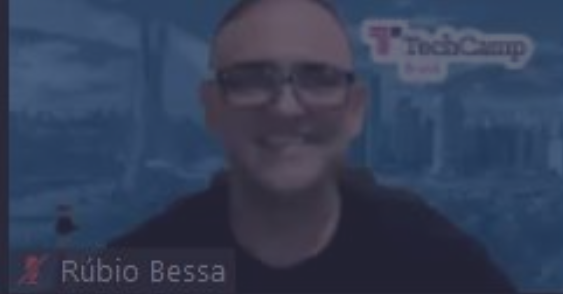


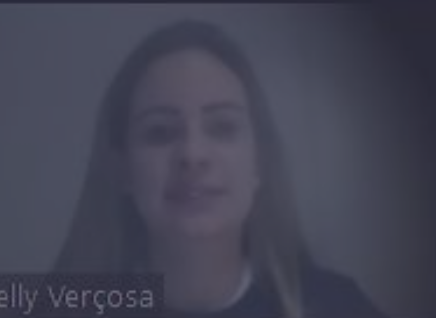
Liz Coutinho



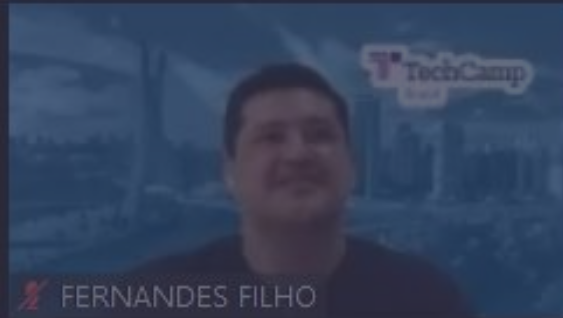
Rúbio Bessa



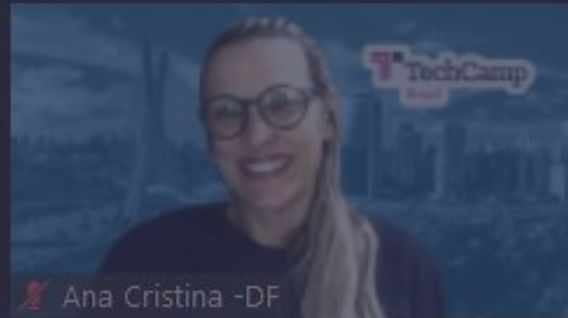
Darcylaine Martins



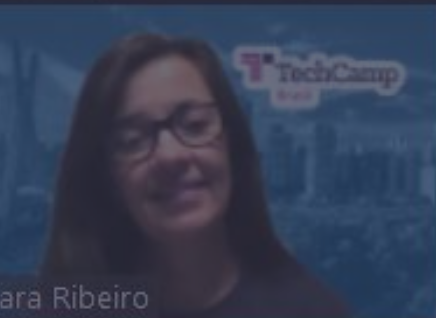
Kelly Verçosa



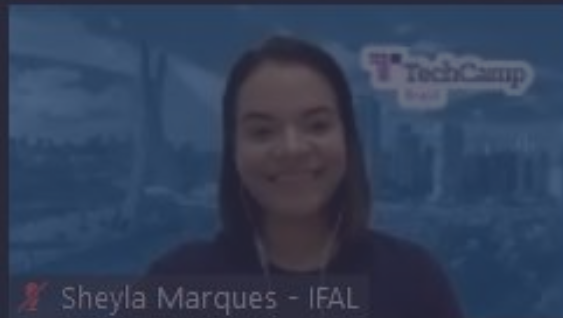
FERNANDES FILHO



Ana Cristina -DF



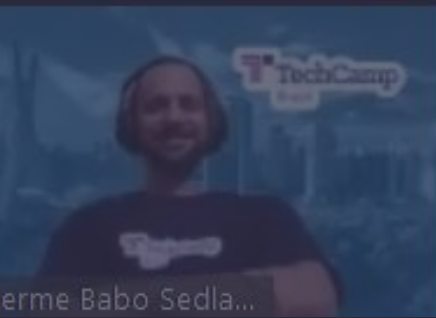
Lara Ribeiro



Sheyla Marques - IFAL



Flavia Costa Lima Ferre...



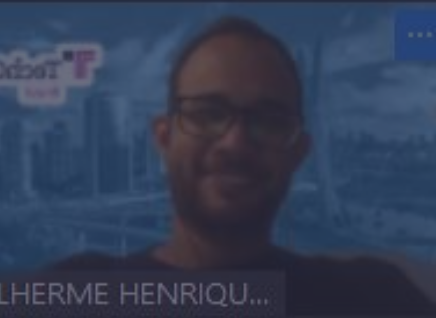
Lherme Babo Sedla...



Wesley Oliveira - Brazil



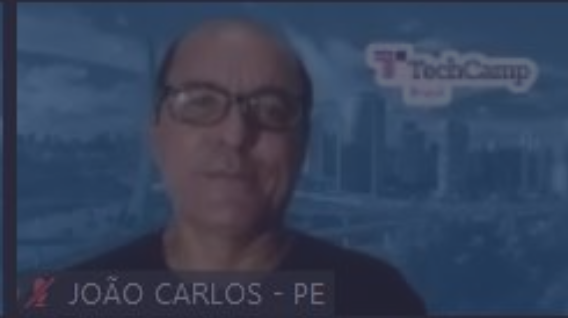
Aldeni Melo Macapá/AP



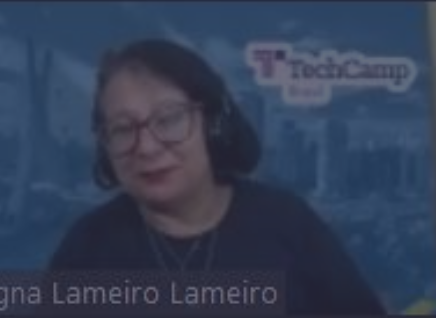
LHERME HENRIQU...



Izael



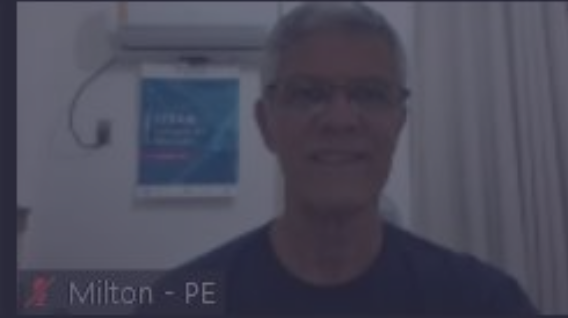
JOÃO CARLOS - PE



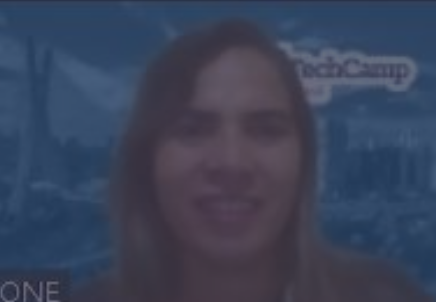
gna Lameiro Lameiro



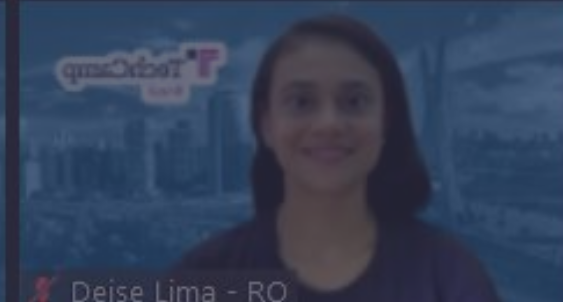
marla.heckler



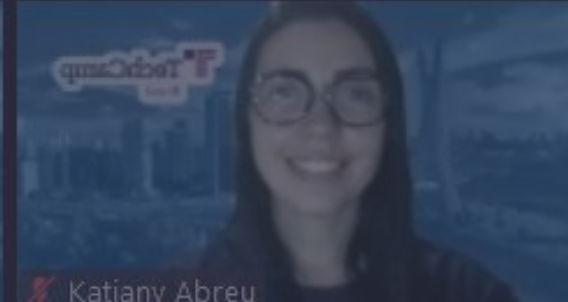
Milton - PE



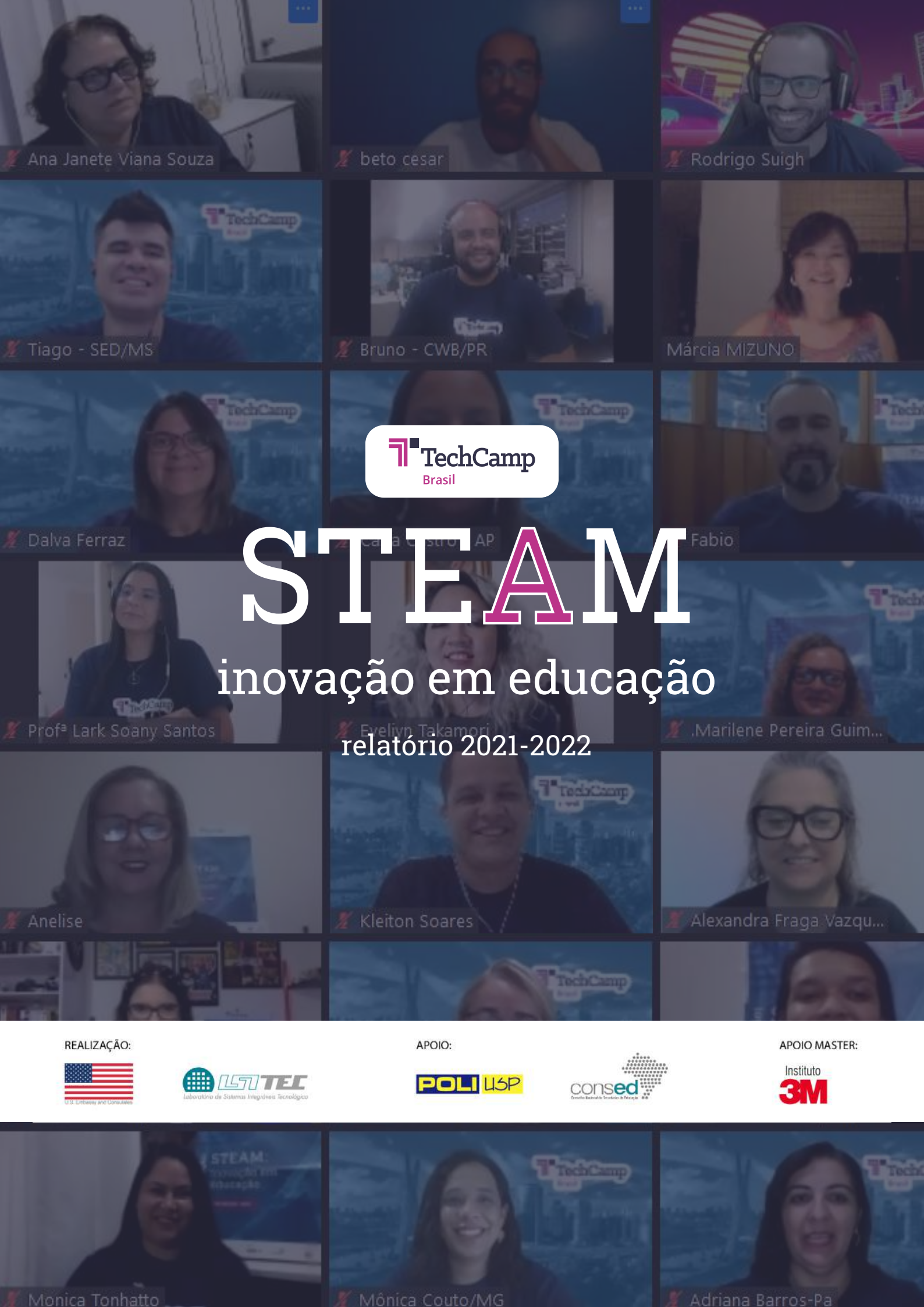
ONE



Deise Lima - RO



Katiany Abreu



Ana Janete Viana Souza

beto cesar

Rodrigo Suigh

Tiago - SED/MS

Bruno - CWB/PR

Márcia MIZUNO

Dalva Ferraz

Carla Castro AP

Fabio

Profª Lark Soany Santos

Evelyn Takamori

.Marilene Pereira Guim...

Anelise

Kleitton Soares

Alexandra Fraga Vazqu...

Monica Tonhatto

Mônica Couto/MG

Adriana Barros-Pa



STEAM

inovação em educação

relatório 2021-2022

REALIZAÇÃO:



APOIO:



APOIO MASTER:





Iniciado em 2018 como uma iniciativa piloto, o STEAM TechCamp Brasil tornou-se uma forte parceria entre a Embaixada e Consulados dos EUA, a Universidade de São Paulo (USP) e o Instituto 3M. O programa conta também com o apoio institucional do Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed), fundamental na divulgação desta iniciativa para toda a rede brasileira de coordenadores curriculares e professores de escolas públicas. A semana de imersão educacional em STEAM inclui apresentações, workshops, interação com líderes do setor privado e atividades práticas com o objetivo de expor esse seleto grupo de educadores a metodologias de ensino inovadoras, ferramentas digitais e ajudá-los no desenvolvimento de planos de ações mensuráveis que abordam as principais áreas deficitárias do STEAM no ensino médio e fornecem melhor preparação da força de trabalho para os jovens brasileiros.

Temos muito orgulho em dizer que, ao longo dos anos, o STEAM TechCamp já reuniu mais de 300 coordenadores e professores de escolas públicas de ensino médio de todo o Brasil para promover práticas pedagógicas inovadoras e estratégias de educação de qualidade. Essa iniciativa estimulou a criação de uma forte rede colaborativa de profissionais capacitados de todas as 27 Unidades da Federação, que, por sua vez, por meio do estímulo dos Small Grants, desenvolveram treinamentos, oficinas e outras iniciativas de acompanhamento que já beneficiaram mais de 36.000 professores e 156.000 alunos.

Como uma área-chave de colaboração bilateral entre os EUA e o Brasil, ambos os países concordam que Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM) desempenham um papel crítico no crescimento e estabilidade de qualquer economia. Portanto, criar oportunidades para educação prática e focada em STEAM e ambientes envolventes ajuda os alunos a cultivar habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico, comunicação e trabalho em equipe que os colocarão no caminho certo para uma carreira de sucesso, além de sustentar a economia e contribuir para a força de trabalho global.



Todd Miyahira
*Adido para Assuntos de
Educação e Cultura da
Embaixada dos EUA no Brasil*

Estes foram o quarto e quinto anos em que tivemos o privilégio de realizar o STEAM TechCamp Brasil, e é com grande satisfação que afirmamos que a cada edição temos testemunhado excelentes resultados alcançados pelos participantes em suas regiões, a partir dos planos de ação desenvolvidos durante o programa.

Realizado pela primeira vez em 2018, o STEAM TechCamp Brasil é uma iniciativa da Embaixada e Consulados dos EUA em nosso país, em parceria com o Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC), e apoio da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (POLI-USP), do Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed) e do Instituto 3M.

Iniciamos esta jornada com o principal objetivo de oferecer aos profissionais da educação de todo o Brasil uma capacitação em STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e em ações de formação e disseminação de estratégias educacionais e práticas inovadoras para serem aplicadas de forma ativa nas escolas em que atuam, mas o que criamos tem sido positivamente ainda muito maior.

Ao longo desses cinco anos, pudemos estabelecer uma comunidade de aprendizagem em constante expansão para fazer trocas sobre o que já funciona na educação e o que precisa ser melhorado, bem como compartilhar estratégias e tecnologias e, principalmente, pensar o novo, explorando questões e problemas do mundo real com o apoio de ferramentas digitais.

Já são mais de 4.500 escolas beneficiadas por essas ações em todas as 27 Unidades da Federação, e o que desejamos é cada vez mais fortalecer e ampliar essa rede de mudança na educação por meio de ações de sensibilização e formação continuada, associadas ao fomento e acompanhamento dos planos de ação, para que os impactos positivos desse programa possam chegar mais rapidamente às escolas de todo o país.

Roseli de Deus Lopes

Coordenadora Científica

do Programa STEAM

TechCamp Brasil

Professora Associada III

da Escola Politécnica da

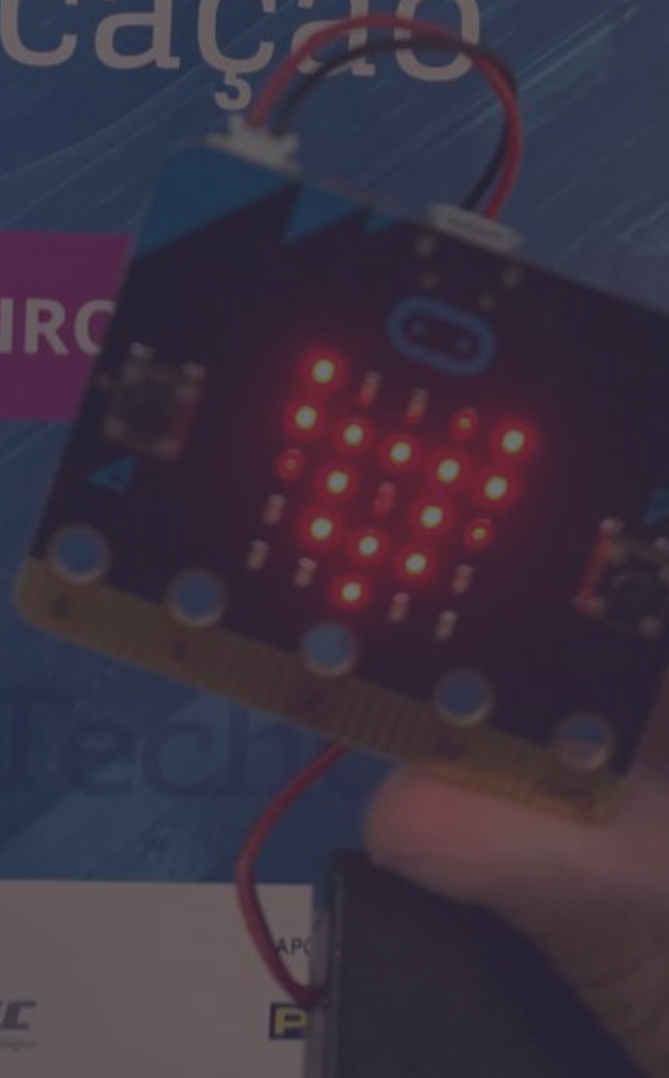
Universidade de São Paulo



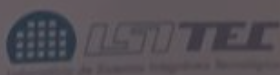
STEAM:

Inovação em Educação

12 FEVEREIRO



IZAÇÃO:



APC



sumário

apresentação	9
o que é	13
participantes	19
semana virtual de imersão	35
comunicação	43
participação na Regeneron ISEF	55
small grants	63
alcance do programa	67
histórias de sucesso - impactos locais	73
depoimentos	85
conclusão	95
comitê de organização 2021-2022	99



[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

apresentação



apresentação

Os complexos e multifacetados desafios do mundo contemporâneo tornam cada vez mais urgentes a criação e o estímulo de iniciativas que preparem nossos jovens para tomar decisões baseadas em evidências científicas e para pensar e agir de forma dinâmica, com criatividade para encontrar soluções, considerando e respeitando as várias áreas do conhecimento de forma integrada.

Assim, para garantirmos que as gerações atuais e futuras estejam sempre alinhadas às mudanças e sejam capazes de atuar sobre elas e moldá-las de acordo com nossas necessidades, é necessário que façamos todo o esforço para criar ambientes de aprendizagem integrados, fluidos, dinâmicos e relevantes, que forneçam os meios fundamentais para preparar nossos professores e alunos para serem representantes da força da pesquisa e da inovação.

Nesse sentido, o STEAM, sigla em inglês que significa Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), é uma abordagem de ensino e aprendizagem que veio para suprir essa demanda, integrando os conhecimentos dessas cinco áreas do saber com o objetivo de formar pessoas capazes e preparadas para vencer os desafios do futuro.

Segundo a professora da Escola Politécnica da USP e coordenadora científica do Programa STEAM TechCamp Brasil, Roseli de Deus Lopes, é muito importante realizar e incentivar iniciativas que permitam que “professores e gestores das redes de educação do Brasil compartilhem experiências sobre como trabalhar de forma mais integrada com Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática nas escolas, por meio de atividades que sejam conectadas ao mundo real, para assim conseguirmos um engajamento maior dos alunos aproveitando seus variados interesses”. É muito importante que os alunos entendam que tudo com o que convivem tem um porquê e pode ser melhor compreendido por meio da pesquisa científica.



Após cinco anos realizando o programa STEAM TechCamp e alcançando resultados cada vez melhores a cada edição, já pudemos comprovar que práticas de aprendizagem ativa como o STEAM são capazes de incentivar estudantes e professores a assumirem riscos com sabedoria, se empenharem em um ensino sem fronteiras e abraçarem a solução dos problemas com senso de colaboração, integração e criatividade.

Cabe a todos nós, como cidadãos do agora, criar, fortalecer e ampliar ações e espaços que gerem oportunidades para que essas iniciativas sejam aplicadas, assim abrindo caminho para os aprendizes, educadores, cidadãos e líderes necessários para construir nosso futuro!



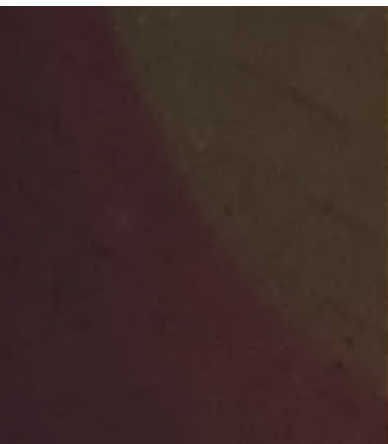
Made

for electronics, calculators, cameras and other electronics





o que é



o que é

“Não há caminho para conseguirmos melhorar a vida das pessoas e termos desenvolvimento social e econômico se não for por meio da educação.”



Roseli de Deus Lopes,
*Coordenadora Científica do
STEAM TechCamp Brasil*

Criado em 2010 pelo Departamento de Estado dos Estados Unidos da América, o TechCamp já está presente em mais de 110 países e conecta especialistas em tecnologia com jornalistas, educadores, representantes de ONGs e da sociedade civil para explorar soluções tecnológicas inovadoras para enfrentar problemas.

Em 2018, a Embaixada dos Estados Unidos no Brasil trouxe o TechCamp para nosso país pela primeira vez, com a missão de realizar um programa de formação e disseminação de estratégias de planejamento e de incorporação de metodologias e práticas inovadoras à educação, nas quais as disciplinas Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM) são trabalhadas de maneira integrada e ativa em abordagens interdisciplinares. Aqui, a iniciativa do programa é realizada pela Embaixada e Consulados

dos Estados Unidos no Brasil, em parceria com o Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC) e com apoio da Escola Politécnica da USP e de Secretarias de Educação do Brasil.

Desde sua primeira edição, o principal objetivo do STEAM TechCamp tem sido colocar especialistas em tecnologia e educação do mundo todo em contato direto com gestores das Secretarias Estaduais de Educação e com professores da educação básica brasileira para compartilhar e ampliar conhecimentos sobre as diferentes ferramentas, práticas e estratégias de ensino que podem ajudá-los a superar os desafios que enfrentam em seu trabalho de educar. E, após cinco anos desse trabalho, já pudemos ver que os objetivos estabelecidos têm sido alcançados e expandidos.

principais objetivos



Conectar especialistas em STEAM e profissionais da educação brasileira.



Estruturar uma **rede de multiplicadores** da metodologia STEAM.



Implantar ações para a **aprendizagem ativa** de STEAM na educação básica brasileira.



Incentivar o **planejamento de feiras de ciências, tecnologia e engenharia** no Brasil como forma de desenvolver a educação digital, o pensamento crítico e a investigação nos estudantes da educação básica.



Superar os **desafios** do trabalho de educar.



Formar cidadãos capazes de pensar de forma **integrada e inovadora**.



As quarta e quinta edições do STEAM TechCamp aconteceram de janeiro a dezembro de 2021 e de 2022, respectivamente, e ofereceram aos participantes uma série de atividades e eventos por meio de diversas plataformas virtuais. Fizeram parte dessas atividades palestras com líderes educacionais e de empreendedorismo, discussões em grupo, construções coletivas e dinâmicas utilizando técnicas de Design Thinking, elaboração de propostas de planejamentos estratégicos para implementação nas comunidades escolares e muito mais.

A cada edição do STEAM TechCamp Brasil, somos capazes de criar novas redes de multiplicadores da metodologia STEAM e também expandir e estimular o crescimento das conexões e dos resultados já estabelecidos nos outros anos para elaborar e implantar ações voltadas à aprendizagem ativa de STEAM nas redes públicas de educação básica do Brasil.

Juntas, as cinco edições já contaram com a participação de 44 especialistas e pesquisadores, 308 professores e gestores da educação e 150 horas de programação para a formação dos profissionais.

The image shows a presentation slide about STEAM education. The slide features a central hexagonal diagram with the word "STEAM" in the middle. Surrounding it are several other hexagons containing text:

- Top: Avanças que traz
- Right: Para além dos EUA
- Bottom Right: Marcas que o STEAM carrega
- Bottom: O que tem a melhorar
- Center: Definição
- Left: Traz o aluno para a aula de ciências
- Top Left: Ativo/desafiante
- Bottom Left: Contextualizado/real
- Far Left: Currículo Contemporâneo
- Far Far Left: Integrado
- Top Left (Grey): Febre STEM nos EUA

Below the slide is a video conference interface with several participants' video feeds. The participants are: Gustavo Pugliese, Tatiana Jazra, Profª Lark Sov..., Tiago - SED/..., and Raphael Ben... The taskbar at the bottom shows several open windows, including "PROJETO_Spiff", "PROJETO_1.pdf", "Traz_o_aluno_para_a_aula_de_ciencias...", "Manifestação Con...", "Núcleo Borges 66_...", "Ciência de Mat...pdf", and "STEAM at...".





participantes

participantes

“Parabéns a cada um de vocês, educadores, pela sua seleção neste programa. Recebemos mais de 500 inscrições de excelentes educadores de todas as partes do Brasil. Portanto, sintam-se orgulhosos por terem sido selecionados.”



Douglas Koneff,
Encarregado de Negócios
da Missão Diplomática
dos EUA no Brasil, STEAM
TechCamp 2021

Para participar do STEAM TechCamp, profissionais da educação básica do Brasil inteiro devem preencher um formulário e anexar uma carta de recomendação, destacando suas experiências anteriores envolvendo práticas de aprendizagem ativa de STEAM na educação e gestão dos currículos escolares. A seleção é feita por meio de uma avaliação apurada para identificar educadores já engajados e motivados a realizar ações e práticas inovadoras em suas cidades.

Em meio a tantas inscrições para as edições de 2021 e 2022, o Comitê de Seleção do STEAM TechCamp Brasil, composto por docentes e pesquisadores da USP e profissionais do LSI-TEC e da Embaixada dos EUA no Brasil, selecionou os melhores candidatos, que se mostraram empolgados e interessados durante todo o processo, se integrando e participando de todas as atividades e trazendo uma bagagem cultural e educacional enriquecedora.



Os participantes das edições de 2021 e 2022 do Programa STEAM TechCamp Brasil tiveram direito a:

- Participar de todas as atividades virtuais de integração e preparação para a Semana Virtual de Imersão do STEAM TechCamp Brasil 2021 e 2022.
- Participar de todas as atividades de formação (palestras, discussões, elaboração de propostas) da Semana Virtual de Imersão do STEAM TechCamp Brasil 2021 e 2022 para o desenvolvimento de planejamento estratégico para fomentar a aprendizagem ativa de STEAM em suas escolas.
- Receber certificado de participação ao final da edição.
- Ter acesso à plataforma de comunicação da Rede STEAM TechCamp Brasil para troca de experiências entre participantes, especialistas, profissionais da Embaixada dos EUA, LSI-TEC e POLI-USP, bem como Alumni que participaram das edições anteriores do programa.
- Ter apoio, durante a Semana Virtual de Imersão e por meio de interações pela Plataforma da Rede STEAM TechCamp Brasil, para planejar, elaborar, implementar e avaliar estratégias e ações voltadas à aprendizagem ativa de STEAM em redes públicas de educação básica.
- Participar como membro Alumni da Rede STEAM TechCamp Brasil nas edições seguintes, recebendo comunicação e oportunidades da Embaixada Americana.
- Concorrer a participar da delegação brasileira que irá para a próxima edição da Regeneron International Science and Engineering Fair (ISEF). Em 2021, as despesas para a participação online foram cobertas pelo programa. Já em 2022, as despesas com inscrição, passagem, estadia e participação das atividades foram cobertas.



Participantes da Semana Virtual de Imersão

2021

 578

inscrições

496
professores

82
gestores de Secretarias de Educação

 61

professores e gestores da educação selecionados

62%

homens

38%

mulheres

44%

gestores das Secretarias de Educação

41%

professores da rede estadual

15%

professores de Institutos Federais

2022

 410

inscrições

321
professores

80
gestores de Secretarias de Educação

9
representantes de Centros Binacionais

 64

professores e gestores da educação selecionados

55%

homens

45%

mulheres

44%

professores da rede estadual

39%

gestores das Secretarias de Educação

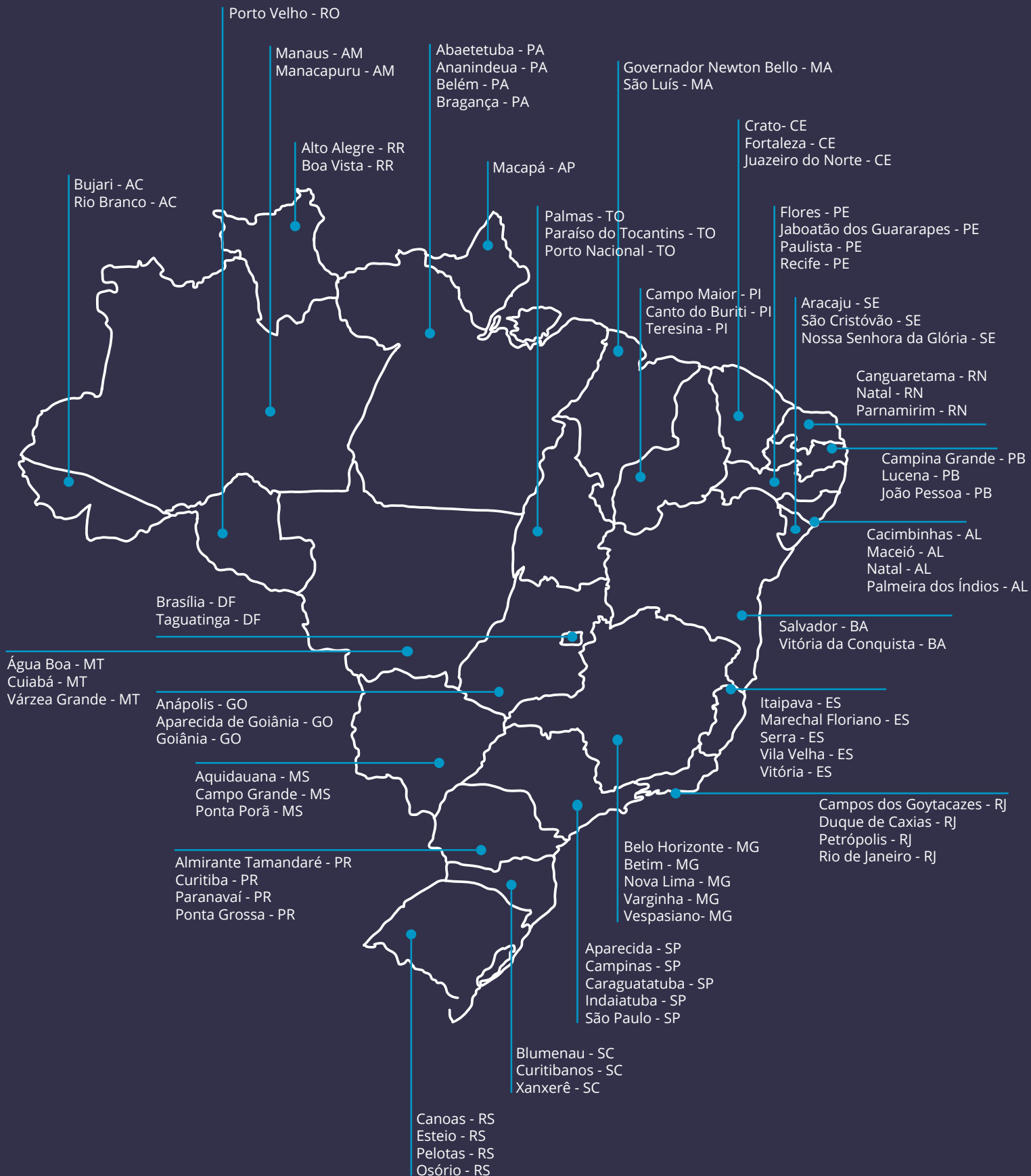
17%

professores de Institutos Federais

 4

representantes de Centros Binacionais selecionados

27 Unidades da Federação representadas 84 municípios



Participantes

2021

Gestores de Secretarias de Educação

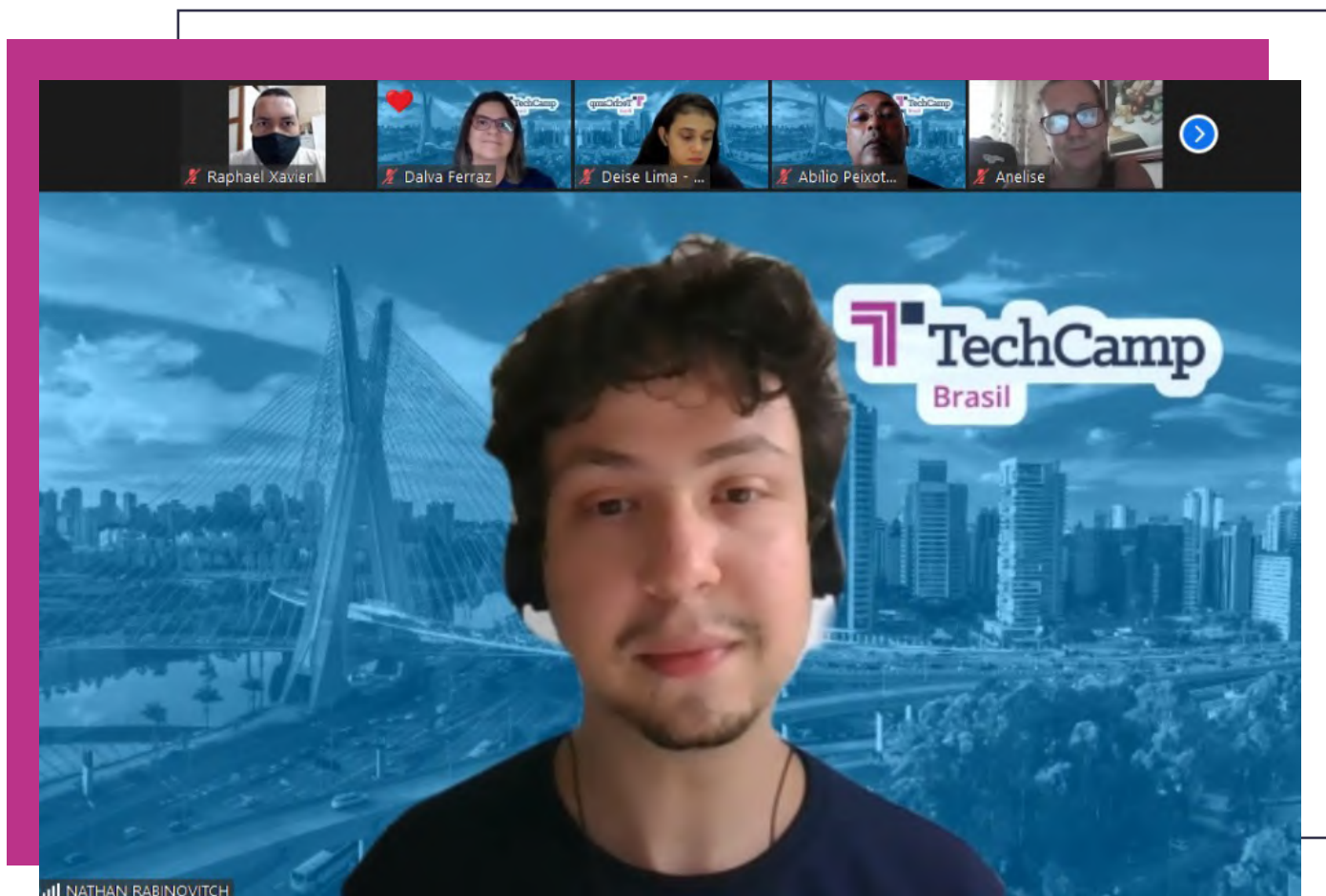
Antonio Fernandes de Souza Filho	<i>Acre</i>
Danielly Verçosa Silva	<i>Alagoas</i>
Carla Augusta da Costa Santos de Castro	<i>Amapá</i>
Raphael Xavier Barbosa	<i>Amazonas</i>
Abílio Cláudio do Nascimento Peixoto	<i>Bahia</i>
Katiany do Vale Abreu	<i>Ceará</i>
Ana Cristina de Almeida	<i>Distrito Federal</i>
Ana Janete Viana Souza	<i>Espírito Santo</i>
Denise Cristina Bueno	<i>Goiás</i>
Carla Susana Lucena Boueres	<i>Maranhão</i>
Fabiula Torres da Costa	<i>Mato Grosso</i>
Tiago Green de Freitas	<i>Mato Grosso do Sul</i>
Mônica de Oliveira Ribeiro Couto	<i>Minas Gerais</i>
Maria do Socorro Braga Reis	<i>Pará</i>
Liliane Alves de Sousa	<i>Paraíba</i>
Bruno Oliveira Soares	<i>Paraná</i>
Milton Matos Rolim	<i>Pernambuco</i>
Izael Araujo Lima	<i>Piauí</i>
Flavia Costa Lima Ferreira	<i>Rio de Janeiro</i>
Kleitton Jullian Soares dos Santos	<i>Rio Grande do Norte</i>
Edson Fabrício Dias da Silva	<i>Rio Grande do Sul</i>
Deise Silva Lima	<i>Rondônia</i>
Fábio Augusto Fogaça	<i>Santa Catarina</i>
Alexandra Fraga Vazquez	<i>São Paulo</i>
Darcylaine Vieira Martins	<i>Sergipe</i>
Erick Henrique Silva Góes	<i>Tocantins</i>

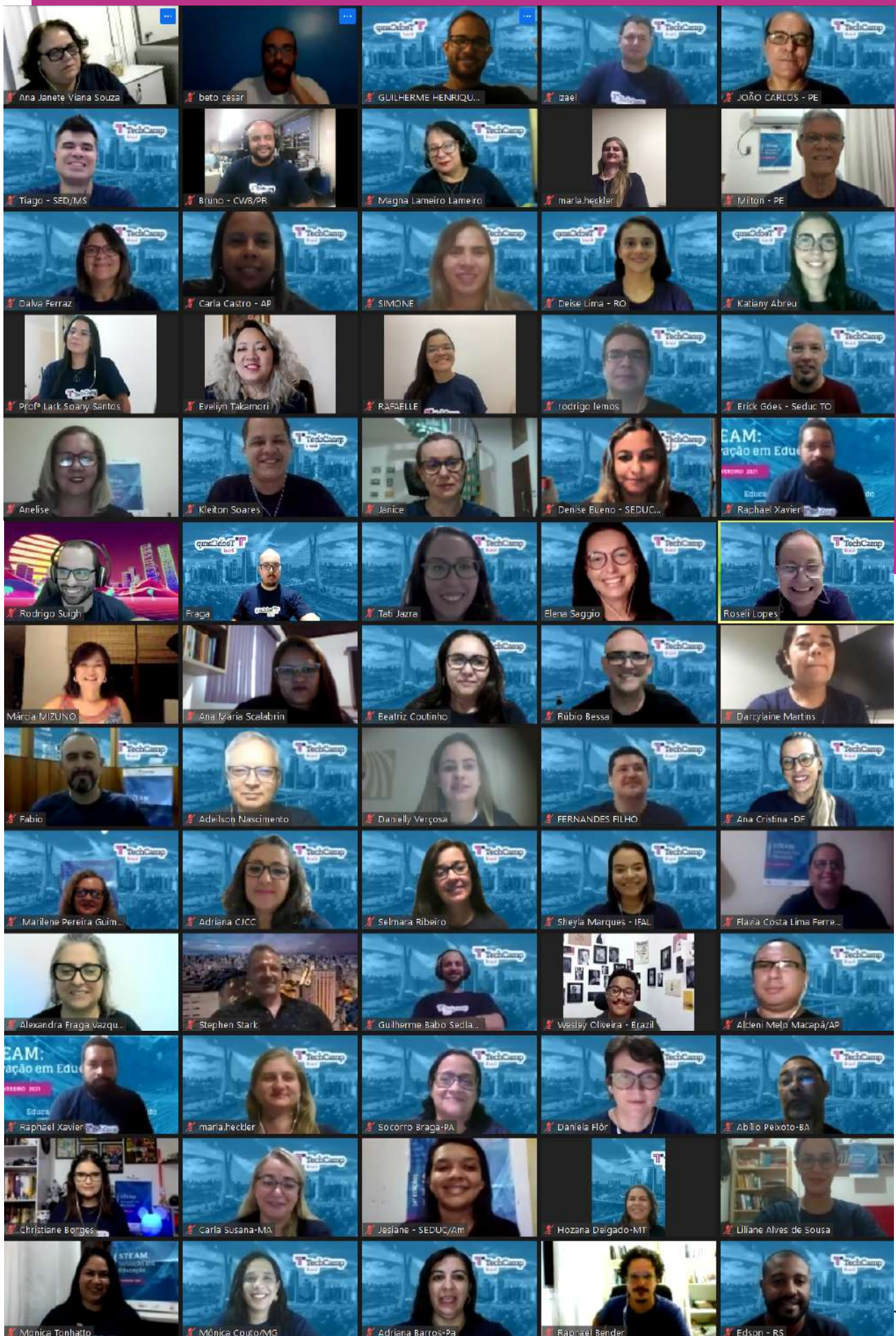
Professores de Ensino Médio de Redes Públicas Estaduais

Jociley da Silva Lima	<i>Núcleo de Incentivo ao Conhecimento Rio Branco – AC</i>
Aldeni Melo de Oliveira	<i>Escola Estadual Irmã Santina Rioli Macapá – AP</i>
Jesiane Andrade Spíndola	<i>Escola Estadual Nossa Senhora de Nazaré Manacapuru – AM</i>
Adriana Santos Sousa	<i>Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista Vitória da Conquista – BA</i>
Guilherme Henrique Neves Alves de Souza	<i>Centro de Ensino Médio Integrado do Gama Brasília – DF</i>
Dalva de Oliveira Ferraz	<i>EEEFM Emílio Oscar Hülle Marechal Floriano – ES</i>
Rubio Dorneles de Bessa	<i>Colégio Estadual Dom Pedro I Aparecida de Goiânia – GO</i>
Cleiton dos Santos	<i>Centro Educa Mais Poeta Antônio José Santa Inês – MA</i>
Hozana Donatila Delgado	<i>Escola Estadual Vereador Ramon Sanches Marques Tangará da Serra – MT</i>
Anelise Sandri Volce	<i>Escola Estadual Prof. Henrique Cyrillo Corrêa Campo Grande – MS</i>
Selmara Ribeiro da Silva	<i>Escola de Formação e Desenvolvimento Profissional e de Educadores de Minas Gerais Belo Horizonte – MG</i>
Adriana da Conceição Barros do Rosário	<i>EEEFM Augusto Corrêa Bragança – PA</i>
Francisca Simone Pereira Fernandes	<i>ECIT Izaura Falcão de Carvalho Lucena – PB</i>
Monica Maria Tonhatto dos Santos	<i>Colégio Estadual Floripa Teixeira de Faria Almirante Tamandaré – PR</i>
João Carlos Félix de Menezes	<i>Escola Compositor Antônio Maria Olinda – PE</i>
Maria Beatriz Dias Coutinho	<i>CETI Cândido Borges Campo Maior – PI</i>
Roberto César Cucharero Peregrin	<i>Colégio Estadual Lia Márcia Gonçalves Panaro Duque de Caxias – RJ</i>
Raphael Bender Chagas Leite	<i>CEEP Prof. Lourdinha Guerra Parnamirim – RN</i>
Magna da Gloria Silva Lameiro	<i>Escola Técnica Estadual Santa Isabel São Lourenço – RS</i>
Adeilson Nascimento de Souza	<i>Escola Estadual de Ensino Médio Major Guapindaia Porto Velho – RO</i>
Ana Maria Mota Oliveira Scalabrin	<i>Escola Estadual Professor Camilo Dias Boa Vista – RR</i>
Eveliyn Tiemi Takamori	<i>Escola Estadual Vitor Meireles Campinas – SP</i>
Lark Soany Santos	<i>Colégio Estadual Dom Juvêncio de Brito Canindé de São Francisco – SE</i>
Marilene Pereira Guimaraes	<i>Escola Estadual Ana Macedo Maia Porto Nacional – TO</i>

Professores de Institutos Federais que atuam no Ensino Médio

Sheyla Karolina Justino Marques	IFAL – Campus Palmeira dos Índios Palmeira dos Índios – AL
Rafaelle da Silva Souza	IFBA – Campus Seabra Seabra – BA
Francisco Rodrigo de Lemos Caldas	IFCE – Campus Juazeiro do Norte Fortaleza – CE
Christiane Borges Santos	IFGO – Campus Luziânia Luziânia – GO
Daniela Eloise Flôr	IFPR – Campus Paranavaí Paranavaí – PR
Marla Heckler	IFRS – Campus Osório Osório – RS
Guilherme Babo Sedlacek	IFSC – Campus Xanxerê Xanxerê – SC
Janice Peixer	IFSP – Campus Caraguatatuba Caraguatatuba – SP
Juliano Silva Lima	IFS – Campus Glória Nossa Senhora da Glória – SE





2022

Gestores de Secretarias de Educação

Anderson de Paiva Melo	<i>Acre</i>
Andrea Ferreira da Silva Maciel	<i>Alagoas</i>
Elender Keuly de Souza	<i>Amapá</i>
Lincoln de Sousa Araújo Filho	<i>Amazonas</i>
Rosemary Lopes Soares da Silva	<i>Bahia</i>
Francisca Claudeane Matos Alves	<i>Ceará</i>
Juliana Alves de Araújo Bottechia	<i>Distrito Federal</i>
Lorena Tereza da Penha Silva	<i>Espírito Santo</i>
Divino Alves Bueno	<i>Goiás</i>
Genilson Rodrigues Ferreira Lima	<i>Maranhão</i>
Pedro Araujo Campos	<i>Mato Grosso</i>
Éverton Paulino Damaceno	<i>Mato Grosso do Sul</i>
Nívea Cristina de Araújo Viana	<i>Minas Gerais</i>
Antonio Fonseca da Cunha	<i>Pará</i>
Jorbson Bezerra Barros	<i>Paraíba</i>
Andréa Boçois	<i>Paraná</i>
Gabriel Pimenta Carneiro Campelo	<i>Pernambuco</i>
Carlos Henrique Leite do Nascimento	<i>Piauí</i>
Emilia Cristina Maia Farache	<i>Rio Grande do Norte</i>
Luciana Zanchettin	<i>Rio Grande do Sul</i>
Silvânia Gregório Carlos	<i>Rondônia</i>
George Luiz Areb Palheta	<i>Roraima</i>
Luiz Alessandro da Silva	<i>Santa Catarina</i>
Tatiana Rossi Alvarez	<i>São Paulo</i>
Raimundo Ferreira de Melo Neto	<i>Tocantins</i>

Professores de Ensino Médio de Redes Públicas Estaduais

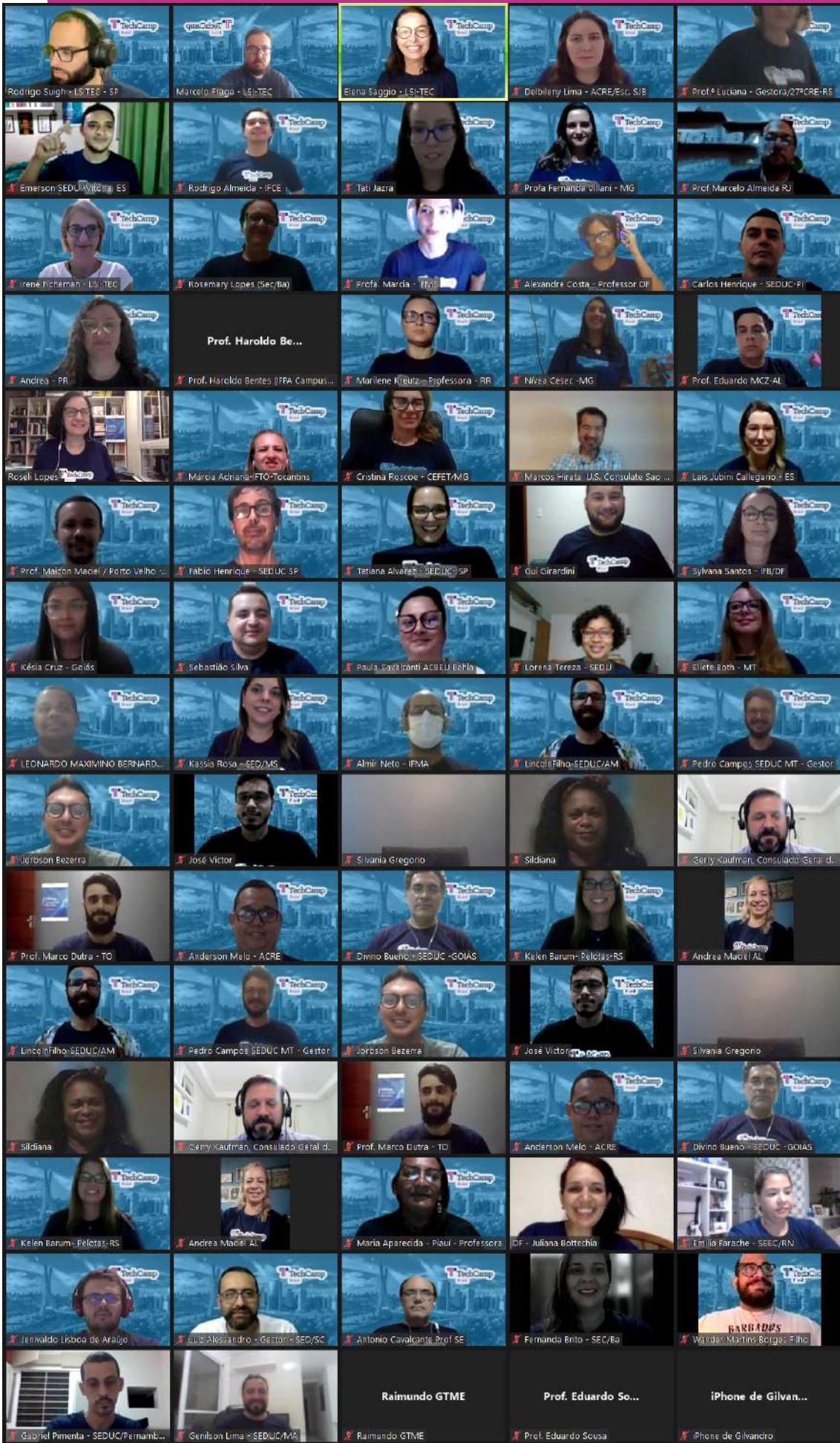
Delbileny Lima de Oliveira	<i>Escola de Ensino Fundamental e Médio São João Batista – AC</i>
Jenivaldo Lisboa de Araújo	<i>Escola Estadual Muniz Falcão – AL</i>
Gilvandro dos Santos Pantaleão	<i>Centro de Atividade de Altas Habilidades/Superdotação – AP</i>
José Victor Bezerra Teixeira	<i>Escola Estadual Nossa Senhora de Nazaré – AM</i>
Fernanda Pereira de Brito	<i>Colégio Estadual da Bahia – BA</i>
Pedro Ferreira dos Santos Júnior	<i>Centro de Educação de Jovens e Adultos Monsenhor Pedro Rocha de Oliveira – CE</i>
Alexandre Santos Jeronimo da Costa	<i>Centro de Ensino Médio Setor Leste – DF</i>
Emerson Fraga Comério	<i>Centro Estadual de Ensino Fundamental e Médio de Tempo Integral Dr. Agesando da Costa Pereira - São Pedro – ES</i>
Késia de Souza Cruz	<i>Centro de Ensino em Período Integral Gomes de Souza Ramos – GO</i>
Sildiana Nascimento Cerqueira	<i>Centro de Ensino Manoel Beckman – MA</i>
Cláudia Inês Dahmer	<i>Escola Estadual Honório Rodrigues de Amorim – MT</i>
Lucineide Maria Miranda	<i>Escola Estadual Joaquim Murtinho – MS</i>
Fernanda Nobre Amaral Villani	<i>Escola Estadual Professor Guilherme Hallais França – MG</i>
Sebastião Gomes Silva	<i>Escola Estadual Bernardino Pereira de Barros – PA</i>
Leonardo Maximino Bernardo	<i>Escola Cidadã Integral Compositor Luis Ramalho – PB</i>
Odair Souza de Oliveira	<i>Centro Estadual de Educação Profissional Agrícola Getúlio Vargas – PR</i>
Gustavo Santos Bezerra	<i>Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio Dário Gomes de Lima – PE</i>
Maria Aparecida Moura Amorim Sousa	<i>Centro Estadual de Tempo Integral Beija Valente – PI</i>
Marcelo Barbosa Almeida	<i>Escola Técnica Estadual Agrícola Antonio Sarlo – RJ</i>
Alexandre Ribeiro da Silva	<i>Escola Estadual Fabrício Maranhão – RN</i>
Kelen Terra do Amaral Barum	<i>E.E.E Médio Dr Augusto Simões Lopes – RS</i>
Maicon Maciel Ferreira de Araujo	<i>E.E.E.F.M. John Kennedy – RO</i>
Marilene Kreutz de Oliveira	<i>Escola Estadual Professor Geraldo da Silva Pinto – RR</i>
Guilherme Girardini Fontana	<i>E.E.B. Belermimo Victor Dalla Vecchia – SC</i>
Fabio Henrique Moreira de Jesus	<i>Escola Estadual Professora Paulina Cardoso – SP</i>
Ila Natielle Neres dos Santos	<i>Centro Estadual de Educação Profissional Gov. Marcelo Deda Chagas – SE</i>
Antonio Cavalcante de Carvalho	<i>Centro Excelência Profissionalizante Profª Neuzice Barreto – SE</i>
Marco Vinicius Gomes Dutra	<i>Escola Estadual Vale do Sol – TO</i>

Professores de Institutos Federais que atuam no Ensino Médio

Eduardo Henrique Viana de Sousa	<i>IFAL – Campus Maceió – AL</i>
Rodrigo Queiros de Almeida	<i>IFCE – Campus Juazeiro do Norte – CE</i>
Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos	<i>IFB – Campus Brasília – DF</i>
Lais Jubini Callegario	<i>IFES – Campus Piúma – ES</i>
Almir Souza e Silva Neto	<i>IFMA – Campus São Luís-Monte Castelo – MA</i>
Eliete Grasiela Both	<i>IFMT – Campus Barra do Garças – MT</i>
Marcia Ferreira Cristaldo	<i>IFMS – Campus Aquidauana – MS</i>
Cristina Roscoe Vianna	<i>CEFET-MG – Unidade Varginha – MG</i>
Haroldo de Vasconcelos Bentes	<i>IFPA – Campus Belém – PA</i>
Roni Costa Ferreira	<i>IFRJ – Campus São João de Meriti – RJ</i>
Márcia Adriana de Faria Ribeiro	<i>IFTO – Campus Avançado Formoso do Araguaia – TO</i>

Representantes de Centros Binacionais

Ana Flavia de Sá Ferraz	<i>ABA Recife – PE</i>
Paula Cavalcanti	<i>ACBEU Bahia – BA</i>
Rosilene do Socorro Santos de Oliveira	<i>Centro Cultural Brasil Estados Unidos - CCBEU – Belém – PA</i>
Wander Martins Borges Filho	<i>Centro Binacional Casa Thomas Jefferson – Brasília – DF</i>





semana virtual de imersão

7 semana virtual de imersão

“Sinto que esta semana me proporcionou experiências únicas. É como se eu estivesse voltando a me apaixonar pelo ensino.”



Evelyyn Tiemi Takamori,
*Professora de Escola
Estadual, São Paulo,
STEAM TechCamp 2021*

A principal semana de atividades e eventos de formação do STEAM TechCamp Brasil tem aproximado gestores e professores da rede pública de todas as partes do Brasil por meio de uma imersão em metodologias inovadoras de ensino, ferramentas digitais e o desenvolvimento de planos de ação para que possam aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do programa diretamente nas suas regiões.

Em 2021 e 2022, a Semana Virtual de Imersão aconteceu em forma de encontros virtuais realizados pela plataforma Zoom. O programa arcou com todos os custos de pacote de dados para acesso à Internet,

materiais didáticos e tecnológicos (kits de eletrônica) para que os selecionados pudessem participar das atividades de formação a distância.

Dentre os acontecimentos da Semana Virtual de Imersão, os professores e gestores da educação participantes foram liderados por especialistas do Brasil e do exterior em diversas atividades dinâmicas, palestras e discussões para estimular e desenvolver o ensino ativo de STEAM e a cultura de aprendizagem criativa e maker com abordagens investigativas e interdisciplinares, como a iniciação à pesquisa científica e tecnológica e ao empreendedorismo.



8 a 12 de fevereiro de

2021

59

professores e gestores de Secretarias de Educação

16

especialistas e pesquisadores

21

horas de formação

14 a 18 de fevereiro de

2022

68

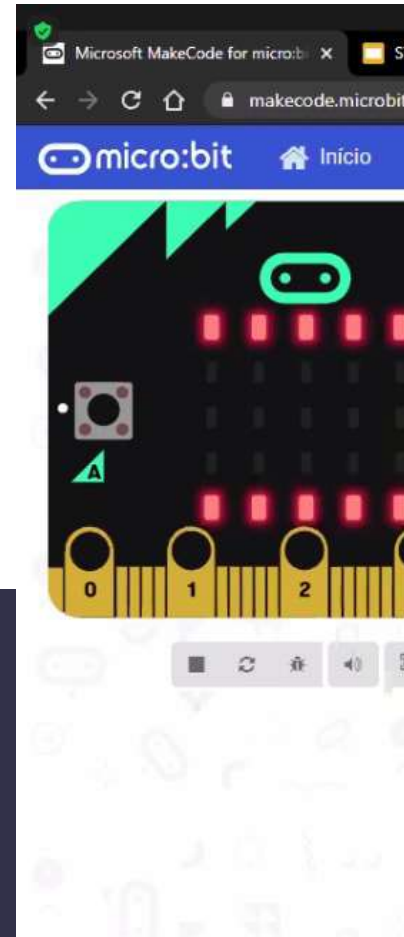
professores e gestores de Secretarias de Educação

12

especialistas e pesquisadores

21

horas de formação



LET US MAKE OUR
 FUTURE NOW AND LET US
 MAKE OUR DREAMS
 TOMORROW'S REALITY
 - MALALA YOUSAFZAI

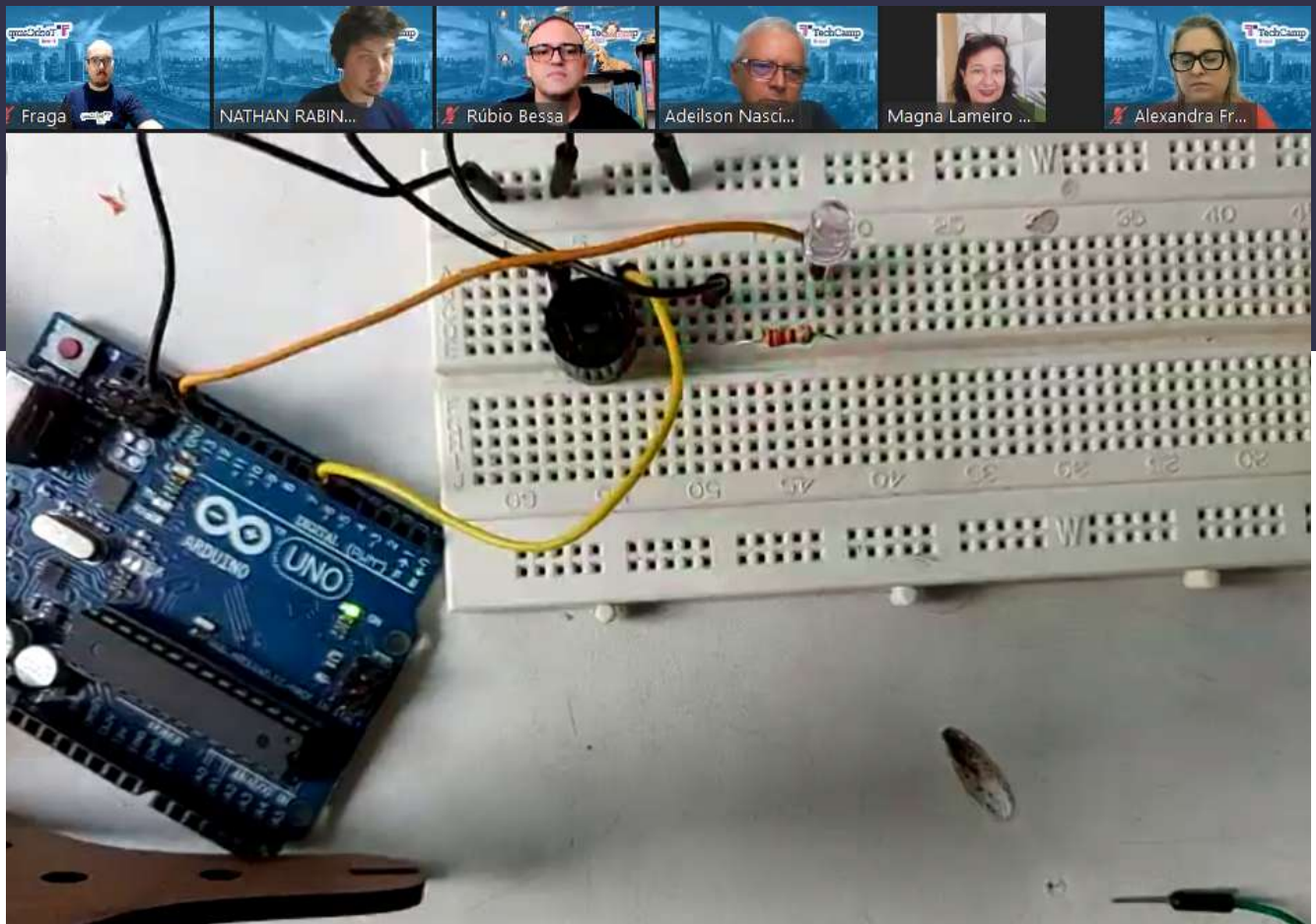
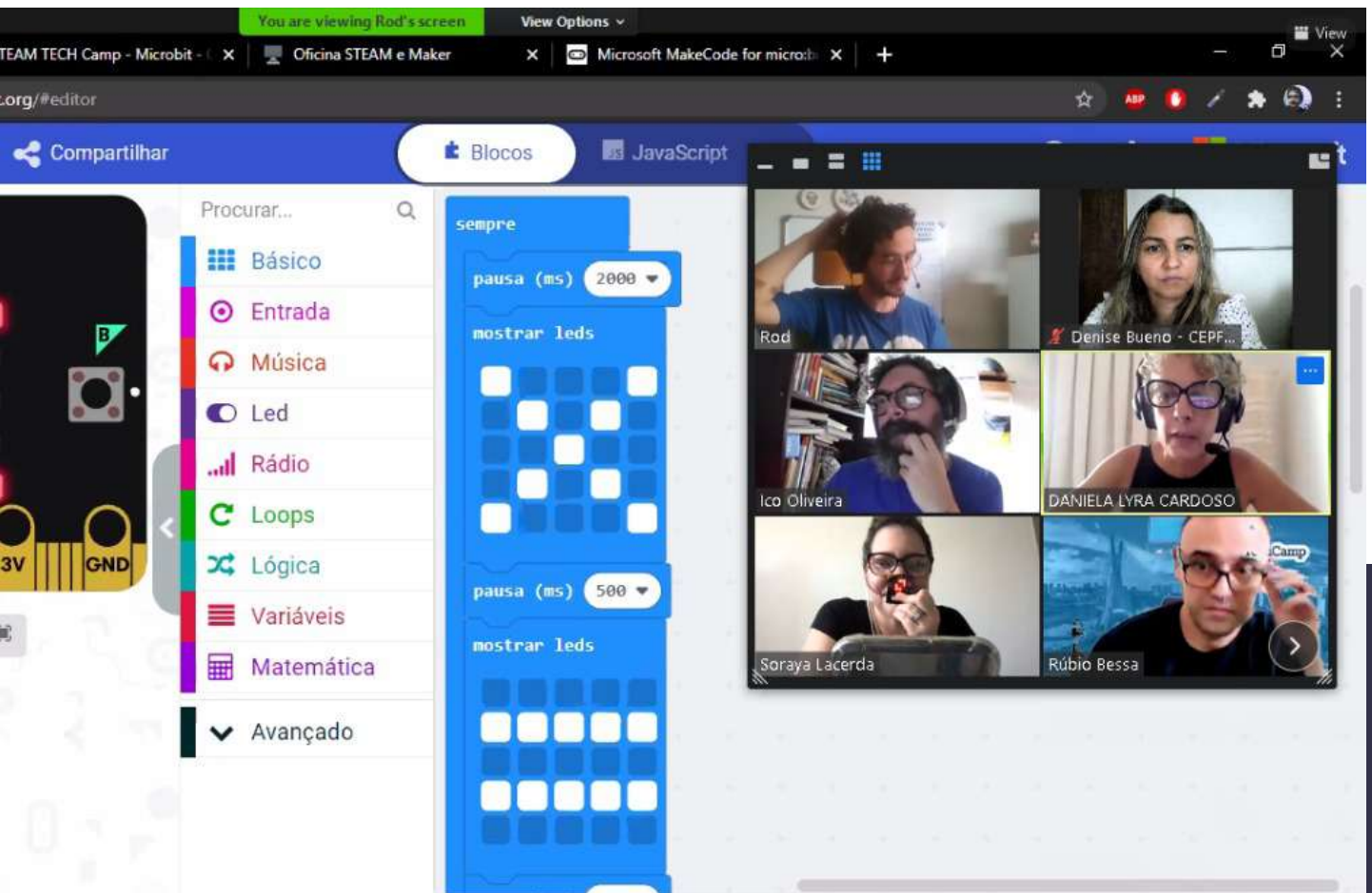


**REGIONAL
 ENGLISH
 LANGUAGE
 OFFICE**



U.S. Embassy and Consulates in Brazil

RELOBrazil@State.Gov
 Facebook: RELO Brazil



programação

Participação da Embaixada dos EUA

Douglas Koneff (2021)

Encarregado de Negócios da Missão Diplomática dos EUA no Brasil

Steve Stark (2021)

Adido de Imprensa, Educação e Cultura dos Estados Unidos em São Paulo

Palestras e discussões em grupo

Roseli de Deus Lopes (2021 e 2022)

Coordenadora Científica do STEAM TechCamp Brasil

Walter Bender (2021)

Cientista Pesquisador Sênior do MIT Media Lab

Rachel Lotan (2021)

Professora Emérita e Ex-diretora do Stanford Teacher Education Program (STEP)

Amanda Fox (2021 e 2022)

Especialista em língua inglesa aplicada a STEAM

Paulo Gandolfi (2021 e 2022)

Diretor de P&D da 3M

Mitchel Resnick (2022)

MIT Media Lab

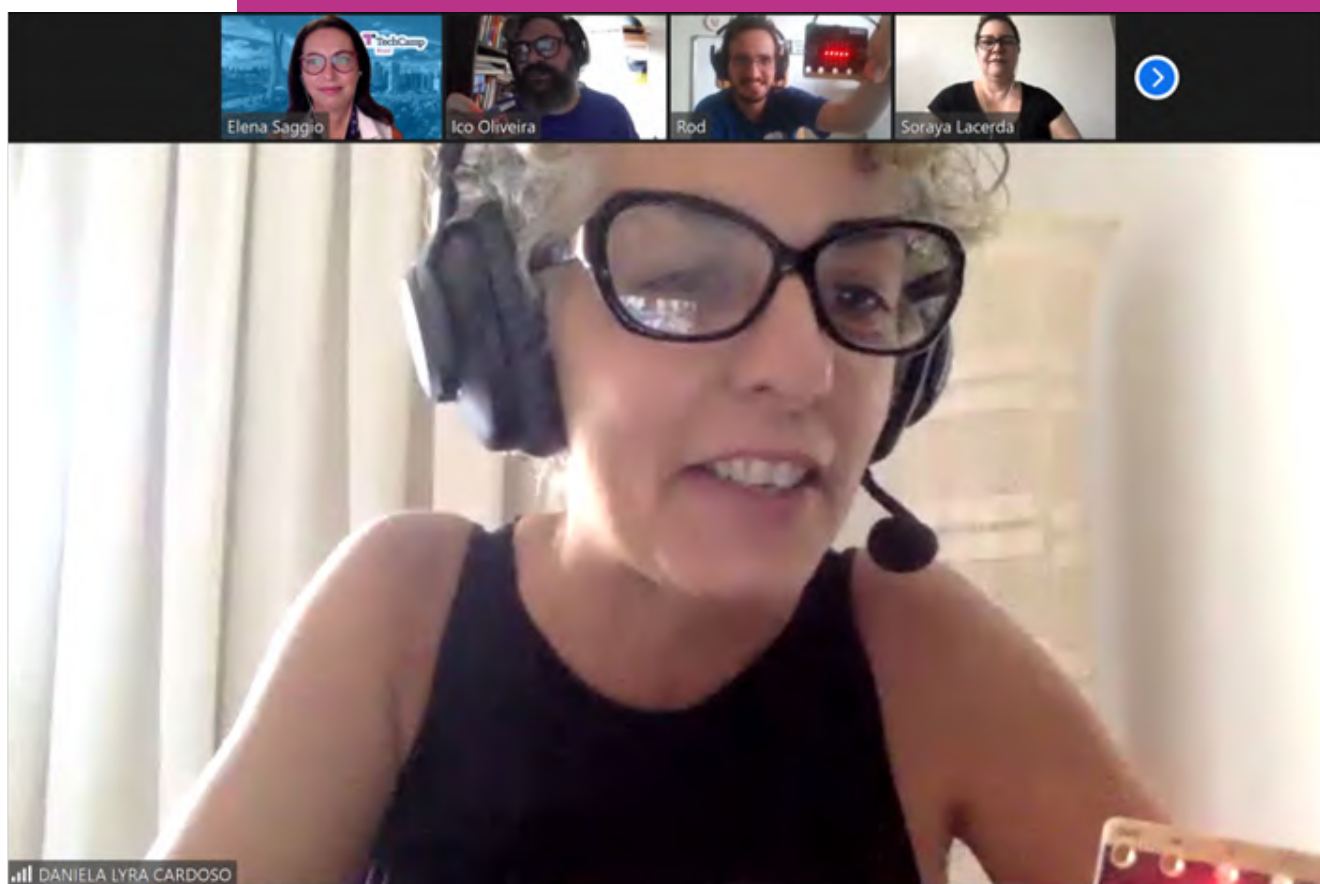
João Pedro Novo Chadlo (2022)

Empreendedor Social e Criativo Tecnologista

David Cavallo (2022)

Professor Doutor da Universidade Federal do Sul da Bahia





Oficinas com líderes educacionais e de empreendedorismo e construções coletivas e dinâmicas

Leandro Biazon (2021)

Engenheiro e Pesquisador do LSI-TEC

Cassia Fernandez (2021)

Pesquisadora da USP e Consultora Científica do Programa FabLearn (Stanford)

Gustavo Pugliese (2021 e 2022)

Consultor Pedagógico da Foreducation EdTech

Soraya Lacerda (2021 e 2022)

Coordenadora do Casa Thomas Jefferson - Makerspace

Daniela Lyra (2021 e 2022)

Especialista em Tecnologia Educacional - Casa Thomas Jefferson

Nathan Rabinovitch (2021 e 2022)

Educador e Especialista em Aprendizagem Criativa

Elaboração do Plano de Ação utilizando técnicas de Design Thinking para implementação nas comunidades escolares

Roseli de Deus Lopes (2021 e 2022)

Coordenadora Científica do STEAM TechCamp Brasil

Irene Karaguilla Ficheman (2021 e 2022)

Gerente de Tecnologias para Educação do LSI-TEC

Elena Saggio (2021 e 2022)

Gerente de Comunicação do LSI-TEC



comunicação

comunicação

O Programa STEAM TechCamp Brasil possui uma comunicação integrada com a linguagem do TechCamp, programa do Departamento de Estado dos Estados Unidos da América, que foi desenvolvida e usada desde a primeira edição para a divulgação do programa no Brasil.

Todas as peças de comunicação contêm em suas artes o logotipo do TechCamp, customizado para o Brasil por meio da incorporação do texto “Brasil” na parte inferior da composição do logotipo. Como complemento, há o tema do evento e o slogan “Inovação em Educação”.

Na linguagem geral da comunicação visual do evento, há ao fundo uma imagem da ponte estaiada de São Paulo, representando a cidade sede do programa.

08.02 às 15h15

Pesquisa na Educação Básica

Palestrante
Professora Roseli Lopes
Escola Politécnica USP

Semana de Imersão STEAM TechCamp 2021

facebook - grupo fechado

Para facilitar a comunicação entre os participantes das edições do STEAM TechCamp Brasil, foi criado desde a primeira edição um grupo fechado no Facebook, destinado a trocas e discussões sobre iniciativas e práticas de educação em STEAM.

A escolha do canal Facebook se deu pela facilidade de acesso pelos participantes — o Brasil é o terceiro país com o maior número de contas ativas — e a praticidade da ferramenta, que permite que os usuários facilmente compartilhem textos, vídeos, fotos e enviem

documentos. Atualmente, o grupo já conta com 326 publicações, 248 comentários e 3.897 reações de iniciativas realizadas pelos membros.

A participação no grupo é restrita, e os interessados devem enviar um pedido de autorização para o gestor do canal. O número de membros já chegou a 274, entre educadores selecionados para o programa, especialistas que participaram das semanas de imersão e integrantes das instituições organizadoras e apoiadoras.



peças de comunicação



TechCamp
Brasil

[4ª EDIÇÃO] **STEAM:**
Inovação em Educação

8 - 12 FEVEREIRO 2021

Você sabe o que é o
STEAM TechCamp Brasil?



Acesse o site e faça parte.
<https://steamtechcampbrasil.febrace.org.br/v2021>

The banner features a blue background with a technical drawing of a suspension bridge. The text is white and pink. A central photo shows a large group of people, mostly men, sitting on the ground and holding up blue certificates. The overall design is clean and professional.



[4ª EDIÇÃO] **STEAM:**
Inovação em Educação

8 - 12 FEVEREIRO 2021

TechCamp

This is a smaller version of the banner above, with the same blue background and technical drawing. The text is white and pink. The TechCamp logo is visible in the bottom right corner.

15.02 às 15h15

Semana de Imersão
STEAM TechCamp
2022

Innovation in Education



Palestrante Professor Mitchel Resnick
MIT Media Lab

Semana de Imersão
STEAM TechCamp
2022

Oficina STEAM
& English



Palestrante Amanda Fox

Oficina STEAM
& Arts

Semana de Imersão
STEAM TechCamp
2022



Palestrantes Nathan Rabinovitch e Michael Filardi

16.02 às 17h30

Semana de Imersão
STEAM TechCamp
2022

Ciência Aplicada à Vida



Palestrante Paulo Gandolfi
Diretor de P&D da 3M

Oficina STEAM
& BNCC

Semana de Imersão
STEAM TechCamp
2022



Palestrante Gustavo Pugliesi

Oficina STEAM
& Maker

Semana de Imersão
STEAM TechCamp
2022



Palestrantes Soraya Lacerda e Daniela Lyra

4ª EDIÇÃO
STEAM:
Inovação em Educação

8 - 12 FEVEREIRO 2021

Venha fazer parte de uma rede de multiplicadores para implantar ações de aprendizagem ativa de STEAM* nas redes públicas de educação básica do Brasil!

*Ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática

Informações completas sobre o programa e formulários de inscrição:
<https://steamtechcampbrasil.febrace.org.br/v2021>

REALIZAÇÃO:



APOIO:



TechCamp
Brasil

STEAM:
Inovação em Educação

8 - 12 FEVEREIRO 2021

PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA,

Venham fazer parte de uma rede de multiplicadores para implantar ações de aprendizagem ativa de **STEAM** (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) nas redes públicas de educação básica do Brasil.

INSCRIÇÕES PARA O PROCESSO SELETIVO
ATÉ O DIA 4 DE DEZEMBRO!

Conheçam os detalhes e inscrevam-se!
Informações completas sobre o programa e formulários de inscrição:
<https://steamtechcampbrasil.febrace.org.br/v2021>

REALIZAÇÃO:

TechCamp
Brasil

[4ª EDIÇÃO] **STEAM:**
Inovação em Educação

8 - 12 FEVEREIRO 2021

TechCamp

registro em foto e vídeo

As Semanas Virtuais de Imersão do STEAM TechCamp Brasil em 2021 e 2022, por terem sido realizadas de forma online, foram amplamente registradas em vídeos e capturas de tela, as quais podem ser conferidas neste documento.



STEAM TechCamp Brasil 2021

https://youtu.be/yxZagQulu_A

cobertura de mídia

As atividades das edições de 2021 e 2022 do STEAM TechCamp Brasil repercutiram na mídia brasileira, com matérias sobre o programa em veículos de mídia impressa e online de diversas regiões do país.

11

menções na mídia em 2021

ESCOLA POLITÉCNICA
FORMANDO ENGENHEIROS E LÍDERES

USP

HOME / NOTÍCIAS / NOTÍCIAS DA POLI-USP / PROFESSORES E GESTORES DE TODAS AS UNIDADES DA FEDERAÇÃO PARTICIPAM DA 4ª EDIÇÃO DO PROGRAMA STEAM TECHCAMP BRASIL

Professores e gestores de todas as unidades da federação participam da 4ª edição do Programa STEAM TechCamp Brasil

2 anos ago

Iniciativa da Embaixada e Consulados dos Estados Unidos, em parceria com USP, visa formar rede de multiplicadores de inovação na educação pública brasileira

Brasília, 4 de fevereiro de 2021 incluindo o Distrito Federal, parciais atividades interdisciplinares de aprendizagem criativa, com apoio para implantação de projetos na Para o embaixador dos EUA no B tecnologia e inovação e tem como tempo em que promove uma missão "Precisamos de cidadãos preparados criatividade e capacidade para e da Escola Politécnica da USP e c A quarta edição será integralmente

AMAPÁ GOVERNO

GOVERNO NOTÍCIAS SERVIÇOS O AMAPÁ TRANSPARÊNCIA RELATÓRIOS

Educadores amapaenses podem participar de programa de qualificação promovido pelos EUA

o programa de qualificação conta com a parceria de várias instituições brasileiras e vai selecionar 60 educadores do ensino básico de todo o Brasil.

Por: Valdeir Balheiro

STEAM: Inovação em Educação
4ª EDIÇÃO
8 - 12 FEVEREIRO 2021

consed

Professora do CJCC de Vitória da Conquista representa a rede estadual no Steam TechCamp Brasil 2021

Bahia
09.02.2021

A professora Adriana Sousa, que leciona no Centro Juvenil de Ciência e Cultura (CJCC) de Vitória da

Ciências e Cognição

<http://cienciasecognicao.org/redeneuro/techcamp-e-aprendizagem-ativa/>

Consed

<https://www.consed.org.br/noticia/professora-do-cjcc-de-vitoria-da-conquista-representa-a-rede-estadual-no-steam-techcamp-brasil-2021>

EducaBrasil

<https://www.educabrasil.com.br/professores-e-gestores-de-todas-as-unidades-da-federacao-participam-da-4a-edicao-do-programa-steam-techcamp-brasil/>

Embaixada e Consulados dos EUA no Brasil

<https://br.usembassy.gov/pt/steam-techcamp-brasil-abre-inscricoes-para-a-4a-edicao>

Escola de Formação/SEDUC MG

<https://escoladeformacao.educacao.mg.gov.br/index.php/externas/334-stem-techcamp-brasil-2021>

Escola Politécnica da USP

<https://www.poli.usp.br/noticias/noticiasdapoliusp/48420-professores-e-gestores-de-todas-as-unidades-da-federacao-participam-da-4a-edicao-do-programa-steam-techcamp-brasil.html>

Governo do Estado da Paraíba

<https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao-e-da-ciencia-e-tecnologia/noticias/professor-da-rede-estadual-tem-projeto-selecionado-no-stem-techcamp-brasil-2020>

Portal do Governo do Amapá

<https://www.amapa.gov.br/noticia/1211/educadores-amapaenses-podem-participar-de-programa-de-qualificacao-promovido-pelos-eua>

IFBA Portal

<https://portal.ifba.edu.br/noticias/2021/professora-do-ifba-seabra-representa-a-bahia-no-steam-techcamp-brasil-2021>

IFAL Portal

<https://www2.ifal.edu.br/noticias/ifal-tem-docente-selecionada-para-participar-programa-steam-techcamp-brasil>

Secretaria de Educação do Estado da Bahia

<http://educadores.educacao.ba.gov.br/noticias/professora-do-cjcc-de-vitoria-da-conquista-representara-bahia-no-steam-techcamp-brasil-2021>

8

menções na mídia em 2022

Portal do Governo Brasileiro

Português

ACESSIBILIDADE ALTO CONTRASTE

IFB
Instituto Federal de Brasília
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Busque no portal

Principal | E-mail | Mapa do Site | Ouvidoria | Contato

PÁGINA INICIAL > ESPAÇO DO SERVIDOR > NOTÍCIAS > STEAM TECHCAMP BRASIL ABRE INSCRIÇÕES PARA SUA 5ª EDIÇÃO

SISTEMAS

SISTEMA DE PROCESSO SELETIVO

SISTEMA DE GESTÃO ACADÊMICA

INSTITUTO FEDERAL Brasília

Portal IFB
Estude no IFB
Espaço do Estudante

Espaço do Servidor

Capacitação e Qualificação
Qualidade de Vida no Trabalho
Notícias
Manual do Servidor

STEAM TechCamp Brasil abre inscrições para sua 5ª edição

Criado: Quinta, 07 de Outubro de 2021, 09h32 | Publicado: Quinta, 07 de Outubro de 2021, 09h32 | Última atualização em Quinta, 07 de Outubro de 2021, 11h35 | Acessos: 794

O Programa STEAM TechCamp Brasil é uma iniciativa da Embaixada dos EUA no Brasil em parceria com o Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC) e apoio da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (Pol-USP).

O programa tem como objetivo estruturar uma rede de multiplicadores formada por gestores das Secretarias Estaduais de Educação e docentes líderes de ações escolares em Ciências, Tecnologia, Engenharias, Artes e Matemática (STEAM), com potencial e liderança para articular e aprimorar ações existentes e

[Voltar](#)

STEAM TechCamp Brasil abre inscrições para a 5ª edição

29 out 2021 | Categorias: tecnologia

TechCamp Brasil

STEAM: Inovação em Educação

14 - 18 FEVEREIRO 2022

PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA,

Venham fazer parte de uma rede de multiplicadores para implantar ações de aprendizagem ativa de STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) nas redes públicas de educação básica do Brasil.

INSCRIÇÕES PARA O PROCESSO SELETIVO ATÉ O DIA 12 DE NOVEMBRO!

Conheçam os detalhes e inscrevam-se!

Informações completas sobre o programa e formulários de inscrição:
<https://steamtechcampbrasil.febrace.org.br/v2022/>

REALIZAÇÃO: APOIO:

Compartilhar:

O Programa STEAM TechCamp Brasil está com inscrições abertas para a 5ª edição. Educadores de todo o Brasil podem se inscrever até o dia 12 de novembro de 2021. O programa de 2022 vai atender 64 educadores com potencial e liderança para articular e aprimorar ações já existentes e implantar novas ações voltadas à aprendizagem ativa em STEAM (sigla em inglês cujas atividades interdisciplinares envolvem as áreas de conhecimentos de ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática), nas redes públicas da educação básica do Brasil. O regulamento detalhado e formulário de inscrição estão disponíveis no site: <https://steamtechcampbrasil.febrace.org.br/v2022/>

Escola Politécnica da USP

<https://www.poli.usp.br/noticias/noticiasdapoliusp/64253-5a-edicao-do-steam-techcamp-brasil-acontece-nesta-semana-com-o-apoio-da-poli.html>

Instituto Federal de Brasília

<https://www.ifb.edu.br/espaco-do-servidor/noticias/28442-steam-techcamp-brasil-abre-inscricoes-para-sua-5-edicao>

Instituto Federal do Ceará

<https://ifce.edu.br/juazeirodonorte/noticias/professor-do-ifce-e-selecionado-para-maior-feira-de-ciencias-do-mundo>

Oito e Meia

<https://www.oitomeia.com.br/noticias/educacao/2022/07/06/professor-do-piaui-tem-projeto-premiado-em-feira-internacional-de-ciencias/>

Portal Roraima

<https://www.portal.rr.gov.br/noticias/item/5248-troca-de-saberes-gestor-da-escola-voltaire-pinto-ribeiro-e-selecionado-para-5-edicao-do-thehcamp-brasil>

Portal São João da Boa Vista

https://www.sjb.rj.gov.br/site/noticia/educacao_de_sjb_representada_em_feira_de_ciencias_nos_eua_/12874

Secretaria de Estado de Educação do Mato Grosso do Sul

<https://www.sed.ms.gov.br/steam-techcamp-brasil-abre-inscricoes-para-a-5a-edicao/>

TV Prefeito

<https://tvprefeito.com/educacao-de-sao-joao-da-barra-representada-em-feira-de-ciencias-nos-eua/>



participação na Regeneron ISEF

participação na Regeneron ISEF

“Foi um momento muito desafiador e muito gostoso, de testar os meus limites e ver até onde eu conseguiria chegar. Foi uma dedicação tremenda para conseguir fazer o meu melhor no dia da apresentação.”



Rafaela Curcio,
*Estudante, Participante
da Regeneron ISEF 2021*

Como parte do Programa STEAM TechCamp Brasil, a Embaixada dos EUA no Brasil, por meio do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC), patrocina estudantes e seus projetos para integrar a delegação brasileira selecionada e credenciada na FEBRACE para participar da Regeneron ISEF (International Science and Engineering Fair).

A Regeneron ISEF é um programa da Society for Science & the Public (SSP) e é a maior feira internacional de ciências e engenharia que abrange o ensino médio. A cada ano, aproximadamente 1.800 estudantes de mais de 80 países participam com seus projetos e pesquisas e concorrem a cerca de 4 milhões de dólares em prêmios. No ano de 2021, a Regeneron ISEF foi realizada de forma totalmente online, de 16 a 21 de maio. Já em 2022, ela foi realizada de forma presencial em Atlanta, nos EUA, mas também contou com a modalidade online. A feira é uma oportunidade única para interagir com estudantes e orientadores do mundo todo e aprender mais sobre os programas de STEAM em outras localidades e suas aplicações.

Dentre os benefícios do patrocínio oferecido aos selecionados para a Regeneron ISEF, a Embaixada e Consulados dos Estados Unidos no Brasil cobriu todos os custos dos estudantes selecionados para que pudessem participar das atividades online em 2021, incluindo gastos com pacote de Internet, e forneceu kits com um laptop, headphone e camiseta para cada estudante. Já em 2022, foram cobertas todas as despesas de inscrição, passagens, diárias e atividades de formação dos estudantes selecionados.

O time da FEBRACE também ofereceu apoio aos selecionados por meio da realização de um Workshop Preparatório Online, com palestras e treinamentos realizados por especialistas com o objetivo de melhor orientar os selecionados para uma participação de sucesso na Regeneron ISEF.

Regeneron ISEF

2021

100% online

2021

16 a 21 de maio

14 e **9**
estudantes projetos patrocinados pelo
STEAM TechCamp

5
prêmios conquistados pela delegação brasileira

2022

Atlanta (EUA) e online

2022

07 a 13 de maio

14 e **9**
estudantes projetos patrocinados pelo
STEAM TechCamp

5
prêmios conquistados pela delegação brasileira

REGENERON ISEF
A PROGRAM OF SOCIETY FOR SCIENCE
VIRTUAL | 2021

FORMATO VIRTUAL

Brasil conquista 5 prêmios na maior feira internacional de ciências!

Confira os jovens cientistas premiados!

Ana Carolina - Finalista ISEF 2021
ID MCR0034

Regeneron ISEF Virtual, de 16 a 21 de maio.
Venha Visitar!

ISEF
SOCIETY FOR SCIENCE
VIRTUAL | 2021

Guilherme - Finalista ISEF 2021
ID ENMC065

Regeneron ISEF Virtual, de 16 a 21 de maio.
Venha Visitar!

ISEF
SOCIETY FOR SCIENCE
VIRTUAL | 2021

2021

A delegação brasileira desempenhou uma excelente performance e os estudantes receberam cinco prêmios no total na edição de 2021 da Regeneron ISEF. A seguir, a lista de estudantes e projetos selecionados e os prêmios recebidos:

Projeto	Integrantes	Cidade/Estado	Prêmios Recebidos
Tecnologia alternativa para aumento germinativo e potencialização de compostos bioativos em culturas de coentro a partir da biomassa de <i>Dunaliella salina</i> incorporada ao biofilme polimérico	Yasmin Barreto Teles Fonseca Nicole Melo de Almeida	Salvador – BA	Quarto lugar em Plant Sciences (PLNT)
Potencial fungitóxico de diferentes extratos vegetais sobre o desenvolvimento in vitro do fitopatógeno causador da antracnose em frutos de bananeira - Fase IV	Ana Carolina Gonçalves Selva	Toledo – PR	Quarto lugar em Microbiology (MCRO)
Desenvolvimento de uma plataforma robótica submarina open source de baixo custo para o monitoramento de corais	Guilherme Beyruti Surányi	São Paulo – SP	
Análise de água automatizada: desenvolvimento de um drone à base de microcontroladores	Rafaela Curcio	Jundiá – SP	Terceiro lugar em Environmental Engineering (ENEV)
Estratégia para visualização de grandes massas de dados para medicina individualizada com foco na doença de Parkinson	Wanghley Soares Martins	Brasília – DF	
Tecnologias imersivas no ensino de astrobiologia	Henrique Rodrigues Hissa Amorim	São Paulo – SP	Menção honrosa pelo International Council on Systems Engineering – INCOSE
Avaliação do potencial repelente do extrato dos frutos de noni (<i>Morinda citrifolia</i>) aplicado em embalagens alimentícias para contenção de carunchos (<i>Sitophilus spp.</i> e <i>Tribolium castaneum</i>)	Igor Guissane Bruno João Victor Ramos Sidrônio dos Santos Diego Soares Ribeiro	Aparecida do Taboado – MS	
Construção de um biodigestor para a decomposição de polímeros, utilizando o <i>Zophobas morio</i>	Katrina Medeiros Viana Antonio Danilo Gonçalves do Vale Alaíde Hellen Bezerra Silva	Iracema – CE	
FIDERE: desenvolvimento de um App voltado à economia circular de brechós e associações do litoral norte gaúcho	Victória Leal Altmayer Silva	Osório – RS	Quarto lugar em Behavioral and Social Sciences (BEHA)

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Arthur de Oliveira Costa, Adriano Leonardo de Jesus, do Colegiado de Engenharia de Minas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais.

Projeto: Construção de um biossensor para a detecção de coliformes totais, aeróbios e *Escherichia coli*.

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Raphael Sousa Mendes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Projeto: Biorreator para produção de grande escala de células para produção industrializada com uso de Biotecnia de Produtos.

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Matheus Melo de Almeida, Yago Augusto dos Santos, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Física de Cabo Frio, Cabo Frio, Rio de Janeiro.

Projeto: Tecnologia alternativa para o armazenamento e preservação de compostos bioativos em dietas de insetos a partir do Biotecnia de Produtos, utilizando-se de técnicas alternativas.

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*

#384 - Avaliação do potencial repelente do extrato dos frutos de mandioca (*Morinda citrifolia*) aplicado em embalagens alimentícias para contensão de carunchos (*Stegobium spp.* e *Tribolium castaneum*)



Alunos: Iago Caldeira de Souza, Felipe Henrique de Oliveira dos Santos, Rafael Henrique de Oliveira, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais.

Projeto: Avaliação do potencial repelente do extrato dos frutos de mandioca (*Morinda citrifolia*) aplicado em embalagens alimentícias para contensão de carunchos (*Stegobium spp.* e *Tribolium castaneum*).

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Guilherme Bernardi Sanches, Gabriel Farias de Almeida, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Projeto: Desenvolvimento de uma plataforma robótica de robótica open source para controle de uma linha e de um sistema de controle de velocidade.

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Isadora Lourenço de Almeida, Instituto Federal de Ciências e Educação, Rio de Janeiro.

Projeto: FOSSE, desenvolvimento de um FOSSE robótico e economia circular de resíduos e sustentabilidade do Brasil para a geração.

Sendo assim, o que veio para solucionar o meu problema de pesquisa foi a criação

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: André Luiz de Souza, Instituto Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais.

Projeto: Tecnologia de realidade virtual em robótica.

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Mariana Carolina Corrêa Lima, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Projeto: Efeito do fungicida de liberação controlada em plantas e insetos em um sistema de produção de plantas medicinais.

Conheça os projetos dos estudantes brasileiros que participam da ISEF 2021. *Inspire-se e desenvolva seu projeto! Você também pode chegar lá!*



Alunos: Mariana Costa, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Projeto: Análise de água contaminada, desenvolvimento de um filtro a base de polipropileno.

2022

Na edição de 2022 da Regeneron ISEF, a delegação brasileira conseguiu se destacar mais uma vez e os estudantes receberam cinco prêmios, incluindo uma menção honrosa. A seguir, a lista de estudantes e projetos patrocinados pelo STEAM TechCamp Brasil e os prêmios recebidos:

Projeto	Integrantes	Cidade/Estado	Prêmios Recebidos
Anima Lendas: um resgate do imaginário do município de Igarapé-Miri - PA através da adaptação de narrativas orais para produções audiovisuais	Eloise Cristiny Quintal Ferreira Oscar Cabral Paraguassu	Igarapé-Miri - PA	Terceiro Lugar em Social Sciences
Anti-Skeptikal: clusterização da matriz de Hofstede por meio de inteligência artificial no combate ao negacionismo das vacinas no Brasil	Pietro Andrade Quinzani João Pedro Sassi Sandre	São Paulo - SP	Quarto Lugar em Behavioral and Social Sciences
Desenvolvimento de celulose bacteriana produzida a partir dos resíduos do processamento de uva	Amanda Ribeiro Machado	Osório - RS	
Desenvolvimento e caracterização de nanocarreadores magnéticos fluorescentes para aplicação em hipertermia magnética	Anny Gabriela Marçal de Carvalho Araújo	Goiânia - GO	
Determinação do fator de proteção ultravioleta para tecidos tingidos com corantes naturais	Ana Clara Machado Silva	Divinópolis - MG	
Educaccess - software de transcrição de videoaulas para PDFs compactos	Ligia Keiko Carvalho	Campinas - SP	<ul style="list-style-type: none">• Menção Honrosa• Prêmio para participar do programa imersivo de verão "Web Valley"• Prêmio de US\$ 5.000 por projeto de destaque na categoria System Softwares
Incentivador respiratório digital para tratamento de pacientes pós-Covid com interface gráfica motivacional e conexão web para auxílio ao telemonitoramento	Enso Matheus Papali de Carvalho Ana Elisa Brechane da Silva	Santa Rita D'Oeste - SP	
Pastilha filtrante de <i>Moringa oleífera Lam.</i>	Maria Eduarda Prates Brandão Ana Luiza Nogueira Oshiro Sarah Fernandes de Oliveira	Barreiras - BA	
Potencial antibacteriano da própolis verde brasileira no combate à periodontite humana	Maria Eduarda Silva Ferreira	Uberlândia - MG	

Também em 2022, como parte dos benefícios oferecidos pelo STEAM TechCamp Brasil, quatro participantes do programa foram selecionados para acompanhar a delegação brasileira na Regeneron ISEF 2022. Esses participantes também tiveram todas as despesas com inscrição, passagens aéreas, transporte, acomodação e comida cobertas pelo programa.

A seguir, a lista de participantes do STEAM TechCamp 2022 que foram selecionados para participar da Regeneron ISEF 2022:

Nome	Escola	Cidade/Estado
Eliete Grasiela Both	IFMT – Campus Barra do Garças	Barra do Garças - MT
Carlos Nascimento	SEDUC/PI	Teresina - PI
Marcelo Almeida	Escola Técnica Estadual Agrícola Antonio Sarlo	Campos dos Goytacazes - RJ
Rodrigo Queiros de Almeida	IFCE – Campus Juazeiro do Norte	Juazeiro do Norte - CE







small grants





Os participantes do STEAM TechCamp Brasil têm a chance de colocar em prática as iniciativas planejadas durante a semana de imersão e transformá-las em propostas concretas para que possam ser implementadas em suas escolas.

Os projetos e propostas de ação desenvolvidos pelos participantes precisam demonstrar o uso de métodos de ensino voltados à inovação e à aprendizagem ativa de STEAM, disseminando habilidades e conhecimentos digitais e ampliando a colaboração entre diferentes escolas e municípios.

Como parte dos benefícios oferecidos pelo programa e com o intuito de estimular resultados ainda melhores nas mais diversas regiões do Brasil, as propostas elaboradas pelos participantes podem ser submetidas ao Edital do STEAM TechCamp Brasil, e um comitê técnico-científico composto por representantes da Embaixada dos EUA no Brasil, da Universidade de São Paulo e do LSI-TEC avaliam e selecionam os melhores para receberem apoio financeiro para sua execução nas comunidades escolares. Na quarta edição, as propostas tiveram como prazo de execução de junho a dezembro de 2021 e, na quinta, de julho a dezembro de 2022.

2021

14

propostas contempladas

14

Estados beneficiados

4.573

estudantes e professores atingidos

\$46,87 USD

valor por pessoa atingida

\$21.710,00 USD

valor distribuído em Small Grants

2022

15

propostas contempladas

15

Estados beneficiados

15.267

estudantes e professores atingidos

\$5,87 USD

valor por pessoa atingida

\$23.366,00 USD

valor distribuído em Small Grants

Contemplados em 2021 com o valor de 1.670 dólares por projeto

Estado	Líder	Colíder
Acre	Antonio Fernandes de Souza Filho	Jociley da Silva Lima
Amapá	Aldeni Melo de Oliveira	Carla Augusta da Costa Santos de Castro
Amazonas	Raphael Xavier Barbosa	Jesiane Andrade Spíndola
Bahia	Rafaelle da Silva Souza	Abílio Cláudio do Nascimento Peixoto Adriana Santos Sousa
Ceará	Francisco Rodrigo de Lemos Caldas	Katiany do Vale Abreu
Goiás	Christiane Borges Santos	Rubio Dorneles de Bessa Denise Cristina Bueno
Mato Grosso	Fabiula Torres da Costa	Hozana Donatila Delgado
Minas Gerais	Selmara Ribeiro da Silva	Mônica de Oliveira Ribeiro Couto
Pará	Adriana da Conceição Barros do Rosário	
Pernambuco	Milton Matos Rolim	João Carlos Félix de Menezes
Piauí	Izael Araujo Lima	Maria Beatriz Dias Coutinho
Rio Grande do Norte	Kleiton Jullian Soares dos Santos	Raphael Bender Chagas Leite
Rio Grande do Sul	Edson Fabrício Dias da Silva	Magna da Gloria Silva Lameiro Marla Heckler
Tocantins	Erick Henrique Silva Góes	Marilene Pereira Guimarães

Contemplados em 2022 com o valor de 1.669 dólares por projeto

Estado	Líder	Colíder
Acre	Anderson de Paiva Melo	Delbileny Lima de Oliveira
Amazonas	Lincoln de Sousa Araújo Filho	José Victor Bezerra Teixeira
Ceará	Rodrigo Queiros de Almeida	Pedro Ferreira dos Santos Júnior Francisca Claudeane Matos Alves
Distrito Federal	Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos	Alexandre Santos Jeronimo da Costa Juliana Alves de Araújo Bottechia
Espírito Santo	Laís Jubini Callegario	Emerson Fraga Comério
Goiás	Késia de Souza Cruz	Divino Alves Bueno
Maranhão	Almir Souza e Silva Neto	Sildiana Nascimento Cerqueira
Mato Grosso	Pedro Araujo Campos	Eliete Grasiela Both Cláudia Inês Dahmer
Mato Grosso do Sul	Marcia Ferreira Cristaldo	Lucineide Maria Miranda Kassia Karoline Rosa do Valle
Minas Gerais	Fernanda Nobre Amaral Villani	Cristina Rocoe Vianna Nivea Cristina de Araujo Viana
Pará	Haroldo de Vasconcelos Bentes	Antonio Fonseca da Cunha
Pernambuco	Gustavo Santos Bezerra	Gabriel Pimenta Carneiro Campelo
Piauí	Carlos Henrique Leite do Nascimento	Maria Aparecida de Moura Amorim Sousa
Rio de Janeiro	Marcelo Barbosa Almeida	Roni Costa Ferreira
Rio Grande do Sul	Luciana Zanchettin	Kelen Terra do Amaral Barum





alcance do programa



alcance do programa

“A cada dia surgem mais e mais ideias. Estou ansioso para colocar tudo em prática.”



João Carlos Félix de Menezes, Professor de Escola Estadual, Pernambuco, STEAM TechCamp 2021

A partir de dados obtidos de pesquisas realizadas pelo Google Forms com os participantes das cinco edições do STEAM TechCamp Brasil, de 2018 a 2022, e também de informações coletadas dos relatórios enviados pelos contemplados com os Small Grants, estamos orgulhosos em poder concluir que o principal objetivo estabelecido tem sido atingido e ampliado a cada nova edição.

Por meio dos participantes das cinco edições do STEAM TechCamp Brasil, já fomos capazes de capacitar professores e gestores em todos os Estados do Brasil, os quais, por sua vez, estão em contato com diversas escolas, professores e estudantes em suas regiões. Com isso, podemos observar que nesses quatro anos já conseguimos formar uma rede significativa de multiplicadores de ações voltadas à aprendizagem ativa de STEAM com um grande alcance por todo o Brasil e que segue crescendo a cada nova edição do programa.

Em suas cinco edições, o programa influenciou e motivou ações locais, totalizando **370** atividades realizadas pelos participantes do STEAM TechCamp em todo o Brasil.

36%

realizaram cursos e capacitações

27%

organizaram uma mostra de projetos científicos

21%

realizaram atividades educativas

16%

organizaram um TechCamp local

Total de estudantes, professores, escolas e municípios atingidos indiretamente por meio das ações locais após as cinco edições do programa.

156.590

estudantes

36.331

professores

4.539

escolas

1.704

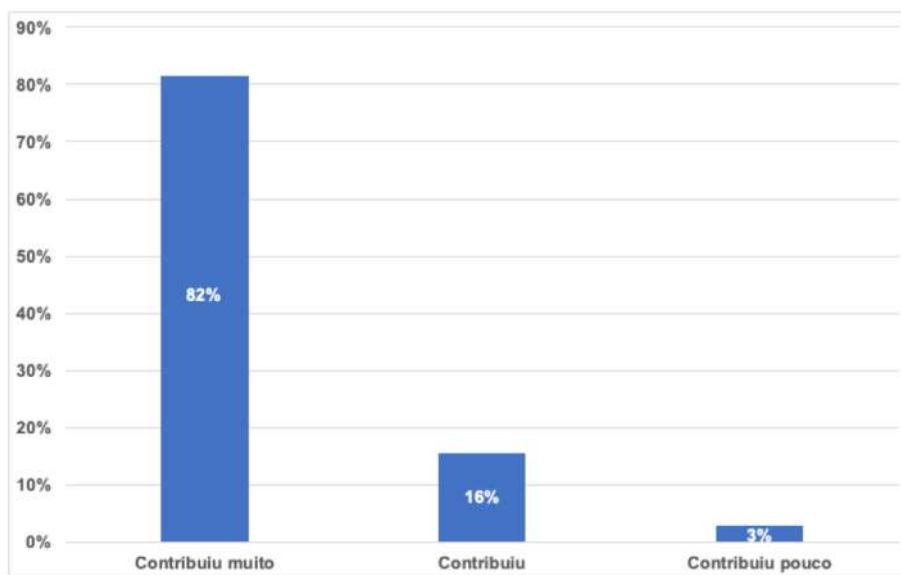
municípios

27

unidades da federação

Os números acima representam a soma de participantes nas ações locais das edições de 2018 a 2022, e não se exclui a possibilidade de um mesmo estudante, professor ou escola ter sido impactado em mais de uma edição do programa.

O programa contribuiu para mudanças nas práticas pedagógicas e nas atividades profissionais dos participantes?



Percentual do total de respostas (128 respostas). Pesquisa realizada por formulário eletrônico com os participantes do programa de 2018 a 2022.

Análise do valor investido no STEAM TechCamp 2021 e 2022

Ano	Valor investido no programa em dólar	Pessoas atendidas diretamente	Professores atendidos indiretamente	Alunos atendidos indiretamente	Total de pessoas atendidas	Valor investido por pessoa em dólar
2021	\$217.128,90	59	1.056	3.517	4.632	\$46,87
2022	\$90.000,00	68	1.873	13.394	15.335	\$5,87

No valor investido em 2022, não está incluso o custeio das despesas com a participação da delegação brasileira na ISEF.

Análise do valor total investido e alcance do STEAM TechCamp de 2018 a 2022

Valor investido no programa em dólar	Pessoas atendidas diretamente	Professores atendidos indiretamente	Alunos atendidos indiretamente	Total de pessoas atendidas	Valor investido por pessoa em dólar
US\$ 852.692,90	304	36.331	156.590	188.527	\$4,52

Estudantes, professores, escolas e municípios atingidos por meio das ações locais e relação dos Estados que receberam Small Grants em 2021 e 2022 e o investimento por pessoa atingida.

Estado	Professores		Estudantes		Escolas		Municípios		Small Grants em dólar		Total de pessoas atendidas indiretamente		Valor investido por pessoa em dólar	
	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022
AC	7	18	66	1.200	10	15	6	6	\$1.670,00	\$1.669,00	73	1.218	\$22,88	\$1,37
AL	1	5	25	250	1	1	2	1	-	-	26	255	-	-
AM	150	2	0	59	45	1	1	1	\$1.670,00	-	150	61	\$11,13	-
AP	50	12	12	2.500	45	3	5	1	\$1.670,00	-	62	2.512	\$26,94	-
BA	30	406	300	812	15	406	3	417	\$1.670,00	-	330	1.218	\$5,06	-
CE	71	26	100	248	5	7	1	2	\$1.670,00	\$1.669,00	171	274	\$9,77	\$6,09
DF	0	11	0	31	0	3	0	1	-	\$1.669,00	0	42	-	\$39,74
ES	3	35	120	140	1	15	1	1	-	\$1.669,00	123	175	-	\$9,54
GO	200	101	150	949	40	11	4	4	\$1.670,00	\$1.669,00	350	1.050	\$4,77	\$1,59
MA	0	30	0	200	0	7	0	1	-	\$1.669,00	0	230	-	\$7,26
MG	13	7	30	200	4	7	1	5	\$1.670,00	\$1.669,00	43	207	\$38,84	\$8,06
MS	0	16	0	60	0	8	0	2	-	\$1.669,00	0	76	-	\$21,96
MT	93	152	36	2.029	126	5	30	20	\$1.670,00	\$1.669,00	129	2.181	\$12,95	\$0,77
PA	17	300	68	600	17	120	9	2	\$1.670,00	\$1.669,00	85	900	\$19,65	\$1,85
PB	40	1	500	17	2	1	2	1	-	-	540	18	-	-
PE	18	65	400	900	10	63	3	4	\$1.670,00	\$1.669,00	418	965	\$4,00	\$1,73
PI	140	30	0	0	60	30	10	22	\$1.670,00	\$1.669,00	140	30	\$11,93	\$55,63
PR	4	0	70	0	1	0	2	0	-	-	74	0	-	-
RJ	1	7	200	20	1	2	1	1	-	\$1.669,00	201	27	-	\$61,81
RN	0	300	0	1.000	0	300	0	167	-	-	0	1.300	-	-
RO	92	2	1.000	240	86	1	3	1	-	-	1.092	242	-	-
RS	100	30	150	1.200	50	40	497	15	\$1.670,00	\$1.669,00	250	1.230	\$6,68	\$1,36
SC	0	60	0	0	0	46	0	2	-	-	0	60	-	-
SE	1	6	120	120	1	1	1	1	-	-	121	126	-	-
SP	10	245	70	559	7	254	1	1	-	-	80	804	-	-
TO	15	6	100	60	2	2	1	1	\$1.670,00	-	115	66	\$14,52	-
Total	1.056	1.873	3.517	13.394	529	1.349	570	680	\$21.710,00	\$23.366,00	4.573	15.267	\$4,75	\$1,53

Dados coletados com os participantes das edições de 2021 e 2022, por meio de pesquisas realizadas pelo Google Forms.





**histórias de sucesso -
impactos locais**



histórias de sucesso - impactos locais

“A participação no TechCamp me deu um sopro de inspiração!”



Milton Matos Rolim,
Gestor de Secretaria
Estadual de Educação,
Pernambuco, STEAM
TechCamp 2021

Após a Regeneron ISEF 2021, a professora da Escola Politécnica da USP e coordenadora científica do Programa STEAM TechCamp Brasil, Roseli de Deus Lopes, enalteceu a importância de multiplicarmos o aprendizado adquirido em oportunidades como a feira internacional e o TechCamp, pois, segundo ela, dessa forma, “cada porta que se abre leva mais uma multidão de professores junto com ela. Precisamos mobilizar as inteligências de todas as idades que estão espalhadas pelo país. Se agirmos sozinhos, não vamos conseguir mudar a realidade, somos todos nós juntos, compartilhando oportunidades.”

Além dos excelentes frutos colhidos nas edições anteriores, as edições de 2021 e 2022 também geraram excelentes resultados. Professores e gestores das secretarias que participaram do programa usaram os recursos disponibilizados pelo STEAM TechCamp para implementar novas ações ou melhorar iniciativas e projetos que já existiam em suas comunidades, sempre

com foco no uso ativo da metodologia STEAM para o processo de ensino e aprendizagem.

Aqui, destacamos alguns dos casos de sucesso gerados por 26 das Unidades da Federação participantes que tiveram condições de implementar as ações planejadas com base nos aprendizados adquiridos durante o STEAM TechCamp 2021 e 2022. Infelizmente, por conta das dificuldades causadas pelo aumento de trabalho com o retorno das atividades presenciais após a pandemia de Covid-19, nem todas as Unidades da Federação conseguiram executar seus projetos em ambos os anos.

Mais detalhes sobre as histórias de sucesso das cinco edições e registros das ações locais podem ser conferidos no site:

<https://stemtechcampbrasil.febrace.org.br/atividades-regionais>

Acre

Contemplado pelo Edital STEAM TechCamp 2021, os participantes do Estado do Acre realizaram a primeira edição do STEAM TechCamp Acre, com o tema MAKER STUDENTS - Automation in Action. Além disso, criaram sete módulos para compor um curso de robótica, realizaram um minicurso introdutório de Arduino utilizando o simulador Tinkercad e ministraram workshops introdutórios de robótica e IoT.

Já com os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022, os professores organizaram o 2º STEAM TechCamp Acre e desenvolveram o Projeto Robótica na Escola, com exposição de objetos inteligentes, oficina de automação e Internet das Coisas e oficina de introdução à robótica, utilizando componentes eletrônicos. Além disso, organizaram um curso completo de robótica e iniciaram o Clube de Robótica em Ação.

Alagoas

A partir das experiências da semana de atividades online, a professora Sheyla Karolina buscou parcerias e conseguiu incluir atividades STEAM na escola onde trabalha na cidade de Palmeiras dos Índios – AL.

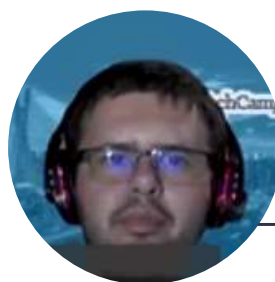
Em 2022, o professor Jenivaldo Lisboa de Araújo ofertou na escola onde atua uma disciplina eletiva de Fundamentos em Astronomia e desenvolveu ações em um clube escolar de astronomia, no qual incentivou o uso de recursos tecnológicos no desenvolvimento de uma atividade de iniciação científica. Além disso, organizou uma Mostra de Ciências na escola em que foram apresentados os projetos desenvolvidos na eletiva e no clube de astronomia.

Amapá

Com os recursos recebidos pelo Small Grants, os participantes do Amapá organizaram, em 2021, a primeira edição do TechCamp Tucujus: Eu, STEAM e Maratona de Inovação. Realizado inteiramente em formato virtual, o evento contou com a participação de 50 professores da rede estadual.

Em 2022, na cidade de Macapá, o professor Elender Keuly de Souza coordenou os eventos Arduino Day, o segundo Encontro Tecnológico Tumucumaker e dois torneios de robótica.

“O STEAM TechCamp Brasil é um sopro de vida na educação científica brasileira!”



Jenivaldo Lisboa de Araújo, Professor de Escola Estadual, Alagoas, STEAM TechCamp 2022

Amazonas

Participantes do Estado do Amazonas, em 2021, conseguiram reunir gestores, pedagogos e professores em uma oficina de capacitação, na qual foram realizadas palestras, mostras de projetos e rodas de diálogo entre os participantes.

Em 2022, o professor Lincoln de Sousa Araújo Filho, apesar de contemplado pelo Edital STEAM TechCamp, encontrou dificuldades e não conseguiu realizar as ações propostas. No entanto, utilizou os conhecimentos adquiridos no programa para apoiar outros professores na orientação de projetos científicos.

Bahia

Participantes do Estado da Bahia criaram, em 2021, o Laboratório de Educação STEAM MAKER no campus do IFBA Seabra, com a participação de alunos do ensino médio da rede estadual. Além disso, foi criado o Clube do Livro Científico, um projeto de iniciação à programação Arduino e uma exposição virtual de projetos científicos.

Já em 2022, as professoras Rosemary Lopes Soares da Silva e Fernanda Pereira de Brito realizaram atividades com professores vinculados aos clubes de ciências nas escolas da rede estadual, além de atividades no grupo de estudos, pesquisas e experimentações educacionais no Instituto Anísio Teixeira, um órgão da Secretaria Estadual de Educação voltado à formação continuada de professores.

“As atividades do STEAM TechCamp agregam muitos benefícios à minha prática pedagógica e me permitem tornar a sala de aula um espaço mais acolhedor, mais criativo, mais desafiador para os alunos, enriquecendo o processo de aprendizagem e ensino.”



Adriana Santos Sousa,
*Professora de Escola
Estadual, Bahia, STEAM
TechCamp 2021*

Ceará

Com os recursos do Edital STEAM TechCamp 2021, representantes do Ceará realizaram o STEAM TechCamp Ceará, que contou com a presença de professores da rede estadual. A programação, realizada em formato virtual, por meio do Google Meet, foi composta por palestras e minicursos abordando os seguintes temas: Abordagem STEAM, Inovação e Educação, Informática, Mulheres na Ciência, Mídias Digitais.

Utilizando recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022, os professores Rodrigo Queiros de Almeida e Pedro Ferreira dos Santos Júnior organizaram um evento formativo voltado a professores e estudantes de licenciaturas e de ensino básico da rede pública do Estado do Ceará. Ministrado de forma híbrida, com palestras transmitidas pelo YouTube e oficinas “hands-on” presenciais, o evento teve como objetivo promover a integração transdisciplinar de ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, propondo um ensino baseado na autonomia, criatividade e protagonismo do estudante, através da abordagem STEAM.

Distrito Federal

No Distrito Federal, as professoras Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos, Juliana Bottechia e o professor Alexandre Costa utilizaram os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022 para a realização do 1º STEAM TechCamp DF, que contou com três oficinas voltadas ao STEAM (robótica, Scratch e lançamento de foguetes), envolvendo estudantes de três escolas públicas do Distrito Federal.

Espírito Santo

No Espírito Santo, os professores utilizaram os conhecimentos adquiridos no STEAM TechCamp 2021 para desenvolver atividades como o Maker Challenge: criação de um carrinho movido a ar; o recesso científico: apresentação de experimentos científicos; a criação da “Fanzine”, uma revista de divulgação de conteúdo científico; o desenvolvimento de trabalhos com projeções com luz; e um curso de robótica oferecido por professores do IFES para alunos da rede estadual.

Já com os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022, os professores do Espírito Santo organizaram a 1ª Feira de Ciências Sul Capixaba, um curso de formação de professores em STEAM, um clube de ciências com oficinas STEAM e ministraram aulas com metodologia ABP.

Goiás

No Estado de Goiás, representantes organizaram, em 2021, o II STEAM TechCamp Goiás, que contou com a participação de 30 professores da rede estadual de ensino. No evento, foram realizadas palestras e oficinas, além de espaços para a troca de experiências.

Em 2022, a professora Kesia de Souza Cruz, com o auxílio do professor Divino Alves Bueno, utilizou os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022 na organização da primeira Feira de Ciências e Tecnologias das escolas em tempo integral, que, além da exposição de trabalhos, contou com sete oficinas, ambientes de visitação e competições de robótica. Além disso, organizaram um disciplina eletiva em Internet das Coisas, oficinas de programação para decoração de Natal, oficina de utilização de impressora 3D, formação de professores para orientação de projetos científicos e o projeto Robótica Itinerante, que levou oficinas de microbit para as escolas do interior de Goiás.

Maranhão

No Maranhão, os professores Almir Souza e Silva Neto e Sildiana Cerqueira utilizaram os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022 para o projeto Maramaker STEAM TechCamp, que contou com a realização de uma mostra de projetos científicos com alunos das escolas municipais, estaduais, federais e particulares, na qual os estudantes expuseram os projetos desenvolvidos em suas escolas dentro das temáticas do STEAM, além disso, foram realizados minicursos de robótica e impressão 3D.

Mato Grosso

Utilizando os recursos do Edital STEAM TechCamp 2021, as professoras Fabiula e Hozana prepararam uma série de oficinas e palestras para a formação de professores da rede estadual. Além disso, organizaram a II Exposição Científica Virtual STEAM, no formato virtual, com a participação de 86 alunos apresentando seus projetos.

Já com os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022, os professores organizaram a III Mostra Científica Virtual STEAM, que, além da exposição e premiação de projetos, ofereceu palestras acerca da abordagem interdisciplinar STEAM e da Agenda 2030 e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, oficinas de capacitações para professores e avaliadores e oficina de montagem de impressora 3D para estudantes de cinco escolas selecionadas.





Mato Grosso do Sul

No Mato Grosso do Sul, os professores utilizaram os conhecimentos adquiridos durante a semana de imersão e os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022 para a realização da FECIAQ (Feira de Ciência e Tecnologia de Aquidauana MS). Além disso, organizaram cursos e oficinas de robótica e abordagem STEAM.

Minas Gerais

Representantes de Minas Gerais implantaram em 2021 cursos online voltados ao ensino dos conceitos de Programação Física e Impressão 3D aos alunos do Lar dos Meninos. Os cursos foram ofertados em contraturno e os projetos finais desenvolvidos durante o curso seguiram a abordagem STEAM, integrando as disciplinas do currículo básico e funcionando como projeto-piloto no Estado.

Em 2022, as professoras Fernanda Nobre Amaral Villani, Cristina Roco Vianna e Nivea Cristina de Araujo Viana utilizaram os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022 para o projeto UAI-STEAM, um conjunto de ações para incentivo e socialização de experiências que utilizam a abordagem STEAM e a cultura maker nas escolas de Minas Gerais. Dentre as ações desenvolvidas, destacamos a criação do portal UAI-STEAM para divulgação de atividades STEAM e maker, desenvolvidas por professores e estudantes da educação básica de Minas Gerais. Além disso, destacamos a realização anual da Mostra UAI-STEAM, que contou com oficinas online preparatórias para estudantes e envio de kits maker.

“Ser um educador STEAM é ter a oportunidade de compreender uma nova forma de aprender por meio do fazer; criar conexões locais, regionais e globais; e assumir a responsabilidade de engajar educadores de Minas Gerais nessa importante ação de transformação da educação que dá aos alunos a possibilidade de aplicar seus conhecimentos para melhorar o mundo.”



Mônica de Oliveira Ribeiro Couto, Gestora de Secretaria Estadual de Educação, Minas Gerais, STEAM TechCamp 2021

Pará

Em parceria com participantes de anos anteriores do STEAM TechCamp, representantes do Estado do Pará organizaram em 2021 o IV TechCamp Pará, com um campeonato virtual de robótica, que envolveu 32 municípios do Estado do Pará.

Com os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022, os professores Antonio Fonseca da Cunha e Haroldo Bentes, em conjunto com os participantes de outras edições do STEAM TechCamp, organizaram o V TechCamp Pará 2022, que ocorreu de forma virtual e contou com oficinas, mostra de projetos e campeonato de robôs. Além disso, promoveram formações para professores e oficinas para alunos na abordagem STEAM.

Paraíba

Na Paraíba, em 2022, o professor Leonardo Maximino Bernardo ministrou uma disciplina eletiva de robótica, na qual orientou projetos científicos que participaram da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, representando seu Estado.

Paraná

Em 2021, representantes do Estado do Paraná organizaram um curso e um evento presencial (Expoingá) sobre STEAM, além de um treinamento de programação remota com Internet das Coisas usando Arduino, Raspberry e Esp32, e uma oficina de impressão 3D (presencial).

Pernambuco

Em Pernambuco, os professores Gustavo Santos Bezerra e Gabriel Pimenta utilizaram os recursos do Edital STEAM TechCamp 2022 para organizar o STEAM TechCamp Sertão do Pajeú - PE e a VI edição da FECIT (Feira de Ciências, Tecnologia e Inovação). Além disso, ao longo do ano, ministraram oficinas de cultura maker e robótica e cursos de programação.

Piauí

Em 2021, no Piauí, foi realizado o I STEAM Piauí, com a participação de 50 professores de 10 cidades do Estado. Durante o projeto, foram realizados diversos workshops sobre temas relacionados a STEAM.

Já em 2022, os professores utilizaram os recursos dos Small Grants para a realização do II STEAM TechCamp Piauí, que aconteceu no formato online e contou com 30 professores de diferentes cidades do interior do Estado, que participaram de palestras e oficinas durante uma semana. Ao final da semana, os participantes apresentaram propostas/projetos de utilização da abordagem STEAM nas escolas onde atuam.

Rio de Janeiro

No Rio de Janeiro, os professores utilizaram os conhecimentos adquiridos durante a semana de atividades online de 2021 para aplicar o uso das tecnologias da sala maker a fim de resolver problemas e desenvolver projetos com os alunos.

Com os recursos do Edital STEAM TechCamp Brasil 2022, os professores organizaram oficinas de robótica para os estudantes do ensino médio e desenvolveram um projeto de monitoramento de áreas agrícolas através da utilização de drones.

Rio Grande do Norte

A professora Emilia Cristina Maia Farache promoveu lives e oficinas com temáticas ligadas à aprendizagem criativa e a programas ligados ao STEAM em 2022.

Rio Grande do Sul

Em 2021, representantes do Rio Grande do Sul organizaram o I TechCampo STEAM RS 2021, que contou com palestras, relatórios de projetos e oficinas de estímulo ao STEAM, além da qualificação de projetos realizados em escolas de educação básica e inscritos na mostra STEAM TechCampo RS 2021.

Já em 2022, com o auxílio dos educadores que participaram das edições anteriores do STEAM TechCamp, as professoras Luciana Zanchettin e Kelen Terra do Amaral Barum utilizaram os recursos do Edital STEAM TechCamp para desenvolver um projeto de formação de gestores membros de 10 Núcleos de Tecnologias Educacionais do Estado do Rio Grande do Sul e 10 professores de escolas de educação básica. A formação, com duração de 40h, contemplou a abordagem STEAM, com metodologia embasada na proposta da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa.

Rondônia

Representantes de Rondônia realizaram em 2021 oficinas com temas relacionados a STEAM, além de produzir conteúdo sobre robótica e desenvolver atividades utilizando as plataformas Arduino e Microbit.

Em 2022, o professor Maicon Maciel Ferreira de Araújo desenvolveu uma disciplina eletiva de programação e robótica voltada ao ensino de física, na qual orientou diversos projetos científicos. Além disso, promoveu oficinas para estudantes e ministrou palestras relacionadas ao tema STEAM.

Santa Catarina

No Estado de Santa Catarina, em 2022, o professor Luiz Alessandro da Silva utilizou os conhecimentos adquiridos na semana de formação do STEAM TechCamp Brasil, para ministrar uma formação maker e STEAM aos professores da rede estadual.

São Paulo

Em São Paulo, em 2021, representantes estaduais realizaram treinamentos para apresentar aos alunos a linguagem de computador usando o Scratch e projetos orientados. Também formaram o grupo @steameninas, focado em empoderar meninas na área STEAM por meio de atividades com Scratch, ações Maker e o uso do Microbit. Além disso, capacitaram seis escolas do PEI, com cerca de 60 alunos, com o apoio do projeto Garotas STEM-British Council, da Fundação Carlos Chagas e do CNPq.

Em 2022, a gestora Tatiana Rossi Alvarez participou da organização da Feira de Ciências das Escolas Estaduais de São Paulo (FeCEESP), uma ação pedagógica desenvolvida pela Secretaria de Estado da Educação, com os objetivos de estimular e promover a formação de estudantes da rede estadual de ensino, inserindo-os no contexto da Pré-Iniciação Científica das diversas áreas de conhecimento.

Sergipe

Os professores do Estado de Sergipe utilizaram os conhecimentos adquiridos em 2021 para orientar projetos de alunos do ensino médio.

Em 2022, o professor Antonio Cavalcante de Carvalho organizou o Projeto Junino, Automação Industrial e Cultura, que trabalhou o desenvolvimento de brincadeiras juninas usando a tecnologia. Além disso, ministrou um curso de projetos desenvolvidos com Arduino e orientou o desenvolvimento de pesquisas científicas.

Tocantins

O Estado do Tocantins organizou, em 2021, o I STEAM Tocantins, que contou com palestras, oficinas de modelagem e impressão de estruturas 3D para drones com Blender, programação de drones com Arduino e Gamificação com STEAM e tecnologias assistivas em educação especial. As atividades envolveram alunos e professores do ensino fundamental e médio.

Já em 2022, o professor Marco Vinicius Gomes Dutra organizou trilhas de aprofundamento das ciências da natureza, nas quais ocorreram aulas de robótica educacional de forma analógica e digital, assim como construções de maquetes de cidades sustentáveis usando metodologia STEAM, Arduino e circuitos eletrônicos. Além disso, orientou projetos que participaram da FECIT (Feira de Empreendedorismo, Ciência, Inovação e Tecnologia).







depoimentos



depoimentos

“Estamos na quarta edição consecutiva do programa, e todas as pessoas que foram se agregando a ele, juntas, podem fazer uma grande diferença na educação do Brasil. Quero registrar meus agradecimentos à Embaixada e aos Consulados por essa parceria, à Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, à equipe do LSI-TEC e especiais agradecimentos ao Instituto 3M e a todas as instituições de educação que nos apoiam ou participam do programa de alguma maneira. Esse programa só nos dá alegrias e o que fazemos aqui é muito importante, juntando pessoas que são líderes em suas escolas e Secretarias, com capacidade de fazer projetos de grande escala, conhecendo o que Secretarias diferentes estão fazendo. Com tudo isso, associado a provocações que vão receber durante o programa dos palestrantes e oficinairos e a conexões com participantes dos anos anteriores, a gente ganha muito mais força para elaborar propostas que possam ter mais impacto na educação.”



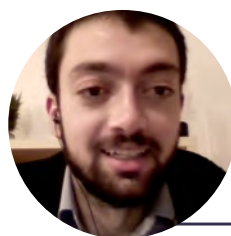
Roseli de Deus Lopes,
*Coordenadora Científica do
STEAM TechCamp Brasil*

“Quero parabenizar a todos porque o que vocês já fizeram nesta semana e nas anteriores foi absolutamente incrível. Vocês devem se sentir muito orgulhosos de tudo que já conseguiram. Parabéns por todo o desempenho e trabalho e estou muito animado para falar mais com vocês no futuro em novas oportunidades como esta.”



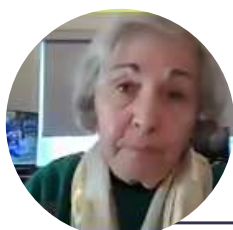
Todd Miyahira, Adido para Assuntos de Educação e Cultura da Embaixada dos EUA no Brasil, Regeneron ISEF 2021

“Sabe aquela ideia de que o estudante perdeu o gosto por aprender ciências? O STEAM vem para recuperar esse sentimento, porque precisamos que esse estudante goste de ciências. E o que faz com que isso aconteça com muita frequência nos programas e propostas do STEAM é o fato de essa metodologia trabalhar com desafios. Sempre que falamos em STEAM, tem alguma coisa com a mão na massa junto.”



Gustavo Pugliese, Consultor Pedagógico da Foreducation EdTech, STEAM TechCamp 2021

“Dizem que um professor toma mais decisões por minuto do que um neurocirurgião. Na verdade, acho que lecionar é como ciência de foguetes.”



Rachel Lotan, Professora Emérita e Ex-diretora do Stanford Teacher Education Program (STEP), STEAM TechCamp 2021

“Temos um assunto com duas portas de entrada. Algumas pessoas são mais atraídas pelo lado da matemática, outras são mais atraídas pelo lado mão na massa e artístico, mas ambas são absorvidas e sentem uma conexão e uma identidade com esses tipos de atividades.”



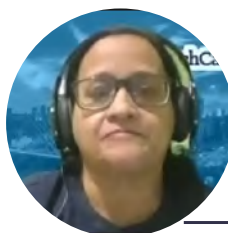
Amanda Fox, Especialista em língua inglesa aplicada a STEAM, STEAM TechCamp 2021

“É um privilégio poder participar dos workshops, assistir aos painéis e compartilhar ideias!”



Marilene Pereira Guimarães, Professora de Escola Estadual, Tocantins, STEAM TechCamp 2021

“Um momento de muito aprendizado, e estou cada vez mais encantada com o evento.”



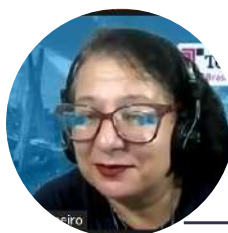
Maria do Socorro Braga Reis, Gestora de Secretaria Estadual de Educação, Pará, STEAM TechCamp 2021

“Tenho ideias borbulhando na minha cabeça!”



Selmara Ribeiro da Silva, Professora de Escola Estadual, Minas Gerais, STEAM TechCamp 2021

“O evento desperta o desejo de aprender. Rega a paixão por ensinar sem que nunca deixemos de ser alunos.”



Magna da Gloria Silva Lameiro, Professora de Escola Estadual, Rio Grande do Sul, STEAM TechCamp 2021

“Excelente integração e desenvolvimento profissional para melhorar a educação científica em nosso país.”



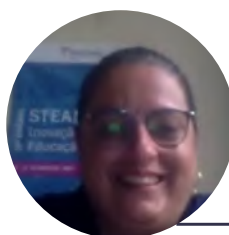
Roberto Cesar Cucharero Peregrina, Professor de Escola Estadual, Rio de Janeiro, STEAM TechCamp 2021

“Participar do STEAM TechCamp é nos alimentar de inspiração e motivação. Renova nossas forças para lutar por uma educação pública, gratuita e de qualidade.”



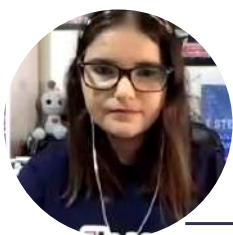
Guilherme Babo Sedlacek, Professor de Instituto Federal, Santa Catarina, STEAM TechCamp 2021

“Participar deste momento no STEAM TechCamp 2021 tem sido um aprendizado incrível!”



Flavia Costa Lima Ferreira, Gestora de Secretaria Estadual de Educação, Rio de Janeiro, STEAM TechCamp 2021

“Em um momento em que a educação enfrenta muitos desafios, é importante nos fortalecermos como educadores, pois só a educação transforma.”



Christiane Borges Santos, Professora de Instituto Federal, Goiás, STEAM TechCamp 2021

“Tanto a experiência do workshop quanto da avaliação foram muito interessantes e eu espero que possamos ter mais oportunidades como essas.”



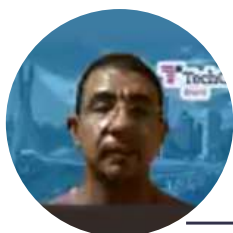
Alaide Hellen Bezerra Silva, Estudante, Participante da Regeneron ISEF 2021

“Foi uma experiência incrível e um sonho realizado poder participar da ISEF. Gostaria de agradecer muito pelo suporte que recebemos, pois peguei Covid justo nas vésperas do nosso preparatório e, se não tivéssemos o suporte de vocês, a participação teria ficado muito difícil.”



Vinicius Agostini Machado, Professor Orientador, Participante da Regeneron ISEF 2021

“O TechCamp é uma iniciativa que atualiza as oportunidades de contato com tecnologias e desperta o protagonismo estudantil, além de favorecer a mediação do processo de ensino e aprendizagem.”



Pedro Ferreira dos Santos Júnior, Professor de Escola Estadual, STEAM TechCamp 2022

“Só de ver o interesse dos avaliadores no meu projeto já foi muito gratificante para mim. A experiência foi totalmente enriquecedora. Poder expressar o meu brilho nos olhos em uma língua totalmente diferente para mim foi maravilhoso. Só de poder guardar essa lembrança para o resto da minha vida não tem preço. Todos esses eventos que aconteceram também estão refletindo na minha vida escolar. Em minha escola, já estamos discutindo sobre como divulgar mais nossos projetos científicos, estimular outros a fazerem projetos e levá-los para feiras de ciências no país todo. Meus colegas de escola estão muito animados com a possibilidade de também conseguirem, já que eu consegui. É muito bom podermos alimentar esses sonhos.”



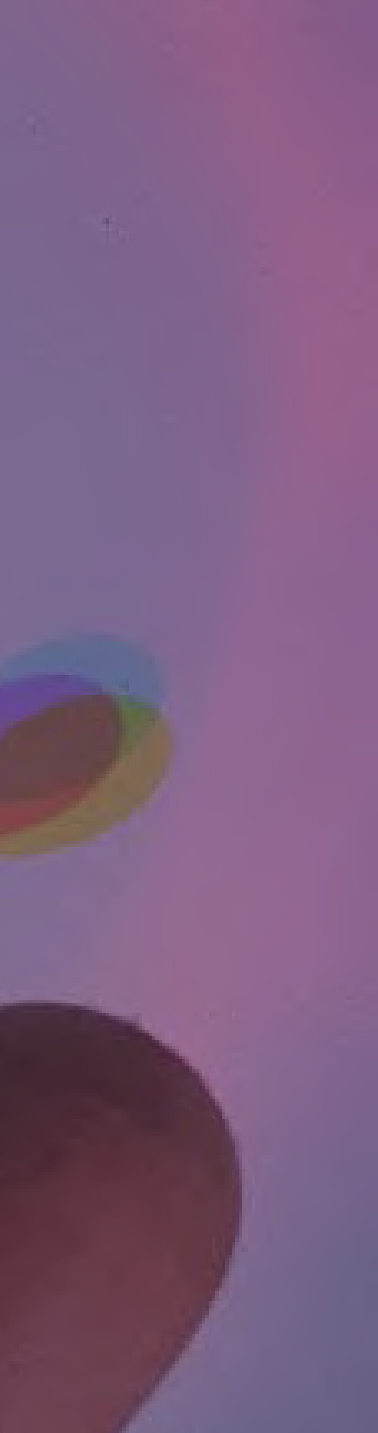
Rafaela Curcio, Estudante, Participante da Regeneron ISEF 2021

“O Programa STEAM TechCamp Brasil foi muito mais que um programa de formação docente, foi um divisor de águas na trajetória da minha formação como professor e como orientador. Através do TechCamp Brasil, vivi um ano cheio de experiências incríveis e transformadoras que estavam bem distantes da minha realidade. A equipe organizadora foi um ponto-chave no sucesso do programa, pois o profissionalismo, a dedicação e a atenção despendida, nos mínimos detalhes, por toda a equipe, resultou numa enorme satisfação de todas e todos que participaram do programa. Eu, em particular, tive a maravilhosa oportunidade de viver intensamente o TechCamp Brasil, pois realizei o programa online, acompanhei a delegação da FEBRACE na ISEF em Atlanta (sem palavras para descrever essa experiência), me envolvi na temática STEAM e organizei um evento local de forma híbrida, o TechCamp Ceará. Tudo isso só foi possível devido ao programa. Por fim, agradeço imensamente a oportunidade de experimentar tudo isso, muito obrigado! Não tenho críticas, só tenho agradecimentos. Abraço a todas e todos da organização do STEAM TechCamp Brasil!”



Rodrigo Queiros de Almeida, Professor de Instituto Federal, STEAM TechCamp 2022





conclusão



conclusão

“O STEAM é nossa ligação com o futuro do Brasil”, foi assim que Michael McKinley, Embaixador dos Estados Unidos da América, definiu o programa em sua primeira edição, em 2018. Agora, cinco anos depois e acumulando tantas histórias de sucesso, temos a certeza de que estamos no caminho certo para garantir o futuro que desejamos.

A cada nova edição do STEAM TechCamp Brasil, envolvemos mais educadores no planejamento e implementação de novas ferramentas e abordagens curriculares dinâmicas para alunos do ensino médio nas áreas de STEAM e, por meio desses participantes, somos capazes de expandir nosso relacionamento com profissionais em cada região para apoiar e compartilhar as práticas em STEAM com a realização de ações

como a organização de TechCamps locais, mostras de projetos científicos, atividades educativas e cursos e capacitações em STEAM.

Para continuar alcançando resultados positivos com o programa, consideramos fundamental a estratégia de envolver um gestor da Secretaria Estadual de Educação e um professor de cada Estado do Brasil com experiência em gestão de currículo escolar e em práticas de sala de aula, uma vez que, dessa forma, é possível criar um ambiente e uma rede para compartilhamento de experiências e de construção coletiva para aplicar práticas de aprendizagem em STEAM de diferentes formas, considerando a realidade dos diferentes municípios e Estados.





As atividades e eventos propostos pela semana de imersão também são essenciais para que os participantes possam desenvolver planos de ação para a implementação de práticas em STEAM em cada Estado, e os Small Grants (recurso semente) fornecidos aos participantes selecionados também contribuem significativamente para estimular que cada plano de ação desenvolvido seja colocado em prática.

O principal desafio que o programa enfrentou nas quarta e quinta edições está relacionado às consequências da pandemia de Covid-19. O grande volume de trabalho acumulado e atrasado nas escolas e secretarias após a volta às atividades presenciais acabou dificultando ou impossibilitando alguns Estados de desenvolverem suas ações em STEAM da forma inicialmente planejada.

Apesar das grandes adversidades, a organização tomou todas as medidas necessárias para que o programa pudesse ter o maior êxito possível, aproveitando ao máximo o potencial dos professores e gestores participantes e incentivando a realização de atividades virtuais sempre que possível.

Ao todo, somando as cinco edições do programa, foram alcançadas as 27 Unidades da Federação, e os participantes contribuíram para construir uma rede de multiplicadores que atingiu 1.704 municípios, 4.539 escolas, 36.331 professores e 156.590 estudantes. Acreditamos que esses significativos resultados evidenciam a importância de continuar com as ações e atividades do STEAM TechCamp Brasil para chegarmos ainda mais longe e colocarmos cada vez mais educadores, gestores e estudantes brasileiros em contato com o potencial do STEAM.





comitê de organização 2021-2022





comitê de organização 2021-2022

Embaixada e Consulados dos Estados Unidos no Brasil

Todd Miyahira, Adido para Assuntos de Educação e Cultura da Embaixada dos EUA no Brasil (2021)

Gerry Kaufman, Chefe da Seção Cultural do Consulado Geral dos Estados Unidos em São Paulo (2021)

Márcia Mizuno, Especialista Sênior em Assuntos Culturais e Educacionais da Embaixada Americana em Brasília (2021 e 2022)

Marcos Hirata, Assessor para Educação & Intercâmbio do Consulado Geral dos Estados Unidos em São Paulo (2021 e 2022)

Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (POLI-USP)

Roseli de Deus Lopes, Professora Associada do Departamento de Engenharia de Sistemas Eletrônicos da Escola Politécnica da USP e Coordenadora Científica do Programa STEAM TechCamp Brasil (2021 e 2022)

Fábio Durand, Especialista em Audiovisual do Departamento de Engenharia de Sistemas Eletrônicos da Escola Politécnica da USP (2021 e 2022)

Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC)

Irene Karaguilla Ficheman, Gerente de Tecnologias para Educação (2021 e 2022)

Elena Saggio, Gerente de Comunicação (2021 e 2022)

Erich Lotto, Webdesigner (2021 e 2022)

Johny Ho, Analista de Comunicação (2021 e 2022)

Tatiana Nakamura, Produção de Eventos (2021 e 2022)

Cássia Gabriela Salomão, Analista Administrativo (2021 e 2022)

Giovana Berti, Designer Gráfico (2021 e 2022)

Lucas Ribeiro Mata, Mídias Digitais (2021 e 2022)

Rodrigo Suigh, Suporte Técnico Salas Virtuais - Zoom (2021 e 2022)

Marcelo Fraga, Suporte Técnico Salas Virtuais - Zoom (2021 e 2022)

Ficha Técnica Relatório 2021 e 2022

Coordenação Geral:

Roseli de Deus Lopes (POLI-USP)

Editorial:

Elena Saggio (LSI-TEC)

Irene Karaguilla Ficheman (LSI-TEC)

Tatiana Nakamura

Redação Português e Inglês:

Milena Dias de Paula

Revisão Português:

Lidia Chaib

Revisão Inglês:

Robert Ryan Geyer

Projeto Gráfico e Diagramação:

Gabriela Masini

Carolina Jacomin

Imagens:

Acervo do programa STEAM TechCamp Brasil

Acervo dos participantes do programa

Instituições Envolvidas 2021 e 2022

Iniciativa e Realização:

Embaixada e Consulados dos Estados Unidos no Brasil

Realização:

Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC)

Apoio:

Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (POLI-USP)

Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed)

Instituto 3M

