

# STEAM



Science - Technology - Engineering - Art - Mathematics

STEAM - sigla em inglês para Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática

O STEAM Education é uma abordagem para o aprendizado que usa Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática como pontos de acesso para orientar a investigação, o diálogo e o pensamento crítico dos alunos:

**S:** Science/Ciências Considera os conceitos científicos envolvidos na compreensão de diferentes fenômenos naturais, sociais e tecnológicos existentes no mundo.

**T:** Technology/Tecnologia Envolve ferramentas para obter, organizar, analisar ou compartilhar informações; além de recursos para o desenho de soluções (robótica e programação, por exemplo).

E: Engineering/ Engenharia Colabora na construção de raciocínio lógico e organizacional para o planejamento e o design de soluções, ou para a construção de um produto.

A: Art/Artes Promove o desenvolvimento da expressão artística, da criatividade e de habilidades socioemocionais como empatia, colaboração e comunicação.

M: Mathematics/ Matemática Permite o acesso a recursos matemáticos (medir, calcular, analisar dados etc.) relacionados à investigação, ao desenvolvimento de projetos e à resolução de problemas.

STEAM é uma abordagem pedagógica que integra áreas de aprendizado e é baseada em projetos. E são essas áreas de aprendizado que as crianças precisam para se destacarem no futuro e no presente. O STEAM cria pensadores, solucionadores de problemas, realizadores, inovadores e inventores.