

P R Ê M I O



Tema do ano:

8 bilhões de motivos para mudar o presente!

Sua contribuição para o planeta começa em sua comunidade.

Editais 2023

"Como a tecnologia e a engenharia podem ser aliadas na construção de soluções inovadoras visando o desenvolvimento sustentável de sua comunidade?"

Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa



1. Sobre o Prêmio

O **Prêmio Liga STEAM** lançado em 2022, pela **Fundação ArcelorMittal**, conta na edição 2023, com a parceria da **Fundação Banco do Brasil**. O Prêmio insere-se em uma ampla aliança estratégica entre as duas organizações para a educação brasileira baseada na abordagem que integra as áreas dos ensinamentos de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Além do Prêmio, a estratégia conta com iniciativas diversas, como a formação em STEAM para todos os educadores da rede pública de 12 municípios e para um grupo de 50 profissionais da educação espalhados por diversos estados brasileiros.

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

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, que é responsável por direcionar os investimentos sociais e conectar o Grupo ArcelorMittal a causas relevantes para a cidadania das crianças e jovens brasileiros, desenvolve iniciativas em três 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.

A Fundação BB foi instituída pelo Banco do Brasil há quase quatro décadas, desde 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 Tríade 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 Coorte de educadores e o Prêmio Liga STEAM, exposto neste edital.

O **Prêmio Liga STEAM** tem como objetivo fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM que possibilitem aos professores e estudantes aprofundarem seus estudos em temas relevantes à sociedade, principalmente com foco na Sustentabilidade e na Educação Ambiental, e que servirão de contexto para o desenvolvimento de soluções, apoiadas na engenharia e na tecnologia, para a comunidade escolar.

2. Justificativa

A abordagem STEAM (sigla em inglês para Ciência, 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.

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

Objetivo

Nesse contexto, o **Prêmio Liga STEAM** tem como objetivo principal fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM em escolas brasileiras para o aprofundamento de reflexões em torno de temas relacionados ao Meio Ambiente e à Sustentabilidade. Como objetivo secundário, o projeto visa apoiar a formação continuada de professores para o planejamento de projetos e a prototipação de soluções para desafios da comunidade escolar, além de contribuir com a formação integral de cidadãos críticos e preparados para lidar com um mundo conectado, enfrentando desafios complexos, por meio do estudo e do desenvolvimento de projetos em prol da Sustentabilidade e do Meio Ambiente.

Assim, no **Prêmio Liga STEAM**, o planejamento e a implementação dos projetos acontecerão ao longo das etapas apresentadas neste edital e todo o processo será embasado por um curso autoinstrucional com certificação de 20h sobre a abordagem STEAM, envolvendo o *Design Thinking* e a Aprendizagem Baseada em Projetos. Tendo como questão norteadora "*Como a tecnologia e a engenharia podem ser aliadas na construção de soluções inovadoras visando o desenvolvimento sustentável de sua comunidade?*", os professores(as) participantes desenvolverão, junto às suas turmas, projetos STEAM conectados com os desafios de sua comunidade.

Cabe ressaltar que o desenvolvimento de projetos STEAM nas escolas, seguindo o modelo proposto para a premiação desta edição, irá contribuir para o desenvolvimento de Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC¹) e também se conecta com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) – parte da Agenda 2030, compromisso mundial firmado pelos Estados-membros da ONU. Assim como na BNCC e suas competências gerais, os 17 ODS² envolvem princípios relacionados a um desenvolvimento realmente sustentável, que vai muito além da conservação da natureza e dos recursos ambientais, mas inclui questões sociais, como saúde e educação de qualidade e equidade de gênero, por exemplo. Logo, abordar temas relacionados aos ODS a partir de projetos STEAM possibilitará a formação integral de crianças, adolescentes e jovens, que se posicionarão como agentes transformadores de sua realidade e corresponsáveis na construção de um futuro sustentável e menos desigual para todos.

As ações previstas neste edital seguem o cronograma abaixo.

¹ https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf

² Para saber mais sobre os 17 ODS acesse o site: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>

2.1 Cronograma

Data	Etapa
28 de abril a 04 de junho de 2023	Inscrição dos professores para a formação.
28 de abril a 28 de junho de 2023	Participação dos inscritos na formação da Liga STEAM
09 de julho de 2023	Data limite da submissão de projeto STEAM*
10 de julho a 28 de julho de 2023	Avaliação e seleção dos projetos inscritos
01 de agosto de 2023	Comunicação dos 50 projetos selecionados de cada categoria para a implementação nas escolas e início do envio dos kits de prototipação.
agosto a outubro de 2023	Implementação dos projetos nas escolas
05 de setembro, 19h	Sessão de esclarecimento de dúvidas sobre a submissão da próxima etapa
29 de outubro de 2023	Data limite da submissão dos relatórios de implementação e registro audiovisual
30 de outubro a 16 de novembro de 2023	Avaliação e seleção dos projetos finalistas
17 de novembro de 2023	Comunicação dos 10 projetos finalistas de cada categoria
21 de novembro a 05 de dezembro de 2023	Avaliação e seleção dos vencedores
06 de dezembro de 2023	Apresentação dos resultados finais

**Cabe ressaltar que o projeto STEAM deve ser elaborado a partir das orientações apresentadas na formação Liga STEAM.*

3. Público-alvo

O Prêmio Liga STEAM é destinado a professores e professoras da Educação Infantil (na faixa etária de 4 anos a 5 anos e 11 meses), do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Finais) e do Ensino Médio de escolas públicas municipais, estaduais e federais. Os critérios de participação, em todas as ações especificadas no cronograma (item 2.1) e detalhadas no item 5 deste edital, estão apresentados a seguir. Serão desclassificadas as inscrições que estiverem em desacordo com os critérios.

3.1 A inscrição deverá ser feita pelo professor ou a professora responsável pela realização do projeto. As inscrições de estudantes ou gestores escolares não serão consideradas.

3.2 O professor ou a professora participante deve atuar em uma instituição de Educação Básica pública que possua código INEP válido. Nesta edição, projetos de escolas privadas não serão considerados.

3.3 O professor ou a professora responsável pela inscrição deverá estar vinculado à escola e à turma indicada no ato da inscrição.

3.4 Cada professor ou professora deverá inscrever-se com uma turma de estudantes, sendo possível apenas uma inscrição por professor/a e por turma.

3.5 O professor ou a professora responde pelo projeto e deve ficar atento aos prazos e requisitos de cada etapa.

3.6 No planejamento, elaboração e implementação do projeto STEAM, deve-se contemplar todos os estudantes da turma inscrita. Não serão aceitas submissões que considerem apenas grupos de estudantes de uma turma ou atividades extracurriculares.

3.7 O professor ou a professora responsável pela inscrição devem ter acesso à internet para acessar a formação online da Liga STEAM e acompanhar os e-mails enviados por **ligasteam@triade.me**, nosso principal canal de comunicação com inscritos.

4. Premiação e categorias

4.1 O Prêmio Liga STEAM está organizado em três categorias:

Categoria	Segmentos	Anos/ Séries
1	Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais	Pré-escola (faixa etária de 4 anos a 5 anos e 11 meses) ao 2º ano
2	Ensino Fundamental Anos Iniciais e Ensino Fundamental Anos Finais	3º ao 9º ano
3	Ensino Médio	1ª à 3ª série

Para cada uma das categorias serão premiados 1º, 2º e 3º lugar, com prêmios destinados à escola, ao professor e aos estudantes participantes do projeto. As premiações estão descritas abaixo:

4.2 Primeiro Lugar

A entrega dos prêmios (primeiros lugares) está vinculada a projetos culturais previamente aprovados pelo Ministério da Cultura, por meio da Lei Federal de Incentivo à Cultura (8313/91). Cumpre ressaltar que a entrega dos prêmios é de responsabilidade exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal no Brasil.

4.2.1 Categoria 1

Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais: projetos da Pré-escola (faixa etária de 4 anos a 5 anos e 11 meses) ao 2º ano do Ensino Fundamental

O vencedor em primeiro lugar da categoria 1 receberá o Projeto Contos Maravilhosos³, PRONAC 221669, aprovado via Lei Federal de Incentivo à Cultura (8313/91), que consiste na implementação de uma Brinquedoteca na escola vencedora. Para compor essa entrega, teremos:

- Reforma de um espaço destinado à biblioteca (decoração, brinquedos, 2 computadores para pesquisa e controle de acervo);
- Mobiliário e Decoração;
- Aquisição de televisor;
- Custeio de software de empréstimo de livro;
- Aquisição de 500 livros infantis por biblioteca;
- Placa comemorativa de inauguração.

³ Projeto na íntegra disponível como anexo 1 deste Edital.

4.2.2 Categorias 2 e 3

Ensino Fundamental Anos Iniciais e Anos Finais (projetos do 3º ao 9º ano do Ensino Fundamental) e Ensino Médio (1ª à 3ª série do Ensino Médio).

Os projetos vencedores em primeiro lugar das categorias 2 e 3 receberão o Projeto Mentores Brilhantes⁴, PRONAC 221669, aprovado via Lei Federal de Incentivo à Cultura (8313/91), que consiste na reforma de uma sala de aula em escola pública e a implementação de um LAB dedicado à robótica e à pesquisa & inovação com a aplicação de metodologia e kits educacionais da Lego Education com foco em jovens das escolas vencedoras.

Cada LAB será implantado com:

- Notebook Professor (1);
- Impressora multifuncional (1)
- Kits educacionais Lego Education Spike Prime (6 a 8);
- Tablets/Notebooks (6 a 8);
- Mobiliário (mesa sextavada de madeira, mesa do professor, cadeiras, prateleiras, armários, puffs e luminárias);
- TV Smart LED 50 e suporte;
- Impressora 3d;
- Wi-fi.

4.2.3 Segundo e Terceiro Lugar

Premiações para os segundos e terceiros colocados das 3 categorias:

Segundo lugar

10 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola (a escola premiada deverá submeter uma proposta sobre como deseja investir o valor, no caso de compras ou de contratação de serviços, e, com a aprovação da proposta, a aquisição será realizada pela equipe gestora do prêmio).

Terceiro lugar

5 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola (a escola premiada deverá submeter uma proposta sobre como deseja investir o valor, no caso de compras ou de contratação de serviços, e, com a aprovação da proposta, a aquisição será realizada pela equipe gestora do prêmio).

⁴ Projeto na íntegra disponível como anexo 2 deste Edital.

5. Etapas

As etapas do **Prêmio Liga STEAM - Edição 2023**, bem como seus respectivos critérios de participação estão descritos a seguir.

5.1 Sobre a inscrição

5.1.1 Professores interessados deverão se inscrever no prêmio por meio do Ambiente de Aprendizagem Virtual do Liga STEAM: <https://avaligasteam.com.br/>, informando: dados pessoais (nome completo, CPF, e-mail, município, telefone) dados da escola que será inscrita no prêmio (UF, município, tipo de escola, função exercida e código INEP), a turma que realizará o projeto STEAM (exemplo: 4º ano do Ensino Fundamental) e assinalar os aceites. A inscrição é automática e, tendo atendido a todos os critérios apresentados no item 3, a inscrição é efetivada. Depois, ainda na plataforma, os professores devem se inscrever no curso Prêmio Liga STEAM 2023 utilizando a chave de acesso: STEAMPremio23.

5.2 Sobre a primeira etapa - Formação e submissão de projeto STEAM

5.2.1 Ao se inscrever no Prêmio Liga STEAM 2023, o professor ou a professora terá disponível uma formação online autoinstrucional com certificação de 20 horas. Essa formação irá guiar a estruturação de um planejamento do projeto STEAM a ser realizado com estudantes, inspirado no processo do Design Thinking, que envolve a identificação de um problema, a ideação e a prototipação de soluções que possam ser desenvolvidas pelos estudantes e implementadas na comunidade escolar.

5.2.2 A formação será disponibilizada por meio digital, de acesso gratuito e disponível no formato assíncrono, ou seja, cada professor(a) poderá explorar os materiais disponibilizados e realizar as atividades propostas em seu próprio ritmo e tempo.

5.2.3 Ao término da formação, todos os inscritos estarão aptos a elaborar seu projeto STEAM utilizando única e exclusivamente o modelo de planejamento disponibilizado na formação.

5.2.4 Será disponibilizada aos participantes uma rubrica com o detalhamento dos critérios de avaliação da etapa. Os projetos serão avaliados de acordo com essa rubrica e eventuais desempates serão realizados por uma banca de especialistas responsáveis pelo prêmio, de forma objetiva e alinhada aos critérios de avaliação explicitados no item 6 deste edital.

5.2.5 O planejamento do projeto STEAM deverá ser enviado por meio de formulário digital disponibilizado ao final da formação, conforme o prazo descrito no item 2.1 deste edital.

5.2.6 Esta etapa é classificatória, e serão selecionados 50 projetos de cada categoria.

5.2.7 Os projetos selecionados seguirão para a segunda etapa. Não serão fornecidos feedback sobre os projetos enviados, bem como não será publicado um ranking de colocações dos projetos classificados para a segunda etapa.

5.3 Sobre a segunda etapa - Implementação do Projeto

5.3.1 Na segunda etapa, os projetos STEAM planejados na etapa anterior e selecionados pela banca de especialistas serão implementados pelos estudantes e professor(a) da turma inscrita.

5.3.2 No início da segunda etapa, será disponibilizado aos participantes uma rubrica com o detalhamento dos critérios de seleção desta etapa. Os projetos serão avaliados de acordo com esta rubrica e o desempate será realizado pela banca de especialistas responsáveis pelo prêmio, de forma objetiva e alinhada aos critérios, conforme item 6.3.

5.3.3 Cada um dos projetos selecionados na primeira etapa receberá 3 kits de prototipação. Os kits poderão ser utilizados pelos estudantes para o desenvolvimento de seus projetos, mas sua aplicação não é critério classificatório e/ou eliminatório.

5.3.4 Cada professor(a) responsável pelo projeto STEAM selecionado nesta etapa receberá o livro STEAM em Sala de Aula, publicado em 2020, organizado por Dra. Lilian Bacich e Me. Leandro Holanda, que poderá ser utilizado como material de estudo para apoiar o desenvolvimento do projeto.

5.3.5 No final desta etapa, o professor responsável deverá (i) preencher um formulário, informando os dados sobre a implementação de seu projeto, (ii) apresentar os documentos solicitados relacionados à autorização da instituição de ensino para a participação no prêmio, (iii) submeter um relatório e um vídeo sobre o projeto implementado. Essa será a entrega final desta etapa.

5.3.6 Será oferecida sessão online de esclarecimento de dúvidas sobre os itens do formulário, documentação, relatório e vídeo a serem enviados.

5.3.7 Serão selecionados 10 projetos de cada categoria que seguirão para a terceira etapa. Não serão fornecidos feedback sobre os projetos que não forem selecionados, bem como não será publicado um ranking de colocações dos projetos.

5.4 Terceira etapa - Premiação

5.4.1 Os projetos selecionados na etapa anterior seguirão para a leitura e análise de uma banca de especialistas externa.

5.4.2 Os projetos STEAM serão avaliados por categoria, conforme critérios disponibilizados na rubrica da segunda etapa.

5.4.3 Os projetos vencedores do **Prêmio Liga STEAM** serão anunciados durante a cerimônia de premiação, no dia 06 de dezembro de 2023.

6. Critérios de avaliação

A seguir, serão brevemente descritos os critérios avaliados em cada uma das etapas do prêmio. Ao início de todas as etapas, conforme as datas previstas no edital, será disponibilizado aos participantes uma rubrica analítica com o detalhamento e as expectativas de acordo com cada um dos critérios de avaliação.

6.1 Primeira etapa

Formação e Planejamento do Projeto

6.1.1 Critérios de avaliação:

- a. **Conexão com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** os objetivos de aprendizagem informados no planejamento deverão contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC. Este critério tem peso 3 na avaliação.
- b. **Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):** as atividades previstas no planejamento deverão estar alinhadas com dois ou mais ODS. Este critério tem peso 3 na avaliação.
- c. **Criatividade e protagonismo dos estudantes:** o planejamento deverá descrever o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, mesmo que estas mudem com o desenvolvimento do mesmo. Esse critério tem peso 2 na avaliação.
- d. **Intervenção na comunidade:** o planejamento deverá apresentar quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que será realizada pelos estudantes na comunidade escolar. Esse critério tem peso 2 na avaliação.
- e. **Viabilidade:** as etapas do planejamento deverão ser exequíveis durante o segundo semestre de 2023. Esse critério tem peso 1 na avaliação.

6.1.2 Critérios eliminatórios

- a. O planejamento entregue deverá seguir o modelo de planejamento de projetos STEAM fornecido na formação. Planejamentos entregues em outros moldes ou de forma incompleta serão desclassificados;
- b. O planejamento entregue deverá se caracterizar como um projeto STEAM, ou seja, ele deverá apresentar elementos da Aprendizagem Baseada em Projeto, de acordo com os conteúdos da formação;
- c. O projeto planejado deverá conectar-se com o tema de meio ambiente ou sustentabilidade, buscando responder à questão norteadora deste prêmio. Planejamentos de projetos que não se conectam com o tema e/ou com a questão norteadora não serão considerados;
- d. O planejamento deverá prever a implementação do projeto no segundo semestre de 2023. Projetos implementados antes desse período não serão considerados.

6.2 Segunda etapa Implementação do Projeto

6.2.1 Critérios de avaliação:

- a. **Conexão com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** o projeto contribuiu para o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC. Esse critério tem peso 3 na avaliação.
- b. **Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):** o projeto estava alinhado com dois ou mais ODS. Esse critério tem peso 3 na avaliação.
- c. **Criatividade e protagonismo dos estudantes:** o relatório e vídeo descreveram o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, indicando os processos criativos realizados por eles. Esse critério tem peso 2 na avaliação.
- d. **Intervenção na comunidade:** o relatório e vídeo apresentaram quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que foi realizada pelos estudantes na comunidade escolar. Esse critério tem peso 2 na avaliação.
- e. **Originalidade:** o projeto buscou ou desenvolveu soluções criativas para os desafios encontrados pelos estudantes no contexto da comunidade escolar. Esse critério tem peso 1 na avaliação.

6.2.2 Critérios eliminatórios

- a. O projeto implementado deverá seguir as diretrizes informadas nessa etapa para a entrega final. Projetos entregues em outros moldes ou de forma incompleta serão desclassificados;
- b. O projeto implementado deverá se caracterizar como um projeto STEAM, ou seja, ele deverá apresentar elementos da Aprendizagem Baseada em Projetos, de acordo com os conteúdos da formação;
- c. O projeto implementado deverá conectar-se com o tema de meio ambiente ou sustentabilidade, buscando responder à questão norteadora deste prêmio. Projetos implementados que não se conectam com o tema e/ou com a questão norteadora não serão considerados;
- d. O projeto deverá ser implementado no segundo semestre de 2023. Projetos implementados antes desse período não serão considerados.

6.3 Terceira etapa

6.3.1 Os 30 projetos classificados para a etapa final serão avaliados de acordo com os mesmos critérios da segunda etapa e serão analisados por uma banca externa de especialistas em projetos STEAM.

7. 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 descritos neste edital. A Tríade Educacional cuida da proteção dos dados pessoais e, por isso, disponibiliza a política de privacidade no site do ambiente virtual.

⁵ Para leitura da Política de Privacidade disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Tríade Educacional, acessar: <https://drive.google.com/file/d/1pVMYzClujnkUN7jb3nGCRm8A9ME24huT/view>

Projeto: Contos Maravilhosos

1. Conceito

De 2015 a 2019 o Brasil “perdeu” 4.6 milhões de leitores, enquanto a presença nas redes sociais tem aumentado como principal opção de lazer em todas as faixas de renda. Neste cenário, a iniciativa visa introduzir e apresentar de forma positiva o livro para jovens em idade escolar, contextualizando a sua importância e suporte, inclusive seu valor como suporte transmídia (presença do livro no cinema, TV, streaming, seriados, etc.), em biblioteca convidativa e conectada à diferentes plataformas e estimular a comunidade escolar na expectativa da criação de novos mediadores.

2. Proposta

Uma biblioteca é mais do que um espaço para guardar livros, é um espaço VIVO! Adotando esta premissa, a presente iniciativa visa reformar e atualizar a função de biblioteca, criando condições plenas para receber alunos em idade escolar em um espaço que permita a pesquisa, a obtenção de conhecimento e o estímulo para a leitura.

O primeiro contato com o livro, muitas vezes é mediado pelo professor, porém não há o estímulo tão necessário por parte dos pais e responsáveis para que o hábito da leitura chegue até os domicílios dos alunos de baixa renda e passe a fazer parte da rotina do aluno.

No sentido de contribuir para reverter o cenário acima exposto, o projeto irá oferecer atividades de contação de histórias, encontros com autores e saraus literários abertos para a comunidade escolar.

3. Estratégia de Ação

Etapa 1: Mapeamento local (30 dias)

- Público-alvo atendido;
- Dados de utilização;

Etapa 2: Implantação (90 dias)

- Projeto de implantação;
- Obras e reformas;
- Aquisição de bens permanentes;
- Inauguração.

4. Composição da Brinquedoteca Mentes Brilhantes

- Reforma de uma sala de aula ou de biblioteca já existente (decoração, brinquedos, 2 computadores para pesquisa e controle de acervo);
- Decoração institucional nas cores do patrocinador;
- Placa comemorativa de inauguração;
- Aquisição de televisor;
- Custeio de software de empréstimo de livro;
- Aquisição de 500 livros infantis por biblioteca.

Descrição dos itens:

Item	Quantidade
Computadores para pesquisa	2
Impressora multifuncional	1
Mesas de leitura infantil	18
Cadeiras infantis	30
Prateleiras para livros	6
Livros para público infantil	500
Armário baixo	2
Armário grande	1
Puffs	8
Luminárias	6
TV Smart LED 50 e suporte	1
Climatização	N/D
Reforma/Adaptação	N/D
Decoração	N/D
Projeto de implantação	N/D

Projeto Mentos Brilhantes

1. Conceito

A proposta prevê a reforma de uma sala de aula de escola pública para montagem de laboratórios dedicados ao desenvolvimento de competências socioemocionais, pesquisa e inovação, com aquisição de kits de robótica (Lego Education).

2. Objetivos

Mentos Brilhantes é uma iniciativa de transformação educacional que busca criar e promover soluções educacionais conectadas aos desafios sociais da atualidade.

Para alcançar estes objetivos propomos a criação de um sistema de ensino que consiste em unir: tecnologia de ponta, conectividade, recursos educacionais, formação inovadora e integração da comunidade - onde os alunos e a comunidade possam adquirir/compartilhar conhecimento e experiências para melhorar as suas oportunidades competitivas nos processos seletivos e no mercado de trabalho.

Para tanto a iniciativa se desenvolve em quatro pilares:

- Oferecer mentoria e transmitir aos professores da rede pública conhecimentos sobre as últimas tendências e metodologias a fim de melhorar as habilidades tecnológicas e educacionais;
- Integrar métodos modernos de ensino de modo a facilitar o desenvolvimento de processos criativos e educacionais para os alunos envolvidos no programa de aprendizagem;
- Implantar laboratórios que permitam catalisar ideias e desenvolver respostas criativas no processo de pensamento crítico, favorecendo a integração e compartilhamento de conteúdo, o domínio em conceitos básico;
- Desenvolver competências socioemocionais e habilidades do século XXI, através do conhecimento em STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática por sua sigla em Inglês) de forma criativa e interativa para responder aos desafios reais da sociedade.

3. Estrutura

MENTES BRILHANTES irá implantar um LAB em escolas públicas e desenvolver um processo criativo-colaborativo (teórico e prático) com supervisão de mentores e consultores no contraturno escolar.

Cada LAB será implantado com:

- Notebook Professor (1);
- Impressora multifuncional (1)
- Kits educacionais Lego Education Spike Prime (6 a 8);
- Tablets/Notebooks (6 a 8);
- Mobiliário (mesa sextavada de madeira, mesa do professor, cadeiras, prateleiras, armários, puffs e luminárias);
- TV Smart LED 50 e suporte;
- Impressora 3d;
- Wi-fi.

Combinando elementos de construção LEGO® Education, um hub de várias portas, hardware fácil de utilizar e linguagem de programação intuitiva, o SPIKE Prime promove aulas fáceis de entrada no STEAM para ajudar estudantes a criar confiança, desenvolver habilidades e o pensamento crítico.

4. Modelo de implementação (sugestão)

Durante o primeiro ciclo de atividades espera-se capacitar os professores das escolas premiadas em primeiro lugar do Prêmio Liga STEAM, para que os mesmos possam dar continuidade as atividades do projeto. Espera-se que esses educadores incorporem os LABs nas atividades regulares da escola e que possam desenvolver outras soluções, pesquisas e projetos utilizando os conhecimentos e equipamentos oferecidos pelo MENTOS BRILHANTES.



P R Ê M I O



Cuidar do planeta
nunca foi tão importante

Consultoria técnica



Gestão técnica



Parceria



Iniciativa

