

REGULAMENTO OFICIAL

Jornada dos Educadores Jovens Gênios 2026

DISPOSIÇÕES GERAIS

CAPÍTULO I

Art. 1º – Da Jornada

A Jornada dos Educadores Jovens Gênios é uma campanha de gamificação promovida pela Jovens Gênios, destinada a reconhecer, valorizar e premiar professores que se destacam pela utilização ativa, consistente e estratégica da plataforma Jovens Gênios em suas práticas pedagógicas.

§1º Durante o período da Jornada, os educadores participantes acumularão pontos conforme critérios estabelecidos neste Regulamento, considerando a criação de atividades pedagógicas, avaliações e, principalmente, o engajamento efetivo dos estudantes na plataforma.

§2º A Jornada prioriza a qualidade do uso pedagógico da plataforma, o impacto na aprendizagem e a participação ativa dos alunos, reforçando o compromisso da Jovens Gênios com uma educação inovadora, baseada em evidências e orientada por dados.

Art. 2º – Dos Objetivos

A Jornada tem como objetivos:

I – incentivar o uso pedagógico contínuo da plataforma Jovens Gênios;

- II – estimular o engajamento dos educadores e estudantes;
- III – reconhecer professores que promovam impacto positivo na aprendizagem;
- IV – fortalecer práticas educacionais inovadoras nas instituições parceiras;
- V – ampliar a utilização qualificada das soluções educacionais disponibilizadas pela Jovens Gênios.

Art. 3º – Do Cronograma da competição

A Jornada dos Educadores Jovens Gênios terá início em **17 de agosto de 2026** e encerramento em **13 de novembro de 2026**, totalizando **89 (oitenta e nove) dias corridos**.

§ 1º Somente serão contabilizadas para fins de pontuação as atividades e avaliações criadas durante o período oficial da Jornada.

§ 2º Atividades e avaliações criadas antes do início ou após o encerramento da Jornada não serão consideradas para a competição, ainda que atendam aos demais critérios previstos neste Regulamento.

§ 3º O engajamento dos estudantes somente será contabilizado quando ocorrer dentro do período oficial da Jornada. Assim, atividades criadas durante a competição cujo engajamento ocorra após seu encerramento, bem como atividades criadas antes do início da Jornada cujo engajamento ocorra durante a competição, não serão pontuadas, ainda que atinjam o percentual mínimo de participação exigido.

CAPÍTULO II

ELEGIBILIDADE

Art. 4º – Dos Participantes

Poderão participar da Jornada dos Educadores Jovens Gênios 2026 os profissionais que atendam aos requisitos previstos neste Capítulo.

Art. 5º – Da Categoria Professor

São elegíveis os professores do Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio que:

- I – estejam em pleno exercício de suas atividades pedagógicas;

- II – possuam cadastro ativo como professor na plataforma Jovens Gênios;
- III – atuem em escolas ou municípios com contrato vigente junto à Jovens Gênios;
- IV – não ocupem cargos de Coordenação Pedagógica, Direção Escolar ou Orientação Pedagógica, conforme cadastro funcional existente na plataforma.

Art. 6º – Da Categoria Embaixador

Poderão participar na categoria **Embaixador** os profissionais vinculados à instituição de ensino que preencham os requisitos estabelecidos neste Regulamento, independentemente da função exercida, incluindo, mas não se limitando a, Professor, Coordenador Pedagógico, Orientador Pedagógico, profissional de Tecnologia da Informação (TI) ou outras funções pedagógicas e administrativas, com exceção de diretores, bem como professores indicados pela escola para atuação como Embaixadores.

§ 1º Os interessados em participar como Embaixadores deverão realizar sua inscrição por meio do formulário eletrônico disponibilizado pela Jovens Gênios, acessível no seguinte endereço: **<https://forms.gle/AUTApkdBaF8DATia7>**.

§ 2º As inscrições de embaixadores deverão ser realizadas **até o dia 16 de setembro de 2026**, sendo este prazo improrrogável. As inscrições enviadas após essa data não serão aceitas e o participante não poderá ingressar na categoria de Embaixador durante a edição vigente da Jornada.

§ 3º A inscrição não garante a participação automática na categoria Embaixador, estando sua efetivação sujeita à validação e homologação pela equipe da Jovens Gênios, conforme os critérios estabelecidos neste Regulamento.

§ 4º Cada escola poderá contar com até **3 embaixadores**, sendo **1 por segmento**: Fundamental I, Fundamental II e Ensino Médio (caso a escola possua o segmento). A participação dos embaixadores deverá ser previamente **aprovada pela direção da escola**. A pontuação será atribuída de acordo com o **nível de engajamento das respectivas turmas** na Gamificação.

Art. 7º – Da Exclusividade

I - Cada participante poderá concorrer em apenas uma categoria.

II - É vedada a participação simultânea como Professor e Embaixador.

Art. 8º – Da Adimplência

O recebimento da premiação principal entregue durante o evento nacional da Jovens Gênios, estará condicionado à manutenção do vínculo comercial entre a instituição de ensino e a Jovens Gênios, bem como à sua regularidade financeira.

§ 1º O participante classificado como vencedor somente fará jus ao recebimento da premiação caso a escola, rede de ensino, município ou outra instituição à qual esteja vinculado permaneça como cliente ativo da Jovens Gênios durante o ano da competição (**2026**) e no ano subsequente (**2027**), período em que ocorrerá o evento nacional de premiação.

§ 2º Além da manutenção do vínculo comercial, a instituição deverá estar **adimplente** perante a Jovens Gênios na data da apuração do resultado e na data da realização da cerimônia de premiação, não podendo possuir pendências financeiras que impeçam a regularidade da relação contratual.

§ 3º Caso a instituição deixe de ser cliente da Jovens Gênios ou apresente situação de inadimplência durante os períodos previstos nos §§ 1º e 2º, o participante perderá o direito ao recebimento da premiação, ainda que tenha sido regularmente classificado entre os vencedores da Jornada, sem que isso gere qualquer direito à indenização, compensação ou substituição do prêmio.

§ 4º Caso a escola, rede de ensino, município ou outra instituição à qual o participante esteja vinculado apresente pendências financeiras perante a Jovens Gênios na data da divulgação oficial dos vencedores, será concedido o prazo de **30 (trinta) dias corridos**, contados da referida divulgação, para a regularização integral da inadimplência.

§ 5º Decorrido o prazo previsto no § 4º sem a devida regularização, o participante perderá automaticamente o direito ao recebimento da premiação, independentemente de sua classificação na Jornada, sem que lhe seja devida qualquer indenização, compensação ou substituição do prêmio.

CAPÍTULO III

FUNCIONAMENTO DA GAMIFICAÇÃO

Art. 9º – Dos Princípios da Gamificação

A Jornada dos Educadores Jovens Gênios foi estruturada para incentivar o uso pedagógico qualificado da plataforma, valorizando não apenas o volume de criação de atividades, mas, principalmente, o engajamento efetivo dos estudantes.

§ 1º A simples criação de atividades, avaliações ou demais recursos da plataforma não gera pontuação automática.

§ 2º A concessão de pontos está condicionada ao atendimento dos critérios de validação e ao nível de participação dos estudantes, conforme as regras estabelecidas neste Regulamento.

§ 3º A gamificação tem como finalidade estimular práticas pedagógicas consistentes, promovendo a utilização contínua da plataforma e o impacto positivo no processo de ensino e aprendizagem.

Art. 10º – Da Validação das Atividades e Avaliações

Serão consideradas válidas para fins de pontuação apenas as atividades e avaliações que:

- I – forem criadas durante o período oficial da Jornada;
- II – atenderem aos requisitos mínimos estabelecidos neste Regulamento para cada modalidade;
- III – alcançarem a pontuação mínima prevista na primeira faixa de engajamento.

As atividades e avaliações que não atenderem aos critérios deste artigo não serão contabilizadas para fins de pontuação.

Art. 11º – Da Pontuação

A pontuação das atividades e avaliações somente será contabilizada caso o professor alcance, no mínimo, 50% de engajamento na respectiva atividade.

Caso contrário, a atividade ou avaliação não será considerada para fins da competição.

§ 1º Para fins deste Regulamento, será considerado aluno ativo (ou engajado) aquele que responder à atividade ou avaliação disponibilizada na plataforma.

A pontuação será aplicada às modalidades Tarefa, Desafio, Campeonato, Prova Genial e Raio-X, de acordo com a tabela abaixo:

Percentual de estudantes ativos	Pontuação
50% a 69%	+ 10 pontos
70% a 89%	+ 15 pontos
90% a 100%	+ 20 pontos

§ 3º A pontuação por engajamento será concedida uma única vez para cada atividade ou avaliação, de acordo com o percentual de alunos ativos apurado pela plataforma Jovens Gênios. Os pontos serão creditados ao professor somente após o encerramento da respectiva atividade ou avaliação.

§ 4º Para que a atividade seja contabilizada, é necessário que ela tenha um número igual ou superior a 70% dos alunos inscritos na turma.

Art. 12º – Da Limitação de Criação de Atividades e Avaliações

Com o objetivo de garantir a equidade entre os participantes, será considerado, para fins de pontuação na competição, o limite máximo de **300 (trezentas) atividades e/ou avaliações** criadas durante todo o período da Jornada.

O participante poderá distribuir a criação de atividades e avaliações da forma que considerar mais adequada, não sendo obrigatória a observância de uma quantidade diária. O limite estabelecido refere-se exclusivamente ao número máximo de atividades e avaliações que poderão ser consideradas para fins de pontuação.

A pontuação máxima que poderá ser obtida durante toda a Jornada para PROFESSORES é de **6.000 (seis mil) pontos**.

Art. 13º – Das Atividades Excluídas e Reabertas

Não serão consideradas para fins de pontuação na Jornada dos Educadores as atividades ou avaliações que, após não atingirem a faixa mínima de engajamento, forem excluídas pelo(a) educador(a) e posteriormente reabertas com a finalidade de obter nova contabilização de pontos.

§1º As atividades e avaliações enquadradas na situação descritas não gerarão pontuação para a gamificação, ainda que venham a atingir os critérios de engajamento após sua reabertura.

§2º A Jovens Gênios poderá desconsiderar, a qualquer tempo, atividades ou avaliações que identifique terem sido excluídas e posteriormente reabertas ou recriadas com o objetivo de contornar as regras da Jornada dos Educadores, preservando a isonomia e a integridade da competição.

CAPÍTULO IV

CLASSIFICAÇÃO

Art. 14º – Da Premiação Nacional

A Premiação Nacional da Jornada dos Educadores Jovens Gênios reconhecerá os participantes com melhor desempenho geral em cada categoria, observadas as condições previstas neste Regulamento.

Art. 15º – Das Condições para Recebimento da Premiação Final

I – O professor ou embaixador vencedor deverá atender a todos os requisitos de elegibilidade e às condições previstas neste Regulamento para fazer jus à premiação.

II – O recebimento da premiação está condicionado à manutenção do vínculo ativo entre a escola, rede de ensino ou município e a Jovens Gênios, bem como à regularidade financeira da instituição nos anos de 2026 e 2027.

III – O comparecimento à Premiação Nacional e o recebimento do prêmio dependerão da confirmação da participação pelo vencedor e do cumprimento dos procedimentos e prazos estabelecidos pela Jovens Gênios.

IV – A escola, rede de ensino ou município deverá manter vínculo contratual ativo com a Jovens Gênios durante os anos de 2026 e 2027 e estar adimplente, tendo até 30 dias para regularizar sua situação em caso de inadimplência.

V – A Jovens Gênios custeará integralmente o transporte, a hospedagem e os deslocamentos de ida e volta do(a) Professor(a) e/ou Embaixador(a) vencedor(a) para participação na Premiação Nacional. A participação de outros representantes da escola ou da instituição poderá ser autorizada exclusivamente a critério da Jovens Gênios, não constituindo direito dos participantes ou de suas respectivas

instituições.

Art. 16º – Dos Prêmios por Colocação

Categoria Professor

1º lugar geral: 01 (uma) viagem de cruzeiro, a ser definida pela Jovens Gênios, ou 01 (um) iPhone (superior ao 15 e disponível à época da premiação e será combinado previamente com o vencedor por definição da Jovens Gênios)

2º lugar geral: 01 (um) notebook ou 01 (um) PlayStation 5;

3º lugar geral: 01 (uma) televisão de 55" ou 01 (um) tablet;

4º lugar geral: 01 (um) Kindle ou 01 (um) smartwatch;

5º lugar geral: 01 (um) fone de ouvido ou 01 (uma) caixa de som portátil.

Categoria Embaixador

1º lugar geral: 01 (uma) viagem de cruzeiro, a ser definida pela Jovens Gênios, ou 01 (um) iPhone (superior ao 15 e disponível à época da premiação e será combinado previamente com o vencedor por definição da Jovens Gênios);

2º lugar geral: 01 (um) notebook ou 01 (um) PlayStation 5;

3º lugar geral: 01 (uma) televisão de 55" ou 01 (um) tablet.

§ 1º A equipe educacional da Jovens Gênios entrará em contato com os vencedores com antecedência mínima de 90 (noventa) dias da Premiação Nacional para que seja realizada a escolha do prêmio dentre as opções disponíveis para sua respectiva colocação.

§ 2º Os prêmios estão sujeitos à disponibilidade de mercado no momento da aquisição. Caso o item escolhido tenha sido descontinuado ou não esteja disponível para compra, a Jovens Gênios poderá substituí-lo por outro de características e valor equivalentes ou superiores e o time educacional fará contato previamente com o professor ou embaixador vencedor informando.

Art. 17º – Critérios de Desempate

Em caso de empate na pontuação geral entre Professores, a classificação será definida, sucessivamente, pelos seguintes critérios:

- I - maior percentual de engajamento alcançado (alunos ativos);
- II - maior média de questões por atividade ou avaliação criada;
- III - maior média de tempo de estudo por atividade ou avaliação;
- IV - melhor desempenho médio dos estudantes nas atividades ou avaliações;
- V - tempo que o educador alcançou a determinada pontuação;

* **Nota:** persistindo o empate, caberá à comissão organizadora da Jovens Gênios deliberar sobre o desempate, mediante análise do histórico de utilização da plataforma e dos critérios da Jornada.

CAPÍTULO V

CLUBE DE RECOMPENSAS JOVENS GÊNIOS 2026

Art. 18º - Recompensas

Os educadores inscritos nas categorias Professor e Embaixador participarão do Clube de Recompensas Jovens Gênios 2026, programa oficial de recompensas da Jornada dos Educadores, por meio do qual poderão utilizar a pontuação acumulada para desbloquear benefícios, observadas as regras previstas neste Regulamento.

§ 1º O acesso ao Clube de Recompensas será disponibilizado pela Jovens Gênios em ambiente digital próprio, contendo todas as recompensas disponíveis durante a Jornada.

§ 2º A Jovens Gênios disponibilizará um tutorial contendo todas as orientações para acesso e utilização da plataforma.

§ 3º As categorias de Professores e Embaixadores possuem sistemas de pontuação independentes, com critérios próprios de atribuição de pontos, metas e mecânicas de participação, conforme estabelecido neste Regulamento, não sendo possível a equiparação ou comparação direta entre as pontuações das respectivas categorias.

§ 4º Os resgates de brindes da **Jornada dos Educadores** terão início em **24 de agosto de 2026** e serão realizados exclusivamente por meio do **Clube Jovens Gênios**. A partir dessa

data, os educadores poderão acessar o Clube para consultar os brindes disponíveis e realizar seus resgates de acordo com a pontuação acumulada.

Art. 19º – As recompensas do Clube Jovens Gênios serão organizadas em três categorias:

I – Recompensas Básicas: as premiações serão compostas por brindes oficiais da coleção Jovens Gênios, disponibilizados para resgate conforme a pontuação exigida e a disponibilidade de estoque. As categorias de Professores e Embaixadores possuirão sistemas de pontuação próprios, observadas as regras específicas previstas neste Regulamento para cada uma delas.

II – Recompensas Plus: as recompensas serão disponibilizadas de forma progressiva ao longo da Jornada dos Educadores 2026. A Jovens Gênios poderá, a seu exclusivo critério, incluir novas recompensas mensalmente, durante os meses de agosto, setembro, outubro e até 13 de novembro de 2026. As recompensas poderão incluir experiências exclusivas, formações, materiais educacionais, acessos exclusivos, benefícios institucionais e outras iniciativas de reconhecimento, conforme disponibilidade e critérios definidos pela organização.

III – Recompensas Premium: destinadas aos participantes que alcançarem os critérios estabelecidos pela organização, podendo contemplar, entre outros benefícios, o Passaporte para participação na Premiação Nacional da Jornada dos Educadores, conforme as condições previstas neste Regulamento.

Tabela de Pontuação para Resgate de Recompensas para categoria de PROFESSORES

Categoria	Brindes	Pontuação
Básico	Itens da coleção Jovens Gênios, certificações exclusivas e materiais institucionais (seleção realizada pelo participante no Clube de Recompensas, conforme pontuação e disponibilidade de estoque).	A partir de 200 pontos
Plus	Experiências exclusivas, formações, materiais educacionais, acessos exclusivos e outros benefícios institucionais (seleção realizada pelo participante no Clube de Recompensas, conforme disponibilidade e regras específicas de	A partir de 2.000 pontos

	cada recompensa).	
Premium	Experiências institucionais exclusivas, incluindo o Passaporte para participação na Premiação Nacional, acesso a eventos, reconhecimentos especiais e outras experiências disponibilizadas pela Jovens Gênios, conforme disponibilidade e regulamento de cada recompensa.	A partir de 5.000 pontos

* Cada recompensa disponível no Clube de Recompensas possuirá uma pontuação específica para resgate. Os itens da categoria Básico estarão disponíveis a partir de 200 pontos, os da categoria Plus a partir de 2.000 pontos e os da categoria Premium a partir de 5.000 pontos, observadas a disponibilidade de estoque, as regras específicas de cada recompensa e as disposições deste Regulamento.

** As recompensas disponibilizadas no Clube de Recompensas possuem caráter exclusivamente educacional, institucional e de reconhecimento, não constituindo remuneração, vantagem pecuniária ou benefício financeiro, sendo concedidas em conformidade com a legislação aplicável e as normas internas das instituições participantes.

Tabela de Pontuação para Resgate de Recompensas para categoria de EMBAIXADORES

Categoria	Brindes	Pontuação
Básico	Itens da coleção Jovens Gênios, certificações exclusivas e materiais institucionais (seleção realizada pelo participante no Clube de Recompensas, conforme pontuação e disponibilidade de estoque).	A partir de 200 pontos
Plus	Experiências exclusivas, formações, materiais educacionais, acessos exclusivos e outros benefícios institucionais (seleção realizada pelo participante no Clube de Recompensas, conforme disponibilidade e regras específicas de cada recompensa).	A partir de 450 pontos
Premium	Experiências institucionais exclusivas, incluindo o Passaporte para participação na Premiação Nacional, acesso a eventos, reconhecimentos especiais e outras experiências disponibilizadas pela Jovens Gênios, conforme disponibilidade e	A partir de 1.500 pontos

	regulamento de cada recompensa.	
--	---------------------------------	--

* Cada recompensa disponível no Clube de Recompensas possuirá uma pontuação específica para resgate. Os itens da categoria Básico estarão disponíveis a partir de 200 pontos, os da categoria Plus a partir de 450 pontos e os da categoria Premium a partir de 1.500 pontos, observadas a disponibilidade de estoque, as regras específicas de cada recompensa e as disposições deste Regulamento.

** As recompensas disponibilizadas no Clube de Recompensas possuem caráter exclusivamente educacional, institucional e de reconhecimento, não constituindo remuneração, vantagem pecuniária ou benefício financeiro, sendo concedidas em conformidade com a legislação aplicável e as normas internas das instituições participantes.

Art. 20º – Os brindes disponíveis para resgate serão apresentados exclusivamente no **Clube Jovens Gênios**, plataforma oficial destinada à troca de pontos pelos participantes.

§ 1º A disponibilidade das recompensas está condicionada ao estoque definido pela Jovens Gênios. Caso uma recompensa esteja indisponível no momento do resgate, o participante poderá aguardar eventual reposição do estoque, a qual poderá não ocorrer, ou optar por outra recompensa disponível. A Jovens Gênios poderá incluir novas recompensas no Clube de Recompensas durante o período da Jornada, conforme seus critérios internos.

§ 2º A Jovens Gênios poderá, a seu exclusivo critério, realizar a reposição de estoque de determinadas recompensas, não havendo garantia de reposição de qualquer item esgotado.

§ 3º Após a confirmação do resgate no Clube Jovens Gênios, as recompensas físicas serão enviadas pela Jovens Gênios ao endereço da escola ou da Secretaria de Educação cadastrada. As recompensas digitais e demais benefícios não físicos serão disponibilizados ao participante por meio do e-mail cadastrado no momento da inscrição ou outro canal oficialmente indicado pela Jovens Gênios, observados os prazos aplicáveis.

§ 4º As imagens das recompensas da coleção Jovens Gênios divulgadas em materiais promocionais, regulamentos, campanhas ou no Clube Jovens Gênios

possuem caráter meramente ilustrativo. As características das recompensas, incluindo cor, modelo, acabamento, tamanho e demais especificações, poderão sofrer variações em razão da disponibilidade de fabricação ou de estoque, sem que isso caracterize alteração da recompensa ou gere qualquer direito à substituição ou indenização.

§ 5º A Jovens Gênios poderá retirar, substituir ou incluir recompensas ao longo da campanha sem necessidade de alteração deste Regulamento, desde que preservada a categoria da recompensa.

§ 6º Os brindes da categoria **Básico** serão enviados em até **60 (sessenta) dias corridos** após a confirmação do resgate, podendo ser entregues em prazo inferior, conforme a disponibilidade logística.

Os resgates dos brindes das categorias **Plus** e **Premium** poderão ser realizados normalmente durante a campanha. No entanto, a entrega desses itens será realizada após o período eleitoral, em conformidade com a legislação eleitoral vigente.

§ 7º Os brindes das categorias Plus e Premium terão dois tipos de resgate: um para Embaixadores e um para Professores. A disponibilidade de cada brinde para sua respectiva categoria estará indicada no catálogo. Não serão aprovadas solicitações de brindes destinadas a uma categoria diferente daquela em que o participante está cadastrado. Ou seja, brindes disponíveis para Embaixadores não poderão ser resgatados por Professores, e vice-versa.

§ 8º Os participantes que resgatarem o Passaporte para a Premiação Nacional e posteriormente forem vencedores da competição poderão manter o resgate realizado e utilizar o Passaporte para levar um acompanhante, uma vez que sua participação no evento já estará garantida em razão da vitória na competição.

§ 9º O Cartão Fidelidade é válido tanto para Professores quanto para Embaixadores, porém cada categoria possui um sistema de pontuação específico.

Por isso, é importante que o participante fique atento às regras indicadas no título e na descrição de cada recompensa, verificando se o resgate está disponível para sua categoria ou se é exclusivo para uma categoria específica.

Caso o resgate seja realizado de forma incorreta, o time interno da Jovens Gênios realizará a análise e poderá reprovar a solicitação, seguindo as regras e critérios definidos para cada categoria.

Atenção: antes de realizar qualquer resgate, confira a categoria indicada na recompensa e certifique-se de que ela corresponde ao seu perfil de participante.

Art. 21º – Resgate não acumulatório

O resgate de recompensas no Clube Jovens Gênios implicará a dedução da pontuação correspondente ao valor da recompensa resgatada, permanecendo disponível apenas o saldo remanescente para futuros resgates.

§ 1º. Exemplo: caso o participante possua 1.000 (mil) pontos e realize o resgate de uma recompensa no valor de 800 (oitocentos) pontos, permanecerá com saldo de 200 (duzentos) pontos no Clube de Recompensas.

§ 2º. A dedução da pontuação para fins de resgate não altera, reduz ou interfere na pontuação geral obtida pelo participante na Jornada dos Educadores 2026, a qual permanecerá íntegra para fins de classificação e definição dos vencedores da competição.

Art. 22º – Limitações de quantidade

As recompensas disponibilizadas no Clube Jovens Gênios poderão possuir quantidades limitadas, conforme definição da organização. O resgate estará condicionado à disponibilidade de estoque no momento da solicitação, sendo atendido por ordem de resgate. A Jovens Gênios não possui obrigação de realizar a reposição de itens esgotados, podendo, a seu exclusivo critério, disponibilizar novas recompensas ou promover eventual recomposição de estoque durante o período da Jornada.

Art. 23º – Parceiros JG

A Jornada dos Educadores é uma iniciativa da Jovens Gênios, idealizada e promovida pela própria organização. Dessa forma, os brindes disponibilizados aos professores e

embaixadores ao longo da campanha e que integram essa iniciativa são desenvolvidos sob a identidade visual institucional da Jovens Gênios.

A Jovens Gênios reconhece que parte dos participantes está vinculada a parceiros que possuem identidade visual própria. No entanto, considerando que a Jornada dos Educadores é uma campanha institucional da Jovens Gênios, os brindes do Clube Jovens Gênios representam a identidade oficial da iniciativa e, por essa razão, são fornecidos com a marca originária.

CAPÍTULO VII

SELO DE COMPROMISSO COM A EDUCAÇÃO

Art. 24º – Do Selo de Compromisso com a Educação

O Selo de Compromisso com a Educação é um reconhecimento institucional destinado exclusivamente às Secretarias Municipais e Estaduais de Educação participantes da Jornada dos Educadores 2026, com o objetivo de valorizar as redes de ensino que promovem o engajamento de seus educadores na utilização da plataforma Jovens Gênios.

Art. 25º – Dos Critérios de Concessão

O reconhecimento será concedido com base no percentual de engajamento da rede de ensino durante o período oficial da Jornada dos Educadores 2026, conforme metodologia de cálculo definida pela Jovens Gênios.

As Secretarias poderão ser reconhecidas nos seguintes níveis:

Categoria	Percentual de Engajamento
Selo Compromisso (bronze)	60,0% a 69,9%
Selo Evolução (prata)	70,0% a 79,9%
Selo Excelência (ouro)	80,0% a 89,9%
Selo Referência (diamante)	90,0% a 100%

Art. 26º – Da Natureza do Reconhecimento

O Selo de Compromisso com a Educação **não possui caráter competitivo** entre as Secretarias participantes.

Todas as Secretarias que atingirem os percentuais mínimos previstos neste Capítulo receberão o reconhecimento correspondente ao nível alcançado, independentemente do desempenho das demais redes participantes.

Art. 27º – Da Premiação

As Secretarias contempladas **receberão uma placa ou troféu oficial correspondente ao nível de reconhecimento obtido** correspondente ao nível de reconhecimento obtido, como forma de valorizar o compromisso institucional com o fortalecimento da educação por meio da tecnologia e da inovação.

Art. 28º – Da Cerimônia de Entrega

A entrega das placas ou troféus ocorrerá, preferencialmente, durante a **Premiação Nacional da Jornada dos Educadores 2027**, realizada no **Rio de Janeiro**.

A Jovens Gênios realizará convite formal, com antecedência mínima de **30 (trinta) dias** da data do evento, aos representantes da Secretaria de Educação para participação na cerimônia.

§1º O(a) Secretário(a) de Educação será considerado(a) representante oficial da rede e será convidado(a) para a cerimônia.

§2º A critério exclusivo da Jovens Gênios, outros representantes da Secretaria poderão ser convidados para compor a delegação oficial da rede de ensino.

Art. 29º – Da Divulgação do Reconhecimento

O convite para participação na cerimônia **não informará previamente o nível de reconhecimento alcançado** pela Secretaria.

O nível correspondente (**Bronze, Prata, Ouro ou Diamante**) será revelado exclusivamente durante a cerimônia oficial de premiação, no momento da entrega da placa ou troféu.

Art. 30º – Das Disposições Gerais

A concessão do Selo de Compromisso com a Educação constitui reconhecimento institucional pelo engajamento da rede de ensino na Jornada dos Educadores 2026, não gerando qualquer premiação financeira, classificação competitiva ou benefício de natureza patrimonial.

A Jovens Gênios poderá divulgar, em seus canais institucionais, as Secretarias reconhecidas e seus respectivos níveis de certificação, após a realização da cerimônia oficial de premiação.

CAPÍTULO VIII

CATEGORIA LIDERANÇA EDUCACIONAL (DIRETORES)

Com o objetivo de reconhecer a atuação dos Diretores Escolares no incentivo e fortalecimento da participação de suas instituições na Jornada dos Educadores 2026, a Jovens Gênios concederá o Prêmio Liderança Educacional 2026.

Art.31º – Serão premiados:

- I** – o Diretor da escola do Professor classificado em 1º lugar no Ranking Nacional;
- II** – o Diretor da escola do Professor classificado em 2º lugar no Ranking Nacional;
- III** – o Diretor da escola do Embaixador classificado em 1º lugar no Ranking Nacional;
- IV** – o Diretor da escola do Embaixador classificado em 2º lugar no Ranking Nacional.

§ 1º. A premiação será realizada durante o Evento Nacional da Jovens Gênios de 2027, referente à edição de 2026.

§ 2º. Caso haja repetição da mesma instituição de ensino entre os contemplados, o Diretor será premiado apenas uma vez, sendo considerado o próximo participante melhor classificado na respectiva categoria, até que sejam premiados Diretores de quatro escolas distintas.

CAPÍTULO IX

PENALIDADES

Art. 32º – Da Conduta dos Participantes

A Jovens Gênios poderá aplicar penalidades aos participantes que descumprirem as regras deste Regulamento ou praticarem condutas que comprometam a ética, a transparência, a igualdade entre os participantes ou a integridade da Jornada dos Educadores, incluindo fraude, tentativa de manipulação de resultados, obtenção de vantagem indevida ou uso inadequado da plataforma. As penalidades poderão incluir a desconsideração de pontuação, o cancelamento de recompensas ou a desclassificação do participante, conforme a gravidade da conduta, após análise da organização.

Art. 33º – Das Infrações

Constituem infrações passíveis de penalidade, entre outras:

- I – desrespeito ou tratamento inadequado a colaboradores, parceiros ou representantes da Jovens Gênios;
- II – tentativa de fraude, manipulação de resultados ou qualquer conduta que comprometa a lisura da competição;
- III – utilização de meios indevidos para obtenção de vantagens ou pontuação.

Art. 34º – Das Penalidades

As infrações poderão acarretar, conforme a gravidade do caso e a critério da Jovens Gênios:

- I – perda de estrelas e/ou pontuação;
- II – suspensão temporária da participação;
- III – desclassificação da Jornada dos Educadores.

Art. 35º – Da Conduta nos Canais de Atendimento

Os participantes deverão utilizar os canais de atendimento exclusivamente para as finalidades relacionadas ao suporte da plataforma, mantendo conduta respeitosa e compatível com os princípios deste Regulamento.

§ 1º. Condutas consideradas graves, incluindo linguagem ofensiva, ameaças, assédio, uso inadequado dos canais de atendimento ou qualquer comportamento incompatível com as diretrizes da Jovens Gênios, poderão ser auditadas e resultar na aplicação das penalidades previstas neste Regulamento.

§ 2º. A escola ou Secretaria de Educação poderá ser formalmente comunicada sobre a ocorrência.

§ 3º. O histórico de conduta do participante poderá ser considerado como critério de desempate ou fundamentar a aplicação de medidas disciplinares, conforme análise da Jovens Gênios.

CAPÍTULO X

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 36º – Atualização da Pontuação

A pontuação dos participantes será atualizada periodicamente, de acordo com o processamento das atividades realizadas na plataforma Jovens Gênios.

§1º A pontuação somente será contabilizada após o **encerramento da atividade**, momento em que serão consolidados os dados de engajamento e desempenho dos estudantes.

§2º Após o encerramento da atividade e a consolidação das informações, os pontos serão creditados automaticamente na conta do(a) educador(a), não sendo possível a contabilização de atividades ainda em andamento.

Art. 37º – Divulgação dos Resultados

O resultado final da Jornada dos Educadores 2026 será divulgado em até 2 (duas) semanas após o encerramento da competição, previsto para o dia 13 de novembro de 2026, podendo ocorrer até 30 de novembro de 2026.

Art. 38º – Transparência

A Jovens Gênios compromete-se a conduzir a Jornada dos Educadores 2026 com transparência, observando os critérios estabelecidos neste Regulamento. Sempre que necessário, poderá realizar auditorias, validações e verificações dos resultados, garantindo a lisura da competição.

Art. 39º – Casos Omissos

Os casos omissos e as situações não previstas neste Regulamento serão analisados e decididos internamente pela Jovens Gênios, cuja decisão será soberana e definitiva.

Art. 40º – Ajustes Operacionais

A Jovens Gênios poderá promover alterações neste Regulamento, bem como realizar ajustes operacionais necessários ao bom andamento da Jornada dos Educadores 2026, comprometendo-se a divulgar previamente as modificações sempre que possível.

Art. 41º – Intransferibilidade das Premiações

As premiações concedidas no âmbito da Jornada dos Educadores 2026 são pessoais, individuais e intransferíveis, não sendo permitida sua cessão, venda ou permuta.

Art. 42º – Aceitação do Regulamento

A participação na Jornada dos Educadores 2026 implica a leitura, compreensão e aceitação integral de todas as disposições previstas neste Regulamento.