



ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal

P R Ê M I O



Cuidar do planeta  
nunca foi tão importante

Tema do ano:

# Construindo um novo amanhã

A TRANSFORMAÇÃO COMEÇA  
EM NOSSA COMUNIDADE

**Editais 2022**

**POR UMA VIDA DE  
OPORTUNIDADES**

# Sobre o Prêmio

O Prêmio ArcelorMittal de Meio Ambiente agora se chama Prêmio Liga STEAM. O prêmio 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, que servirão de contexto para o desenvolvimento de soluções para a comunidade escolar.

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.

Com a implementação de um novo formato, nosso objetivo é fomentar a implementação da Aprendizagem Baseada em Projetos e, com o apoio de educadores de todo Brasil, desenvolvermos experiências de aprendizagem que promovam a investigação científica e o aprofundamento em objetos de conhecimento que fazem parte do currículo da Educação Básica brasileira.

O desenvolvimento de projetos nas escolas, seguindo o modelo proposto para a premiação deste ano, irá contribuir também para o desenvolvimento de competências gerais (CG) da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como:

CG 1 - Conhecimento: os projetos oferecem oportunidades pedagógicas para que estudantes ampliem seus conhecimentos sobre temas como meio ambiente, energia, materiais, saúde, entre outros.

CG 2 - Pensamento crítico, científico e criativo: ao desenvolverem suas ideias, estudantes de todo país terão a oportunidade de criar soluções para problemas de suas comunidades, empregando a investigação científica no desenvolvimento de suas produções.

CG 4- Comunicação: uma das etapas do prêmio consiste justamente na elaboração de materiais para a comunicação das aprendizagens e

para a sensibilização da comunidade no entorno da escola sobre o tema escolhido pelo grupo.

CG 9 - Empatia e cooperação: além de promover o trabalho em grupo, o projeto terá uma etapa onde os estudantes serão convidados a realizar pesquisas, entrevistas e construir instrumentos que os ajudarão a entender problemas complexos relacionados ao Meio Ambiente e à Sustentabilidade pelo olhar dos moradores de suas comunidades.

CG 10 - Responsabilidade Social: ao investigarem um problema e desenvolverem propostas de solução, os estudantes irão também mobilizar debates, seja na escola ou em suas moradias, trazendo temas relevantes para rodas de conversa e contribuindo para a sensibilização de toda a comunidade.

Além desta integração, os temas de Meio Ambiente e Sustentabilidade fazem parte dos Temas Contemporâneos Transversais na BNCC <sup>1</sup>. O Prêmio se conecta também com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – parte da Agenda 2030, compromisso mundial firmado pelos Estados-membros da ONU. Assim como na BNCC e suas competências gerais, os 17 ODS<sup>2</sup> envolvem princípios relacionados a um desenvolvimento realmente sustentável, que vai muito além da conservação da natureza e dos recursos ambientais, mas também 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 co-responsáveis na construção de um futuro sustentável e menos desigual para todos.

<sup>1</sup> [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao\\_temas\\_contemporaneos.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf)

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

# Edição de 2022:

Construindo um novo amanhã:

A transformação começa em nossa comunidade

O novo formato do prêmio tem como objetivo promover a formação de professores como foco na Educação STEAM, por meio do estudo e do desenvolvimento de projetos que irão investigar soluções em prol da Sustentabilidade e do Meio Ambiente. O novo formato promoverá uma formação para o desenho de projetos inspirados no Design Thinking - ou, Pensamento de Design. Este processo promove um olhar empático para todos envolvidos em problemas e uma forma de se pensar soluções inovadoras focadas em pessoas.

Tendo como questão norteadora "**Como podemos construir soluções para o desenvolvimento da sustentabilidade em nossa comunidade?**", os professores e estudantes participantes desenvolverão projetos conectados com os desafios de sua comunidade.

A Aprendizagem Baseada em Projetos será a metodologia que usaremos para ajudar professores e estudantes a estruturar seus projetos ao longo do ano de 2022. Por isso, vamos oferecer sessões de formação e certificação a todos professores que se inscreverem no prêmio, independente da classificação. As formações serão conduzidas por especialistas na área, com o apoio do time da Tríade Educacional, com o envolvimento de profissionais como a Dra. Lilian Bacich e o Me. Leandro Holanda, organizadores do livro STEAM em Sala de Aula, publicado em 2020.

Para saber mais sobre o **Prêmio ArcelorMittal de Meio Ambiente**, sua história, números e temas já desenvolvidos, acesse: [www.famb.com.br](http://www.famb.com.br).

## 1- OBJETIVO

O objetivo do Prêmio é fomentar o desenvolvimento e premiar projetos STEAM em escolas brasileiras, para o aprofundamento em temas relacionados ao Meio Ambiente e à Sustentabilidade. Como objetivo secundário, o projeto visa apoiar professores na formação continuada sobre Educação STEAM, Design Thinking e Aprendizagem Baseada em Projetos, oferecendo uma certificação a todos professores que participarem das ações formativas do prêmio.

## 2- PÚBLICO-ALVO E CATEGORIAS

O Prêmio Liga STEAM é destinado a estudantes e professores do Ensino Fundamental e Ensino Médio, sendo dividido em duas categorias:

- Categoria 1: projetos de estudantes do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental.
- Categoria 2: projetos de estudantes da 1º à 3º série do Ensino Médio.

## 3- ETAPAS

A seguir serão descritas as etapas do Prêmio Liga STEAM - Edição 2022, bem como seus respectivos critérios de participação e avaliação.

### **Primeira etapa - Inscrição**

A primeira etapa consiste na inscrição dos estudantes e do professor por meio do preenchimento de um formulário disponível em: [ligasteam.com.br/premio](http://ligasteam.com.br/premio) . As inscrições estarão abertas a partir de 20 de maio e ficarão disponíveis até o dia 20 de junho, às 23h59 . Cada educador poderá inscrever-se com até 5 turmas diferentes (que podem ser de diferentes segmentos). Cada turma poderá ter até 50 estudantes.

Esta etapa não é classificatória, ou seja, todos os professores e estudantes inscritos estarão automaticamente classificados para a segunda etapa. Ao se inscrever no prêmio, o educador também participará de uma formação de 20 horas e receberá uma certificação por esta formação .

### **Segunda etapa - Formação**

Durante os meses de junho e agosto de 2022 , a formação irá guiar a estruturação de um planejamento do projeto que será desenvolvido pelos 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. A formação será disponibilizada em um Ambiente Virtual de Aprendizagem e poderá ser realizada de forma assíncrona, ou seja, no tempo de cada educador participante.

A entrega desta etapa será um planejamento do projeto realizado junto com os estudantes, de acordo com os alinhamentos conduzidos durante a formação. Esta etapa é classificatória, e serão selecionados os 100 projetos mais alinhados com as premissas do prêmio, a partir dos critérios de seleção:

- **Entrega de um planejamento completo** , seguindo o modelo disponibilizado durante a formação.
- **Alinhamento ao tema** : ser um projeto STEAM, estar conectado com o tema de Meio Ambiente ou Sustentabilidade, ter conexão com o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC (ao menos uma habilidade e uma competência geral), estar alinhado com Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (ao menos um ODS).
- **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.
- **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.
- **Viabilidade** : as etapas do planejamento são possíveis de serem executadas durante os meses de **setembro e outubro de 2022** .

No início da segunda etapa será disponibilizado aos participantes uma rubrica com o detalhamento dos critérios de seleção da 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 aqui citados. Os 100 projetos selecionados seguirão para a terceira etapa.

### **Terceira etapa - Mentoria e Desenvolvimento do Projeto**

Os 100 projetos selecionados na etapa anterior terão a possibilidade de receber a mentoria de um especialista para ajudá-los no desenvolvimento do projeto junto aos estudantes. A terceira etapa engloba a mentoria e a realização dos projetos pelos estudantes, durante os meses de setembro e outubro de 2022 . Atenção para os detalhes da etapa:

- Cada uma das 100 propostas selecionadas receberá um kit de prototipação, com materiais que poderão ser utilizados pelos estudantes para o desenvolvimento de seus projetos.
- Cada professor responsável pelas propostas selecionadas receberá o livro STEAM em Sala de Aula, publicado em 2020, organizado pela Dra. Lilian Bacich e o Me. Leandro Holanda, que poderão ser utilizados para o desenvolvimento de seus projetos.

- Cada uma das 100 propostas selecionadas poderá realizar duas sessões de mentoria com um especialista na área de projetos STEAM, indicado pela organização do Prêmio. A participação na mentoria não será obrigatória, será realizada mediante inscrição do professor responsável interessado na mentoria, porém contabilizará pontos extras aos que participarem.
- No final desta etapa, o professor responsável deverá submeter um relatório, um vídeo e preencher um formulário sobre o projeto desenvolvido. Esta será a entrega final e o material que será utilizado para a seleção dos 10 finalistas. Durante as sessões de mentoria serão oferecidas orientações para a elaboração destes materiais.

Esta etapa é classificatória, e serão selecionados os 10 projetos finalistas por categoria, sendo critérios de seleção:

- Entrega de um vídeo, um relatório final e um formulário preenchido, de acordo com as instruções realizadas durante as sessões de mentoria informativos sobre o Prêmio.
- **Alinhamento ao tema:** ser um projeto STEAM, estar conectado com o tema de Meio Ambiente ou Sustentabilidade, ter conexão com o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC (ao menos uma habilidade e uma competência geral), estar alinhado com Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (ao menos um ODS).
- **Criatividade e protagonismo dos estudantes:** o relatório e vídeo deverão descrever o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, indicando os processos criativos realizados por eles.
- **Intervenção na comunidade:** o relatório e vídeo deverão apresentar quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que foi realizada pelos estudantes na comunidade escolar.
- **Originalidade:** o projeto buscou ou desenvolveu soluções criativas para os desafios encontrados pelos estudantes no contexto da comunidade escolar.

No início da terceira 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 aqui citados. Os 10 projetos selecionados seguirão para a premiação.

## Etapa final - Premiação

Os 10 projetos por categoria selecionados na terceira etapa seguirão para a leitura e análise de uma banca de especialistas, que avaliarão as propostas de acordo com os critérios já mencionados na terceira etapa:

- **Alinhamento ao tema** : ser um projeto STEAM, estar conectado com o tema de Meio Ambiente ou Sustentabilidade, ter conexão com o desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC (ao menos uma habilidade e uma competência geral), estar alinhado com Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (ao menos um ODS).
- **Criatividade e protagonismo dos estudantes** : o relatório e vídeo deverão descrever o papel dos estudantes durante cada uma das etapas do projeto, indicando os processos criativos realizados por eles.
- **Intervenção na comunidade**: o relatório e vídeo deverão apresentar quais são as expectativas do grupo em relação à intervenção que será realizada pelos estudantes na comunidade escolar.
- **Originalidade**: o projeto buscou ou desenvolveu soluções criativas para os desafios encontrados pelos estudantes.

Durante a cerimônia de premiação, no dia **22 de novembro de 2022** , serão anunciados os projetos vencedores do Prêmio Liga STEAM.

## 4- CRONOGRAMA GERAL

Data	Ação
<b>1ª Etapa</b>	
20/05/22	Publicação do edital e do processo de seleção
08/06/22	Live às 19h, para apresentação do novo formato do prêmio
15/07/22, às 23h59	Fechamento do formulário de inscrição

## 2ª Etapa

29/06/22	Live de divulgação da rubrica de avaliação dos projetos para a 2ª etapa
30/06/22	Abertura da formação para os professores inscritos no prêmio, com 20 horas de dedicação assíncrona, e início de desenvolvimento de planejamento do projeto
25/08/22, às 23h59	Data limite para entrega de planejamento do projeto
26/08/22 a 09/09/22	Avaliação dos projetos enviados, de acordo com a rubrica da 2ª etapa
12/09/22	Divulgação dos 100 projetos selecionados para a 3ª etapa

## 3ª Etapa

13/09/22	Live de divulgação da rubrica de avaliação dos projetos para a 3ª etapa e etapa final
Set/Out de 2022	Sessões de mentoria e desenvolvimento do projeto
25/10/22	Data limite para submissão de relatório, vídeo e preenchimento do formulário sobre o projeto desenvolvido
26/10/22 a 04/11/22	Avaliação dos 100 projetos, de acordo com a rubrica da 3ª etapa
08/11/22	Divulgação dos 10 projetos selecionados na 3ª etapa

## Etapa Final

09/11/22 a 18/11/22	Avaliação dos 10 projetos selecionados por banca de especialistas
22/11/2022	Cerimônia de premiação dos projetos vencedores do Prêmio Liga STEAM
23/11/22 a 02/12/22	Encontros com as escolas dos projetos vencedores

## 4 - CRITÉRIOS PARA PARTICIPAÇÃO

- a) Cada projeto pode ter até quatro professores participantes, que devem optar por uma das categorias para submeter seu projeto ao concurso, de acordo com a faixa etária dos alunos envolvidos;
- b) O projeto deve ser uma iniciativa idealizada por um ou mais professores e executada com os alunos, podendo envolver turmas completas ou apenas parte dos alunos;
- c) O projeto deve estar embasado na perspectiva metodológica descrita neste edital e alinhado ao tema do meio ambiente e sustentabilidade, bem como deve e ser executado na comunidade durante o período previsto neste edital;
- d) O professor deverá participar das ações formativas previstas do projeto, além de enviar o projeto a ser desenvolvido na plataforma do Prêmio, ficar atento aos prazos estabelecidos para cada etapa;
- e) Cada educador poderá inscrever-se com até 5 turmas diferentes (que podem ser de diferentes segmentos). Cada turma poderá ter até 50 estudantes.

## 5 – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os critérios de avaliação foram citados ao longo da descrição das etapas. No início de todas as etapas classificatórias será disponibilizado aos participantes uma rubrica analítica com o detalhamento dos critérios de avaliação da etapa, conforme data prevista no edital.

## 6 – PREMIAÇÃO

Para cada uma das categorias (Ensino Fundamental e Ensino Médio) 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:

Anos iniciais e finais do Ensino Fundamental:

Primeiro lugar	Segundo lugar	Terceiro lugar
Implementação de um laboratório de tecnologia e inovação na escola no valor de R\$340 mil cada.	10 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo	5 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo

<p>+ Evento recreativo e educativo realizado com os estudantes premiados.</p> <p>+ Kits presente para educadores e estudantes da turma premiada.</p>	<p>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, estes serão realizados pela equipe gestora do prêmio).</p>	<p>acom 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, estes serão realizados pela equipe gestora do prêmio).</p>
--	---	--

## Ensino Médio:

Primeiro lugar	Segundo lugar	Terceiro lugar
<p>Implementação de um laboratório de tecnologia e inovação na escola no valor de R\$340 mil cada.</p> <p>+ Evento recreativo e educativo realizado com os estudantes premiados.</p> <p>+ Kits presente para educadores e estudantes da turma premiada.</p>	<p>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, estes serão realizados pela equipe gestora do prêmio).</p>	<p>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, estes serão realizados pela equipe gestora do prêmio).</p>



ArcelorMittal  
Fundação ArcelorMittal

POR UMA VIDA DE  
**OPORTUNIDADES**

---



**triade**  
educacional