

Olimpíada STEAM Cristã do Brasil

“Descobrimdo o Criador”

1. VISÃO GERAL

A Olimpíada STEAM Cristã do Brasil é uma iniciativa educacional que promove a aprendizagem por meio da investigação, criação e resolução de desafios, integrando as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática (STEAM).

A proposta convida os participantes explorarem o mundo natural, desenvolvendo compreensão, criatividade e pensamento crítico, ao mesmo tempo em que refletem sobre ordem, propósito e equilíbrio na criação.

2. ESTRUTURA DA OLIMPÍADA

A Olimpíada está organizada em **3 pilares**, que orientam toda a jornada das equipes:

2.1 PROJETO DE INVESTIGAÇÃO

Objetivo: Investigar um animal e compreender seu “superpoder” dentro do ecossistema.

Entregas obrigatórias (Fase 1)

As equipes deverão apresentar:

- Pesquisa científica do animal escolhido
- Explicação do “superpoder”
- Relação com o ambiente
- Importância no ecossistema

Diferencial TDI

A investigação deve responder:

- Por que esse animal é exatamente como é?

E conduzir à reflexão:

O que isso revela sobre ordem, propósito e equilíbrio?

2.2 PROJETO CRIATIVO

Objetivo: expressar o conhecimento construído de forma criativa, visual e narrativa.

Elementos do Projeto

a) Storytelling

- História criada pela equipe
- O superpoder do animal deve resolver um problema
- Pode conter um valor ou ensinamento

b) Representação do Ecossistema

- Maquete física
- Deve demonstrar a interação entre os elementos do ambiente

c) Comunicação e Identidade da Equipe

- Cartaz ou banner
- Apresentação oral
- Vídeo opcional

2.3 DESAFIO PRESENCIAL STEAM

Objetivo: aplicar conhecimentos em uma situação prática e inédita.

Características do desafio

- Atividade prática surpresa
- Realizada no evento presencial
- Desenvolvimento em equipe
- Envolve resolução de problemas

3. VALORES DA OLIMPÍADA TDI

As equipes devem demonstrar, ao longo de toda a jornada:

- Trabalho em equipe
- Criatividade
- Curiosidade

- Pensamento crítico
- Comunicação
- Respeito à criação e ao ambiente

Regra de ouro: “Mais importante do que ganhar é aprender, colaborar e crescer.”

4. SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada por meio de **rubricas**, considerando quatro áreas principais.

4.1 Projeto de Investigação – 30%

Critério	O que se observa
Compreensão	Entende o animal e seu habitat
Conexão	Relaciona superpoder e sobrevivência
Profundidade	Vai além do básico
Clareza	Explica com lógica

4.2 Projeto Criativo – 30%

Critério	O que se observa
Storytelling	História bem construída
Criatividade	Ideias originais
Coerência	Integração entre os elementos
Representação	Maquete expressa o ecossistema

4.3 Desafio STEAM – 20%

Critério	O que se observa
Solução	Resolve o problema proposto
Execução	Consegue construir e testar
Explicação	Demonstra entendimento

4.4 Valores e Trabalho em Equipe – 20%

Critério	O que se observa
Colaboração	Participação de todos
Respeito	Escuta e valorização do outro
Engajamento	Interesse no processo
Postura	Atitude durante o evento

5. PREMIAÇÃO

Categorias de reconhecimento

- Melhor Projeto de Investigação
- Melhor Projeto Criativo
- Superação Desafio STEAM
- Destaque em Trabalho em Equipe
- Destaque em Comunicação
- Destaque em Criatividade

Prêmio Principal

Equipe Destaque Geral da Olimpíada

Reconhece o equilíbrio entre todas as áreas avaliadas.

6. REGRAS DE CONDUTA

Para garantir uma experiência justa e formativa:

- Todos os participantes devem ser protagonistas
- Adultos orientam, **não executam** as atividades
- Não é permitido interferir durante as avaliações
- As equipes devem respeitar umas às outras
- Compartilhar ideias e aprendizagens é incentivado

7. PRINCÍPIO PEDAGÓGICO

A Olimpíada valoriza:

- O processo acima do resultado
- A aprendizagem ativa
- A construção do pensamento
- A experiência significativa

✨ Mensagem Final

Mais do que estudar um animal,
os participantes aprendem a observar o mundo.

Mais do que construir projetos,
eles constroem compreensão.

Mais do que competir,
aprendem a colaborar, pensar e crescer.