

***STEAM* E SUSTENTABILIDADE: SOLUÇÕES INOVADORAS PARA O USO CONSCIENTE DE ÁGUA NO AMBIENTE ESCOLAR**

Carmem Julianne Sampaio Soares ¹

Tainan Amorim Santana ²

RESUMO

O presente relato de experiência investiga como a abordagem *STEAM* pode ser aplicada no ambiente escolar para promover a conscientização sobre o uso da água. A abordagem *STEAM* (sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) consiste na integração de diferentes áreas do conhecimento para a criação de soluções inovadoras para o cotidiano escolar, buscando métodos mais ativos e problematizadores, possibilitamos uma visão sócio-crítica e motivadora da aprendizagem. Tal ação foi desenvolvida por alunos da 2ª série da Escola Estadual Celso Rodrigues Rego, localizada no município de Piranhas-AL, com o intuito de promover a conscientização sobre o uso da água a partir de soluções práticas e inovadoras, tendo em vista o desperdício de água no ambiente escolar, incentivando o protagonismo juvenil, como também, proporcionando aprendizagem ativa e significativa. Para o desenvolvimento das ações, os alunos assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), concordando com a participação e divulgação dos dados. Os alunos foram divididos em equipes, trabalhando em protótipos, iniciativas e ações, visando a resolução do problema selecionado. Os dados foram coletados e analisados por meio da observação das atividades desenvolvidas e por planilhas de planejamento, preenchidas pelos estudantes ao longo da execução dos projetos. Como resultado, os alunos desenvolveram 6 soluções visando remediar a problemática dentro do ambiente escolar. Tal prática contribuiu para trabalhar a educação ambiental e mostrar a importância do ensino interdisciplinar na construção de uma sociedade mais sustentável, além de estimular o pensamento crítico e a criatividade na busca de soluções sustentáveis para o ambiente escolar e construir e testar protótipos inovadores. Diante disso, verificou-se que os alunos foram capazes de desenvolver soluções inovadoras, sustentáveis e criativas para o uso consciente da água, seguindo a abordagem *STEAM* para integrar diferentes áreas do conhecimento na solução de problemas reais.

Palavras-chave: *STEAM*, Sustentabilidade, Água, Relato de experiência.

¹ Mestranda do Programa de Pós- Graduação em Ciências Naturais da Universidade Federal de Sergipe - UFS, julianne_sampa@hotmail.com;

² Doutora em Educação, pela Universidade Federal de Sergipe- UFS, drtainan@academico.ufs.br.

