

INTEGRAÇÃO STEAM NO ENSINO DE ANIMAIS PEÇONHENTOS: UMA ABORDAGEM MULTIDISCIPLINAR

Edson Cabral da Silva ¹

RESUMO

O artigo intitulado "A Abordagem STEAM no Ensino sobre Animais Peçonhentos: Uma Proposta de Sequência Didática" apresenta uma proposta de ensino para o 8º ano do Ensino Fundamental que integra Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM) para proporcionar uma compreensão multidisciplinar sobre animais peçonhentos. A metodologia envolve uma sequência didática em cinco aulas. A primeira aula, focada em Ciências, introduz os conceitos teóricos sobre animais peçonhentos, incluindo definições, tipos e importância ecológica. A atividade principal é a análise de casos reais de incidentes com esses animais. Na segunda aula, dedicada à Tecnologia, os alunos usam ferramentas digitais para identificar e catalogar espécies de animais peçonhentos, criando um catálogo digital detalhado. A terceira aula, centrada em Engenharia, envolve a construção de modelos tridimensionais de animais peçonhentos com materiais diversos, aprofundando a compreensão da anatomia e das adaptações evolutivas dos animais. Na quarta aula, voltada para as Artes, os alunos expressam artisticamente o conhecimento adquirido, criando obras de arte inspiradas nos animais peçonhentos e expondo seus trabalhos na escola. A quinta aula, dedicada à Matemática, envolve a análise de dados estatísticos sobre incidentes com animais peçonhentos e sua distribuição geográfica. Os alunos coletam dados, criam gráficos e tabelas, e discutem os fatores influentes na distribuição desses incidentes. Os resultados esperados estão na promoção de um aprendizado integrado e significativo. Despertar nos alunos maior engajamento e compreensão do tema, desenvolvendo habilidades críticas e criativas. A abordagem STEAM permite uma exploração profunda e variada do conteúdo, conectando teorias científicas a aplicações práticas e artísticas. Concluindo, a abordagem STEAM no ensino sobre animais peçonhentos mostra-se uma estratégia promissora para enriquecer o processo educacional, facilitando a aprendizagem ativa e interdisciplinar. Recomenda-se aplicar essa metodologia em outros temas para verificar sua eficácia e adaptabilidade.

Palavras-chave: STEAM, Ensino de Ciências, Animais Peçonhentos, Sequência Didática, Educação Interdisciplinar.

¹ Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba, edsoncabral91@gmail.com.