

REFERENCIAIS (O "COMO")



Base Teórica - Construcionismo (Papert): A aprendizagem é mais eficaz quando se constrói algo concreto e compartilhável (um projeto, um objeto).

Abordagem 1 - Aprendizagem Criativa (Resnick):

- Os 4 P's: Projetos, Paixão, Pares e Pensar Brincando.
- Espiral da Aprendizagem: Ciclo contínuo de Imaginar → Criar → Brincar → Compartilhar → Refletir.
- Ambiente de Aprendizagem:
- Piso Baixo: Fácil de começar.
- Paredes Amplas: Permite muitos caminhos e projetos diferentes.
- Teto Alto: Possibilita projetos cada vez mais complexos.

Abordagem 2 - Tinkering ("Tinkerar"):

- É o "pensar com as mãos", uma exploração lúdica com materiais, sem um resultado predeterminado.

Abordagem 3 - Aprendizagem Centrada no Fazer:

- Empoderamento Maker: Desenvolver a sensibilidade para o design, a motivação para agir e as habilidades para transformar.
- Rotinas de Pensamento: Ferramentas (como "Vejo, Penso, Pergunto") para tornar a aprendizagem visível e aprofundar a reflexão.

O "ABC" DA PRÁTICA



- A (Porquês): Os Princípios que guiam a ação educativa.
- B (Como): As Referências Teórico-Práticas que dão base à metodologia.
- C (O que): A Construção da Prática, ou seja, a aplicação das teorias e princípios no dia a dia.

PRINCÍPIOS (OS "PORQUÊS")



- Protagonismo: Todos são capazes de aprender, transformar e multiplicar conhecimento.
- Erro como Aprendizagem: O erro é valorizado como parte essencial do processo criativo.
- Equidade e Acesso: Garantir acesso a diferentes ferramentas (digitais e analógicas) e valorizar as diversas culturas.
- Colaboração: A cultura do compartilhamento e o trabalho em rede são fundamentais.
- Aprendizagem Significativa: O aluno tem papel ativo, conectando o aprendizado com seus interesses.
- Visibilidade: O processo de aprendizagem deve ser visível para o aluno, a família e os educadores.

APRENDIZAGEM MÃO NA MASSA

OS PAPÉIS DO EDUCADOR



- O educador não é um transmissor, mas um cocriador do processo.
- Idealizador: Propõe o "território" temático a ser explorado.
- Curador: Seleciona e organiza os materiais e ferramentas.
- Ambientador: Prepara o espaço físico e o contexto para inspirar a criação.
- Mediador: Atua como:
 - Catalisador: Provoca e faz perguntas para "acender a faísca".
 - Consultor: Oferece apoio técnico e socioemocional.
 - Conector: Cria pontes entre os alunos, seus saberes e a proposta.
 - Colaborador: Aprende junto com a turma.
- Documentador: Registra e torna visível o processo de aprendizagem.

A "CAIXA DE FERRAMENTAS"



- Foco: O mais importante é o potencial criativo dos materiais, não sua sofisticação.
- Seleção: Prioriza materiais acessíveis, de baixo custo e reutilizados.
- Tipos de Proposta:
- Desplugado: Foco em materiais para criar artefatos "brincantes" (papelão, madeira, tecidos).
- Plugado: Exploração da tecnologia com componentes eletrônicos (LEDs, motores, pilhas, placas) para entender seu funcionamento.

A B C