

Comunidade de Educadores

L I G A

EDITAL 2024

S T E A M



Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa



1. Apresentação

A Comunidade de Educadores STEAM, lançada em 2022, pela Fundação ArcelorMittal conta, desde a edição 2023, com a parceria da Fundação Banco do Brasil. A Comunidade de Educadores 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 STEAM, a estratégia contempla outras iniciativas, como a formação em STEAM para todos os educadores da rede pública de 12 municípios e o Prêmio Nacional Liga STEAM para educadores das redes públicas de todos os estados brasileiros.

A estratégia é o fruto de uma aliança multissetorial integrada também pela AVSI Brasil, responsável pela gestão técnica da iniciativa, e a Triade Educacional, responsável técnica pela ideação, 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 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, Artes 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.

Uma educação STEAM valoriza a intencionalidade pedagógica na conexão entre as diferentes áreas do conhecimento, buscando desenvolver o protagonismo e a autonomia dos estudantes na construção de conhecimentos por meio da investigação e no desenho de soluções para demandas reais.

3. Objetivo

Nesse contexto, a **Comunidade de Educadores STEAM** tem como principal objetivo conectar educadores com práticas educacionais inovadoras e oferecer um programa de formação em Educação STEAM durante 8 meses, 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.

Assim, os integrantes da **Comunidade de Educadores STEAM 2024** formarão uma comunidade de aprendizagem para a disseminação de estudos, pesquisas e para a implementação de ações formativas para apoiar a elaboração de Projetos STEAM autorais e inovadores na rede pública, apoiando a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao final, os integrantes da Comunidade de Educadores STEAM recebem uma Certificação de Educador STEAM.

Para atingir esse objetivo, será realizado um processo seletivo para a composição de um grupo de 100 educadores de acordo com as informações disponibilizadas neste edital. As ações previstas neste edital seguem o cronograma abaixo.

4. Cronograma

Data	Ação
05/03/24	Publicação do edital e início do processo de seleção
20/03/24	Live - sessão de dúvidas sobre o processo seletivo
05/04/24	Fechamento do formulário de inscrição
22/04/24	Divulgação dos selecionados
Entre Abril e Junho/24	Etapa 1 - Programa de formação em Educação STEAM com 25h de dedicação
Junho e Julho/24	Plantões de acompanhamento do planejamento do plano de ação
15/07/24	Entrega de plano de ação
Agosto e Setembro/24	Etapa 2 - Sessões de mentoria para implementação dos Planos de ação em redes públicas com 20h de dedicação
Outubro/2024	Etapa 3 - Produção de relatos de práticas inspiradoras com 5h de dedicação
Novembro/2024	Encontro de encerramento

5. Público-alvo

A **Comunidade de Educadores STEAM 2024** é destinada a educadores de **redes públicas e privadas da Educação Básica ao Ensino Superior de diferentes regiões do Brasil** 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 e níveis de escolaridade da Educação Básica ao Ensino Superior.**

São características a serem observadas em relação ao público prioritário para este processo seletivo:

5.1 A inscrição poderá ser realizada por educadores de instituições públicas ou privadas da Educação Infantil, do Ensino Fundamental, do Ensino Médio, do EJA, do Ensino Técnico ou do Ensino Superior;

5.2 O(a) candidato(a) deverá estar vinculado a uma instituição de Ensino ou Secretaria de Educação;

5.3 O(a) candidato(a) deverá ter Ensino Superior completo;

5.4 É desejável que o(a) candidato(a) tenha 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 e/ou privadas;

5.5 O(a) candidato(a) deverá ter acesso a um computador (de mesa ou *notebook*) com conexão de internet para participar dos encontros síncronos e acessar o Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Expectativas para a atuação da pessoa selecionada:

- Participação em encontros síncronos de formação *on-line*;
- Elaboração de 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 plano de ação 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 comunidade.ligasteam.net.br/.

6. Processo seletivo

A seleção será realizada com base em uma rubrica para análise das respostas do formulário de inscrição verificando a aderência do(a) candidato(a) para integrar a Comunidade de Educadores STEAM conforme explicitado no item 5. O processo seletivo da **Comunidade de Educadores STEAM 2024** está descrito a seguir:

6.1 Sobre a inscrição

6.1.1 As inscrições são gratuitas e educadores interessados deverão se inscrever exclusivamente pelo formulário eletrônico comunidade.ligasteam.net.br/, no período de 05/03/2024 a 05/04/2024;

6.1.2 Serão consideradas somente as inscrições que preencherem todos os dados solicitados no formulário disponibilizado e alinhadas ao público-alvo;

6.1.3 O preenchimento do formulário de inscrição é obrigatório e respostas com informações incompletas ou incorretas implicarão na automática desclassificação;

6.1.4 O preenchimento do formulário é a única forma de inscrição para a Comunidade de Educadores STEAM 2024, indicado neste edital. As inscrições submetidas por outras vias (*e-mails*, cartas etc.) serão automaticamente desconsideradas no processo de seleção;

6.1.5 Toda a comunicação com as pessoas inscritas será feita por meio do *e-mail* cadastrado no formulário no ato da inscrição;

6.1.6 O ato da inscrição pressupõe plena concordância prévia com os termos deste edital;

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

6.1.8 Em caso de dúvidas, interessados e inscritos poderão entrar em contato pelo *e-mail* ligasteam@triade.me, durante o período de inscrição.

7. Etapas do Programa de Formação

A certificação dos educadores depende da participação em 70% das atividades propostas nas três etapas da **Comunidade de Educadores STEAM 2024**. Para receber a certificação e *badge* (emblema) de Educador STEAM, o participante deverá cumprir todos os requisitos do programa descrito na sequência.

Etapa 1 – Formação: as pessoas selecionadas irão participar de um programa de formação organizado em encontros *on-line* síncronos e propostas assíncronas disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem Liga STEAM (AVA Liga STEAM), por meio do qual terão contato com temáticas sobre educação STEAM como a Aprendizagem Baseada em Projetos, a avaliação, 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.

Por meio dos encontros de formação e da interação em uma comunidade de aprendizagem, espera-se que os educadores do Coorte alcancem todo seu potencial na elaboração de projetos autorais e inovadores e os disseminem na rede pública, 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.

A formação terá duração de 25 horas e ocorrerá ao longo dos meses de abril e junho de 2024. Ao final desta etapa, em julho de 2024, os participantes entregarão um plano de ação para beneficiar a rede pública. Em reconhecimento ao término bem-sucedido desta etapa, as pessoas que enviarem o plano de ação receberão um kit da Liga STEAM.

Cronograma da Etapa 1

Data	Ação
24/04/2024	Encontro de boas-vindas
07/05/2024	Encontro 1
14/05/2024	Encontro 2
21/05/2024	Encontro 3
28/05/2024	Plantão de acompanhamento
11/06/2024	Encontro 4
18/06/2024	Encontro 5
02/07/2024	Plantão de acompanhamento

Etapa 2 - Implementação e Mentoria: Nesta etapa, as pessoas que enviaram o plano de ação deverão implementá-lo na rede pública nos meses de agosto e setembro de 2024. Serão oferecidas duas sessões de mentoria em grupo para apoiar o desenvolvimento do plano de ação no contexto planejado. Os encontros serão agendados de acordo com a demanda e disponibilidade dos participantes.

Cronograma da Etapa 2

Período de realização	Ação
agosto/24	Encontro 1 de mentoria
setembro/24	Encontro 2 de mentoria

Etapa 3 - Comunicação: Nesta etapa, a documentação realizada em todo o processo de planejamento e implementação deverá ser formalizada por meio de um relato de prática. Para apoiar a elaboração do material, teremos encontros de alinhamento e um calendário de ações a serem desenvolvidas pelos participantes. Os encontros de alinhamento serão realizados entre os meses de agosto e setembro de 2024.

Os conteúdos produzidos pelas pessoas participantes da **Comunidade de Educadores STEAM** ao longo do programa ficarão disponíveis de forma gratuita para livre acesso à comunidade educacional brasileira, citando a autoria dos trabalhos desenvolvidos, com o objetivo de ampliar e fortalecer a disseminação da abordagem STEAM no Brasil.

8. Lei Geral de Proteção de Dados

O Ambiente Virtual de Aprendizagem Liga STEAM (AVA Liga STEAM) é mantido e operado pela Triade Educacional, que atua na qualidade de controlador dos dados pessoais utilizados para as etapas descritas neste edital e está sujeito às disposições da Lei Federal n. 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD).

Aviso de Privacidade da Fundação ArcelorMittal: Informamos que podemos realizar o tratamento de alguns de seus dados pessoais, para análise das informações recebidas. Dessa forma, gostaríamos de apresentar desde já o nosso compromisso com a proteção e tratamento seguro destes dados. Frisamos que o tratamento destas informações possui a finalidade de coletar informações para o processo seletivo, bem como informamos que o conteúdo compartilhado será utilizado com cautela e diligência, evitando o desvio de finalidade, conforme determinado pela legislação de proteção de dados.

Comunidade
de Educadores

L

I

G

A

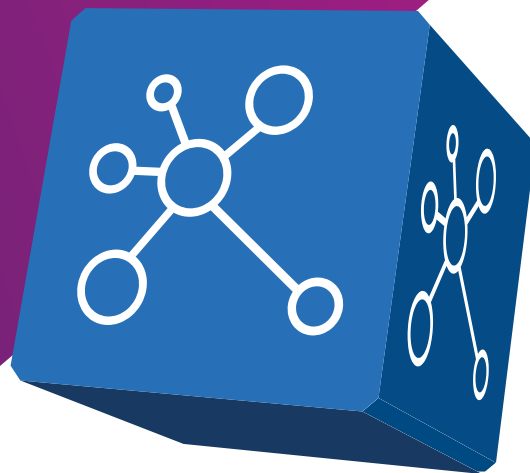
S

T

E

A

M



Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa

