

Título: (Até 150 caracteres com espaço)

Itinerário STEAM: história, trajetos e implementação na Escola Sesi Florianópolis
Hugo Mendes Miranda e Lucas Alves Flor (Autores)

Introdução (300 caracteres com espaço):

A partir da orientação de aluno (Iniciação Científica - Ciências Humanas), compreendendo os processos históricos de cada etapa de um projeto, este artigo visa contextualizar o processo, os resultados já reconhecidos visando os objetivos da Escola Sesi em consonância com a ideia do Itinerário STEAM.

Objetivo: (Até 300 caracteres com espaço)

- Contextualizar a implementação do STEAM na Escola Sesi Florianópolis;
- Analisar, através da pesquisa oral - entrevistas - o impacto da implementação no trabalho dos gestores e professores (atuantes na criação das diretrizes e espaços destinados ao STEAM na escola);

Método: (Até 700 caracteres com espaço)

A metodologia deste artigo consiste em lidar com o desafio de uma linguagem documental limitada, observando em sua dimensão própria o que tem a relatar acerca da temática em questão.

“(...) a suma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo” (RUSEN, 2010, p. 57)

Dessa forma, entende-se a História Oral como ferramenta e fonte de construção de conhecimentos acerca do presente, numa perspectiva de construção através da memória, das realidades daqueles que são sujeitos históricos nos processos e contextos nos quais estão inseridos.

Resultados: (Até 800 caracteres com espaço)

Entende-se, partindo do Itinerário STEAM da Escola Sesi, que os alunos têm a possibilidade de serem protagonistas de suas trajetórias escolares. Criando, inovando, construindo, de maneira coletiva e colaborativa, em aulas de Robótica, Mídias Digitais, Biohackeria, App e Games, Design Thinking, Fabricação Digital e Modelamento Geométrico. O estudante pode, assim, sair da escola, no final do Ensino Médio, preparado para a diversidade de possibilidades que o mundo oferece para sua estabilidade socioemocional, que vai além de aspectos conteudistas, e, também, direcionadas ao Mundo do Trabalho, despertando, em si, o que há de melhor em suas habilidades técnicas, cognitivas, comunicacionais e também afetivas.

Conclusão: (Até 300 caracteres com espaço)

A pesquisa sobre o STEAM na Escola Sesi ajuda a identificar os benefícios e desafios dessa abordagem educacional, envolvendo a análise de resultados acadêmicos, a percepção dos estudantes e professores e a avaliação das habilidades e competências desenvolvidas pelos alunos ao longo do processo.

Palavras-chave: Itinerário STEAM, Escola, Educação.