



## METODOLOGIA S.T.E.A.M COMO INSTRUMENTO DE ESTÍMULO DO PROTAGONISMO ESTUDANTIL

Linaldo Luiz de Oliveira<sup>1</sup>  
Audray Silveira Neves<sup>2</sup>

### RESUMO

Nos últimos anos a metodologia STEAM que une de forma interdisciplinar as áreas de ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática, tem sido cada vez mais vista como alternativa de dinamização e desenvolvimento do protagonismo dos alunos, por estimular e desenvolver a criatividade e a capacidade de resolução de problemas. Dentro desta realidade, esta prática objetivou utilizar a abordagem STEAM, junto aos 9º anos da EMEF Iraci Rodrigues de Farias Melo, como instrumento de estímulo do desenvolvimento juvenil. Divididos em equipes, os alunos foram incumbidos a simular a fundação de uma marca, tendo que definir, missão, visão, identidade visual e valores necessários a criação. Cada marca fundada desenvolveu um produto, este, seguindo todas as fases de mercado, deste o desenvolvimento de um protótipo, estudo de mercado, testes por usuários beta e pôr fim a entrega e propaganda de venda da versão final. Os discentes tiveram a oportunidade de conversar com profissionais das áreas de engenharia de produção e marketing que nortearam suas respectivas produções. Cada empresa fundada produziu um portfólio contendo toda estrutura financeira e de apresentação da marca, com o auxílio dos professores de matemática e português da escola. Foram produzidos 18 novos produtos pelos alunos, que variaram desde aplicativos de jogos de entretenimento até produtos didáticos e aplicativos que apresentariam custo de mercado menores, proporcionando a escola humildes a capacidade de obter materiais didáticos a preços reduzidos. Um dos aplicativos desenvolvidos pelos alunos o “Intelligence” foi desenvolvido exclusivamente para auxiliar os alunos integrantes da intervenção de português e matemática da escola, o que demonstra o impacto do projeto sobre a estrutura escolar. O projeto estimulou os alunos a trabalhar em equipe, de contestar e resolver problemas, estimulando sua criatividade e capacidade de comunicação, indícios do desenvolvimento das habilidades gerais apontadas pela BNCC como essências a uma educação integral.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Criatividade, Protagonismo.

---

<sup>1</sup> Mestre em ecologia e conservação Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [linaldohipnos@gmail.com](mailto:linaldohipnos@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Uniasselvi [audarysilveiraatellie@gmail.com](mailto:audarysilveiraatellie@gmail.com);