



ESCOLA MUNICIPAL ALLAN KARDEC

PROJETO “MAIS VERDE E MENOS CINZA PARA VIVER BEM”

Uso da abordagem STEAM integrada ao conceito de Educação Biocêntrica.

Professora: Marina Presbitero da Silva; Equipe: Alice Amorim de Oliveira; Enzo Gariel Cristo Costa; José Luis Gouveia de Oliveira; Klyslayne Paz da Silva.

INTRODUÇÃO

A crise climática afeta diretamente o ambiente escolar, gerando aumento das temperaturas e desconforto térmico. A ausência de áreas verdes contribui para o agravamento desse cenário. O projeto “Mudar para viver melhor com mais verde e menos cinza” propõe a transformação do ambiente escolar por meio da criação de áreas verdes, contribuindo para o bem-estar, a conscientização ambiental e o desenvolvimento de resiliência climática na comunidade escolar. Este projeto realizado pelos estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental foi selecionado para concorrer ao Prêmio Nacional Liga STEAM e neste trabalho apresentamos as primeiras etapas do projeto e os protótipos de uma escola verde elaborados pelos estudantes.

PROBLEMA

Como transformar o ambiente escolar para mitigar os efeitos do calor, enquanto se conscientiza a comunidade sobre a importância de um ambiente mais verde e saudável?

OBJETIVOS

Objetivo Geral: Transformar o ambiente escolar em um espaço verde e sustentável, promovendo o protagonismo dos estudantes e a conscientização da comunidade para práticas ambientais..

Específicos: Desenvolver protótipos da escola mais verde, melhorar o conforto térmico, incentivar a convivência e mobilizar a comunidade para ações sustentáveis.

HIPÓTESE

Parte-se da hipótese de que a implementação de áreas verdes no ambiente escolar melhorará o conforto térmico e criará um ambiente mais agradável para todos. Além disso, acredita-se que, ao envolver os estudantes diretamente no processo de planejamento e execução das ações, o projeto promoverá um senso de responsabilidade e protagonismo ambiental. As artes e as brincadeiras podem ser usadas como ferramentas fundamentais para desenvolver a criatividade, a afetividade e a resiliência dos estudantes, capacitando-os para enfrentar os impactos das mudanças climáticas.

METODOLOGIA

O projeto seguiu a metodologia **STEAM**, combinada com **Design Thinking**, conceitos da **Educação Biocêntrica** e práticas para a resiliência climática baseadas na Pedagogia de Emergência. Os alunos criaram protótipos (maquetes) de áreas verdes na escola e implementação de soluções para captação de água da chuva. Foram realizadas vivências de **Biodanza** para sensibilização ambiental.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados parciais indicam que a implementação de áreas verdes é a melhor solução para o conforto térmico e promovendo a conscientização ambiental. Os alunos demonstraram engajamento no planejamento e prototipação de soluções sustentáveis, revelando maior empatia e colaboração entre si e com a comunidade escolar.



Foto: disponibilizado pela escola



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto confirma que a transformação do ambiente escolar com áreas verdes não só melhora as condições físicas, como também gera uma mudança cultural em direção a práticas sustentáveis. A metodologia aplicada estimulou a criatividade e o protagonismo dos alunos, e espera-se que o impacto positivo perdure, servindo de exemplo para outras escolas. A eficácia da metodologia STEAM e das abordagens propostas constituíram um ótimo modelo de trabalho e aprendizagem ativa.



REFERÊNCIAS

- B R A S I L . Base Nacional Comum Curricular (BNCC). <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.
- FLORES, (Org.). Educação Biocêntrica. Ed. Evangraf, 2006.
- GERALDI; HOLANDA; BACICH. Educação STEAM: reflexões teórico-práticas do coorte da liga STEAM. Tríade Educacional, 2022.
- MORIN. Os sete saberes necessários à educação do futuro. UNESCO, 2000.
- RUF. Guia de Organização e ação para intervenções com a Pedagogia de Emergência em regiões de conflitos e catástrofes. 2021.
- U N . 1 7 O b j e t i v o s d e D e s e n v o l v i m e n t o S u s t e n t á v e l . <https://agenda2030.stj.jus.br/objetivos-e-metas/>