

Parceria:



ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal
Investimento Social



Estratégia para a
educação brasileira

Edital

Programa de Educação STEAM



1. Apresentação da ArcelorMittal

A ArcelorMittal, líder na produção de aço do mundo, 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 formação de cidadãos. Para 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 mais integral da criança e do jovem e o exercício da cidadania. Além disso, busca estar alinhada aos desafios atuais da nossa sociedade, associando 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.

2. Abordagem STEAM

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 o STEAM. Entretanto, pesquisadores do movimento STEAM, afirmam que não existe uma definição específica além da composição do acrônimo e que o STEAM pode ter várias 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 autonomia, a criatividade e a colaboração;
- a intenção de despertar habilidades que resultem na produção de novos conhecimentos e tecnologias de forma criativa e reflexiva.

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

3. O que é a Liga STEAM ?

O programa Liga STEAM, desenvolvido pela Fundação ArcelorMittal, consiste na realização de ações como formação de professores, iniciativas de promoção à tecnologia e inovação com crianças e jovens, além de eventos para a divulgação do tema em nosso país.

Este programa promoverá um estudo com base em práticas que desenvolvam os conteúdos curriculares e competências como a comunicação, a criatividade, o pensamento científico e a colaboração, 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.

O objetivo de fomentar a formação para a educação em STEAM não é apenas para 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 se apropriada adequadamente.

Uma das iniciativas previstas no programa Liga STEAM, consiste na formação de um Coorte de Educadores STEAM para a disseminação de estudos e pesquisas e a construção de propostas inovadoras com foco na melhoria da aprendizagem. Ao final, os integrantes do Coorte receberão uma Certificação de Educadores STEAM pela Fundação ArcelorMittal e Triade Educacional.



Para alcançarmos este 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 todas as regiões do Brasil, para que possam desenvolver seus projetos e ter um impacto real em suas regiões;
2. Acompanhamento e estímulo à disseminação da educação STEAM a partir da construção de materiais de referência que possam embasar estudos e pesquisas sobre o STEAM em nosso país.

Para atingir esses objetivos, será realizado um processo seletivo para a composição de um grupo de educadores de acordo com as informações disponibilizadas neste edital.

4. Por que se tornar um Educador STEAM? (Propósito)

Uma das premissas do programa Liga STEAM é conectar educadores com boas práticas e oferecer um programa de formação durante um ano, 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 ecossistema nacional de geração de materiais que se tornarão referências 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 Educadores STEAM e **os participantes poderão se tornar um educador de referência para o desenvolvimento da educação STEAM em nosso país.**

Os educadores participantes receberão um kit com materiais para utilização no programa em sua prática pedagógica, além de subsídios para a participação em congressos nacionais e internacionais, desde que submeta um trabalho para apresentação. O programa prevê mentoria e suporte para a elaboração destas pesquisas para publicações que impactem o desenvolvimento da educação STEAM em nosso país.

5. Quem pode se inscrever?

O programa Liga STEAM oferecerá **50 vagas para educadores de redes públicas e privadas da educação básica de diferentes regiões do país** que tenham interesse em inovar suas práticas pedagógicas e que gostariam de impactar outros professores a partir de suas próprias experiências. **Serão aceitas inscrições de educadores de todas as áreas do conhecimento e níveis de escolaridade da Educação Básica.**

Espera-se que os educadores participantes do processo de seleção tenham 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.

6. O que se espera do participante?

Participação em encontros de formação mensais 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 de um projeto de impacto para a formação de professores em Educação STEAM na sua comunidade (escola ou rede de ensino);

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

Acompanhamento de formações sobre educação STEAM em redes públicas de educação, de acordo com as frentes do programa Educação STEAM.

7. Quanto tempo dura?

A certificação Educador STEAM será prioritariamente online e terá a duração de 8 meses. Para receber a certificação, o participante deverá cumprir todos os requisitos do programa. Todos os participantes do processo seletivo, selecionados na primeira etapa, receberão um certificado de formação de acordo com as horas empregadas nos encontros síncronos.

8. Como se inscrever?

As inscrições são gratuitas e devem ser feitas exclusivamente pelo formulário eletrônico, [clique aqui para acessá-lo](#), no período **29 de março de 2022 até às 23h59 do dia 18 de abril de 2022**.

Serão consideradas somente as inscrições que preencherem todos os dados solicitados no formulário disponibilizado, [clique aqui para acessá-lo](#). O preenchimento é obrigatório e as inscrições com informações incompletas ou incorretas implicarão na automática desclassificação.

O preenchimento do formulário é a única forma de inscrição neste edital. As inscrições recebidas de outras formas serão automaticamente desclassificadas do processo de seleção.

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

9. Como será feita a seleção?

A seleção será realizada em etapas, ao longo do processo seletivo, com base em uma rubrica para cada etapa/fase e da análise das entregas por meio de uma banca de especialistas em educação STEAM.

10. Quais são as etapas do processo seletivo?

O processo seletivo, para além de apontar os educadores que farão parte do programa, tem um propósito formativo sobre Educação STEAM. Assim, em cada etapa, o participante será estimulado a aprofundar seus conhecimentos sobre Educação STEAM, além de se envolver em experiências de aprendizagem que auxiliarão na formação sobre o tema. Todas as etapas são classificatórias e eliminatórias. Ao final serão selecionados 50 educadores de todos os estados brasileiros.

a. Primeira etapa: Formulário de inscrição

As inscrições dos educadores interessados devem ser realizadas até as 23h59 do dia 18 de abril de 2022 por meio do formulário disponível no link: <https://forms.gle/zb31CaHESYafjSwp9>

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



Critério de seleção da primeira etapa/fase:

- Análise das respostas do formulário de inscrição;
- Aderência do perfil ao programa Liga STEAM, conforme explicitado no item - "Quem pode se inscrever?" disponível neste edital

b. Segunda etapa: Encontro formativo virtual

O participante será orientado ao longo de um encontro síncrono, realizado no dia 27 de abril de 2022, às 20h, on-line, para produzir uma proposta de implementação de STEAM na Educação Básica.

Critério de seleção da segunda etapa/fase:

- Alinhamento à proposta do programa;
- Possibilidade de impacto em sua rede.

11. Quais são as etapas do programa?

A certificação dos educadores depende da participação nos três eixos do programa STEAM, descritos abaixo, organizados e desenvolvidos de forma concomitante no período de maio a dezembro de 2022.

Formação: os participantes selecionados irão participar de um programa de formação, com propostas síncronas e assíncronas, por meio de encontros online 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 para projetos STEAM, a integração de recursos digitais e o desenvolvimento do pensamento computacional. A formação terá duração de 40 horas, ao longo dos meses de maio e novembro de 2022.

Mentoria: serão oferecidas sessões de mentoria em grupo para a elaboração de projetos, para o desenvolvimento do plano de ação de multiplicação da temática nas comunidades de origem dos participantes, e para a orientação na elaboração de relatos de práticas para a participação em eventos nacionais e internacionais. Os encontros serão agendados de acordo com a demanda e disponibilidade dos participantes, entre os meses de setembro e novembro de 2022.

Produção do E-book: para a produção do material, teremos encontros de alinhamento e um calendário para a elaboração dos relatos de práticas com base nos projetos aplicados pelos participantes em suas instituições de ensino. Os encontros de alinhamento serão realizados mensalmente entre os meses de junho e setembro de 2022.

12. Como entrar em contato?

Em caso de dúvidas, os interessados e inscritos poderão entrar em contato com o canal de atendimento do edital pelo e-mail contato@triade.me, durante o período de inscrição.

Toda a comunicação com os inscritos será feita por meio do e-mail e telefone cadastrados no formulário no ato da inscrição.

13. Cronograma:

Data	Ação
29/03/22	Publicação do edital e do processo de seleção
18/04/22	Fechamento do formulário de inscrição
25/04/22	Divulgação dos selecionados para a segunda etapa
27/04/22	Encontro formativo online, às 20h e início da segunda etapa do processo de seleção
06/05/22	Entrega da proposta de implementação
17/05/22	Divulgação dos selecionados para a certificação STEAM
Mai - Nov	Programa de formação em STEAM com 40 horas de dedicação
Set - Nov	Sessões de mentoria
Jun - Set	Produção de E-book

