

PRÊMIO
NACIONAL



Tema do ano:

Pensar agora nos limites do planeta é BOM PRO MUNDO!

Editais 2024

Como podemos propor soluções, a partir da abordagem STEAM, que ajudem as pessoas no enfrentamento das consequências das mudanças do clima, contribuindo para o alcance de uma justiça climática?

Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa



1. Sobre o Prêmio

O **Prêmio Nacional Liga STEAM**, lançado em 2022, pela Fundação ArcelorMittal conta, desde a edição 2023, com a parceria da Fundação Banco do Brasil. O Prêmio Nacional 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 do Prêmio Nacional Liga STEAM, a estratégia contempla outras iniciativas, como a formação em STEAM para todos os educadores da rede pública de 12 municípios e a Comunidade de Educadores Liga STEAM para educadores das redes públicas e privadas 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 técnico pela ideação, desenvolvimento e implementação da proposta metodológica.

A ArcelorMittal, líder na produção de aço no 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, a Comunidade de Educadores e o Prêmio Nacional Liga STEAM, exposto neste edital.

O **Prêmio Nacional Liga STEAM** tem como objetivo fomentar o desenvolvimento de projetos STEAM que possibilitem aos professores e aos 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 se propõe a estimular os estudantes em práticas de desenvolvimento de 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.

2.1 Objetivo

Nesse contexto, o Prêmio Nacional 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 Nacional 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 de carga horária de 20 horas, com direito à certificação gratuita. Esse curso trabalha a abordagem STEAM, envolvendo o Design Thinking e a Aprendizagem Baseada em Projetos. A realização do curso, entretanto, não é obrigatória nem classificatória para a participação no Prêmio. Tendo como questão central ***“Como podemos propor soluções, a partir da abordagem STEAM, que ajudem as pessoas no enfrentamento das consequências das mudanças do clima, contribuindo para o alcance de uma justiça climática?”***, os(as) 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 (BNCC) e se conecta com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), que é parte da Agenda 2030, compromisso mundial firmado pelos Estados-membros da ONU, incluindo o Brasil. Assim como na BNCC e suas competências gerais, os 17 ODS envolvem princípios relacionados a um desenvolvimento realmente sustentável, que vai muito além da conservação da natureza, pois 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 poderão se posicionar como agentes transformadores de sua realidade e serem, então, corresponsáveis na construção de um futuro sustentável e menos desigual para todos.

2.2 Cronograma

Data	Etapa
8 de abril de 2024	Publicação do edital do Prêmio Nacional Liga STEAM 2024
10 de abril de 2024 a 13 de junho de 2024	Período de inscrições via formulário eletrônico
29 de abril de 2024, às 19h	Aula Magna do Prêmio Nacional Liga STEAM
15 de maio de 2024	Divulgação do link de acesso ao formulário de submissão 1
30 de maio de 2024	Live de orientação para a submissão do planejamento
15 de junho de 2024	Último dia para a submissão do planejamento do projeto STEAM
16 de junho de 2024 a 28 de junho de 2024	Avaliação e seleção dos projetos inscritos
1 de julho de 2024	Comunicação dos 50 projetos selecionados de cada categoria para a implementação nas escolas
2 julho até 7 outubro de 2024	Implementação dos projetos nas escolas
26 de agosto de 2024, às 19h	Sessão online de esclarecimento de dúvidas sobre a submissão da etapa de implementação do projeto
16 de setembro de 2024	Divulgação do link de acesso ao formulário de submissão 2
7 de outubro de 2024	Último dia para a submissão dos relatórios de implementação e registro audiovisual
8 de outubro de 2024 a 6 de novembro de 2024	Avaliação e seleção dos projetos finalistas de cada categoria
7 de novembro de 2024	Comunicação dos 10 projetos finalistas de cada categoria
8 de novembro de 2024 a 21 de novembro de 2024	Avaliação e seleção dos vencedores
22 de novembro de 2024	Apresentação dos resultados finais

*horário oficial de Brasília

3. Público-alvo

O Prêmio Nacional 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 2.2) 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 pela professora responsável pela realização do projeto. As inscrições de estudantes não serão consideradas.

3.2 No momento da inscrição, a pessoa responsável pode optar pela indicação de até 3 professores parceiros, informando o nome, sobrenome e e-mail de contato.

3.2.1 Os professores ou professoras parceiros(as) igualmente terão direito ao curso autoinstrucional oferecido online pela Liga STEAM.

3.2.2 Os parceiros podem ser outros professores, gestores de escola e/ou auxiliares de classe. Pode-se entrar em contato com a equipe da Liga STEAM para checar a possibilidade de incluir estagiários e outros membros da escola.

3.2.3 Os parceiros receberão, pelo e-mail informado, o acesso ao formulário para completarem a inscrição no Prêmio Nacional Liga STEAM 2024.

3.3 O professor ou a professora participante deve atuar em uma instituição regular de Educação Básica pública que possua código INEP válido. Reforçamos que projetos de escolas privadas não serão considerados.

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

3.5 Cada professor ou professora deverá inscrever-se com apenas uma turma de estudantes, sendo possível somente uma inscrição por professor/a e por turma. O professor ou a professora responsável pelo projeto STEAM não poderá fazer parte da rede de apoio de outra inscrição.

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

3.7 No planejamento, elaboração e implementação do projeto STEAM, todos os estudantes da turma inscrita devem ser contemplados. Não serão aceitas submissões que considerem apenas grupos de estudantes de uma turma nem turmas de atividades extracurriculares.

3.8 O professor ou a professora responsável pela inscrição deve ter acesso à internet para, caso deseje, realizar o curso autoinstrucional on-line oferecido pela Liga STEAM e para acompanhar os e-mails enviados por ligasteam@triade.me, nosso principal canal de comunicação com inscritos. Ressaltamos que a comunicação oficial da Liga STEAM acontecerá pelo e-mail informado no ato de inscrição.

4. Premiação e categorias

4.1 O Prêmio Nacional Liga STEAM está organizado em três categorias, considerando turmas de ensino regular de Educação Básica:

Categoria	Segmento	Ano / Série
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

Cada uma das categorias será premiada em 1º, 2º e 3º lugar, totalizando 9 vencedores do Prêmio Nacional Liga STEAM 2024 em âmbito nacional.

As premiações estão descritas a seguir:

4.2 Primeiro Lugar

O projeto STEAM vencedor em primeiro lugar de cada categoria (1, 2 e 3) receberá o valor em dinheiro de 25 mil reais, assim distribuído:

- 10 mil reais a ser entregue para o professor ou a professora responsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pela implementação do projeto STEAM em sua escola.
- 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 própria escola vencedora do prêmio).
- 5 mil reais revertidos para premiação dos estudantes da turma que realizou o projeto STEAM vencedor, que podem ser utilizados na compra de equipamentos ou benfeitorias, realização de visitas técnicas ou recreativas, entre outras possibilidades (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 própria escola vencedora do prêmio).

Cumpramos ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal no Brasil.

4.3 Segundo Lugar

O projeto STEAM vencedor em segundo lugar de cada categoria (1, 2 e 3) receberá o valor em dinheiro de 10 mil reais, assim distribuído:

- 5 mil reais a ser entregue para o professor ou a professora responsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pela implementação do projeto STEAM em sua escola.
- 5 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola, para premiação dos estudantes da turma que realizou o projeto STEAM vencedor, realização de visitas técnicas ou recreativas, entre outras possibilidades (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 própria escola vencedora do prêmio).

Cumpramos ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal no Brasil.

4.4 Terceiro Lugar

O projeto STEAM vencedor em terceiro lugar de cada categoria (1, 2 e 3) receberá o valor em dinheiro de 5 mil reais, assim distribuído:

- 3 mil reais a ser entregue para o professor ou a professora responsável pelo projeto para ser compartilhado entre toda a equipe responsável pela implementação do projeto STEAM em sua escola.
- 2 mil reais revertidos na compra de equipamentos ou benfeitorias de acordo com a escolha da escola, para premiação dos estudantes da turma que realizou o projeto STEAM vencedor, realização de visitas técnicas ou recreativas, entre outras possibilidades (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 própria escola vencedora do prêmio).

Cumpramos ressaltar que a entrega dos prêmios é de competência exclusiva da Fundação ArcelorMittal, responsável pela gestão de patrocínios das empresas do Grupo ArcelorMittal no Brasil.

4.5 A comunicação dos premiados acontecerá no dia 22 de novembro, em evento de premiação, conforme indicado no Cronograma do Prêmio Nacional Liga STEAM 2024, item 2.2 deste edital.

5. Etapas

As etapas do Prêmio Nacional Liga STEAM – Edição 2024, bem como seus respectivos critérios de participação estão descritas a seguir.

5.1 Inscrição

5.1.1 Professores e professoras que tenham interesse em concorrer ao Prêmio Nacional Liga STEAM 2024 deverão se inscrever por meio do formulário eletrônico disponível no site <https://www.ligasteam.com.br/premio> informando seus dados pessoais e os dados da escola.

5.1.2 As 500 primeiras inscrições em cada categoria (categoria 1, categoria 2, categoria 3) receberão um brinde, que consistirá em um kit de prototipação para que a turma de estudantes possa realizar atividades de sensibilização em relação à abordagem STEAM, totalizando 1.500 brindes para os primeiros inscritos (pessoa responsável pelo projeto STEAM). Não há qualquer vinculação entre os brindes e os projetos que serão submetidos para o Prêmio Nacional Liga STEAM.

5.1.3 Caso a inscrição precise ser corrigida pela pessoa responsável, será necessário, no formulário de inscrição, indicar a opção "Inscrição de correção", e realizar um novo preenchimento de todas as perguntas, bem como os aceites. Se isso não for feito, serão considerados os dados da primeira inscrição realizada.

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

5.2.1 Ao se inscrever no Prêmio Nacional Liga STEAM 2024, a pessoa responsável e os professores parceiros terão disponível gratuitamente uma formação on-line 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. Apesar de fortemente recomendada, a participação na formação é opcional.

5.2.2 A formação será disponibilizada no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Liga STEAM (AVA Liga STEAM: www.avaligasteam.com.br).

5.2.3 O formato da formação é assíncrono, o que significa que cada professor(a) poderá explorar os materiais disponibilizados e realizar as atividades propostas em seu próprio ritmo e tempo.

5.2.4 No curso, será possível obter ferramentas para compreender o que é STEAM e elaborar o planejamento do projeto STEAM, dentro da temática do Prêmio, seguindo o modelo de planejamento disponibilizado.

5.2.5 Será disponibilizada aos participantes uma rubrica com o detalhamento dos critérios de avaliação desta etapa durante a formação e juntamente ao link para o formulário de submissão.

5.2.6 Cada planejamento dos projetos será avaliado de acordo com a rubrica de avaliação que é disponibilizada tanto no ambiente virtual do curso quanto por e-mail; 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.

5.2.7 O planejamento do projeto STEAM deverá ser enviado por meio de formulário digital, cujo link será disponibilizado conforme o prazo descrito no item 2.2 deste edital.

5.2.8 Esta etapa é classificatória, e serão selecionados 50 projetos de cada categoria, totalizando 150 projetos para a etapa subsequente.

5.2.9 Não será fornecido feedback sobre os projetos enviados, bem como não será publicado um ranking de colocações dos projetos classificados para a próxima etapa

5.3 Sobre a segunda etapa - Implementação do Projeto

5.3.1 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 desta etapa, será disponibilizada aos 150 professores responsáveis e aos parceiros respectivos 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 Terá concluído esta etapa o professor responsável que:

(i) tiver preenchido o formulário eletrônico desta etapa, informando os dados sobre a implementação de seu projeto, por meio de relatório e de vídeo;

(ii) tiver apresentado os documentos solicitados e relacionados à autorização da instituição de ensino para a participação no Prêmio;

(iii) tiver submetido um relatório e um vídeo sobre a implementação do projeto conforme as características indicadas por e-mail.

(iv) tiver enviado os termos de autorização para o compartilhamento dos resultados para fins educacionais.

5.3.4 Um relatório e um vídeo deverão ser entregues nesta etapa do Prêmio. Maiores detalhes sobre esses documentos, bem como os de autorização, serão fornecidos aos 150 participantes desta etapa, logo no início dela.

5.3.5 Será oferecida uma sessão on-line de esclarecimento de dúvidas sobre os itens do formulário, documentação, relatório e vídeo a serem enviados.

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

5.3.7 Será fornecido um certificado de reconhecimento de participação para os não-aprovados nesta etapa do Prêmio.

5.4 Terceira Etapa - Premiação

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

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

5.4.3 Os projetos STEAM vencedores do Prêmio Nacional Liga STEAM 2024 serão anunciados durante a cerimônia de premiação, no dia 22 de novembro de 2024.

6. Critérios de avaliação

A seguir, serão brevemente descritos os critérios avaliados em cada uma das etapas do Prêmio. Conforme as datas previstas no edital, será disponibilizada 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 gerais 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.

b. Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): as atividades previstas no planejamento deverão estar alinhadas com dois ou mais ODS.

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.

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.

e. Viabilidade: as etapas do planejamento deverão ser exequíveis durante o segundo semestre de 2024.

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, além de articular as áreas do STEAM na resolução da situação-problema apresentada no planejamento;
- c. O projeto planejado deverá conectar-se com a temática da justiça climática: desigualdade, desenvolvimento sustentável e economia, buscando responder à questão central proposta na edição de 2024, por meio de uma questão norteadora escolhida para o desenvolvimento do Projeto STEAM. Planejamentos de projetos que não se conectam com o tema nem com a questão central não serão considerados;
- d. Projetos implementados e concluídos antes de 2024 não serão considerados.
- e. O projeto planejado deverá ser original. Projetos iguais ou semelhantes em relação às etapas de implementação, questão norteadora e/ou produto final serão desclassificados. Assim, mesmo que em uma mesma escola, em turmas do mesmo ano/série, é importante a criatividade no desenvolvimento dos elementos do projeto, ainda que com temática semelhante.

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.
- b. Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): o projeto estava alinhado com dois ou mais ODS.
- 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.
- 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.
- e. Originalidade: o projeto buscou ou desenvolveu soluções criativas para os desafios encontrados pelos estudantes no contexto da comunidade escolar.

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, além da conexão entre as áreas do STEAM para a resolução do problema apresentado no projeto;

- c. O projeto planejado deverá conectar-se com a temática da justiça climática: desigualdade, desenvolvimento sustentável e economia, buscando responder à questão central proposta na edição de 2024, por meio de uma questão norteadora escolhida para o desenvolvimento do Projeto STEAM. Planejamentos de projetos que não se conectam com o tema nem com a questão central não serão considerados;
- d. Projetos implementados e concluídos antes de 2024 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 etapa anterior 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 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.



PRÊMIO NACIONAL



**Pensar agora nos
limites do planeta é
BOM PRO MUNDO!**

Consultoria Técnica



Gestão Técnica



Parceria



Iniciativa

