escolar com apoio da DEFU, no primeiro semestre letivo;
- II – Etapa Regional, organizada pela SMED e Diretorias Regionais de Educação, no segundo semestre letivo;
- III – Etapa Municipal, organizada pela SMED, ao final do segundo semestre letivo, como encerramento do ciclo anual.

Art. 4. A participação nas Jornadas TOP é gratuita e destina-se exclusivamente a estudantes regularmente matriculados na Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte, do 2º ao 9º ano do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

CAPÍTULO II – DOS FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

Seção I – Das Três Dimensões Articuladas

Art. 5. A proposta pedagógica das Jornadas TOP estrutura-se em três dimensões articuladas, tendo como princípio central a intencionalidade pedagógica em todas as ações desenvolvidas:



I – dimensão da Avaliação;

II – dimensão do Engajamento;

III – dimensão da Exploração e Criatividade investigativa;

Art. 6. A dimensão da Avaliação não se reduz à aplicação de uma atividade pontual, mas configura-se como instrumento de diagnóstico e orientação do trabalho pedagógico, permitindo identificar níveis de compreensão dos estudantes, analisar estratégias de resolução e subsidiar intervenções docentes mais qualificadas.

Art. 7. A dimensão do Engajamento, por meio de jogos e desafios, é concebida não como momento recreativo, mas como espaço de aprendizagem estruturada, no qual cada atividade está vinculada a objetivos claros e mobiliza habilidades como raciocínio lógico, argumentação, tomada de decisão e cooperação, com mediação intencional do professor.

Art. 8. A dimensão da Exploração e Criatividade Investigativa busca promover a construção ativa do conhecimento, convidando os estudantes a explorar, formular hipóteses, estabelecer relações e comunicar ideias matemáticas e científicas, superando práticas centradas na repetição mecânica e articulando a resolução criativa de problemas reais da sociedade por meio de desafios STEAM.

Art. 9. A intencionalidade pedagógica concretiza-se na definição de objetivos claros, na escolha consciente das estratégias, na mediação qualificada do professor e na produção de evidências de aprendizagem, configurando a Jornada como ação formativa consistente, e não como conjunto de atividades isoladas ou desarticuladas.

Seção II – Da Articulação com a Teoria das Situações Didáticas

Art. 10. As atividades das três dimensões estruturam-se a partir das fases descritas na Teoria das Situações Didáticas de Guy Brousseau:

I – Ação: o estudante experimenta, manipula e age sobre a situação proposta;

II – Formulação: o estudante levanta hipóteses, conjecturas e estratégias de resolução;

III – Validação: o estudante testa, verifica e ajusta seus raciocínios;

IV – Institucionalização: o professor sistematiza os conceitos matemáticos e científicos emergentes, articulando-os ao currículo.

Art. 11. Os PRÔs e demais professores envolvidos deverão planejar as atividades das Jornadas TOP em conformidade com as fases descritas no Art. 10, registrando intencionalidades, objetivos de aprendizagem e evidências produzidas.

CAPÍTULO III – DA ESTRUTURA E DOS NÍVEIS DE PARTICIPAÇÃO



Art. 12. Os estudantes participantes das Jornadas TOP serão organizados nos seguintes níveis, conforme disposto no item 13.2 do Edital SMED nº 01/2026:

- I – Nível 1: 2º e 3º anos do Ensino Fundamental;
- II – Nível 2: 4º e 5º anos do Ensino Fundamental;
- III – Nível 3: 6º e 7º anos do Ensino Fundamental;
- IV – Nível 4: 8º e 9º anos do Ensino Fundamental;
- V – EJA: nível atribuído pelo professor responsável, conforme critérios da Seção II deste Capítulo.

Parágrafo único. Os estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental poderão participar das atividades pedagógicas e formativas da Jornada na escola, sem efeito classificatório, conforme planejamento do PRÔ.

Seção I – Das Etapas e da Continuidade das Atividades

Art. 13. Em todas as três etapas — Escolar, Regional e Municipal — serão realizados os seguintes componentes, com complexidade crescente:

- I – prova individual de múltipla escolha (dimensão Avaliação);
- II – atividades de jogos e quiz Mentis Brilhantes em equipe (dimensão Engajamento);
- III – produção investigativa em equipe — Aerogami, lançamento de foguete, Construção de Ponte e Desafio Criativo STEAM (dimensão Exploração e Criatividade Investigativa)

Parágrafo único. A complexidade dos componentes será graduada entre as etapas, sendo introdutória na Etapa Escolar, intermediária na Regional e avançada na Municipal.

Seção II – Da EJA

Art. 14. Para estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), a alocação por nível será realizada pelo professor responsável, em ata específica registrada pelo PRÔ, considerando os seguintes critérios:

- I – escolaridade equivalente do estudante, em termos dos anos do Ensino Fundamental cursados;
- II – tempo de afastamento da escola e trajetória escolar pregressa;
- III – desempenho diagnóstico em Matemática e Ciências, aferido pelo professor;
- IV – autodeclaração do estudante quanto ao nível de desafio em que deseja participar.

§ 1º A ata de alocação dos estudantes da EJA deverá ser arquivada na unidade escolar e disponibilizada à Comissão Organizadora sempre que solicitada.

§ 2º A alocação registrada na Etapa Escolar permanecerá válida nas Etapas Regional e Municipal, salvo revisão devidamente justificada pelo PRÔ.

CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES

Art. 15. A inscrição nas Jornadas TOP é realizada por unidade escolar, por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela DEFU, em prazo divulgado anualmente no cronograma do Programa TOP RME-BH.

Art. 16. São responsáveis pelo envio da inscrição da unidade escolar:

- I – a direção escolar, como responsável institucional;
- II – o Professor Referência de Olimpíadas (PRÔ), como responsável pedagógico.

Parágrafo único. Na ausência de PRÔ entre os professores municipais da unidade, poderá ser indicado, em conformidade com o item 4.3.1.1 do Edital SMED nº 01/2026, monitor do Programa Escola Integrada, com ciência da direção escolar.

Art. 17. O formulário de inscrição da unidade escolar deverá conter, no mínimo:

- I – identificação da unidade escolar e da direção;
- II – indicação do PRÔ e dados de contato;

Art. 18. A inscrição da unidade escolar implica concordância integral com este Regulamento e com o Edital SMED nº 01/2026.

Art. 19. São requisitos da unidade escolar para participação nas Jornadas TOP:

- I – manter inscrição e participação contínua durante todo o ciclo anual;
- II – indicar PRÔ responsável pela coordenação local;
- III – garantir a execução das atividades das três dimensões em todas as etapas em que estiver classificada.

Art. 20. São requisitos do estudante para participação nas Jornadas TOP:

- I – manter matrícula ativa e frequência escolar regular;
- II – apresentar autorização de participação assinada pelos pais ou responsável legal, conforme formulário específico;
- III – estar inscrito pela unidade escolar dentro dos prazos do cronograma anual.

Seção I – Da Estrutura

Art. 21. A prova individual constitui o componente da dimensão Avaliação e vale 20 (vinte) pontos na pontuação total da Jornada (Art. 49).

Art. 22. A prova será realizada nos seguintes termos:

- I – formato: questões objetivas de múltipla escolha;
- II – duração: 1 (uma) hora e 30 (trinta) minutos;



III – número de questões:

- a) Níveis 1 e 2: 10 (dez) questões;
- b) Níveis 3 e 4 e EJA: 12 (doze) questões;

IV – tempo mínimo de permanência em sala: 30 (trinta) minutos;

V – material permitido: nenhum, salvo o caderno de provas, a folha de respostas e caneta esferográfica de tinta azul ou preta, fornecidas pela organização.

Art. 23. A pontuação da prova será convertida para a escala de 20 (vinte) pontos da dimensão Avaliação, proporcionalmente ao número de acertos sobre o total de questões.

Seção II – Da Elaboração

Art. 24. As provas serão elaboradas pela Comissão Organizadora do Programa TOP RME-BH, em regime de colaboração com os PRÔs das unidades escolares participantes.

Art. 25. A colaboração dos PRÔs na elaboração das provas dar-se-á por meio de:

- I – submissão de questões para o banco coletivo, conforme orientações da Comissão;
- II – participação em encontros de validação pedagógica de questões;
- III – revisão técnica de provas-piloto.

Parágrafo único. A colaboração efetiva do PRÔ na elaboração das provas, registrada pela Comissão, gera bonificação na pontuação coletiva da unidade escolar, nos termos do Art. 50 e 51 deste Regulamento.

Seção III – Da Aplicação e da Conduta

Art. 26. A aplicação da prova individual observará os seguintes procedimentos, conforme a etapa:

- I – nas Etapas Escolar e Regional, a prova será aplicada na própria unidade escolar do estudante, em horário de aula, em tempo destinado pela escola para a Jornada; o xerox da etapa da prova escrita será de responsabilidade das escolas; o PDF será enviado para escola por e-mail bem como a chave de correção das avaliações;
- II – na Etapa Municipal, a prova será aplicada em local centralizado, definido pela Comissão Organizadora, com deslocamento dos estudantes classificados;
- III – não haverá tolerância de atraso, considerando que, nas Etapas Escolar e Regional, o estudante já se encontra na unidade escolar, e que, na Etapa Municipal, há horário previamente divulgado para concentração no local de aplicação;
- IV – a aplicação será simultânea, no mesmo dia e horário, em todas as turmas e salas envolvidas, mediante orientação dos aplicadores;
- V – registro de presença em lista assinada pelo estudante;



VI – na Etapa Municipal, apresentação obrigatória de documento de identificação com foto ou declaração escolar;

VII – o tempo de aplicação da prova, de 1 (uma) hora e 30 (trinta) minutos, será integralmente preservado, não sendo sobreposto a outras atividades curriculares no período destinado à sua realização.

§ 1º Nas Etapas Escolar e Regional, a aplicação da prova será coordenada pelo PRÔ da unidade escolar, com apoio de, pelo menos, 1 (um) outro professor da própria escola, que não seja regente da turma do estudante, de modo a evitar conflito de interesse.

§ 2º Na Etapa Municipal, a aplicação será coordenada pela Comissão Organizadora, com a equipe de aplicadores por ela designada.

§ 3º A unidade escolar deverá reservar, no calendário do dia da prova, tempo equivalente à duração da aplicação acrescido do tempo necessário para distribuição, organização das salas e recolhimento do material.

Art. 27. Durante a aplicação da prova, é vedado ao estudante:

- I** – portar ou utilizar telefone celular, smartwatch, fones de ouvido, calculadoras, tablets ou quaisquer dispositivos eletrônicos;
- II** – portar materiais didáticos, anotações, livros, cadernos ou réguas, salvo autorização específica;
- III** – comunicar-se com outros estudantes, por qualquer meio;
- IV** – ausentar-se da sala sem autorização do aplicador;
- V** – registrar imagens, áudios ou vídeos do material de prova.

Parágrafo único. Os pertences pessoais deverão ser acomodados em local indicado pela organização, desligados, durante todo o período da prova.

Art. 28. Implica eliminação imediata do estudante na etapa em curso:

- I** – o flagrante de comunicação entre estudantes;
- II** – o uso de qualquer material não autorizado;
- III** – o uso de dispositivo eletrônico, ainda que desligado, durante a prova;
- IV** – a tentativa de fraude, sob qualquer forma;
- V** – a desobediência reiterada às orientações dos aplicadores;
- VI** – o desrespeito a aplicadores, fiscais ou demais participantes.

§ 1º A eliminação será registrada em ata pelo aplicador-coordenador da sala, com ciência do estudante e, quando menor de idade, comunicação à família e à direção escolar.

§ 2º Da decisão de eliminação caberá recurso à Comissão Organizadora, conforme Capítulo XI deste Regulamento.

Seção IV – Da Ausência e da Segunda Chamada

Art. 29. Não haverá segunda chamada de prova individual em qualquer etapa das Jornadas TOP.

Parágrafo único. O estudante ausente na data e horário previstos para a aplicação da prova fica automaticamente eliminado da etapa em curso, ressalvado o disposto no Capítulo X deste Regulamento, no que se refere a estudantes com deficiência ou que necessitem de atendimento educacional especializado.

CAPÍTULO V – DAS EQUIPES

Art. 30. As equipes para as etapas regionais e municipais serão formadas pelo PRÔ da unidade escolar, observados os seguintes critérios:

- I – cada equipe será composta por 3 (três) a 5 (cinco) estudantes;
- II – as equipes serão formadas por estudantes do mesmo nível;
- III – cada unidade escolar poderá compor até 1 (uma) equipe por nível atendido.

§ 1º Em escolas que atendam apenas aos anos iniciais do Ensino Fundamental, poderão ser formadas até 2 (duas) equipes (Níveis 1 e 2).

§ 2º Em escolas que atendam apenas aos anos finais do Ensino Fundamental, poderão ser formadas até 2 (duas) equipes (Níveis 3 e 4).

§ 3º Em escolas que atendam todo o Ensino Fundamental e a EJA, poderão ser formadas até 5 (cinco) equipes (Níveis 1, 2, 3, 4 e EJA).

§ 4º Excepcionalmente, em escolas com baixo número de estudantes inscritos por nível, o PRÔ poderá agrupar Níveis 1 e 2 ou Níveis 3 e 4 em uma única equipe, com registro em ata e ciência da Comissão Organizadora.

Art. 31. Nas Etapas Regional e Municipal, as equipes representativas da unidade escolar serão compostas pelos estudantes selecionados pelo PRÔ, nos termos do Capítulo IX deste Regulamento, observados os mesmos limites do Art.30.

Art. 32. A composição das equipes será registrada pelo PRÔ em formulário específico (Anexo III) e arquivada na unidade escolar.

Art. 33. Os estudantes integrantes das equipes não poderão ser substituídos durante a etapa em curso, salvo nas seguintes hipóteses, devidamente comprovadas:

- I – transferência escolar com encerramento de matrícula na rede municipal;
- II – doença ou impedimento médico atestado;
- III – outros casos de força maior, mediante avaliação da Comissão Organizadora.

CAPÍTULO VI – DAS ATIVIDADES DA DIMENSÃO ENGAJAMENTO

A dimensão Engajamento totaliza 40 (quarenta) pontos na pontuação total da Jornada (Art. 49), distribuídos entre os jogos e o quiz Mentis Brilhantes.

Seção I – Dos Jogos

Art. 34. Os jogos da dimensão Engajamento serão disputados pelas equipes nas três etapas das Jornadas TOP, conforme catálogo do Anexo X, sendo eles:

- I – Tangram;
- II – Mancala (Awalé);
- III – Matix;
- IV – Calculadora Quebrada.

§ 1º Cada equipe disputará os 4 (quatro) jogos do catálogo. A pontuação por jogo é de até 7 (sete) pontos, totalizando até 28 (vinte e oito) pontos no componente Jogos.

§ 2º A variação dos jogos por nível observa o disposto no Anexo X:

- a) Matix: Níveis 1 e 2 com números naturais; Níveis 3 e 4 com números inteiros;
- b) Calculadora Quebrada: progressão por níveis do jogo, segundo a faixa etária.

Art. 35. A pontuação obtida pela equipe em cada jogo será composta por:

- I – 50% (cinquenta por cento) referentes ao desempenho da equipe em torneio entre as equipes participantes, com regras conforme Anexo X;
- II – 50% (cinquenta por cento) referentes à avaliação pedagógica da equipe durante o jogo, conforme rubrica do Anexo IV.

Seção II – Do Quiz Mentis Brilhantes

Art. 36. O quiz Mentis Brilhantes é componente da dimensão Engajamento e vale até 12 (doze) pontos.

Art. 37. O quiz Mentis Brilhantes terá as seguintes características:

- I – formato: perguntas de Verdadeiro ou Falso;
- II – participação: em equipe, com resposta coletiva acordada entre os integrantes;
- III – número de perguntas: 10 (dez) por equipe, por etapa;
- IV – áreas de conteúdo: Matemática, Ciências e Tecnologia, com distribuição definida pela Comissão a cada etapa.

Art. 38. As perguntas do quiz Mentres Brilhantes serão elaboradas pela Comissão Organizadora, em regime de colaboração com os PRÔs das unidades escolares participantes.

Parágrafo único. A colaboração efetiva do PRÔ na elaboração das perguntas do Mentres Brilhantes, registrada pela Comissão, gera bonificação na pontuação coletiva da unidade escolar, nos termos do Art. 50 e 51 deste Regulamento.

Art. 39. A avaliação dos componentes da dimensão Engajamento (jogos e Mentres Brilhantes) será realizada por meio da rubrica do Anexo IV, considerando:

- I – raciocínio lógico e qualidade das estratégias adotadas;
- II – argumentação e justificativa das decisões;
- III – cooperação e organização da equipe;
- IV – cumprimento das regras das atividades.

CAPÍTULO VII – DAS ATIVIDADES DA DIMENSÃO EXPLORAÇÃO E CRIATIVIDADE INVESTIGATIVA

A dimensão Exploração e Criatividade Investigativa caracteriza-se pelos desafios STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). Atribuindo até 40 (quarenta) pontos dentro Jornada (Art. 49). Esta dimensão trabalha os desafios: aerogami, lançamento de foguete, construção de ponte e o desafio criativo STEAM.

Seção I – Do Aerogami

Art. 40. O aerogami é componente da dimensão Exploração e Criatividade e vale até 12 (doze) pontos.

Art. 41. O aerogami será desenvolvido em equipe, articulando conteúdos curriculares de Matemática (frações, simetria, ângulos, geometria espacial), conforme catálogo do Anexo XI.

Art. 42. A avaliação do aerogami considerará, em pesos equilibrados, o processo de construção da equipe (planejamento, registro de hipóteses, cooperação, refinamento) e o desempenho do modelo construído, conforme rubrica do Anexo V.

Seção II – Lançamento de foguete e construção da ponte

Art. 43. O desafio físico variará por nível, conforme catálogo do Anexo XII:

- I – Níveis 1 e 2: Foguetes bem simples, feitos com canudos ou papel, impulsionados apenas pelo ar (sopro ou pressão mecânica).
- II – Níveis 3 e 4: Construção de Ponte, em que a equipe constrói, com palitos (de picolé), uma estrutura capaz de suportar o maior peso possível em vão livre definido.



§ 1º Maior distância horizontal atingida pelo foguete + estabilidade do voo, os materiais admitidos, o vão livre da Construção de Ponte e os procedimentos de aferição serão divulgados pela Comissão Organizadora antes de cada etapa, podendo variar entre Etapa Escolar, Regional e Municipal.

§ 2º No desafio da ponte, os protótipos devem cumprir o vão livre mínimo exigido. Dito isto, a eficiência estrutural (E) será o critério utilizado para avaliação. O cálculo da eficiência se dará pela divisão do peso que a ponte aguentou pelo peso da própria ponte.

$$\text{Eficiência} = \frac{\text{Peso que a ponte aguentou (kg)}}{\text{Peso da própria ponte (kg)}}$$

§ 3º Em ambos os desafios, é vedado o uso de propulsão química, fogo, materiais cortantes, perfurantes ou que ofereçam risco aos participantes.

Art. 44. A avaliação do desafio físico considerará o projeto prévio (hipóteses e planejamento), o desempenho do artefato e a análise pós-teste da equipe, conforme rubrica do Anexo V.

Seção III – Do Desafio Criativo STEAM

Art. 45. O Desafio Criativo STEAM é componente da dimensão Exploração e Criatividade e vale até 14 (quatorze) pontos.

Art. 46. O Desafio Criativo STEAM consiste na proposição, pela equipe, de uma solução criativa para um problema social escolhido a partir do tema-guarda-chuva anual divulgado pela Comissão Organizadora.

§ 1º O tema-guarda-chuva anual da Jornada, para o ano de **2026** o tema definido foi: **SOLUÇÕES INOVADORAS E CRIATIVAS PARA TRANSFORMAR O MUNDO.**

§ 2º Cada equipe escolherá, dentro do tema-guarda-chuva, um problema social específico para investigar e propor uma solução.

Art. 47. O formato da apresentação do Desafio Criativo STEAM é por meio do envio de um vídeo Pitch, podendo a equipe optar por:

- I – vídeo explicativo (de até 10 minutos) de um desenho ou croqui; (níveis 1, 2 e 3)
- II – vídeo explicativo (de até 10 minutos) de um diário de bordo relatando a investigação realizada (níveis 1, 2 e 3)
- III – vídeo no formato de Pitch (de até 10 minutos); (níveis 1, 2, 3 e 4)



§ 1º Espera-se complexidade crescente conforme o nível: nos Níveis 1 e 2, desenhos, croquis e maquetes simples; no Nível 3, protótipos simples acompanhados de breve fundamentação; no Nível 4, protótipos ou vídeos com fundamentação científica e tecnológica.

§ 2º A avaliação do Desafio Criativo STEAM considerará a relevância social do problema escolhido, a originalidade da solução, a articulação entre Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática e a clareza da comunicação, conforme rubrica do Anexo V.

§ 3º Sobre o Pitch - O Pitch é uma apresentação curta, clara e direta, focada em transmitir um conceito científico, resultado de pesquisa ou ideia de projeto em poucos minutos para despertar o interesse e engajamento do público e dos avaliadores. Como estrutura do vídeo sugere-se

- I. Problema: Qual problema real sua pesquisa propõe resolver?
- II. Público-Alvo: Quem sofre com esse problema?
- III. Solução (A Ciência): Qual é a sua solução (produto, método, tecnologia)?
- IV. Diferencial/Impacto: Por que sua solução é melhor e qual o impacto social, ambiental ou econômico?

CAPÍTULO VIII – DA PONTUAÇÃO TOTAL DA JORNADA

Art. 48. A pontuação total da Jornada em cada etapa é de 100 (cem) pontos, distribuídos entre as três dimensões:

Dimensão / Componente	Pontos	Caráter
AVALIAÇÃO – Prova individual	20	Individual
ENGAJAMENTO – 4 jogos (Tangram, Mancala, Matix, Calculadora Quebrada) – 7 pts cada	28	Coletivo
ENGAJAMENTO – Quiz Mentes Brilhantes	12	Coletivo
EXPLORAÇÃO – Aerogami	12	Coletivo
EXPLORAÇÃO – lançamento de foguete ou Construção de Ponte	14	Coletivo
EXPLORAÇÃO – Desafio Criativo STEAM	14	Coletivo
TOTAL	100	—

Art. 49. A pontuação total da Jornada será composta pela soma da pontuação individual obtida pelo estudante na dimensão Avaliação (até 20 pontos) com a pontuação coletiva obtida pela equipe nas dimensões Engajamento (até 40 pontos) e Exploração e Criatividade (até 40 pontos).

§ 1º A pontuação coletiva da equipe é atribuída de forma idêntica a cada um de seus integrantes, observado o pré-requisito de frequência previsto no Art. 52.

§ 2º Durante a realização das atividades coletivas, o PRÔ registrará observações qualitativas individuais sobre cada estudante da equipe, em ficha própria, conforme orientação da Comissão Organizadora.

§ 3º As observações qualitativas individuais constituem subsídio para a seleção da equipe representativa da unidade escolar na Etapa Regional, nos termos do Capítulo IX.

Seção I – Da Bonificação à Unidade Escolar

Art. 50. A unidade escolar receberá bonificação de até 5 (cinco) pontos extras na pontuação total da Jornada, em razão da colaboração efetiva do PRÔ na elaboração das provas da dimensão Avaliação, conforme registro da Comissão Organizadora.

Art. 51. A unidade escolar receberá bonificação de até 5 (cinco) pontos extras adicionais na pontuação total da Jornada, em razão da colaboração efetiva do PRÔ na elaboração das perguntas do quiz Mentres Brilhantes, conforme registro da Comissão Organizadora.

Parágrafo único. As bonificações dos Arts. 50 e 51 totalizam até 10 (dez) pontos extras, aplicáveis exclusivamente à pontuação total da unidade escolar, sem afetar a pontuação individual dos estudantes na dimensão Avaliação, em respeito ao princípio da isonomia.

Seção II – Do Pré-requisito de Frequência

Art. 52. Constitui pré-requisito para que a pontuação total do estudante seja considerada válida a frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) nas atividades coletivas das dimensões Engajamento e Exploração e Criatividade promovidas pela unidade escolar no âmbito da Etapa Escolar.

§ 1º A frequência será aferida e atestada pelo PRÔ, em registro próprio, arquivado na unidade escolar.

§ 2º O estudante que não atingir a frequência mínima nas atividades coletivas terá sua pontuação total desconsiderada para fins de seleção da equipe representativa, ressalvadas as situações de força maior devidamente justificadas e analisadas pelo PRÔ.

CAPÍTULO IX – DA AVALIAÇÃO, DA SELEÇÃO DA EQUIPE E DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Seção I – Das Bancas Avaliadoras

Art. 53. A avaliação dos componentes coletivos (jogos, Mentes Brilhantes, aerogami, lançamento de foguete e construção da ponte além do Desafio Criativo STEAM) será realizada por bancas avaliadoras assim constituídas:

- I – Etapa Escolar: o próprio PRÔ acrescido de, pelo menos, 1 (um) professor convidado da unidade escolar, com utilização das rubricas dos Anexos IV e V;
- II – Etapa Regional: banca constituída por PRÔs de outras unidades escolares da mesma regional (avaliação cruzada), acrescida de 1 (um) representante da DEFU;
- III – Etapa Municipal: banca constituída pela Comissão Organizadora, podendo agregar avaliadores externos convidados de instituições parceiras, especialmente de universidades.

Art. 54. A avaliação da prova individual será realizada por leitura objetiva da folha de respostas, conforme gabarito oficial divulgado pela Comissão Organizadora.

Seção II – Da Seleção da Equipe Representativa para a Etapa Regional

Art. 55. Após a conclusão da Etapa Escolar, o PRÔ selecionará a equipe representativa da unidade escolar para a Etapa Regional, observados:

- I – a pontuação total obtida por cada estudante na Etapa Escolar;
- II – as observações qualitativas individuais registradas durante as atividades coletivas;
- III – o pré-requisito de frequência previsto no Art. 52;
- IV – o limite de 1 (uma) equipe por nível atendido pela unidade escolar.

§ 1º A seleção da equipe é prerrogativa pedagógica do PRÔ, fundamentada nos subsídios objetivos e qualitativos descritos no caput.

§ 2º A decisão será registrada em ata fundamentada, assinada pelo PRÔ e pela direção escolar, arquivada na unidade escolar e disponibilizada à Comissão Organizadora sempre que solicitada.

§ 3º A premiação dos estudantes na Etapa Escolar é prerrogativa de cada unidade escolar, podendo ser organizada conforme o planejamento e os recursos locais, independentemente da seleção para a Etapa Regional.

Art. 56. Aplica-se o disposto no Art. 55, no que couber, à seleção da equipe representativa da regional para a Etapa Municipal, sendo a decisão de competência da Comissão Organizadora em articulação com os PRÔs das unidades escolares classificadas na regional.

Seção III – Do Desempate



Art. 57. Em caso de empate na pontuação total entre estudantes para fins de subsídio à seleção, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios:

- I – maior pontuação na dimensão Exploração e Criatividade;
- II – maior pontuação na dimensão Engajamento;
- III – maior pontuação na dimensão Avaliação;
- IV – maior frequência escolar do estudante no ano letivo corrente;
- V – estudante de menor idade, considerada a data de nascimento mais recente;
- VI – decisão fundamentada do PRÔ, registrada em ata.

Art. 58. Em caso de empate entre equipes para fins de premiação coletiva nas Etapas Regional e Municipal, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios:

- I – maior pontuação na dimensão Exploração e Criatividade;
- II – maior pontuação na dimensão Engajamento;
- III – maior pontuação média da equipe na dimensão Avaliação;
- IV – decisão fundamentada da banca avaliadora ou da Comissão Organizadora, registrada em ata.

Art. 59. Os procedimentos de desempate serão sempre documentados em ata específica, assinada pelos responsáveis.

CAPÍTULO X – DOS ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA E DO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

Art. 60. É garantida a participação plena e em igualdade de condições dos estudantes com deficiência, transtornos do espectro autista, altas habilidades/superdotação e demais estudantes do público da educação especial nos termos da legislação vigente.

Art. 61. A solicitação de adaptações deverá ser realizada pela unidade escolar, no ato da inscrição do estudante, em formulário específico, instruída com indicação das adaptações necessárias;

Art. 62. Poderão ser concedidas, mediante avaliação da Comissão Organizadora, entre outras, as seguintes adaptações:

- I – tempo adicional de até 50% (cinquenta por cento) sobre o tempo regular da prova;
- II – prova ampliada, em fonte 18 (dezoito), 24 (vinte e quatro) ou superior, conforme demanda;
- III – prova em formato acessível, incluindo prova em Braille, quando aplicável;
- IV – leitor e transcritor de respostas;
- V – intérprete de Libras;



VI – sala separada com condições adequadas;

VII – auxílio de profissional de apoio, quando previsto em PDI;

VIII – outras adaptações pertinentes ao caso específico.

Art. 63. As adaptações concedidas na prova individual também se aplicam, no que couber, às atividades coletivas das dimensões Engajamento e Exploração e Criatividade, de modo a garantir a participação plena do estudante.

Art. 64. Para os estudantes com deficiência, a ausência justificada por motivo decorrente da deficiência ou do quadro clínico, devidamente comprovada, poderá ensejar a aplicação de prova substitutiva em data alternativa, mediante decisão da Comissão Organizadora.

Parágrafo único. O disposto neste artigo constitui exceção à regra do Art. 33, restrita aos estudantes com deficiência e às hipóteses ali descritas.

CAPÍTULO XI – DOS RECURSOS

Art. 65. Caberá recurso administrativo contra:

- I** – questão da prova individual considerada equivocada, ambígua ou em desacordo com o currículo;
- II** – gabarito oficial;
- III** – resultado da avaliação dos componentes coletivos;
- IV** – decisão de seleção da equipe representativa;
- V** – decisão de eliminação por conduta;
- VI** – decisão de desempate.

Art. 66. Os recursos serão interpostos no prazo de 48 (quarenta e oito) horas contadas da divulgação do ato impugnado, por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela DEFU.

Art. 67. O recurso deverá conter, sob pena de não conhecimento:

- I** – identificação do recorrente (estudante, responsável legal ou unidade escolar);
- II** – indicação precisa do ato impugnado;
- III** – fundamentação clara e objetiva, com indicação dos elementos de fato e de direito;
- IV** – documentação comprobatória, quando houver.

Art. 68. Os recursos serão julgados, em todas as etapas, pela Comissão Organizadora do Programa TOP RME-BH, no prazo de até 5 (cinco) dias úteis.

Art. 69. As decisões da Comissão Organizadora em matéria de recurso são definitivas e irrecorríveis na esfera do Programa, sem prejuízo das instâncias administrativas e judiciais cabíveis.

Art. 70. O acolhimento de recurso quanto a questão da prova ou gabarito poderá ensejar:

- I – anulação da questão, com redistribuição da pontuação aos estudantes;
- II – alteração de gabarito, com nova correção das provas;
- III – manutenção da decisão, com fundamentação técnica.

Parágrafo único. Em caso de anulação de questão, todos os estudantes que realizaram a prova naquela etapa serão pontuados como se houvessem acertado a questão anulada.

CAPÍTULO XII – DA PREMIAÇÃO E DA CERTIFICAÇÃO

Seção I – Da Premiação dos Estudantes

Art. 71. A premiação dos estudantes observa a seguinte estrutura:

Etapa	Premiação
Escolar	• Premiação organizada autonomamente por cada unidade escolar, conforme planejamento e recursos locais; • Certificado de participação para todos os inscritos.
Regional	• Certificado de participação para todos os classificados; • Medalhas de ouro, prata e bronze por nível; • Menção honrosa do 4º ao 6º lugar; • Troféu para a unidade escolar de melhor desempenho coletivo na regional.
Municipal	• Certificado de participação para todos os classificados; • Medalhas de ouro, prata e bronze por nível; • Menção honrosa do 4º ao 6º lugar; • Troféu para as três unidades escolares de melhor desempenho coletivo geral; • Reconhecimento dos PRÔs destaque do ciclo anual.

Art. 72. A confecção, a aquisição e a entrega das premiações das Etapas Regional e Municipal observam o disposto no item 12.2 do Edital SMED nº 01/2026, sob responsabilidade da SMED.

Art. 73. A premiação da Etapa Escolar é prerrogativa de cada unidade escolar, conforme planejamento e recursos locais, podendo incluir, a critério da escola, medalhas, menções honrosas, exposição dos trabalhos e outras formas de reconhecimento.

Seção II – Da Certificação dos Profissionais

Art. 74. Os Professores Referência de Olimpíadas (PRÔs), professores participantes, estagiários e monitores do Programa Escola Integrada que atuarem nas Jornadas TOP receberão certificação emitida pela SMED, com a seguinte carga horária de referência por ciclo anual:

Atuação	Carga Horária
Participação no ciclo anual da Jornada (todas as etapas em que a unidade estiver presente) e no Grupo de Trabalho da escola (GT)	80 horas
Colaboração efetiva na elaboração de provas e/ou perguntas do quiz Mentres Brilhantes, conforme registro da Comissão	+ 20 horas
Coordenação da Etapa Escolar como PRÔ titular	+ 20 horas
Carga horária máxima possível por ciclo anual	120 horas

Art. 75. A unidade escolar com maior pontuação total na Etapa Municipal terá seu PRÔ reconhecido com certificação destacada, com indicação expressa de mérito, sem prejuízo da carga horária de referência.

Art. 76. A frequência efetiva e o cumprimento das atribuições são pré-requisitos para a emissão dos certificados, atestados pela Comissão Organizadora a partir dos registros da DEFU.

CAPÍTULO XIII – DAS RESPONSABILIDADES DOS ATORES

Art. 77. Compete à Comissão Organizadora do Programa TOP RME-BH:

- I – organizar e acompanhar a execução das Jornadas TOP em todas as etapas;
- II – elaborar as provas e as perguntas do quiz Mentres Brilhantes, em regime de colaboração com os PRÔs;
- III – definir o tema-guarda-chuva anual do Desafio Criativo STEAM;
- IV – definir as orientações técnicas dos jogos, dos desafios físicos e dos demais componentes a cada etapa;
- V – constituir e coordenar as bancas avaliadoras das Etapas Regional e Municipal;
- VI – julgar os recursos previstos no Capítulo XI;
- VII – homologar os resultados de cada etapa;
- VIII – deliberar sobre os casos omissos.

Art. 78. Compete à direção da unidade escolar:

- I – indicar o PRÔ e dar ciência institucional à inscrição da unidade;
- II – garantir as condições materiais e organizacionais para a realização da Etapa Escolar;



- III – comunicar à comunidade escolar a participação nas Jornadas TOP;
- IV – zelar pelo cumprimento deste Regulamento na unidade;
- V – arquivar a documentação relativa às Jornadas TOP, em especial as atas e formulários previstos.

Art. 79. Compete ao Professor Referência de Olimpíadas (PRÔ):

- I – coordenar pedagogicamente as ações das Jornadas TOP na unidade escolar;
- II – promover a articulação com a SMED/DEFU e com a Comissão Organizadora;
- III – planejar e mediar as atividades das três dimensões na Etapa Escolar;
- IV – compor as equipes da unidade, conforme o Capítulo V;
- V – registrar a frequência dos estudantes nas atividades coletivas;
- VI – registrar as observações qualitativas individuais durante as atividades coletivas;
- VII – selecionar a equipe representativa para a Etapa Regional, conforme Art. 55;
- VIII – acompanhar os estudantes nas Etapas Regional e Municipal;
- IX – elaborar a ata de alocação dos estudantes da EJA, quando houver;
- X – preencher e arquivar as fichas e atas previstas neste Regulamento;
- XI – participar do Grupo de Trabalho (GT) instituído pela Comissão.

Art. 80. Compete ao estudante:

- I – manter matrícula ativa e frequência escolar regular;
- II – participar das atividades da Jornada com responsabilidade e compromisso ético;
- III – cumprir as regras de conduta previstas neste Regulamento;
- IV – apresentar autorização dos pais ou responsável legal.

Art. 81. Compete aos pais ou responsáveis legais:

- I – autorizar a participação do estudante;
- II – zelar pela frequência e pelo bem-estar do estudante durante o ciclo da Jornada;
- III – informar à unidade escolar quaisquer condições especiais relevantes para a participação.

CAPÍTULO XIV – DO CRONOGRAMA E DA DIVULGAÇÃO

Art. 82. O [cronograma](#) anual das Jornadas TOP será divulgado pela DEFU, conforme item 10.1 do Edital SMED nº 01/2026, contemplando, no mínimo:

- I – diagnóstico e indicação do PRÔ;
- II – alinhamento com gestores e PRÔs;
- III – inscrição da unidade escolar;



IV – orientação pedagógica e organizacional;

V – divulgação do tema-guarda-chuva anual do Desafio Criativo STEAM;

VI – Etapa Escolar;

VII – divulgação dos resultados escolares;

VIII – Etapa Regional;

IX – divulgação dos resultados regionais;

X – Etapa Municipal;

XI – encerramento e premiação.

Art. 83. A divulgação oficial dos atos relativos às Jornadas TOP — convocações, gabaritos, resultados, decisões de recursos e cronogramas — será realizada nos canais institucionais da SMED e da DEFU.

Art. 84. É de responsabilidade das unidades escolares acompanhar a divulgação dos atos oficiais e dar conhecimento à comunidade escolar.

CAPÍTULO XV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 85. A inscrição nas Jornadas TOP implica:

I – concordância integral com este Regulamento e com o Edital SMED nº 01/2026;

II – autorização, pelos pais ou responsáveis legais, para uso institucional, sem fins lucrativos, de imagem e voz dos estudantes nas atividades das Jornadas TOP, observada a legislação de proteção de dados pessoais;

III – compromisso da unidade escolar com a participação contínua nas etapas em que estiver classificada.

Art. 86. Os dados pessoais coletados em razão da inscrição e participação serão tratados em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018), exclusivamente para as finalidades das Jornadas TOP e do Programa TOP RME-BH.

Art. 87. Este Regulamento articula-se ao Edital SMED nº 01/2026 – TRILHAS OLÍMPICAS PROGRESSIVAS – TOP RME-BH e o complementa, vigorando enquanto vigorar o referido Edital.

Art. 88. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Programa TOP RME-BH, conforme item 16.2 do Edital SMED nº 01/2026.

Art. 89. Informações adicionais e dúvidas poderão ser dirigidas ao endereço eletrônico trilhasolimpicas@edu.pbh.gov.br.

Art. 90. Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação.

ANEXO I – FICHA DE INSCRIÇÃO DA UNIDADE ESCOLAR

(Este anexo reproduz o conteúdo mínimo do formulário eletrônico de inscrição. A inscrição oficial deverá ser feita pelo formulário eletrônico disponibilizado pela DEFU.)

Unidade escolar	
Gerência Regional de Educação	
Endereço	
Telefone / e-mail	
Diretor(a) responsável	
BM do(a) Diretor(a)	
PRÔ titular	
BM do(a) PRÔ	
Contato direto do(a) PRÔ	
Anos atendidos pela escola	() 1º ao 5º () 6º ao 9º () 1º ao 9º () EJA
Total de estudantes inscritos	N1: ____ N2: ____ N3: ____ N4: ____ EJA: ____
Histórico de medalhas (últimos 3 anos)	
Olimpíadas de interesse no ano corrente	
Metodologias de preparação adotadas	
Estudantes com deficiência	() Não () Sim — preencher Anexo VII

Assinatura do(a) Diretor(a)

Assinatura do(a) PRÔ

ANEXO II – AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO E USO DE IMAGEM

(A ser preenchido pelos pais ou responsável legal do estudante)

Eu, _____,
portador(a) do documento de identidade nº _____, na qualidade de
pai/mãe/responsável legal pelo(a) estudante:

Nome completo do estudante	
Data de nascimento	
Ano escolar / nível	
Unidade escolar	
Telefone para contato	

AUTORIZO a participação do(a) referido(a) estudante nas atividades das Jornadas TOP de Matemática, Ciências e suas respectivas Tecnologias do Programa TOP RME-BH, em todas as suas etapas (Escolar, Regional e Municipal), declarando estar ciente de:

- a) – todas as disposições do Edital SMED nº 01/2026 e do Regulamento das Jornadas TOP;
- b) – que a participação é gratuita e voluntária;
- c) – que não há segunda chamada de prova individual, ressalvadas as hipóteses do Capítulo X;
- d) – das regras de conduta previstas no Regulamento.

AUTORIZO, ainda, o uso institucional, sem fins lucrativos, da imagem e da voz do(a) estudante, captadas em fotografias, vídeos e demais registros das atividades das Jornadas TOP, para fins de divulgação institucional, registro pedagógico e prestação de contas, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018).

() Não autorizo o uso de imagem e voz.

Belo Horizonte, ____ de _____ de 20__.

Assinatura do(a) responsável legal

ANEXO III – FICHA DE COMPOSIÇÃO DE EQUIPE

(Preenchida pelo PRÔ e arquivada na unidade escolar)

Unidade escolar	
Nível da equipe	() N1 () N2 () N3 () N4 () EJA
Nome da equipe (livre)	
Etapas	() Escolar () Regional () Municipal

Estudantes integrantes da equipe (3 a 5 estudantes):

Nº	Nome completo	Ano escolar / turma	Data de nascimento
1			
2			
3			
4			
5			

Assinatura do(a) PRÔ

ANEXO IV – RUBRICA DE AVALIAÇÃO – DIMENSÃO ENGAJAMENTO

Esta rubrica é utilizada para avaliar a metade pedagógica de cada jogo (50% da pontuação do jogo, conforme Art. 35) e a participação da equipe no quiz Mentis Brilhantes (Art. 39). A rubrica considera 4 critérios, cada um pontuado de 0 a 4. A pontuação obtida na rubrica é convertida proporcionalmente para a escala do componente.

Critério	Insuficiente (0–1)	Em desenvolvimento (2)	Adequado (3)	Avançado (4)
Raciocínio lógico e qualidade das estratégias	Estratégias ausentes ou aleatórias	Estratégias inconsistentes	Estratégias coerentes com a tarefa	Estratégias originais e eficazes
Argumentação e justificativa de decisões	Não argumenta	Argumentos vagos ou superficiais	Argumenta com clareza	Argumenta com profundidade e usa contraexemplos
Cooperação e organização da equipe	Não há cooperação efetiva	Cooperação eventual	Cooperação consistente	Cooperação exemplar com divisão de papéis
Cumprimento das regras das atividades	Descumpre regras essenciais	Cumprimento com lembretes frequentes	Cumprimento com autonomia	Cumprimento e auxilia outros a cumprir

Pontuação máxima da rubrica: 16 pontos (4 critérios × 4 pontos). A pontuação é convertida proporcionalmente para a escala do componente avaliado (3,5 pontos por jogo na metade pedagógica; 12 pontos no Mentis Brilhantes).

ANEXO V – RUBRICA DE AVALIAÇÃO – DIMENSÃO EXPLORAÇÃO E CRIATIVIDADE

Esta rubrica é utilizada para avaliar os três componentes da dimensão Exploração e Criatividade: aerogami, lançamento de foguete e ponte (até 12 pontos), desafio físico (até 14 pontos) e Desafio Criativo STEAM (até 14 pontos). A rubrica considera 5 critérios, cada um pontuado de 0 a 4. A pontuação obtida é convertida proporcionalmente para a escala do componente.

Critério	Insuficiente (0–1)	Em desenvolvimento (2)	Adequado (3)	Avançado (4)
Processo de construção e planejamento	Sem planejamento ou ações desordenadas	Planejamento inicial fraco	Planejamento claro com ajustes	Planejamento robusto, com hipóteses registradas e refinamento iterativo
Formulação de hipóteses e relações matemáticas/científicas	Não estabelece hipóteses nem relações	Hipóteses ou relações isoladas	Hipóteses claras com relações pertinentes	Hipóteses fundamentadas e relações interdisciplinares
Desempenho do artefato ou da solução	Não funciona ou desempenho muito aquém do esperado	Funciona parcialmente	Funciona conforme o esperado	Desempenho excepcional, supera o esperado
Originalidade e criatividade	Mera reprodução	Resolução padrão	Resolução com elementos próprios	Resolução original e criativa
Comunicação e qualidade do registro	Sem registro ou comunicação inadequada	Registro fragmentado	Registro organizado e comunicação clara	Registro completo, com linguagem precisa

Pontuação máxima da rubrica: 20 pontos (5 critérios × 4 pontos). Esta pontuação é convertida proporcionalmente para a escala do componente avaliado:

a) Aerogami: até 12 pontos;



b) Lançamento de foguete ou Construção de Ponte: até 14 pontos;

c) Desafio Criativo STEAM: até 14 pontos.

Especificidades por componente:

- Aerogami : o critério Desempenho do artefato refere-se à distância de voo).
- Desafio físico: o critério Desempenho refere-se à Maior distância horizontal atingida pelo foguete + estabilidade do voo.
- Desafio da ponte: cumprir o espaço do vão mínimo exigido e apresentar a melhor eficiência.
- Desafio Criativo STEAM: o critério Originalidade considera com peso maior a relevância social do problema escolhido e a articulação STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática).

ANEXO VI – FICHA DE OBSERVAÇÕES QUALITATIVAS INDIVIDUAIS

Esta ficha é preenchida pelo PRÔ durante as atividades coletivas das dimensões Engajamento e Exploração e Criatividade, registrando observações individuais de cada estudante da equipe. Constitui subsídio para a seleção da equipe representativa da unidade escolar para a Etapa Regional, conforme Art. 55.

Unidade escolar	
Nível	
Equipe	
Etapa	() Escolar () Regional
PRÔ responsável	

Observações individuais por estudante:

Nome do estudante	Participação nos jogos	Participação no Mentes Brilhantes	Participação na Exploração	Observações gerais

Legenda sugerida: P (participação plena e protagonista) | A (participação adequada) | D (participação em desenvolvimento) | F (participação fraca ou ausente). Complementar com observação qualitativa em texto livre.

Assinatura do(a) PRÔ



ANEXO VII – SOLICITAÇÃO DE ADAPTAÇÃO – ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA

(A ser preenchido pela unidade escolar no ato da inscrição)

Unidade escolar	
Nome do estudante	
Ano escolar / nível	
Caracterização (laudo / PDI)	

Adaptações solicitadas:

- ☐ Tempo adicional de até 50%
- ☐ Prova ampliada (fonte ____)
- ☐ Prova em Braille
- ☐ Ledor
- ☐ Transcritor
- ☐ Intérprete de Libras
- ☐ Sala separada
- ☐ Profissional de apoio (conforme PDI)
- ☐ Outras (especificar abaixo)

Especificação de outras adaptações ou observações:

Direção escolar



ANEXO VIII – ATA DE SELEÇÃO DA EQUIPE E/OU DESEMPATE

Esta ata é utilizada para registrar a seleção da equipe representativa para a Etapa Regional (Art. 55) e/ou a aplicação de critérios de desempate (Arts. 57, 58 e 59).

Aos ____ dias do mês de _____ de 20____, na cidade de Belo Horizonte/MG, na unidade escolar _____, reuniu-se o(a) PRÔ acrescido de [banca/Comissão] para registrar [seleção / desempate], conforme os critérios deste Regulamento.

Estudantes / Equipes envolvidos:

Nº	Nome do estudante / equipe	Pontuação total	Observações qualitativas
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Fundamentação da decisão (descrever critérios aplicados e justificativa pedagógica):

Resultado final (equipe selecionada e/ou ordem de classificação):

Assinaturas:



ANEXO IX – FORMULÁRIO DE RECURSO

(Modelo de referência. O recurso oficial deverá ser apresentado pelo formulário eletrônico disponibilizado pela DEFU, conforme Capítulo XI do Regulamento)

Recorrente	
Documento de identidade	
Unidade escolar	
Etapa	() Escolar () Regional () Municipal
Objeto do recurso	() Questão () Gabarito () Avaliação coletiva () Seleção da equipe () Eliminação () Desempate () Outro
Data da divulgação do ato impugnado	

Fundamentação:

Documentação anexa (se houver):

Belo Horizonte, ____ de _____ de 20__.

Assinatura do(a) recorrente

ANEXO X – CATÁLOGO DE JOGOS DA DIMENSÃO ENGAJAMENTO

Este anexo apresenta os 4 jogos do catálogo da dimensão Engajamento, com regras resumidas, materialidade, conteúdos mobilizados e regras de torneio. A pontuação observa o modelo previsto no Art. 35: 50% torneio entre equipes + 50% rubrica pedagógica do Anexo IV. Cada jogo vale até 7 pontos.

Jogo	Variação por nível
Tangram	Mesmo jogo em todos os níveis; cartões-desafio com complexidade graduada por nível.
Mancala (Awalé)	Mesmo jogo em todos os níveis; mesmas regras.
Matix	Níveis 1 e 2: números naturais. Níveis 3 e 4: números inteiros.
Calculadora Quebrada	Níveis 1 e 2: níveis 1-2 do jogo. Nível 3: níveis 3-4 do jogo. Nível 4: níveis 5-6 do jogo.

1. Tangram

Conteúdos mobilizados: Geometria plana, frações, áreas, simetria, congruência, composição e decomposição de figuras.

Materiais: Conjunto de 7 peças (5 triângulos, 1 quadrado, 1 paralelogramo) por equipe; cartões-desafio com silhuetas.

Regras resumidas: A equipe recebe cartões-desafio e deve compor a figura usando as 7 peças, sem sobreposição. A complexidade dos desafios aumenta progressivamente conforme o nível.

Regra de torneio: Sequência de 5 cartões-desafio em tempo cronometrado. Pontua-se pelo número de figuras corretamente compostas e pelo tempo total. Equipes que compõem o mesmo número de figuras são desempatadas pelo tempo.

Referência: Materiais didáticos disponíveis nos repositórios da SBEM, OBMEP e em projetos como Matemática Multimídia da Unicamp.

2. Mancala (Awalé)

Conteúdos mobilizados: Contagem, adição e subtração, raciocínio recursivo, antecipação, estratégia.

Materiais: Tabuleiro de Mancala (12 cavidades em duas fileiras de 6, mais 2 cavidades laterais — kazans); 48 sementes ou bolinhas.

Regras resumidas: Cada jogador controla uma fileira de 6 cavidades. Em cada turno, pega todas as sementes de uma de suas cavidades e as distribui, uma a uma, no sentido anti-horário. Sementes

que caem no kazan próprio são pontuadas. O jogo termina quando uma fileira fica vazia. Vence quem acumular mais sementes no kazan.

Regra de torneio: Partidas eliminatórias entre equipes do mesmo nível, em turnos de até 15 minutos. Em caso de empate no tempo, vence quem tiver mais sementes acumuladas.

Referência: Material didático sobre Mancala disponível em sites de educação matemática e na Cátedra UNESCO em Educação Matemática.

3. Matix

Origem: Alemanha. Jogo de tabuleiro de origem europeia. Material adotado da Gincana de Matemática (GINCAMAT).

Conteúdos mobilizados: Para Níveis 1 e 2 (números naturais): adição e subtração; antecipação; estratégia. Para Níveis 3 e 4 (números inteiros): operações com inteiros; ordenação na reta; estratégia.

Materiais: Tabuleiro Matix, cartas com números e uma estrela. Pode ser jogado online em www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/matematica/matix

Regras resumidas: As cartas com números e a estrela são distribuídas aleatoriamente sobre o tabuleiro, com os valores virados para cima. Em cada turno, o estudante deve escolher um número do tabuleiro que esteja na mesma linha ou coluna da estrela, retirá-lo para si e colocar a estrela no lugar do número retirado. O jogo termina quando não há mais números no tabuleiro ou quando um jogador não pode mais se mover. Vence quem somar o maior saldo de pontos com as cartas retiradas.

Regra de torneio: Partidas em duplas representando equipes adversárias, em rodadas eliminatórias. Cada partida tem tempo máximo de 20 minutos. A pontuação da equipe é a soma dos pontos individuais.

Habilidade BNCC: EF02MA05, EF03MA05 (para naturais); EF07MA03, EF07MA04 (para inteiros).

Referência: Material original GINCAMAT – Gincana de Matemática.

4. Calculadora Quebrada

Conteúdos mobilizados: Cálculo mental, raciocínio lógico, propriedades das operações, ordem das operações, operações inversas, potências, raízes (conforme o nível).

Materiais: Calculadoras físicas (de bolso) ou virtuais; acesso ao objeto de aprendizagem digital "Broken Calculator" em mathsisfun.com/games/broken-calculator.html

Regras resumidas: A calculadora apresenta apenas algumas teclas funcionando. O desafio é alcançar uma sequência de números-alvo utilizando somente as teclas disponíveis, em tempo cronometrado. Cada nível do jogo (1 a 6) progride em complexidade, com diferentes teclas habilitadas e operações exigidas.



Variação por nível das Jornadas TOP: N1 e N2: níveis 1-2 do jogo (operações básicas com 2, 3, $\times$, $+$). N3: níveis 3-4 do jogo (parênteses, multiplicação, divisão, números negativos, raiz quadrada). N4: níveis 5-6 do jogo (parênteses, potência, números decimais).

Regra de torneio: Cada equipe enfrenta 3 desafios em sequência no nível correspondente. Pontua-se pelo número de desafios completados, pela economia de teclas usadas e pelo tempo total.

Habilidade BNCC: EF05MA07, EF06MA03, EF07MA01, EF08MA06, EF09MA03 (variando conforme o nível).

Referência: Material original GINCAMAT – Gincana de Matemática. Selva, A.C.V.; Borba, R.E.S.R. (2010). O uso da calculadora nos anos iniciais do ensino fundamental. Editora Autêntica.

Nota: A Comissão Organizadora poderá publicar orientações técnicas complementares a cada etapa, especificando cartões-desafio, materiais admitidos e protocolos de aferição.

ANEXO XI – CATÁLOGO DE AEROGAMIS

Este anexo apresenta o catálogo de aerogamis da dimensão Exploração e Criatividade. Cada modelo articula conteúdos curriculares específicos, mobilizando as fases da Teoria das Situações Didáticas (Art. 10): ação, formulação, validação e institucionalização. A avaliação considera, em pesos equilibrados, o processo de construção e o desempenho do modelo, conforme rubrica do Anexo V. Pontuação máxima: 12 pontos.

Nível	Modelo	Critério de desempenho
Nível 1, 2, 3 e 4	Aerogami	Distância máxima de voo

Nível 1, 2, 3 e 4 – Aerogami

Conteúdos mobilizados: Ângulos, aerodinâmica, simetria, força e movimento, otimização, análise de variáveis.

Situação didática: Ação: dobrar o avião turbo seguindo o modelo. Formulação: prever quais variáveis afetam a distância de voo (peso, ângulo de lançamento, dobra das asas). Validação: testar diferentes configurações e medir distâncias. Institucionalização: relações entre forma e desempenho, registro de dados, análise estatística.

Material: Folhas A4 (várias por estudante para experimentação), fita métrica, espaço aberto.

Avaliação do desempenho: Distância máxima de voo (considerado o melhor de 3 lançamentos). Avaliar também processo: experimentação sistemática, registro de variáveis, refinamento.

Nota: A Comissão Organizadora poderá indicar tutoriais oficiais a cada ciclo anual, em função da disponibilidade de materiais formativos para os PRÔs.

ANEXO XII – CATÁLOGO DE DESAFIOS FÍSICOS

Este anexo apresenta os desafios físicos da dimensão Exploração e Criatividade, organizados por nível. A avaliação segue a rubrica do Anexo V, considerando processo de construção, hipóteses, desempenho do artefato, criatividade e qualidade do registro. Pontuação máxima: 14 pontos.

Lançamento de foguetes (Níveis 1 e 2)

A equipe projeta, constrói e lança um protótipo de foguete aerodinâmico feito com materiais simples, buscando obter o maior alcance horizontal possível a partir de uma base de lançamento em área aberta e segura.

Articula conteúdos de **Física** (propulsão, terceira lei de Newton, aerodinâmica, centro de massa e centro de pressão, lançamento oblíquo), **Matemática** (medição de ângulos, geometria das aletas, estimativa e aferição de distâncias) e **Engenharia** (design de produto, estabilização de voo, prototipagem e testes repetíveis).

Nível	Desafio	Critério de desempenho
Nível 1	Foguete de Propulsão a Ar (Sopro)	Maior distância horizontal atingida pelo foguete + estabilidade do voo.
Nível 2	Foguete de Propulsão a Ar (Pressão Mecânica)	Maior distância horizontal atingida pelo foguete + estabilidade do voo.

Especificações a serem definidas pela Comissão antes de cada etapa:

- **a)** Limitações de materiais para o corpo do foguete (ex: papel e canudos para Anos Iniciais);
- **b)** Parâmetros de propulsão permitidos (ex: uso exclusivo de força pneumática por bomba de pedal/bicicleta);
- **c)** Critérios de validação do lançamento (ex: o foguete deve permanecer íntegro até o impacto com o solo; ângulo de lançamento fixo ou livre dentro de limites seguros);
- **d)** Procedimentos rígidos de aferição e segurança da pista de lançamento (delimitação da zona de escape e isolamento da área de pouso).



Fases da atividade:

1. **Projeto prévio:** A equipe realiza o estudo aerodinâmico, define o formato e quantidade de aletas (asas), calcula a posição estimada do centro de massa, esboça o design do foguete e registra por escrito as previsões de alcance e comportamento de voo.
2. **Construção:** A equipe monta o protótipo do foguete e ajusta os acoplamentos de vedação seguindo estritamente as regras de segurança e a lista de materiais permitidos.
3. **Teste:** Instalação do foguete na base, pressurização (se aplicável), disparo e medição da distância linear horizontal obtida entre a base e o primeiro ponto de impacto no solo.
4. **Análise pós-teste:** A equipe avalia a trajetória do voo (se houve desvio ou capotamento), correlaciona o desempenho com o design adotado e propõe melhorias de estabilidade e aerodinâmica em um registro escrito breve.

Construção de Ponte (Nível 3 e 4)

A equipe constrói, com palitos (de picolé), uma estrutura capaz de suportar o maior peso possível em vão livre definido. Articula conteúdos de Física (forças, equilíbrio, tração e compressão), Engenharia (treliças, distribuição de cargas), Matemática (geometria, proporção, otimização).

Especificações:

- a) – material: palitos de picolé (especificação detalhada pela Comissão a cada etapa);
- b) – adesivo: cola branca ou cola quente (a definir pela Comissão);
- c) – vão livre: distância mínima entre os apoios (a definir pela Comissão, sugerido entre 30 e 50 cm);
- d) – limite de massa total da ponte (a definir pela Comissão);
- e) – procedimento de aferição: aplicação gradual de peso até a ruptura, com registro do peso máximo suportado.

Fases da atividade:

1. – Projeto prévio: a equipe formula hipóteses sobre a estrutura mais resistente, esboça o projeto considerando triângulos e treliças, e registra previsões.
2. – Construção: a equipe constrói a ponte conforme as especificações.
3. – Teste: aplicação progressiva de peso até a ruptura, registro do peso máximo suportado.
4. – Análise pós-teste: a equipe analisa onde ocorreu a ruptura, discute pontos fortes e fracos do projeto e propõe melhorias.



Nota: A Comissão Organizadora definirá e divulgará todas as especificações técnicas (altura, materiais, vão livre, peso máximo permitido, procedimentos de aferição e segurança) antes de cada etapa, podendo as especificações variar entre as Etapas Escolar, Regional e Municipal.

ANEXO XIII – DESAFIO CRIATIVO STEAM

Este anexo apresenta as diretrizes do Desafio Criativo STEAM, componente da dimensão Exploração e Criatividade. A avaliação segue a rubrica do Anexo V, considerando relevância social do problema, originalidade da solução, articulação STEAM e qualidade da comunicação. Pontuação máxima: 14 pontos.

Tema-guarda-chuva anual

A Comissão Organizadora divulga, antes de cada ciclo, um tema-guarda-chuva amplo que orienta o Desafio Criativo STEAM em todas as etapas e níveis. Para o ano de 2026 o tema é: Soluções Inovadoras e Criativas para transformar o mundo.

Diretrizes do tema-guarda-chuva:

- a) – deve abranger problemas sociais relevantes para a cidade de Belo Horizonte e para a comunidade escolar;
- b) – deve permitir abordagens variadas, conforme os interesses e o contexto de cada equipe;
- c) – deve articular múltiplas áreas do conhecimento (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática);
- d) – deve renovar-se anualmente, para evitar repetição.

Funcionamento

Cada equipe escolhe, dentro do tema-guarda-chuva divulgado pela Comissão, um problema social específico para investigar e propor uma solução criativa. A escolha é registrada pelo PRÔ e arquivada na unidade escolar.

Formatos de apresentação

O formato da apresentação é livre, podendo a equipe optar por:

- I – desenho ou croqui (preferencial nos Níveis 1 e 2);
- II – maquete ou protótipo de baixo custo (Níveis 2, 3 e 4);
- III – vídeo curto de até 10 (dez) minutos (Níveis 3 e 4);
- IV – apresentação oral com cartaz (todos os níveis);
- V – outras formas criativas, mediante avaliação prévia do PRÔ.

Complexidade esperada por nível



Nível	Formato esperado
Níveis 1 e 2	Desenhos, croquis e maquetes simples; apresentação oral curta com cartaz; foco em identificar o problema e propor solução criativa.
Nível 3	Protótipos simples acompanhados de breve fundamentação científica; apresentação com cartaz ou vídeo curto.
Nível 4	Protótipos ou vídeos com fundamentação científica e tecnológica explícita; uso de dados, gráficos, indicadores; proposta de implementação.

Sugestões temáticas (referenciais — não restritivas)

Sem prejuízo do tema-guarda-chuva anual, são exemplos de problemas que podem ser explorados em diferentes anos:

- – ilhas de calor urbano e arborização do bairro;
- – enchentes, drenagem e gestão da água da chuva;
- – resíduos sólidos na escola e no bairro;
- – poluição sonora em ambientes escolares;
- – acessibilidade no entorno da escola;
- – segurança alimentar — hortas, compostagem, aproveitamento integral;
- – saúde mental adolescente e espaços de cuidado;
- – inclusão de pessoas idosas no uso de tecnologias;
- – mobilidade segura no caminho casa-escola;
- – comunicação inclusiva (Libras, audiodescrição).

Nota: As sugestões acima são meramente ilustrativas. O tema-guarda-chuva oficial será divulgado anualmente pela Comissão Organizadora.

ANEXO XIV – QUIZ MENTES BRILHANTES

Este anexo apresenta as diretrizes do quiz Mentes Brilhantes, componente da dimensão Engajamento. Pontuação máxima: 12 pontos.

Características gerais

- I – Formato: perguntas de Verdadeiro ou Falso;
- II – Participação: em equipe, com resposta coletiva acordada entre os integrantes antes do registro;
- III – Número de perguntas: 10 (dez) por equipe, por etapa;
- IV – Áreas de conteúdo: Matemática, Ciências e Tecnologia.

Distribuição sugerida das perguntas

Distribuição	Matemática	Ciências	Tecnologia
Padrão sugerido	4 perguntas	4 perguntas	2 perguntas

A distribuição efetiva poderá variar a cada etapa, conforme decisão da Comissão Organizadora, mantendo a presença das três áreas.

Elaboração das perguntas

As perguntas são elaboradas pela Comissão Organizadora, em regime de colaboração com os PRÔs. A colaboração efetiva do PRÔ é registrada e gera bonificação à unidade escolar (Art. 50 e 51).

Critérios para elaboração das perguntas:

- a) – alinhamento à BNCC e ao currículo da Rede Municipal de Educação;
- b) – adequação ao nível dos estudantes;
- c) – clareza e objetividade da afirmação a ser julgada verdadeira ou falsa;
- d) – abordagem de conhecimentos relevantes, evitando armadilhas, pegadinhas ou ambiguidades;
- e) – diversificação dos conteúdos abordados;
- f) – linguagem acessível, sem prejuízo do rigor.

Aplicação



As perguntas serão apresentadas oralmente ou por meio de projeção, uma a uma. A equipe terá 30 (trinta) segundos para discutir e registrar a resposta (V ou F) em ficha própria. Não é permitido consultar materiais externos.

Pontuação

Cada resposta correta vale 1,2 (um vírgula dois) pontos, totalizando até 12 (doze) pontos por equipe. Respostas em branco ou incorretas não pontuam, mas não penalizam.

Exemplos ilustrativos de perguntas (para orientação dos PRÔs colaboradores)

Os exemplos a seguir são meramente ilustrativos. As perguntas oficiais serão definidas a cada etapa pela Comissão Organizadora.

Exemplos – Matemática:

- "Todo número par é divisível por 2." (V)
- "O quadrado é um tipo especial de retângulo." (V)
- "A soma de dois números ímpares é sempre ímpar." (F)

Exemplos – Ciências:

- "As plantas produzem oxigênio durante a fotossíntese." (V)
- "O Sol é uma estrela." (V)
- "Os morcegos são pássaros." (F)

Exemplos – Tecnologia:

- "Um algoritmo é uma sequência ordenada de passos para resolver um problema." (V)
- "O Wi-Fi funciona por meio de ondas de rádio." (V)

ANEXO XV – FUNDAMENTAÇÃO CURRICULAR: BNCC, BNCC COMPUTAÇÃO E FOMENTO

Este anexo, de caráter formativo e não regulamentar, apresenta a fundamentação curricular que articula as Jornadas TOP com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Complemento da BNCC para Computação e os objetivos do fomento ao ensino de Matemática, Ciências e suas respectivas Tecnologias na Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte.

1. Fomento à Matemática, Ciências e suas Tecnologias

As Jornadas TOP integram política educacional de fomento à formação científica e matemática dos estudantes da Rede Municipal, em articulação com o Programa Trilhas Olímpicas Progressivas (TOP RME-BH). O fomento materializa-se em três dimensões institucionais:

- I – fortalecimento do ambiente escolar como espaço de investigação científica e resolução de problemas, valorizando a curiosidade, a experimentação e o erro como parte do processo de aprendizagem;
- II – formação continuada dos professores, em especial dos PRÔs, para mediação pedagógica em projetos de iniciação científica e tecnológica;
- III – valorização das produções estudantis em Matemática, Ciências e Tecnologias, com projeção regional, nacional e internacional, conforme previsto no Edital SMED nº 01/2026.

O fomento articula-se ao princípio de equidade educacional, garantindo que estudantes de todas as escolas da Rede Municipal — independentemente de sua localização ou perfil socioeconômico — tenham acesso a oportunidades formativas de qualidade em ciências e matemática.

2. Articulação com a BNCC

As Jornadas TOP mobilizam diretamente as Competências Gerais da Educação Básica previstas na BNCC, com destaque para:

- Competência 2** – Pensamento Científico, Crítico e Criativo: exercitar a curiosidade intelectual, recorrendo à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade.
- Competência 4** – Comunicação: utilizar diferentes linguagens — verbal, corporal, visual, sonora e digital — bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica.
- Competência 5** – Cultura Digital: compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.



Competência 7 – Argumentação: argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, formulando, negociando e defendendo ideias, pontos de vista e decisões comuns.

Competência 9 – Empatia e Cooperação: exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.

Competência 10 – Responsabilidade e Cidadania: agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação — competência diretamente mobilizada pelo Desafio Criativo STEAM.

Habilidades das áreas mobilizadas

Na área de Matemática, as Jornadas TOP mobilizam habilidades de todas as cinco unidades temáticas: Números, Álgebra, Geometria, Grandezas e Medidas, Probabilidade e Estatística. Os jogos Matix e Calculadora Quebrada articulam Números e Álgebra; o Tangram articula Geometria e Grandezas e Medidas; o aerogami articula especialmente Geometria, Grandezas e Medidas; os desafios físicos articulam Grandezas, Medidas e raciocínio proporcional.

Na área de Ciências da Natureza, as Jornadas TOP mobilizam habilidades das três unidades temáticas: Matéria e Energia, Vida e Evolução, Terra e Universo. O desafio lançamento de foguete e a Construção de Ponte articulam conteúdos de Matéria e Energia (forças, movimento). O Desafio Criativo STEAM abrange todas as unidades, conforme o problema escolhido pela equipe.

3. Articulação com o Complemento da BNCC para Computação

O Complemento da BNCC para Computação (Resolução CNE/CP nº 1/2022) estabelece três eixos. As Jornadas TOP articulam-se a todos eles:

Pensamento Computacional – mobilizado especialmente no jogo Calculadora Quebrada (algoritmos, decomposição), nas estratégias dos demais jogos e no Desafio Criativo STEAM (decomposição de problemas).

Mundo Digital – abordado quando o Desafio Criativo STEAM envolve protótipos digitais, vídeos ou tecnologias da informação aplicadas à solução.

Cultura Digital – articulado nas reflexões sobre o uso ético, crítico e responsável das tecnologias, presentes especialmente no Desafio Criativo STEAM.

4. Articulação com as Olimpíadas do Edital

As Jornadas TOP funcionam como espaço formativo preparatório para a participação dos estudantes em olimpíadas nacionais e internacionais previstas no Anexo Único do Edital SMED nº 01/2026, com destaque para:

a) – OBMEP Mirim e OBMEP — articuladas com a prova individual, os jogos e os conteúdos matemáticos;



- b)** – OBA — articulada com elementos científicos do Desafio Criativo STEAM;
- c)** – OBR e MNR — articuladas com a dimensão Tecnologia do quiz Mentres Brilhantes e com protótipos do Desafio Criativo STEAM;
- d)** – OBSMA — articulada com Desafios Criativos STEAM voltados a saúde e meio ambiente;
- e)** – OBICT — articulada com o Desafio Criativo STEAM em geral, dado seu caráter de inovação;
- f)** – OLITEF — articulada com a dimensão Avaliação, no campo da Educação Financeira.

5. Princípio Pedagógico Estruturante

Toda a fundamentação aqui apresentada está enraizada no princípio da intencionalidade pedagógica: a Jornada não é um conjunto de atividades isoladas, mas uma ação formativa consistente, que articula avaliação diagnóstica (Avaliação), aprendizagem ativa estruturada (Engajamento) e investigação criativa orientada à transformação social (Exploração e Criatividade). As três dimensões, juntas, traduzem o compromisso da Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte com uma educação que promove a curiosidade, a investigação rigorosa, a construção ativa do conhecimento e o protagonismo dos estudantes.