



Profa. Bárbara Ribeiro
E.M. Edith Assis Costa
Sabará - MG

Comunidade
de Educadores



Editais 2023

Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa





Comunidade de Educadores STEAM – Coorte 2023

Edital do programa

1. Sobre a Comunidade de Educadores Liga STEAM

A Comunidade de Educadores Liga STEAM, lançada em 2022 pela Fundação ArcelorMittal, conta, na edição 2023, com a parceria da Fundação Banco do Brasil. A Comunidade de Educadores Liga STEAM insere-se em uma forte aliança estratégica entre essas duas organizações a favor da educação brasileira e está baseado na abordagem que integra as áreas dos ensinamentos de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Além da Comunidade de Educadores Liga STEAM, a estratégia contempla outras iniciativas, como a formação em STEAM para todos os educadores da rede pública de 12 municípios e o Prêmio Liga STEAM para educadores das redes públicas de todos os estados brasileiros.

A estratégia é o fruto de uma aliança multisetorial integrada também pela AVSI Brasil, responsável pela gestão técnica da iniciativa, e a Tríade Educacional responsável técnica pela ideiação, pelo desenvolvimento e pela implementação da proposta metodológica.

A ArcelorMittal, líder mundial na produção de aço, tem como propósito construir aços inteligentes para um mundo melhor e possui uma estratégia de sustentabilidade baseada nas 10 Diretrizes do Desenvolvimento Sustentável (DDS), estabelecidas a partir dos 17 Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), das quais destaca-se o compromisso com a formação de cientistas e engenheiros talentosos para o amanhã.

Alinhada ao propósito do negócio, a Fundação ArcelorMittal busca transformar a vida das pessoas de forma coletiva e participativa, compartilhando conhecimento e inovação, contribuindo para a inclusão e para a formação de cidadãos. A fim de potencializar o impacto das iniciativas, atua com 3 eixos prioritários: educação, cultura e esporte.

Na área da educação, a **Fundação ArcelorMittal** investe na formação de talentos nas áreas STEAM, pois acredita que, ao promover o acesso à tecnologia e à inovação, contribui para o desenvolvimento integral da criança e do jovem e para o exercício da cidadania. Além disso, busca estar alinhada aos desafios da sociedade atual, associando-se à necessidade urgente da economia global de integrar diferentes áreas do conhecimento para lidar com questões complexas da realidade, sejam elas de natureza social, ambiental ou econômica.

A **Fundação BB** foi instituída pelo Banco do Brasil há quase quatro décadas, em 1985, para contribuir com a transformação social dos brasileiros e com o desenvolvimento sustentável do país. É a principal instituição gestora dos projetos socioambientais apoiados por meio do Investimento Social Privado – ISP do BB e de parceiros, declarada o coração social do Banco do Brasil. Nos últimos 10 anos, foram investidos R\$ 2,6 bilhões em 10 mil iniciativas que impactaram positivamente a vida de 6,6 milhões de pessoas. Os eixos de atuação são: Tecnologia Social (eixo transversal), Educação para o Futuro, Meio ambiente e Renda, Saúde e Bem-estar, Ajuda Humanitária e Voluntariado.

A **Associação Voluntários para o Serviço Internacional – AVSI Brasil** é uma organização brasileira, sem fins lucrativos, constituída em 2007, para contribuir na melhoria das condições de vida de pessoas que vivem em situações de vulnerabilidade ou emergência humanitária. É uma organização local vinculada ao contexto internacional por meio da parceria com a Fundação AVSI, ONG de origem italiana que atua em 39 países, presente no Brasil desde a década de 1980 e que estimulou a criação da AVSI Brasil. A missão da AVSI é tornar as pessoas protagonistas do próprio desenvolvimento, da sua família e comunidade, por meio de projetos sociais em contextos de vulnerabilidade ou emergência humanitária.

A **Triade Educacional** é referência na formação docente e na produção de materiais relacionados à educação inovadora, envolvendo temáticas como Metodologias Ativas, Ensino Híbrido e STEAM. Seus diretores, Lilian Bacich e Leandro Holanda, são autores de materiais que são bases de propostas de formação nessas temáticas pelo país e têm impactado milhares de educadores e centenas de instituições de ensino nos últimos 10 anos. É o parceiro técnico responsável pela ideação, implementação e formação dos educadores envolvidos com a Liga STEAM, considerando as ações em redes públicas, o Prêmio Liga STEAM e a Comunidade de Educadores Liga STEAM, objeto deste edital.

A **Liga STEAM** é um programa que consiste na realização de ações como a formação de professores, as iniciativas de promoção à tecnologia e a inovação com crianças e jovens, além de eventos para a divulgação do tema no Brasil. Iniciado em 2022, esse programa visa ainda promover estudos com base em práticas que desenvolvam os conteúdos curriculares e competências como a comunicação, a criatividade, o pensamento científico e a colaboração. Essas são necessidades latentes da educação básica que estão em pleno processo de implementação dos novos currículos desenvolvidos à luz da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para as etapas do Ensino Fundamental e Médio.



2. Justificativa

A abordagem STEAM (sigla em inglês para Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), em comparação a outros movimentos educacionais, é recente no Brasil e busca estimular práticas para que alunos desenvolvam soluções criativas para as mais variadas questões da vida cotidiana. São apenas cinco letras que formam um acrônimo cheio de significados voltados à inovação na educação.

Inúmeras são as representações e significados destinados a definir STEAM. Entretanto, pesquisadores do movimento STEAM¹ afirmam que não existe uma definição específica além da composição do acrônimo e que o sentido de STEAM pode ter diversas interpretações. Entre elas, algumas características são inerentes ao movimento, como:

- A interdisciplinaridade e a autonomia do aluno;
- A busca por conectar diversas áreas do conhecimento para desenvolver uma aprendizagem integral, capaz de trabalhar competências, como a criatividade e a colaboração;
- A intenção de despertar habilidades que resultem na produção de novos conhecimentos e tecnologias de forma inovadora e reflexiva.

O objetivo do Programa Liga STEAM de fomentar a formação para a educação nesta abordagem não é apenas o de disseminar o interesse dos estudantes para as áreas que compõem o acrônimo, mas formar cidadãos críticos e preparados para lidar com um mundo conectado, enfrentando desafios complexos, onde a tecnologia digital pode ter um papel fundamental quando apropriada adequadamente.

Uma das iniciativas da Liga STEAM é a formação de uma Comunidade de Educadores referência para a disseminação de estudos e pesquisas e a construção de propostas inovadoras com foco na melhoria da aprendizagem. Ao final, os integrantes da Comunidade de Educadores Liga STEAM recebem uma Certificação de Educador STEAM.

Para alcançar esse objetivo, o programa irá atuar em duas frentes:

1. Formação e acompanhamento de um time de educadores de todos os níveis da educação básica e ensino superior, e todas as regiões do Brasil, para que possam desenvolver seus projetos em instituições e/ou redes públicas e ter um impacto real em suas regiões;
2. Acompanhamento e estímulo à disseminação da educação STEAM em redes públicas a partir da construção de materiais de referência que possam embasar estudos e pesquisas sobre o STEAM na educação brasileira.

Tendo em vista esse propósito, será realizado um processo seletivo para a composição de um grupo de educadores de acordo com as informações disponibilizadas neste edital.

¹ BACICH, L; HOLANDA, L. **STEAM em sala de aula**: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Penso Editora, 2020.

3. Objetivo

Uma das premissas da Comunidade de Educadores Liga STEAM é conectar educadores com boas práticas e oferecer um programa de formação, desenvolvendo um espaço de crescimento pessoal e profissional para que os participantes do programa se tornem referência na temática em sua região e no país. Por meio de encontros mensais de formação e da interação em uma comunidade de aprendizagem, esperamos que esses educadores alcancem todo seu potencial na elaboração de projetos autorais e inovadores e os disseminem, tornando-se porta-vozes da inovação educacional apoiada na implementação da Base Nacional Comum Curricular e potencializada pelas áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática.

O **Educador STEAM** fará parte de um grupo brasileiro qualificado de geração de materiais que se tornarão referência para as práticas pedagógicas de STEAM em sala de aula, recebendo mentoria de especialistas e profissionais da área durante todo esse processo. Este programa culminará em uma certificação de *Educador STEAM* e **os participantes poderão se tornar um profissional de referência para o desenvolvimento da educação STEAM em nosso país.**

3.1 Cronograma

Data	Ação
14/07/2023	Publicação do edital
23/07/2023	Início das inscrições para o processo seletivo
02/08/2023	Live - sessão de dúvidas sobre o processo seletivo
23/08/2023	Encerramento das inscrições
01/09/2023	Divulgação dos selecionados
Entre setembro e dezembro de 2023	Etapa 1 - Programa de formação em Educação STEAM com 25h de dedicação
Entre fevereiro e maio de 2024	Etapa 2 - Sessões de mentoria para implementação dos Projetos STEAM em redes públicas com 20h de dedicação
Junho de 2024	Etapa 3 - Produção de relatos de práticas inspiradoras com 5h de dedicação

4. Público-alvo

A Comunidade de Educadores Liga STEAM oferecerá **50 vagas para educadores de redes públicas e privadas da Educação Básica e do Ensino Superior de diferentes regiões do país** que tenham interesse em inovar suas práticas pedagógicas e que gostariam de impactar redes públicas. **Serão aceitas inscrições de educadores de todas as áreas do conhecimento, da Educação Básica ao Ensino Superior.**

É desejável que os educadores participantes do processo de seleção já tenham tido algum contato com práticas pedagógicas inovadoras, na implementação de metodologias ativas, ou em atividades que explorem a investigação científica, ou, ainda, em práticas que estimulem o pensamento computacional, ou mesmo experiência na implementação de projetos STEAM em redes públicas.

4.1 Expectativas para a atuação do participante

Participação em encontros de formação *on-line*;

Elaboração de artigos e relatos de experiências para a comunicação em publicações internas (*site, blogs* e redes sociais do programa) e externas (congressos científicos nacionais e internacionais);

Interação em uma comunidade de educadores, por meio de fóruns, postagens e compartilhamento de práticas;

Elaboração e implementação de um projeto de impacto para a formação de professores em Educação STEAM em redes públicas de educação básica;

Compartilhamento de publicações em redes sociais para contribuir com a disseminação da importância da Educação STEAM no país;

Ação formativa sobre educação STEAM em redes públicas de educação, de acordo com as frentes do programa Liga STEAM.

Produção de conteúdo de livre acesso e publicação para todos os educadores brasileiros no site www.ligasteam.com.br

5. Inscrições e Etapas do programa

A certificação Educador STEAM será prioritariamente *on-line* e terá a duração de 10 meses, de setembro/2023 a junho/2024. Para receber a certificação de 50 horas, o participante deverá cumprir todos os requisitos do programa.

5.1 Inscrições

As inscrições são gratuitas e devem ser feitas exclusivamente pelo formulário eletrônico, no período de 23 de julho de 2023 até as 23h59 do dia 23 de agosto de 2023.

Serão consideradas somente as inscrições que preencherem todos os dados solicitados no formulário disponibilizado e alinhados ao público-alvo. O preenchimento é obrigatório e as inscrições com informações incompletas ou incorretas implicarão desclassificação automática.

O preenchimento do formulário é a única forma de inscrição para a Comunidade de Educadores Liga STEAM. As inscrições recebidas de outras formas serão automaticamente desclassificadas do processo de seleção.

Toda a comunicação com os(as) inscritos(as) será feita por meio do e-mail cadastrado no formulário no ato da inscrição.

O ato da inscrição pressupõe plena concordância com os termos deste edital.

Somente serão aceitas as inscrições que estiverem com os dados completos e finalizadas dentro do prazo.

Clique aqui para se inscrever

5.1.1 Critérios de seleção

- Análise das respostas do formulário de inscrição;
- Aderência do perfil ao programa Liga STEAM, conforme explicitado no item 4. Público-alvo disponível neste edital.



5.2 Etapas do programa

A certificação dos educadores depende da participação nas três etapas do programa, descritas a seguir, organizadas e desenvolvidas no período de setembro/2023 a junho/2024.

Etapa 1 – Formação

Os inscritos selecionados irão participar de um programa de formação, com propostas síncronas e assíncronas, por meio de encontros *on-line* e de um Ambiente Virtual de Aprendizagem, no qual terão contato com temáticas sobre educação STEAM como a Aprendizagem Baseada em Projetos, a avaliação e a documentação pedagógica para projetos STEAM, a integração de recursos digitais e o desenvolvimento do pensamento computacional, planejamento e implementação de projetos STEAM em escolas de educação básica. A formação terá duração de 25 horas, distribuídas ao longo dos meses de setembro a dezembro de 2023. Ao final desta etapa, os participantes entregarão uma proposta de implementação de Projeto STEAM e um plano de ação para beneficiar a rede pública, que devem ser concretizados no primeiro semestre de 2024.

Etapa 2 – Mentoria

Serão oferecidas 2 sessões de mentoria em grupo para a implementação do Projeto STEAM planejado na etapa 1, visando ao desenvolvimento do plano de ação de multiplicação da temática nas instituições e/ou redes públicas de ensino. Os encontros serão agendados de acordo com a demanda e a disponibilidade dos participantes, entre os meses de fevereiro e maio de 2024.

Etapa 3 – Comunicação

Neste momento, os participantes produzem os relatos de práticas com base nas ações implementadas nas instituições e/ou redes públicas de ensino. Para apoiar a escrita dos relatos, teremos encontros de alinhamento e um calendário de ações a serem desenvolvidas pelos participantes. Os conteúdos produzidos ao longo do programa ficarão disponíveis de forma gratuita para livre acesso à comunidade educacional brasileira, citando a autoria dos trabalhos a serem desenvolvidos, com o objetivo de ampliar e fortalecer a disseminação da abordagem STEAM no Brasil. Os encontros de alinhamento serão realizados entre os meses de abril e junho de 2024.

6. Lei Geral de Proteção de Dados

O Ambiente Virtual de Aprendizagem Liga STEAM (AVA Liga STEAM) é mantido e operado pela Tríade Educacional, que atua na qualidade de controlador dos dados pessoais coletados e está sujeito às disposições da Lei Federal n. 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD). Os dados coletados no AVA Liga STEAM serão utilizados apenas para os propósitos e pelos parceiros descritos neste edital. A Tríade Educacional cuida da proteção dos dados pessoais e, por isso, disponibiliza a política de privacidade² no *site* da plataforma virtual.

Como entrar em contato?

Em caso de dúvidas, os interessados e os inscritos poderão entrar em contato com nosso canal de atendimento do edital pelo e-mail ligasteam@triade.me, durante o processo seletivo e após a publicação deste edital. Toda a comunicação com os inscritos será feita por meio do e-mail cadastrado no formulário no ato da inscrição.

² Para leitura da Política de Privacidade disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Tríade Educacional, acessar: <https://drive.google.com/file/d/1pVMYzClujnkUN7jb3nGCRm8A9MF24huT/view>

Comunidade
de Educadores



Editais 2023

Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa

