



# REGULAMENTO - LEARNING SECTORS 2025

## 1. O DESAFIO

Este desafio é realizado pelo British Council, a organização internacional do Reino Unido para relações culturais e oportunidades educacionais. Apoiamos a paz e a prosperidade construindo conexões, entendimento e confiança entre as pessoas no Reino Unido e em países do mundo todo. Fazemos isso por meio de nosso trabalho em Artes e Cultura, Educação e Língua Inglesa. Trabalhamos com pessoas em mais de 200 países e territórios e estamos presentes em mais de 100 países, alcançando 600 milhões de pessoas no ano. No Brasil, somos também conhecidos como **Conselho Britânico**.

O Learning Sectors: Acelerando no Circuito da Aprendizagem é um desafio educacional que une a Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM) à adrenalina da **Fórmula 1®**. Promovido pelo **Conselho Britânico** com apoio da **Fórmula 1®**, o programa incentiva estudantes do Ensino Médio de escolas públicas de Goiás a resolverem problemas reais usando pensamento computacional, criatividade, trabalho em equipe e inovação.

O desafio acontece em três etapas e será centrado nos conceitos básicos de pensamento computacional. As equipes concorrerão entre si desenvolvendo soluções criativas e funcionais para questões reais da comunidade escolar. Oficinas online e suporte técnico online serão oferecidos em cada etapa para apoiar os participantes. O melhor projeto ganhará uma experiência única nos bastidores do Grand Prix de São Paulo em 2025, com todas as despesas pagas.

As mulheres representam apenas 30% das estudantes em áreas envolvendo pensamento computacional e 35% das matrículas, com disparidades evidentes em cargos de pesquisa, onde 71% dos pesquisadores universitários são homens. Nas áreas de STEM (ciência, tecnologia, engenharia e matemática), essa disparidade é ainda mais acentuada: apenas 3% dos prêmios Nobel de Ciências foram concedidos a mulheres. Por isso, o Learning Sectors quer garantir que as professoras, instrutoras e as estudantes sintam-se tão inspiradas quanto os professores, instrutores e os estudantes, estimulando tanto qualidade, quanto a equidade na educação escolar de forma a diminuir as barreiras de gênero que mulheres ainda enfrentam no mundo profissional científico e tecnológico.

## 2. ELIGIBILIDADE

Primeiramente, é importante esclarecer que para participar deste desafio não é necessário nenhum conhecimento ou experiência prévia sobre pensamento computacional, programação ou educação STEM, que é a metodologia de ensino multidisciplinar para disciplinas de ciências, tecnologia, matemática e engenharia. O Desafio acontecerá em etapas, e a cada uma, traremos atividades formativas online para que os participantes se preparem para solucioná-los.

Somente será permitida a inscrição de equipes formadas por estudantes e educadores de escolas de Ensino Médio da rede pública do estado de Goiás.

Podem ser inscritas mais de uma equipe da mesma escola, bem como as equipes podem ser formadas por educadores e estudantes de escolas diferentes, sendo que cada estudante somente pode participar de uma única equipe, ou seja, estudantes não podem estar inscritos em mais de uma equipe participante do Desafio.

### 2.1. Líderes De Equipe

Professoras e professores das escolas públicas de Ensino Médio de Goiás, incluindo as Escolas do Futuro, de qualquer área do conhecimento, desde que comprovado o vínculo conforme cláusula 12 - Geral:

- Lideram as equipes e podem convidar um(a) professor(a) ou instrutor (a) co-líder;
- Não há necessidade de conhecimento ou experiência prévia em STEM;
- Cada professor(a)-líder pode coordenar o máximo de até 3 equipes distintas.

### 2.2. Co-Líderes De Equipe

Professor(a) das escolas públicas de Ensino Médio de Goiás, incluindo Escolas do Futuro ou instrutor(a) e monitor(a) dos Laboratórios START de Goiás:

Além do(a) professor(a)-líder, cada equipe pode ter opcionalmente um(a) educador(a) co-líder, seja esta pessoa professor(a) da escola ou instrutor(a) ou monitor(a) de Laboratórios START.

Diferentemente do(a) professor(a)-líder, o(a) co-líder não pode participar de mais de uma equipe concomitantemente na mesma posição.

### 2.3. Estudantes

Estudantes do Ensino Médio regularmente matriculadas ou matriculados em escolas públicas localizadas em Goiás:

- Cada equipe deve ter 3 (três) estudantes regularmente matriculadas(os) no Ensino Médio em escolas públicas no território do Estado de Goiás.



- O(a)s estudantes não podem participar de mais de uma equipe concomitantemente.

## 3. COMO O DESAFIO FUNCIONA

O desafio será centrado nos conceitos e práticas básicos de pensamento computacional, dividido em **três etapas**. As equipes concorrerão entre si desenvolvendo soluções criativas e funcionais para questões reais da comunidade escolar.

### Apoio Contínuo Às Equipes Participantes

- Suporte técnico continuado via e-mail e whatsapp do(a)s especialistas e promotor(a)s do desafio nomeados pelo Conselho Britânico;
- Suporte técnico e consultivo da equipe de instrutor(a)s e monitor(a)s dos Laboratórios START de Goiás, localizados em 16 territórios por todo o Estado, conforme listado no site da Secretaria de Ciências, Tecnologia e Inovação;
- Oficinas e suporte técnico online serão oferecidos para as educadoras(es) em cada etapa para apoiar as equipes;
- Participar das oficinas online não é obrigatório, mas bastante recomendado para o melhor desempenho da equipe. As oficinas online serão gravadas e enviadas para professora(e)s-líderes de equipe.

### 3.1. Certificados e Horas de dedicação

Professora(s)-líderes e educadoras(es) co-líderes receberão certificados com carga horária distribuída conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), atendendo às competências gerais e específicas:

#### 3.1.1. Primeira Etapa - Modelagem de Soluções:

Objetivo Geral: Capacitar educadoras(es) e equipes a identificarem problemas relacionados à acessibilidade ou sustentabilidade na comunidade escolar, desenvolvendo competências como pensamento científico, crítico e criativo (Competência Geral 2 da BNCC) e comunicação (Competência Geral 4 da BNCC) por meio da elaboração de um plano estratégico.

- **Certificado de 15 horas.**

Distribuição:

4 horas: Participação em duas aulas ao vivo (online).

3 horas: Reunião de pré-projeto com a equipe.



8 horas: Reuniões para planejamento e análise do problema com os alunos.

### 3.1.2. Segunda Etapa - Prototipagem:

Objetivo Geral: Desenvolver protótipos funcionais para solucionar os problemas identificados na Etapa 1, promovendo o uso de conhecimentos tecnológicos (Competência Geral 5 da BNCC) e práticas de responsabilidade e cidadania (Competência Geral 10 da BNCC).

- **Certificado de 25 horas.**

Distribuição:

4 horas: Participação em duas aulas ao vivo (online).

9 horas: Desenvolvimento e testes do protótipo junto com a equipe.

9 horas: Iteração, ajustes e documentação final do protótipo.

### 3.1.3 Etapa Final:

Objetivo Geral: Promover a apresentação das soluções desenvolvidas, exercitando competências de argumentação fundamentada (Competência Geral 9 da BNCC) e cultura digital (Competência Geral 5 da BNCC), enquanto se fortalece o trabalho em equipe.

- **Certificado de 10 horas.**

Distribuição:

5 horas: Preparação para a defesa e ajustes finais do protótipo.

2 horas: Apresentação do protótipo à banca avaliadora.

3 horas: Participação em atividades de integração e networking durante o evento.

## 4. CRONOGRAMA

As datas e prazos serão rigorosamente seguidos para garantir a participação. Caso a equipe descumpra estas datas e prazos estará automaticamente desclassificada:

ETAPA	DATA	DESCRIÇÃO
Inscrição	20/01 a 21/02	Cadastro de professora(e)s-líderes e equipes
Modelagem de Soluções	22/02 a 14/03 (Certificação de 15h)	Oficinas online, elaboração e envio do plano estratégico



Prototipagem	22/03 a 18/04 (Certificação de 25h)	Oficinas online, construção e envio do protótipo funcional
Final	10/05 (Certificação de 10h)	Apresentação e premiação

## 5. TERRITÓRIO DE ELEGIBILIDADE

Podem participar professoras, professores, e estudantes do Ensino Médio de escolas públicas de Goiás, além de instrutoras e instrutores dos Laboratórios START do Governo de Goiás, desde que comprovado o vínculo com instituição escolar de rede pública do território do Estado de Goiás, seja como educadores ou estudantes, entre elas:

- Escolas Estaduais
- Escolas Federais
- Escolas do Futuro SECTI

Escolas particulares de Goiás, ainda que sem fins lucrativos, não estão elegíveis para participar do desafio este ano, uma vez que este projeto é fruto de um **Acordo de Cooperação Técnica entre o Conselho Britânico e a SECTI** exclusivamente para a rede de escolas públicas do Estado.

Além das escolas públicas de Ensino Médio de Goiás, estimula-se que os Laboratórios START sejam usados como ponto de apoio das equipes e que as instrutoras e instrutores sejam envolvidos como consultores especialistas em STEM no território. As escolas também têm liberdade para buscar apoio técnico de universidades e outras entidades de ensino ou instituições especializadas na comunidade escolar, desde que informem à banca examinadora pelo e-mail [acelerando@britishcouncil.org](mailto:acelerando@britishcouncil.org), sobre o suporte na Etapa 2 do Desafio.

## 6. CUSTO

A participação no desafio é gratuita. As equipes participantes serão, todavia, responsáveis pelos próprios custos de conexão à internet e qualquer outro custo decorrente da execução das atividades propostas. Incentivamos ainda o uso dos recursos dos Laboratórios START.



## 7. INSCRIÇÃO

Período: **20 de janeiro a 21 de fevereiro de 2025.**

Como participar: Cadastro do(a) professor(a)-líder da equipe via formulário oficial disponível [clikando aqui](#). As equipes serão inscritas pelo(a) professor(a)-líder, sendo que somente será aceito o cadastro de, no máximo, 3 equipes por professor(a)-líder.

### 7.1. INSCRIÇÃO DE NOVOS MEMBROS, DESCLASSIFICAÇÃO E TROCA DE MEMBROS

Após o prazo de inscrição, não serão aceitas inscrições de novas equipes. Apenas será permitida a substituição de membros já inscritos, conforme termos e condições a seguir apresentadas:

- Somente alunos da rede pública de ensino poderão participar do Desafio. Assim, caso um aluno seja transferido para escola da rede particular, ele não poderá permanecer no Desafio, devendo ser substituído por outro aluno em até 15 dias de sua saída. **A manutenção de aluno da rede privada de ensino na equipe, ensejará a desclassificação da equipe.**
- Será permitida a substituição de membros a qualquer momento no caso de morte ou doença que seja incapacitante e que impeça a participação em qualquer das etapas do Desafio. **Nessas hipóteses, a(o) professor(a)-líder deverá enviar ao Conselho Britânico documentos que comprovem o fundamento para a substituição juntamente com o pedido de inscrição do novo membro.**

A substituição de membros nos casos permitidos, deverá ser realizada por e-mail ([acelerando@britishcouncil.org](mailto:acelerando@britishcouncil.org)), com o envio das mesmas informações exigidas para a inscrição das equipes.

Qualquer intercorrência com o processo de inscrição deve ser comunicada pelo e-mail [acelerando@britishcouncil.org](mailto:acelerando@britishcouncil.org).

## 8. ETAPAS DO DESAFIO

### 8.1. ETAPA 1 - Modelagem de Soluções

Objetivo: Identificar um problema de acessibilidade ou sustentabilidade na escola e criar um plano estratégico.



As equipes inscritas trabalharão na definição do problema e na estruturação de um plano estratégico para um desafio de acessibilidade e/ou sustentabilidade presente em sua comunidade escolar.

Oficinas Online:

- Oficina 1: Introdução teórica (22/02/2025, das 10h às 12h horário de Brasília, DF).
- Oficina 2: Esclarecimento de dúvidas (06/03/2025, das 17h às 18h30 horário de Brasília, DF).

Entrega: Enviar o plano até 14/03/2025, às 23h (horário de Brasília, DF). Equipes com entrega completa avançam para a próxima etapa.

Mais detalhes, um passo a passo e dicas de ferramentas para esta etapa podem ser encontrados em Detalhamento Etapa 1.

### **Informações Importantes Sobre A Etapa 1**

As duas oficinas online e síncronas serão realizadas com participação voluntária e envio da gravação para professoras-líderes das equipes inscritas.

A primeira terá como objetivo uma introdução teórica sobre definição de problema e boas práticas de estruturação de planos estratégicos.

A segunda oficina será dedicada a esclarecer as dúvidas surgidas durante o processo de elaboração da peça de submissão para o desafio.

Entrega: O link de submissão desse desafio será enviado por e-mail para professoras(es)-líderes de equipe no dia 07/03/2025 e a data limite de submissão é até 14/03/2025, às 23h (horário de Brasília, DF).

Todas as equipes que submeterem uma entrega completa avançam automaticamente a Etapa 2.

## **8.2. ETAPA 2 - Prototipagem**

Objetivo: Construir um protótipo funcional para resolver o problema identificado.

Oficinas Online:

- Oficina 1: Introdução teórica (22/03/2025, das 10h às 12h, horário de Brasília, DF).
- Oficina 2: Esclarecimento de dúvidas (10/04/2025, das 17h às 18h30, horário de Brasília, DF).

Entrega: Enviar o protótipo até 18/04/2025, às 23h (horário de Brasília, DF).



Resultado: Os 10 projetos finalistas serão anunciados em 25/04/2025.

Mais detalhes, um passo a passo e dicas de ferramentas para esta etapa podem ser encontrados no documento Detalhamento Etapa 2.

### **Informações Importantes Sobre A Etapa 2**

As duas oficinas online e síncronas serão realizadas com participação voluntária e envio da gravação para todas as líderes das equipes inscritas.

A primeira terá como objetivo uma introdução teórica e boas práticas de prototipagem.

A segunda oficina será dedicada a esclarecer as dúvidas surgidas durante o processo de elaboração da peça de submissão para o desafio.

O link de submissão dessa etapa será enviado por e-mail para as professoras líderes de equipes no dia 11/04/2025 e a data limite de submissão é até 18/04/2025, às 23h (horário de Brasília, DF).

Todas as equipes que submeterem uma entrega completa nessa etapa, automaticamente serão avaliadas para a seleção da etapa final do Desafio.

As 10 equipes dos projetos finalistas serão divulgadas por e-mail para professoras(es)-líder no dia 25 de abril de 2025.

### **8.3. ETAPA 3 - Final**

Data: 10/05/2025

Atividades: Apresentação dos 10 projetos finalistas a uma banca avaliadora.

Premiação: Anúncio da equipe vencedora e premiação.

A Etapa 3 poderá ser realizada de forma online ou presencial, a critério exclusivo do Conselho Britânico.

Caso a realização da Etapa 3 seja de forma presencial, as equipes poderão ser representadas unicamente pela(o) professor(a)-líder, parte ou toda a Equipe, o que será definido a critério único e exclusivo do Conselho Britânico.

O número de vagas por equipe para a participação na Etapa 3 e o formato de participação (se presencial ou online), será definido e apresentado pelo Conselho Britânico quando da divulgação das equipes finalistas.

Na hipótese de realização presencial desta etapa, a logística para a participação no evento presencial será organizada e comunicada pelo **Conselho Britânico** até 5 dias antes da data da viagem. Todas as despesas de viagem terrestre ou aérea, deslocamento, seguro de viagem e alimentação serão pagas pelo Conselho Britânico.





Independentemente da quantidade de vagas disponibilizadas por equipe, as equipes finalistas devem estar sempre acompanhadas da(o) professor(a)-líder para participar dessa etapa.

Além de devidamente acompanhados pela(o) professor(a)-líder, membros da equipe que sejam menores de 18 anos, devem apresentar a necessária autorização dos responsáveis para a realização da viagem, caso esta etapa seja presencial.

## 9. PRÊMIOS E SELEÇÃO DOS VENCEDORES

Os projetos serão selecionados e avaliados conforme os seguintes critérios, com pesos atribuídos para cada aspecto.

Levaremos em consideração os projetos com maior aderência aos critérios e exemplos descritos abaixo. Todos os critérios precisam ser considerados e estar contemplados no projeto apresentado.

- **EDI (Equidade, Diversidade e Inclusão) (30%)**

Examina como o projeto promove a inclusão e a equidade dentro da comunidade escolar.

**Ponto positivo:** Soluções que ampliam o acesso e atendem às necessidades de diferentes perfis de usuários.

**Exemplos:**

- O projeto considera as necessidades de diferentes grupos da comunidade escolar;
- A solução incentiva a participação equitativa de pessoas com diferentes perfis;
- Há esforços para ampliar a acessibilidade e promover a inclusão no projeto;
- O projeto evita reforçar estereótipos ou práticas discriminatórias.
- A equipe e a solução proposta representam diversidade em sua concepção e execução;
- O projeto considera questões relacionadas à equidade de gênero.
- O projeto atende de alguma forma a estas necessidades;
- O projeto propõe mudanças práticas com relação a essas necessidades;
- Há equidade de gênero na composição da equipe;
- A equipe ou o projeto estimulam a participação de pessoas que se identificam como mulheres.

- **Originalidade e Criatividade (15%)**



Avalia a capacidade de propor soluções inovadoras e a aplicação criativa dos conceitos STEM.

**Ponto positivo:** Uso de técnicas ou tecnologias pouco exploradas no contexto escolar.

**Exemplos:**

- O projeto apresenta uma abordagem nova ou criativa para o problema existente identificado;
- Há inovação na aplicação dos conceitos STEM no projeto;
- As ideias propostas diferem de práticas já comuns na comunidade escolar;
- O design ou a execução do projeto surpreendem pela criatividade;
- A solução pode inspirar novas abordagens em outros contextos educacionais.

- **Viabilidade (20%)**

Avalia a capacidade de propor soluções inovadoras e a aplicação criativa dos conceitos STEM.

**Ponto positivo:** Planejamento claro e alinhado à realidade da comunidade escolar.

**Exemplos:**

- O projeto pode ser implementado com os recursos financeiros, materiais e humanos disponíveis.
- A solução é sustentável no longo prazo.
- O plano de ação está bem estruturado e detalhado.
- Há uma análise específica de custos e benefícios.
- O projeto considera limitações práticas, como infraestrutura e tempo disponível.

- **Qualidade do Protótipo (20%)**

Avalia a clareza, funcionalidade e demonstração do protótipo.

**Ponto positivo:** Protótipo bem documentado e com resultados de testes reais.

**Exemplos:**

- O protótipo funciona conforme o esperado e atende ao problema identificado.
- A solução é clara e prática para o público-alvo.
- O protótipo foi testado com usuários reais, e os resultados foram documentados.
- Há um equilíbrio entre simplicidade e eficiência no design do protótipo.
- O protótipo demonstra impacto potencial de maneira convincente.

- **Impacto Social (15%)**

Analisa a contribuição para a educação e transformação social.

**Ponto positivo:** Benefícios claros para a comunidade escolar.

**Exemplos:**



- O projeto aborda um problema significativo e apresenta soluções que beneficiam a comunidade escolar.
- O projeto atende a uma necessidade real e relevante da comunidade escolar.
- A solução proposta tem potencial para melhorar significativamente o ambiente educacional.
- Há evidências de impacto positivo nos estudantes, professores ou outros membros da comunidade.
- O projeto pode ser replicado ou adaptado para outros contextos.

As submissões serão julgadas por uma banca nomeada pelo **Conselho Britânico** composta por especialistas em pensamento computacional da equipe interna e convidados. A banca é soberana na avaliação dos projetos.

A equipe vencedora, composta pela(o) professor(a)-líder, educador(a) co-líder e 3 estudantes do Ensino Médio regularmente matriculados(as) em escolas públicas de Goiás, que integraram a equipe, será premiada com uma experiência imersiva nos bastidores do Grand Prix de São Paulo 2025, com todas as despesas pagas. Além disso, as pessoas finalistas receberão certificados de reconhecimento.

Para participação no evento, será indispensável que os(as) estudantes apresentem as respectivas autorizações dos seus responsáveis legais, bem como devem estar devidamente acompanhados pela(o) professor(a)-líder. A não apresentação da autorização, impedirá a participação da pessoa não-autorizada no evento.

### **9.1. CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

Em caso de empate na pontuação final das equipes participantes, serão aplicados os seguintes critérios de desempate, em ordem sucessiva. Inicialmente, será considerada a equipe com a maior pontuação no item (i). Se o empate persistir, será analisada a maior pontuação no item (ii), e assim sucessivamente, seguindo a ordem abaixo:

- (i) EDI (Equidade, Diversidade e Inclusão)
- (ii) Originalidade e Criatividade;
- (iii) Viabilidade
- (iv) Qualidade do Protótipo; e
- (v) Impacto Social.



## 10. DADOS PESSOAIS

O Conselho Britânico coletará e armazenará os nomes e endereços de e-mail de todos(as) os participantes, além de informações adicionais dos(as) finalistas e vencedores. Os dados coletados são essenciais para a inscrição dos(as) participantes, além disso o uso dos dados será para gerenciar o relacionamento entre os(as) participantes e o Conselho Britânico, comunicar-se com os e as participantes sobre o Desafio, emissão de certificados, organizar a entrega de prêmios e promover iniciativas relacionadas ao Desafio.

Os dados serão tratados de acordo com a **Política de Uso de Dados do Conselho Britânico**, que podem ser acessados nestes links: [Segurança da informação](#), [Proteção de dados](#).

Participantes que desejarem revogar seu consentimento para o uso de dados pessoais deverão enviar uma solicitação formal para o e-mail oficial do projeto: [acelerando@britishcouncil.org](mailto:acelerando@britishcouncil.org). O prazo para processamento da revogação é de 30 (trinta) dias úteis.

Importante enfatizar que a revogação do consentimento antes da entrega do prêmio e/ou antes do término do Desafio, quando inviabilizar a participação no desafio devido à necessidade de dados pessoais para a execução das atividades, implica na desclassificação do(a) participante, bem como de sua exclusão automática de qualquer etapa, evento ou comunicação relacionada direta ou indiretamente ao Desafio, nos termos do art. 7º, inciso V, da LGPD.

A eventual revogação de consentimento para o tratamento de dados não altera o tratamento realizado anteriormente com base no consentimento originalmente concedido.

## 11. PUBLICIDADE E DIREITOS

O Conselho Britânico, a Formula1® e a SECTI-GO reservam-se no direito de publicar os nomes, fotografias e depoimentos dos vencedores em materiais promocionais, incluindo redes sociais e sites oficiais.

Ao se inscrever, a(o) professor(a)-líder responsável concorda em ceder seus direitos de imagem para fins de divulgação e marketing pelo prazo de até 2 anos após o encerramento do desafio (vide política de uso de dados no formulário de inscrição).

Importante: A inscrição não concede automaticamente os direitos de imagem de estudantes ou de outros membros da equipe, especialmente menores de idade. Para uso de imagens dos(as) finalistas, será solicitada posteriormente uma autorização formal dos responsáveis legais.



Antes disso, nenhuma imagem ou informação pessoal será utilizada publicamente, com exceção das(os) professoras(es)-líderes responsáveis.

Os direitos de propriedade intelectual sobre as soluções desenvolvidas no desafio pertencem exclusivamente aos participantes. Contudo, ao participar, os participantes concedem ao Conselho Britânico, à Formula1® e à SECTI-GO, uma licença não exclusiva, gratuita e por tempo indeterminado para utilizar as soluções para fins de divulgação, promoção do programa ou implementação educacional.

A participação da equipe vencedora nos bastidores do Grande Prêmio de Formula1 de São Paulo, bem como demais atividades correlatas, dependerão necessariamente da assinatura de termo de licenciamento de imagem conforme exigências a serem apresentadas pela Formula1® oportunamente. A não assinatura do referido termo impedirá a participação no referido evento.

## 12. GERAL

Participantes que não comprovarem o vínculo com uma instituição escolar de Ensino Médio da rede pública localizada no território do Estado de Goiás, seja como educadores(as) ou estudantes, serão automaticamente desclassificados(as). A comprovação do vínculo deverá ser realizada por meio de documentação oficial. Para educadores(as), serão aceitos documentos como termo de posse ou nomeação publicado no Diário Oficial, carteira de trabalho assinada, declaração emitida pela escola ou Laboratório START ou certificado que ateste o vínculo. Para estudantes, será necessário apresentar declaração ou certificado de matrícula emitido pela instituição de ensino, com data de emissão de no máximo 30 (trinta) dias antes da submissão. Apenas documentos emitidos por instituições de ensino público serão aceitos.

Os participantes menores de 18 anos de idade deverão apresentar uma autorização assinada por pelo menos um de seus responsáveis legais para participar do desafio Learning Sectors: Acelerando no Circuito da Aprendizagem. A autorização deverá ser acompanhada de cópia do documento de identidade do menor e do responsável.

Além disso, para os menores de 18 anos que necessitem realizar deslocamento interestadual para a fase final do desafio, ou ainda para participar da experiência imersiva nos bastidores do Grand Prix de São Paulo 2025, será exigida uma autorização de viagem assinada por ambos os pais ou responsáveis legais, com firma reconhecida em cartório, conforme exigido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Resolução 295/2019 do CNJ. O(A) Professor(a)-líder deverá acompanhar o menor durante os deslocamentos necessário e deverá portar a autorização correspondente, também com firma reconhecida.



Os responsáveis legais dos participantes menores de 18 anos de idade deverão assinar um termo específico de autorização para captação e uso da imagem do menor durante o evento. Esta autorização deverá:

- Ser assinada pelos pais ou responsáveis, em conjunto com o participante, e ter firma reconhecida em cartório;
- Especificar o prazo da licença (limitado a até 2 anos após o evento);
- Indicar os meios de divulgação autorizados (redes sociais, site institucional, materiais promocionais);
- Garantir aos responsáveis o direito de revogação da autorização a qualquer momento, mediante solicitação formal por e-mail ao Conselho Britânico;
- Informar previamente sobre a captação de imagens e filmagens no evento.

O Conselho Britânico poderá fornecer um modelo padronizado tanto para o licenciamento de imagem, quanto para a autorização de participação e viagem, que deverá ser preenchido e entregue dentro do prazo estipulado pelos organizadores do evento. O não cumprimento dessa exigência poderá resultar na desclassificação do participante e da equipe.

O Conselho Britânico pode desqualificar ou recusar a inscrição de qualquer participante que não cumpra os critérios de elegibilidade ou estas Regras do Desafio, que incluem prazos de entrega, respeitar as políticas de Proteção Integral e EDI do Conselho Britânico, e conduzir-se de maneira respeitosa e colaborativa ao longo de toda a competição.

Participantes que incidirem em qualquer das situações abaixo ou outras que desrespeitem o regulamento ou as políticas de atuação do Conselho Britânico, especialmente de Proteção Integral e Igualdade, Diversidade e Inclusão, serão automaticamente eliminados da atividade como um todo, sem direito à indenização de qualquer tipo:

- Cyber Bullying ou Bullying.
- Racismo, homofobia ou outra forma de tratamento discriminatório.
- Deixar de comprovar o vínculo com instituição escolar de rede pública do território do Estado de Goiás, seja como educador ou estudante, quando solicitado pelos organizadores.
- Outras regras ou prazos estabelecidos neste regulamento.

O Conselho Britânico reserva-se o direito de alterar, modificar ou atualizar qualquer item deste regulamento a qualquer tempo, a seu exclusivo critério. Quaisquer alterações serão devidamente comunicadas aos participantes por meio dos canais oficiais do programa. As modificações não afetarão direitos adquiridos ou etapas já concluídas do desafio.

Se qualquer disposição deste regulamento for considerada inválida, ilegal ou inexecutável, no todo ou em parte, por qualquer tribunal ou autoridade competente, tal disposição será interpretada de forma a preservar, na máxima extensão possível, sua finalidade original, sem afetar a validade e a aplicabilidade das demais disposições deste regulamento. Caso não seja possível ajustar a disposição inválida, as demais cláusulas permanecerão em pleno vigor e efeito

## 13. RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Quaisquer disputas relacionadas ao uso de dados pessoais ou imagem deverão ser inicialmente submetidas a tentativa de resolução amigável por meio de contato com o Conselho Britânico por meio do e-mail: [acelerando@britishcouncil.org](mailto:acelerando@britishcouncil.org).

Caso não tenha sido possível resolver a questão amigavelmente dentro do prazo de 90 dias após o envio do e-mail conforme acima apresentado, o foro competente para a resolução de qualquer conflito será o foro de São Paulo, SP, renunciando os participantes a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

## 14. IDIOMA

Esse regulamento foi redigido de forma bi-colunada e bilíngue, com uma coluna em inglês e outra em português. Em caso de qualquer divergência, contradição ou dúvida na interpretação entre as versões, prevalecerá a versão em português como referência oficial para todos os efeitos legais.

## 15. ACEITAÇÃO DAS REGRAS DA COMPETIÇÃO

Ao participar deste desafio, as pessoas participantes confirmam que leram e concordam com estas regras.



## 16. CONTATO

Para dúvidas e informações adicionais podem ser obtidas pelo e-mail oficial do projeto:  
**[acelerando@britishcouncil.org](mailto:acelerando@britishcouncil.org)**.