INTERDISCIPLINARIDADE EM AÇÃO: *STEAM* E CULTURA *MAKER* NA TRANSFORMAÇÃO DAS PRÁTICAS ESCOLARES

DOI: 10.56579/eduinterpe.v1i1.1988

Brenda Mourão Pricinoti[1]; João Vítor Sampaio de Moura[2]; Stefanne de Almeida Teixeira[3]

[1] Doutoranda em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: brendapricinoti@yahoo.com.br
[2] Doutorando em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: contatomourajvs@gmail.com
[3] Doutoranda em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: stefanne.almeida@gmail.com

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar a abordagem *STEAM* (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) juntamente com o movimento *maker*, destacando sua relevância na incorporação de tecnologias digitais no ambiente escolar e sua influência nas inovações pedagógicas. A adoção dessas abordagens visa tornar o processo de ensino mais dinâmico, interativo e alinhado às demandas da sociedade contemporânea, que exige profissionais cada vez mais preparados para lidar com desafios tecnológicos e multidisciplinares. A abordagem STEAM busca se alinhar aos conceitos de interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, integrando diferentes áreas do conhecimento por meio de atividades práticas e experimentais, promovendo um aprendizado ativo e significativo. Ao aliar essa abordagem à cultura *maker* ("pôr a mão na massa"), os estudantes são incentivados a explorar a criatividade, desenvolver o pensamento crítico, resolver problemas e trabalhar colaborativamente, competências fundamentais para sua formação acadêmica e profissional. Dessa forma, deixam de enxergar os conteúdos como algo isolado ou sem relevância, passando a perceber sua integração e complementaridade. Além disso, aplicam diversas habilidades e conhecimentos para solucionar desafios do dia a dia. A implementação dessas estratégias no ensino de inglês, aliada ao ensino de outras disciplinas, possibilita uma aprendizagem mais contextualizada e envolvente, utilizando a tecnologia como meio para aprimorar a comunicação e a fluência no idioma, bem como para o desenvolvimento dos conteúdos escolares. Neste contexto, este estudo apresenta e analisa um estudo de caso de uma professora de inglês que lecionava em uma escola bilíngue e adotou a abordagem *STEAM* aliada à cultura *maker*, demonstrando, na prática, a aplicação dessas metodologias. Para embasar a pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica com base em livros e artigos acadêmicos que discutem a temática, permitindo uma análise teórica das vantagens, desafios e possibilidades da aplicação da abordagem *STEAM* e do movimento *maker* no ensino bilíngue (inglês e outras disciplinas).

Palavras-chave: *STEAM*; *Maker*; Educação; Práticas Escolares; Interdisciplinaridade.

REFERÊNCIAS

BROCKVELD, M. V.; TEIXEIRA, C. S.; SILVA, M. R. **A Cultura *Maker* em prol da inovação**: boas práticas voltadas a sistemas educacionais. Rio + 30. Conferência Anprotec, 2017.

MAIA, D. L.; CARVALHO, R. A.; APPELT, V. K. **Abordagem *STEAM* na educação básica brasileira**: uma revisão de literatura. 2021 Revista Tecnologia e Sociedade. ISSN: 1984-3526. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/rts. Acesso em 11 jan. 2022.

PRICINOTI, B. M.; MOURA, J. V. S.; TEIXEIRA, S. **A. Abordagem *steam* e a cultura *maker***. REVISTA FORPROLL. ISSN 2526-75072022. ANO 6 VOLUME 6 - NÚMERO 1 e008.

YAKMAN, G. ***What is the point of STE@M*?** – A Brief Overview. 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Georgette-Yakman/publication/327449281_What_is_the_point_of_STEAMA_Brief_Overview/links/5b901b98a6fdcce8a4c2f290/What-is-the-point-of-STEAM-A-Brief- Acesso em 12 jan. 2022.