



Shell
NXplorers

Programa de Educação Científica

REGULAMENTO

Reconhecimento Shell NXplorers Programa de Educação Científica 2026

Junho de 2026



Sumário

Apresentação	3
Definições	3
Desenvolvimento	4
Requisitos de participação e classificação	5
Requisitos para participação no Reconhecimento	5
Requisitos para a classificação no Reconhecimento	5
Pontuação da Jornada NXplorers	6
Fase classificatória	6
Fase de avaliação de conteúdo	7
Desempate	8
Insumos para realização do projeto	9
Cronograma e datas importantes	9
Reconhecimento	10
Entrega do Reconhecimento aos times	10
Uso do e-mail na Plataforma de gamificação	11
Considerações finais	12



Shell
NXplorers

Programa de Educação Científica

Apresentação

O Reconhecimento do Shell NXplorers – Programa de Educação Científica 2026 é uma ação 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 décima edição do Programa. As jornadas de trabalho são executadas por meio da metodologia NXplorers, desenvolvida pela Shell e presente em 16 países.

Definições:

Organizadora: O Shell NXplorers – Programa de Educação Científica 2026 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 públicas do Estado ou Município do Rio de Janeiro ou Estado do Espírito Santo.

Professor facilitador: professor da rede pública de ensino inscrito no Shell NXplorers – Programa de Educação Científica 2026. Cada professor facilitador pode acompanhar mais de um time.

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

Questão-problema: atividade coletiva realizada pelos estudantes que define a investigação que o time desenvolverá ao longo da Jornada NXplorers.

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 de até 5 minutos no qual cada time apresenta e defende o seu projeto.

Plataforma de gamificação: ambiente virtual no qual cada time deve registrar o resultado de seu trabalho.

Comissão de avaliação: comissão formada por funcionários da Shell e especialistas em Educação.



Desenvolvimento

O Reconhecimento é atribuído aos times que conquistaram 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. Um responsável por cada time realiza a inscrição de seu time [aqui](#) e recebe uma confirmação da inscrição por e-mail.
3. Os Professores facilitadores participam das formações do Shell NXplorers – Programa de Educação Científica 2026 (são três módulos formativos presenciais).
4. Os times realizam as atividades propostas pelo Programa.
5. Os times encaminham os resultados de seus trabalhos para a Plataforma de gamificação disponível no: <https://reconhecimentonxplorers.com.br/>
6. A equipe pedagógica do Shell NXplorers – Programa de Educação Científica valida a documentação recebida e avalia.
7. A equipe pedagógica envia para a comissão avaliadora os 8 trabalhos, de cada secretaria de educação parceira, que receberam as maiores pontuações.
8. A comissão de avaliação, formada por funcionários da Shell e especialistas com pós-graduação em Educação, seleciona 4 times de cada secretaria.
9. Os 4 times-destaque de cada secretaria serão divulgados no dia da culminância on-line a ser realizada em 29 de outubro de 2026.

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

Serão reconhecidos os quatro times mais pontuados de cada rede de ensino.



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 10ª edição do Shell NXplorers – Programa de Educação Científica 2026;
- 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 2026 e que incluíram os resultados de seus trabalhos na Plataforma de gamificação estarão habilitados a concorrer ao Reconhecimento.

Requisitos para a classificação no Reconhecimento

- Contemplar todos os requisitos supracitados e
- Cada time tem de obter no mínimo 16 pontos distribuídos da seguinte forma:
 - 3 pontos pela participação dos professores nas formações;
 - 9 pontos pela execução de atividades do Programa;
 - 2 pontos pelo Plano de ação;
 - 2 pontos pela realização do Vídeo de apresentação (vídeos que excedam o tempo de 5 minutos serão avaliados apenas pelos 5 primeiros minutos apresentados).



Pontuação da Jornada NXplorers

A pontuação máxima é de **31 pontos** distribuídos em duas fases:

- 19 pontos na fase classificatória; e
- 12 pontos na fase de avaliação de conteúdo.

Fase classificatória

Pontuação máxima por participação e realização de atividades: 19 pontos

- Pontuação por ações do Professor facilitador: participação nos 3 momentos de Formação (cada formação vale 1 ponto): **3 pontos**;
- Realização das atividades da Fase Explorar: Questão-problema (1 ponto), ferramenta Círculo de conexões e ferramenta Círculo de perspectivas (2 pontos cada): **5 pontos**;
- Realização da ferramenta Quadrante de cenários da Fase Criar: **2 pontos**;
- Realização da ferramenta Funil de viabilidade da Fase Mudar: **2 pontos**;
- Realização do Plano de ação: **2 pontos**;
- Realização do Vídeo de apresentação: **2 pontos**;
- Envio de material complementar (fotos do time, resultado de outras ferramentas, resultado de pesquisa etc.): até **3 pontos**.

Para passar de fase o time precisa obter ao menos 16 pontos, conforme tabela a seguir:



Ação	Ponto	Selo	Obrigatório para classificação
Formação de Professores 1	1		3 pontos
Formação de Professores 2	1		
Formação de Professores 3	1		
Ferramenta Explorar: Questão-problema	1		9 pontos
Ferramenta Explorar: Círculo de conexões	2		
Ferramenta Explorar: Círculo de perspectivas	2		
Ferramenta Criar: Quadrante de cenários	2		
Ferramenta Mudar: Funil de viabilidade	2		2 pontos
Plano de ação	2		
Vídeo	2		
Demais documentos	3		16 pontos
Total	19		

Fase de avaliação de conteúdo

Pontuação máxima na fase de avaliação de conteúdo da Jornada NXplorers realizada pelos especialistas: **12 pontos**

São 5 critérios avaliados na Jornada NXplorers, cada um valendo de 1 a 4 pontos.

- Relevância do projeto para o território do aluno e relação com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU;
- Foco nonexo: 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
Vínculo do projeto com o território do aluno e com as ODS	3
Foco no nexo: energia, água e alimentos	2
Adequação das ferramentas ao desenvolvimento do projeto	4
Trabalho em equipe e protagonismo juvenil	1
Inovação e criatividade	2
Total	12

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;
3. Relevância do projeto, conforme as definições estabelecidas pelos avaliadores da Shell, considerando seu potencial de impacto, aderência aos desafios propostos e contribuição para o contexto socioambiental.



Shell
NXplorers

Programa de Educação Científica

Insumos para realização do projeto

Os times devidamente inscritos no Programa e que enviarem a Questão-problema, as 4 ferramentas NXplorers (Círculo de conexões, Círculo de perspectivas, Quadrante de cenários e Funil de viabilidade) e o Plano de ação pela Plataforma de gamificação poderão solicitar insumos para a realização do projeto. O envio destes insumos está sujeito a **validação da equipe de orientadores do Programa, que analisará a necessidade e pertinência dos materiais de acordo com o Plano de ação e andamento do Programa por parte do time**. O valor de insumos a ser enviado a cada time não poderá exceder R\$800,00 (oitocentos reais), incluindo o valor do frete quando houver compra online. Uma escola com mais de um time poderá solicitar insumos para, no máximo, 5 times.

Cronograma e datas importantes

Inscrições: de 15 de junho a 31 de julho de 2026 pelo [formulário](#).

Submissão dos trabalhos na Plataforma de gamificação:

de 15 de junho a 30 de setembro de 2026 no link: reconhecimentonxplorers.com.br.

Pedidos de material: de 22 de junho a 22 de agosto de 2026 pelo [site](#).

Maiores informações sobre pedidos de material, consulte o guia [aqui](#).

Em caso de dúvidas, entre em contato com nxplorersbrasil@gmail.com.

Divulgação dos destaques: 29 de outubro de 2026, em evento online com transmissão ao vivo.





Shell
NXplorers

Programa de Educação Científica

Reconhecimento

Os times-destaque serão anunciados no evento de culminância online que ocorrerá em 29 de outubro de 2026.

Entrega do Reconhecimento aos times

Para comemorar os times reconhecidos na 10ª edição do Shell NXplorers – Programa de Educação Científica, uma equipe da Shell irá organizar uma cerimônia, entre os meses de novembro e dezembro de 2026, em data previamente acordada com as escolas.

Nesta cerimônia, a Shell entregará um troféu ecológico para as escolas em comemoração à sua participação e destaque no ciclo de 2026 e conhecerá os projetos desenvolvidos pelos times de estudantes que foram os destaques nesta 10ª edição do Programa.

Para tanto, sugerimos que os times organizem uma apresentação, na qual observem a jornada desenvolvida. Após a apresentação, os representantes da Shell terão um momento de conversa com o time e, em seguida, serão entregues brindes aos estudantes.

Para encerramento, a Shell oferecerá um lanche aos participantes.

A cerimônia de Reconhecimento será realizada em formato a ser definido após a divulgação dos times selecionados, considerando a localização das escolas participantes e as condições de organização do evento.

Todos os estudantes participantes inscritos no Reconhecimento receberão um certificado de participação.



Uso do e-mail na Plataforma de gamificação

Tendo em vista o cadastramento dos grupos participantes do Shell NXplorers – Programa 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 à Jornada NXplorers;
- Após cadastrado, esse endereço de e-mail será utilizado para a comunicação interna da Plataforma, 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;
- A gestão dos dados ficará sob a responsabilidade da Hastros, e 60 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 60 dias corridos. 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 a que possa acessar, 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: nxplorersbrasil@gmail.com. O Reconhecimento, assim como seu Regulamento, poderá sofrer alterações, a critério da Organizadora, mediante aviso publicado nos grupos de WhatsApp do Shell NXplorers Programa de Educação Científica.
- A simples participação neste Reconhecimento implica na total concordância com o presente Regulamento.
- 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.
- A Shell se reserva o direito de cancelar a cerimônia de Reconhecimento a qualquer momento sem qualquer ônus às Partes.
- 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 de processar dados pessoais para realização da sua participação, cumprirá as leis aplicáveis pertinentes e assegurará que as suas partes relacionadas também o façam.