

## Cenário de aprendizagem: STEAM Outdoor | Chãos

### AUTORES

**Neusa Branco** - neusa.branco@ese.ipsantarém.pt - Escola Superior de Educação de Santarém, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal; Polo de Literacia Digital e Inclusão Social, CIAC, Portugal  
**Bento Cavadas** - bento.cavadas@ese.ipsantarém.pt - Escola Superior de Educação de Santarém, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal; CeIED, Universidade Lusófona, Portugal  
**David Catela** - catela@esdm.ipsantarém.pt - Escola Superior de Desporto de Rio Maior, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal ; CIEQV, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal  
**Elisabete Linhares** - elisabete.linhares@ese.ipsantarém.pt - Escola Superior de Educação de Santarém, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal; CIEQV, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal

### PÓSTER

### TÓPICO: Experiências de inovação no ensino da matemática ou das ciências

### RESUMO

O ambiente outdoor é um contexto de aprendizagem com diversos benefícios para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças e dos jovens. A educação STEAM associada ao ambiente outdoor pode contribuir para solucionar problemas relativos a situações reais mobilizando as ciências, a tecnologia, a matemática, as artes/humanidades e o processo de engenharia de um modo inovador. Uma abordagem com estas características possibilita o aprofundamento das aprendizagens de forma interdisciplinar. Este poster apresenta um cenário de aprendizagem interdisciplinar que conjuga um ambiente outdoor, em Chãos, Alcobertas, situada no Parque Natural das Serras de Aire e Candeeiros, e um Ambiente Educativo Inovador, o [CreativeLab\\_Sci&Math1](#), da Escola Superior de Educação de Santarém. O cenário inclui tarefas diversificadas que integram saberes de áreas STEAM, para o desenvolvimento de aprendizagens diversificadas e competências de sustentabilidade a partir de um contexto outdoor. O cenário foi concebido para a unidade curricular "Educação STEAM Outdoor" da Pós-Graduação em Educação STEAM e estrutura-se em três momentos principais: antes, durante e após a saída de campo. O momento prévio à saída de campo decorre online, numa sessão síncrona (Ambiente Apresentar) para contextualização da temática e preparação da saída. A saída de campo desenvolve-se em Chãos (Ambiente Outdoor), incluindo um percurso a pé de orientação e diferentes paragens e tarefas em sítios de importância natural, cultural e histórica. O momento posterior à saída de campo decorre no CreativeLab\_Sci&Math1 (Ambiente Investigar), com a criação de uma turbina. Através da vivência do cenário, pretende-se que os formandos tenham oportunidade de explorar e discutir a abordagem da educação STEAM outdoor e o seu contributo para o desenvolvimento de competências de sustentabilidade da GreenComp Framework: Promover a natureza, Pensamento exploratório e Iniciativa Individual.

/ 58



AGRADECIMENTO: Este trabalho foi apoiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, ao abrigo do projeto n.º UID/CEED/04748/2020 (CIEQV - 4º concurso multidisciplinar).

PALAVRAS CHAVE: cenário de aprendizagem, interdisciplinaridade, STEAM outdoor.

