



Regulamento

Reconhecimento do Programa Shell de Educação Científica 2022

Outubro de 2022

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	3
DESENVOLVIMENTO	4
REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO	4
Requisitos para participação no Reconhecimento	5
Requisitos para classificação no Reconhecimento	5
PONTUAÇÃO DA JORNADA NXPLORERS	5
Fase classificatória	5
Fase de avaliação de conteúdo	7
Desempate	7
CRONOGRAMA	7
RECONHECIMENTO	8
USO DO E-MAIL NA PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO	9
CONSIDERAÇÕES FINAIS	10
ANEXO I – AUTORIZAÇÃO DE VIAGEM	13

APRESENTAÇÃO

O Reconhecimento do Programa Shell de Educação Científica Brasil 2022 é uma ação inserida no Programa Shell de Educação Científica que visa reconhecer as melhores jornadas de trabalho dos times participantes do Programa, dando visibilidade ao conjunto de atividades realizadas pelos professores e seus estudantes no decorrer da 6ª edição do Programa Shell de Educação Científica. As jornadas de trabalho são executadas por meio da metodologia NXplorers, desenvolvida pela Shell e presente em 18 países.

Definições:

Organizadora: O Programa Shell de Educação Científica 2022 é uma iniciativa da SHELL BRASIL PETRÓLEO LTDA., sociedade empresarial com sede na cidade e Estado do Rio de Janeiro à Av. República do Chile nº330, Bloco 2, salas 2001, 2301, 2401, 2501, 3101, 3201, 3301 e 3401, Centro, na Cidade do Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, CEP: 20031-170, inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ/MF) sob o nº 10.456.016/0001-67, neste ato representada na forma de seu Contrato Social (doravante designada “Organizadora”).

Estudante: alunos matriculados em escolas do Estado ou Município do Rio de Janeiro ou Estado do Espírito Santo.

Professor facilitador: professor da rede pública de ensino inscrito no Programa Shell de Educação Científica 2022. Cada professor facilitador pode acompanhar mais de um time.

Time: grupo de 4 a 10 estudantes ligados a, pelo menos, um Professor facilitador.

Representante: estudante participante do Programa Shell de Educação Científica 2022 que representa seu time nas ações do Programa.

Ferramentas: Atividades coletivas realizadas pelos estudantes sob a facilitação de seus professores propostas pela equipe pedagógica do Programa.

Jornada NXplorers: sequência de ferramentas e atividades realizadas pelos times.

Plano de ação: documento fornecido pelo Programa a ser preenchido pelos times, que resume o planejamento de trabalho de cada time.

Vídeo de apresentação: Vídeo caseiro de até 5 minutos no qual cada time apresenta e defende o seu projeto.

Plataforma de gamificação: Ambiente virtual no qual cada equipe tem espaço para registrar o resultado de seu trabalho.

Comissão de avaliação: comissão formada por pelo menos 2 especialistas na metodologia NXplorers funcionários da Shell e 2 especialistas com pós-graduação em Educação.

DESENVOLVIMENTO

O reconhecimento é atribuído aos times que conquistarem mais pontos em sua Jornada NXplorers. Cada etapa da jornada recebe uma pontuação, assim como o Plano de ação e o vídeo de apresentação de cada time.

1. Os Professores facilitadores participantes do Programa organizam times de 4 a 10 alunos para juntos realizarem a Jornada NXplorers.
2. Os Professores facilitadores nomeiam de 1 a 2 estudantes representantes para cada time de estudantes.
3. Um responsável por cada time realiza a inscrição de seu time por meio do link: <https://bit.ly/Inscricao-reconhecimento-psec> e recebe uma confirmação da inscrição por e-mail.
4. Os Professores facilitadores participam das ações de formação do Programa Shell de Educação Científica 2022 (são quatro ações de formação on-line de duas horas cada).
5. Os estudantes dos times participam dos Workshops do Programa Shell de Educação Científica 2022 (são 2 Workshops, presenciais ou on-line).
6. Os times realizam as atividades propostas pelo Programa.
7. Os times encaminham o resultado de seus trabalhos na Plataforma de gamificação disponível no: reconhecimentopsec.com.br.
8. A equipe pedagógica do Programa Shell de Educação Científica valida a documentação recebida e publica uma relação dos times classificados.
9. A equipe pedagógica envia os trabalhos para a comissão avaliadora.
10. A comissão de avaliação é formada por 2 especialistas na metodologia NXplorers funcionários da Shell e 2 especialistas com pós-graduação em Educação.
11. Os ganhadores são divulgados na plataforma de gamificação disponível no link reconhecimentopsec.com.br.

As pontuações ficam registradas na Plataforma de gamificação e todos os times podem acessar a evolução da sua pontuação em um dashboard do grupo.

No final do ano, em um evento de culminância, serão apresentados os vencedores da Jornada NXplorers.

Serão reconhecidos os três times mais pontuados por rede de ensino, em categorias **1º, 2º e 3º lugares**.

REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Alguns requisitos para a participação, classificação e reconhecimento devem ser observados:

Requisitos para participação no Reconhecimento

- Professores e estudantes devem estar devidamente matriculados em uma das 3 redes de educação participantes da 6ª edição do Programa Shell de Educação Científica 2022.
- Estudantes devem estar matriculados nas mesmas escolas de atuação de seus professores facilitadores.
- Cada estudante só pode estar ligado a um time.
- Cada time pode ter de 1 a 3 professores facilitadores.
- Apenas os times das escolas inscritas no Programa em 2022 podem participar do Reconhecimento.

Requisitos para a classificação no Reconhecimento

- Contemplar todos os requisitos supracitados e
- Cada time tem que obter **no mínimo** 10 pontos distribuídos da seguinte forma:
 - 2 pontos de participação dos professores nas formações;
 - 1 ponto de participação de estudantes nos workshops;
 - 4 pontos de execução de ferramentas do Programa;
 - 1 ponto do Plano de ação;
 - 2 pontos da realização do Vídeo de apresentação.

PONTUAÇÃO DA JORNADA NXPLORERS

A pontuação máxima é de **24 pontos** distribuídos em duas fases:

- 14 pontos na fase classificatória e,
- 10 pontos na fase de avaliação.

Fase classificatória

Pontuação máxima por participação e realização de atividades: 14 pontos

- Pontuação por ações do Professor facilitador: participação nos 4 momentos de Formação (cada formação vale 1 ponto) - 4 pontos;
- Pontuação por ações dos estudantes: participação nos 2 workshops (cada workshop vale 1 ponto) - 2 pontos;
- Realização de duas ferramentas da Fase Explorar, o Círculo de conexões e o Círculo de perspectivas (1 ponto cada): 2 pontos;
- Realização da ferramenta Quadrante de cenários da Fase Criar: 1 ponto;
- Realização da ferramenta Funil de viabilidade da Fase Mudar: 1 ponto;
- Envio de material complementar (fotos da equipe, resultado de outras ferramentas, resultado de pesquisa etc.): 1 ponto;
- Realização do Plano de ação: 1 ponto;
- Realização do Vídeo de apresentação: 2 pontos.

Para passar de fase o time tem que obter ao menos 10 pontos, conforme tabela a seguir:

Ação	Ponto	Selo	Obrigatório para classificação
Formação de Professores 1	1		2 pontos
Formação de Professores 2	1		
Formação de Professores 3	1		
Formação de Professores 4	1		
Workshop de alunos 1	1		1 ponto
Workshop de alunos 2	1		
Ferramenta Explorar: - Círculo de conexões	1		4 pontos
Ferramenta Explorar: - Círculo de perspectivas	1		
Ferramenta Criar: - Quadrante de cenários	1		
Ferramenta Mudar: - Funil de viabilidade	1		
Plano de ação	1		1 ponto
Vídeo	2		2 pontos
Demais documentos	1		-
Total	14		10 pontos

Fase de avaliação de conteúdo

Pontuação máxima na fase de avaliação de conteúdo da Jornada NXplorers realizada pelos especialistas: **10 pontos**

São 5 critérios avaliados na Jornada NXplorers, cada um valendo de 0 a 2 pontos.

- Relevância do projeto para o território do aluno;
- Foco no Nexo: energia, água e alimentos;
- Adequação das ferramentas ao desenvolvimento do projeto;
- Trabalho em equipe e protagonismo dos estudantes;
- Inovação e criatividade.

Resumo da pontuação da avaliação de conteúdo realizada pelos especialistas:

Avaliação dos especialistas	Pontos
- Relevância do projeto para o território do aluno	2
- Foco no nexo: energia, água e alimentos	2
- Adequação das ferramentas ao desenvolvimento do projeto	2
- Trabalho em equipe e protagonismo estudantil	2
- Inovação e criatividade	2
Total	10

Desempate

No caso de empate de pontos serão observados os seguintes critérios para o desempate:

1. Maior pontuação na fase de avaliação (conteúdo);
2. Envio de materiais complementares.

CRONOGRAMA

As ações ocorrem em diferentes momentos em cada rede de ensino, que não competem entre elas. Para saber o cronograma de sua rede, entre no link indicado:

SEEDUC-RJ: <https://bit.ly/Seduc-RJ>

SEDU-ES: https://bit.ly/Reconhecimento_Sedu-ES

SME-RJ: https://bit.ly/SME_RJ

RECONHECIMENTO

Os vencedores serão anunciados no evento de culminância que ocorrerá em novembro de 2022. Os Kits PSEC serão encaminhados às escolas, com exceção do curso de extensão que será ministrado online, cujo link de inscrição será enviado por e-mail aos professores.

Colocação	Professor	Estudante
1º Lugar	Curso de extensão Unicamp	Dia no Museu do Amanhã, apresentação do projeto e KIT PSEC
2º Lugar	Curso de extensão Unicamp	Oficina online de 1 hora com executivos da Shell e KIT PSEC
3º lugar	Curso de extensão Unicamp	Oficina online de 1 hora com executivos da Shell e KIT PSEC
Participantes inscritos na gamificação	Camiseta e Certificado de participação	Camiseta e Certificado de participação

Dia no Museu do Amanhã:

a) Participação dos estudantes matriculados em uma escola do Estado do Rio de Janeiro ou do Estado do Espírito Santo.

A Organizadora irá prover hospedagem, alimentação, traslado e transporte ao Museu do Amanhã aos estudantes ganhadores do 1º lugar na gamificação que estão matriculados em uma escola do Estado do Rio de Janeiro ou do Estado do Espírito Santo. Os alunos matriculados em uma escola do Estado do Rio de Janeiro ou do Estado do Espírito Santo somente poderão visitar o Museu do Amanhã caso estejam acompanhados durante todo o traslado e estadia na cidade do Rio de Janeiro por (i) 1 (um) responsável legal ou (ii) 1 (um) parente até terceiro grau nomeado pelo(s) responsável(is) legal(is) (de acordo com o formulário presente no Anexo I deste Regulamento).

Considerando que os estudantes matriculados em uma escola do Estado do Rio de Janeiro ou do Estado do Espírito Santo estarão sob autoridade e em companhia de seu responsável legal ou de seu parente até terceiro grau nomeado pelo(s) responsável(is) legal(is), a Organizadora não responderá, em qualquer momento, por qualquer ação ou omissão voluntária, negligência, ou imprudência, violação de direito, ou prejuízo causado a terceiros pelos estudantes e/ou seus respectivos responsáveis legais e/ou parentes até terceiro grau nomeado pelo(s) responsável(is) legal(is).

b) Participação dos estudantes matriculados em uma escola do Município do Rio de Janeiro. A Organizadora irá prover alimentação e transporte ao Museu do Amanhã aos estudantes ganhadores do 1º lugar na gamificação que estão matriculados em uma escola do Município do Rio de Janeiro. Os

alunos matriculados em uma escola do Município do Rio de Janeiro poderão ir ao Museu do Amanhã acompanhados pelo seu professor, pois a presença do responsável legal será facultativa.

c) COVID-19

c.1) **AVISO:** A doença do coronavírus, COVID-19, é relatada como extremamente contagiosa e se espalha por contato próximo de pessoa a pessoa, contato com superfícies e objetos contaminados ou transmissão pelo ar. O vírus COVID-19 tem um longo período de incubação, durante o qual os portadores do vírus podem ou não apresentar sintomas e ainda podem ser altamente contagiosos. É difícil determinar quem tem o vírus e quem não tem. Evidências mostraram que o COVID-19 pode causar doenças graves e potencialmente fatais.

Embora a Organizadora implemente precauções destinadas a ajudar a reduzir a propagação do COVID-19 durante a visita ao Museu do Amanhã (o “Evento”), incluindo aquelas recomendadas pelas autoridades locais de saúde, a Shell não pode garantir que - incluindo, mas não se limitando a - os Estudantes, professores, Professores Facilitadores, pais/tutores/acompanhantes dos Estudantes, participantes/convidados/acompanhantes do Evento, etc. não serão expostos e/ou não irão, contrair ou disseminar o COVID-19 ao participar do Evento. A Organizadora será isenta de qualquer responsabilidade caso as pessoas elencadas acima contraíam ou sejam expostas ao COVID-19.

c.2) Caso o participante apresente algum sintoma abaixo, o mesmo não poderá comparecer ao Museu do Amanhã:

- Se apresentar sintomas como tosse, dor de cabeça, falta de ar, dor de garganta, febre (acima de 37,5°C), diarreia, vômito, dor no corpo, perda do olfato (anosmia) ou paladar (ageusia). Em caso de qualquer sintoma, a orientação é avaliação médica, para orientação e tratamento.
- Se tiver sido incluído como caso suspeito ou confirmado de COVID-19 (PCR-rt positivo ou teste de antígeno COVID-19).

c.3) Além disso, em caso de contato recente (nos últimos 14 dias) com caso confirmado ou suspeito de COVID-19, é obrigatório estar SEM sintomas e usar máscara facial (tipo PFF2) em todos os momentos, enquanto participar do Evento.

c.4) A Organizadora solicitará o envio do comprovante de vacinação contra COVID-19 (número de doses mínimas de acordo com orientação ANVISA) para participar do Evento.

Uso do e-mail na Plataforma de gamificação

Tendo em vista a necessidade de determinar o cadastramento dos grupos participantes do Programa Shell de Educação Científica via e-mail, esclarecemos o seguinte:

- O endereço do e-mail será utilizado exclusivamente para o cadastro do grupo na plataforma;

- O endereço do e-mail permitirá que o usuário faça login dentro da área da plataforma de gamificação, tendo acesso a Jornada NXplorers;
- Após cadastrado, esse endereço de e-mail será utilizado para a comunicação interna da plataforma, onde e-mails automáticos serão enviados à medida que cada ação aconteça; Serão esses os e-mails: *Nova Mensagem, Nova Solicitação de Conexão, Aceite de Pedido de Conexão, Resposta a comentários, Resposta a atualizações, Menções na Plataforma, Nova Conquista, Conclusão de Etapa, Conclusão de Ferramenta*;
- O e-mail do usuário será utilizado apenas dentro da plataforma de gamificação;
- Nenhum outro tipo comunicação será enviada para o e-mail cadastrado, apenas comunicações relacionadas ao progresso e interações sociais dentro da plataforma;
- A gestão dos dados ficará sob a responsabilidade da Hastroo e 30 dias após a conclusão do programa, os dados do usuário serão completamente apagados da plataforma;
- Os e-mails serão adquiridos via formulário de inscrição. Após a coleta ser feita, o e-mail será utilizado para criação de perfil de usuário dentro da plataforma de gamificação, possibilitando o acesso do time via login e senha;
- Após o final do programa, o perfil do usuário ficará acessível por 30 dias corridos e após esse período, os e-mails cadastrados na plataforma de gamificação serão excluídos juntamente aos dados atrelados ao perfil do usuário. Nenhuma informação será mantida dentro da plataforma de gamificação após esse período;
- Poderá ser solicitada a troca/remoção de e-mail através do suporte na plataforma de gamificação. Feita essa solicitação, o usuário precisará informar outro e-mail que possua acesso caso o programa ainda esteja acontecendo. Para remoção total, o programa precisará ser finalizado, caso contrário os dados da conta do time serão apagados;
- O e-mail do usuário será retido e armazenado no banco de dados da plataforma de gamificação e será utilizado apenas para as finalidades informadas anteriormente. A plataforma de gamificação está hospedada no sistema WordPress.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- A Organizadora não se responsabiliza pelo não recebimento da inscrição enviada pelos Times, bem como por impossibilidade de participação em razão de falhas ou erros de envio ocasionados por problemas no provedor de Internet utilizado por qualquer Time.
- Os Times serão exclusivamente responsáveis por qualquer eventual questionamento decorrente de direitos autorais relativos ao uso de expressões, textos, fragmentos de texto, entre outras reproduções e/ ou utilizações indevidas das obras, mesmo que parcialmente, respondendo cível e criminalmente pelos ilícitos que vierem a cometer no âmbito da propriedade intelectual, assim como pelo eventual uso indevido da imagem (em sentido amplo) de pessoas.

- Os materiais que forem encaminhados por solicitação da Organizadora, durante o processo de seleção, não serão devolvidos.
- Os candidatos declaram no ato de sua inscrição que as imagens das ferramentas, os Vídeos de apresentação e os materiais correlatos para fins de participação no Reconhecimento são de sua autoria. Além disso, os candidatos cedem para a Organizadora o direito de uso de sua imagem e voz por prazo indeterminado, bem como os direitos de expor, publicar, reproduzir por qualquer meio ou técnica, inclusive na divulgação do resultado do Reconhecimento, armazenar e/ou de qualquer outra forma delas se utilizarem, o que os Times fazem de modo expresso e em caráter perpétuo, pleno e total, em caráter gratuito, sem qualquer remuneração, ônus ou encargo, todos os direitos de uso permitindo desde já à Organizadora ou pessoas por ela autorizadas, incluindo sem se limitar: editar, publicar e reproduzir qualquer informação enviada referente aos trabalhos, além de divulgá-la por meio de cartazes, filmes e/ ou spots, jingles e/ ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, existentes ou que possam ser inventados, sem limite de território, em caráter de exclusividade.
- A autenticidade dos trabalhos enviados pelos Times será avaliada a exclusivo critério pela Comissão Avaliadora, sendo desclassificados os que infringirem quaisquer das condições estabelecidas neste Regulamento, sem direito a qualquer recurso.
- Caso a avaliação a que se refere o item anterior, após a definição dos trabalhos classificados como vencedores, ateste que qualquer deles infringiu alguma das condições estabelecidas neste Regulamento ou declarar alguma informação inverídica, mesmo que por omissão, o respectivo Time e seu trabalho serão desclassificados e será declarado vencedor o Time que estiver classificado na posição imediatamente seguinte a ele.
- As autorizações descritas acima não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia por parte da Organizadora.
- Dúvidas e informações sobre o Reconhecimento poderão ser esclarecidas por meio do e-mail: psec.shell@gmail.com. O Reconhecimento, assim como seu Regulamento, poderá sofrer alterações, a critério da Organizadora, mediante aviso publicado nos grupos de WhatsApp do Programa Shell de Educação Científica.
- A simples participação neste Reconhecimento implica na total concordância com o presente Regulamento.
- A simples inscrição de um trabalho no Programa não gera para determinado Time nenhum direito de receber qualquer espécie de recompensa, sendo que a Organizadora se reserva o direito de cancelar a realização do Reconhecimento a qualquer tempo, antes da divulgação dos times ganhadores, sem que isso gere direito a qualquer indenização e/ou compensação a qualquer dos Times.
- A Organizadora não tem a obrigação de investigar, mas se reserva o direito de investigar o conteúdo das informações prestadas pelos Times na documentação submetida para a participação do Reconhecimento.

- Os participantes declaram estar cientes de que declaração falsa de informações constitui crime de falsidade ideológica, conforme previsto no artigo 299 do Código Penal Brasileiro.
- Sem a autorização específica, prévia e por escrito da Shell, os Professores facilitadores e os Times não poderão fazer uso da marca Shell.
- O(a) participante declara, garante e concorda que, ao participar deste Reconhecimento:
 - (i) tem conhecimento e cumprirá as Leis Anticorrupção e as leis aplicáveis; (ii) direta ou indiretamente não fez, deu, ofereceu, autorizou ou aceitou, e tampouco fará, dará, oferecerá, autorizará ou aceitará qualquer pagamento, presente, promessa ou outra vantagem, para o uso ou em benefício de qualquer Funcionário Público ou de qualquer outra pessoa, em circunstâncias tais em que tal pagamento, presente, promessa ou outra vantagem constituiria um pagamento facilitador ou de outra forma violaria as Leis Anticorrupção, e (iii) sempre que tiver que processar dados pessoais para realização da sua participação, cumprirá as leis aplicáveis pertinentes e assegurará que as suas partes relacionadas também o façam.

Anexo I – Autorização de viagem

Eu, _____, portador(a)
da Cédula de Identidade n. _____, expedida(o) pela _____, data de
expedição / / , residente à _____, na
cidade de _____, UF: _____, tel. de contato: () _____, na qualidade
de ()PAI ()MÃE ()TUTOR(A) GUARDIÃ(O) e

Eu, _____, portador(a)
da Cédula de Identidade n. _____, expedida(o) pela _____, data de
expedição: / / , residente à _____, na
cidade de _____, UF: _____, tel. de contato: () _____, na qualidade
de ()PAI ()MÃE ()TUTOR(A) GUARDIÃ(O),

AUTORIZO(AMOS) o(a) menor _____
_____, nascido(a) em / / , sexo: _____, natural de _____
_____, Identidade nº _____, expedido(a)
pela _____, em / / , viaje com destino ao Rio de Janeiro, RJ, nos dias
_____ de 2022, na companhia
de _____,
portador(a) da Identidade n. _____, expedido(a) pela _____,
em / / , residente _____, na cidade
de _____, UF: _____.

Data: _____, de _____ de 2022.

Assinatura primeiro responsável

Assinatura segundo responsável