

REVISTA

projeto escola

CRiAtiva
trs



Edição Especial com **Débora Garofalo**

Professora da rede pública de São Paulo, recebeu diversos prêmios, incluindo o Global teacher Prize, Nobel da Educação, sendo considerada uma das 10 melhores professoras do mundo

EDIÇÃO 05 | MARÇO 2023



A maior motivação do Projeto Escola Criativa sempre foi contribuir verdadeiramente para o trabalho de pais e educadores na formação de nossas crianças.

Em decorrência das mudanças do mundo nos últimos anos, entendemos a necessidade de nos reinventar para continuar incentivando a aprendizagem e o desenvolvimento através do criar e do brincar.

Pensando em uma forma de expandir o Projeto para todo o Brasil, de forma que mais escolas e educadores possam desenvolver a criatividade e imaginação de seus alunos, criamos a Revista Virtual Escola Criativa. Esse material tem como objetivo ser uma fonte de informações e inspirações para pais e educadores.



O QUE VOCÊ ENCONTRA NESTA EDIÇÃO



Fala, Prof!



Para você, qual a importância de exercitar a criatividade em sala de aula?

Mão na Massa!



Mão Mecânica

Atualidades



O que é a Cultura Maker?

Destques



Prêmio EducaTRIS

Fala, Prof!

"Para você, qual a importância de exercitar a criatividade em sala de aula?"



**Lucélia Aparecida
Essvein**

Pedagoga e Supervisora
Pedagógica

“É importante exercitar a criatividade em sala de aula, pois ela potencializa a construção do conhecimento, tecendo relações e conexões. Ademais, a criatividade está ligada à arte e esta estimula a sensibilidade e a expressividade no ser humano.”

Quem já conviveu com crianças sabe da espontaneidade e criatividade dos pequenos! Elementos da natureza como pedras, folhas e galhos, pedaços de papel ou tecido, objetos da casa e da escola na mão de uma criança se transformam nos brinquedos mais incríveis e produtivos do mundo, logo, a criatividade já está presente na sala de aula. O brincar e o transformar são ações importantes na construção do conhecimento junto às crianças. As atividades criativas conquistam e envolvem as crianças, favorecem a interação e o aprender! O(a) educador criativo transforma-se em um leitor de desejos das crianças e certamente amplia as conquistas da criança de maneira inesquecível!



Debora Teixeira

Professora do Ensino
Fundamental e
Orientadora Pedagógica
do rede municipal

Ei, prof!

**Gostaria de enviar sua
resposta para a pergunta
da próxima edição?**

**Clique aqui e acesse
o formulário**

Fala, Prof!



"Sabemos que os professores ensinam muito, mas o que seus alunos já te ensinaram?"



Faheana Thönnigs

Formada em artes visuais e graduanda em psicopedagogia. Promove oficinas criativas para crianças.

A sala de aula é lugar de criatividade sim, é com ela que nos tornamos resilientes, afinal, criatividade não é sobre ter ideias incríveis todos os dias, mas sim saber superar desafios e situações da vida diária, então, que tal provocar a aprendizagem através de ferramentas fora da caixa? Ao aprender através da experiência, a criança realmente se envolve com o conteúdo apresentado, ainda mais em tempos tão cheios de informação que nos chega por todos os lados. E fazer isso envolve mais que ferramentas artísticas nas aulas, é incentivar a autonomia do pensar, relacionar o assunto trabalhado com a vida, tornar a aula participativa e não apenas uma “cópia do quadro”.

Para a psiquiatra Nise da Silveira, "A criatividade é o catalisador por excelência das aproximações de opostos, por seu intermédio, sensações, emoções, pensamentos são levados a reconhecerem-se entre si, a associarem-se, e mesmo tumultos internos adquirem forma." E para a mestra em educação Susana Rangel Vieira da Cunha o papel do educador não é apenas disponibilizar materiais artísticos e criativos e deixar que as crianças se expressem mas sim, desafiar as crianças a explorar os recursos disponíveis em todas suas potencialidades.

Combinando com essas expressões de duas mulheres tão importantes para a arte e para a educação, eu complemento trazendo a reflexão sobre a importância do uso de ferramentas criativas e materiais artísticos, bem como jogos, dentro da sala de aula, em todas as faixas etárias, não apenas com utilização para aprendizagem dos conteúdos da aula de artes, mas sim usar os recursos como aliados na provocação da curiosidade para outras matérias, aproveitando da experiência para a aprendizagem significativa e efetiva.

Utilizando a pintura seja com tintas convencionais ou com materiais da natureza, trazemos o fazer com as mãos, a imaginação e a criatividade para o aprender, proporcionando descobertas e despertando curiosidade que ampliam o desenvolvimento de habilidades importantes para a aprendizagem como a melhora da motricidade, o foco e a concentração, a disciplina, a imaginação, o senso crítico, a criatividade, a resiliência, além de aumentar o repertório cultural e histórico da criança ao aproveitar o momento e conversar sobre a origem de técnicas, por exemplo. Através do pintar, a criança organiza o pensamento, é provocada a explorar e usar do seu potencial, registra, assimila, entende os seus limites e os do material. Mas, nem só de pintura é feita a aula criativa, a matemática pode ser ensinada com experiências, através de miçangas, brincadeiras com frações de papelão, por exemplo. Trazemos desafios em que os alunos se envolvam, se sintam parte, queiram expressar seus pensares e fazeres. Jogos ajudam a consolidar os aprendizados de forma lúdica fazendo com que o estar em sala de aula se torne mais agradável.

Precisamos urgente transformar a escola em um ambiente em que os alunos queiram estar e nada melhor que tornar a escola criativa e acolhedora para isso, não é mesmo?



Mão na Massa!

DICA DE ATIVIDADE: Mão Mecânica Por Débora Garofalo

A Cultura Maker traz diversos aprendizados cognitivos e sociais, trazendo senso de pertencimento e autonomia para o estudante. Uma das atividades que pode ser feita em sala de aula é a Mão Mecânica, que com poucos materiais, pode ser uma experiência divertida e desafiadora.

Para esta atividade, você vai precisar de:

- Papelão
- Canetinha Mega Hidrocolor Tris ou Lápis Grafite
- Tesoura Tris Class
- Régua Tris Line Up
- 2 canudinhos
- Cola Tris Multi
- Barbante
- Lacres de Segurança

VOCÊ SABIA?

A tesoura **Tris Class** tem pega confortável, pontas arredondadas e lâmina com alta durabilidade, para todo o tipo de trabalho escolar!

1 CRIANDO A MÃO



Na folha de papelão, desenhe o contorno da mão da criança. Com a tesoura, recorte.

2 MARCANDO AS DOBRAS



Com o lápis, marque em cada dedo as divisões das falanges, para formar dobras. Use uma régua para dobrar cada marcação.

3 CRIANDO OS TÚNEIS



Recorte o canudo em vários pedaços, se certificando de que os pedaços caibam dentro das dobras feitas nos dedinhos.

4 POSICIONANDO AS FALANGES



Cole cada pedaço de canudo nas divisões dos dedos. São 3 para o mindinho e dedão, e 4 para os demais dedos.

5 PREPARANDO A MECÂNICA



Corte o barbante, medindo da ponta do dedo até o pulso. Faça um fio para cada dedo. Passe o barbante por dentro dos canudos, deixando uma sobra em cada extremidade e cole-os nas pontas dos dedos.

6 ENCAIXANDO AS MÃOS



Forme anéis com os lacres de segurança ou com o próprio barbante, e amarre-os às pontas do barbante por dentro. Pronto, só encaixar os dedos e você tem uma mão mecânica!

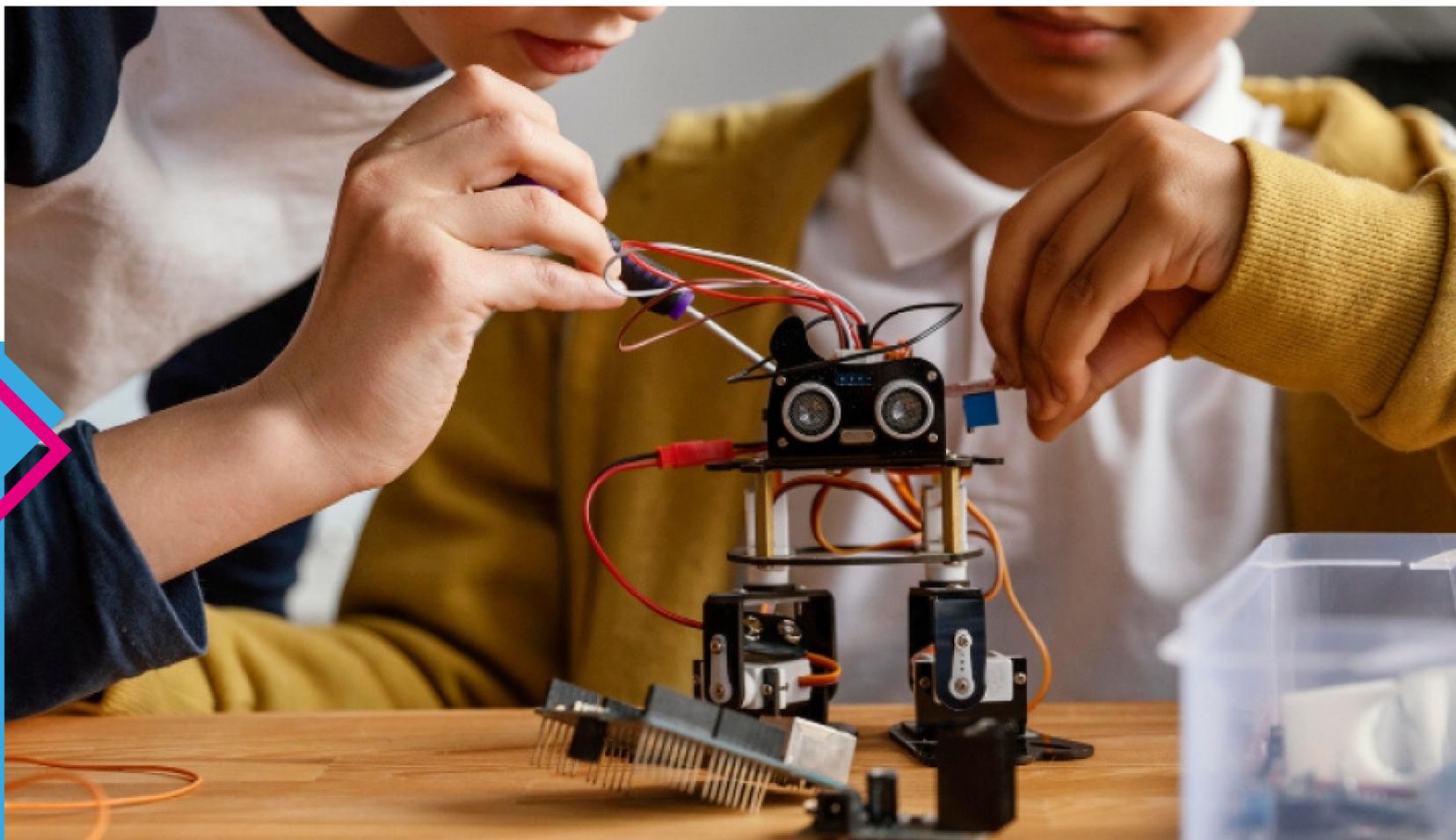
Conheça a educadora Débora Garofalo

Professora multidisciplinar, Mestre em Linguística



Débora é formada em Letras e Pedagogia com pós-graduação em Língua Portuguesa pela Unicamp, Mestre em Linguística Aplicada pela PUC-SP e FabLearn Fellow, Columbia University, EUA. Atua como professora da rede pública de ensino de São Paulo como Professora na Educação Infantil, Ensino Fundamental I, II, Médio, Educação de Jovens e Adultos e em salas multidisciplinares. Como professora de Tecnologias da rede municipal de ensino, idealizou e implementou o trabalho de Robótica com Sucata que ficou conhecido nacional e internacionalmente e atualmente é uma política pública do Estado de São Paulo. Professora Universitária convidada da Universidade de São Paulo - USP para curso de especialização em Computação Aplicada à Educação - ICMC para ministrar a disciplina de Robótica com Sucata.

Pelo trabalho desenvolvido na educação pública, recebeu diversos prêmios importantes, entre eles: 1º Lugar no V Prêmio de Direitos Humanos pela Secretaria Municipal de São Paulo 2017, foi vencedora da Aprendizagem Criativa Brasil do MIT 2019 e recebeu a medalha dos pacificadores da ONU. Em 2019 foi a primeira mulher brasileira e a primeira Sul-Americana a chegar entre os top 10 do Global Teacher Prize, Nobel da Educação, sendo considerada uma das 10 melhores professoras do Mundo.



O que é a Cultura Maker?

Por Débora Garofalo

A cultura Maker não é uma metodologia de ensino, ela é uma filosofia. Com origem na década de 50, surgiu a partir da necessidade das pessoas de se reinventarem e constituírem seus materiais dentro de casa, em decorrência da recessão. Ganhou força na educação nos anos 2000 por trazer a oportunidade dos estudantes vivenciarem a educação de uma maneira diferenciada, aprendendo a fazer junto, a conhecer e a colocar a mão na massa para construir protótipos. Esse movimento, que nasce em garagens e que trouxe para a sociedade grandes nomes como Bill Gates e Steve Jobs, é viável para que a gente possa ressignificar a nossa educação.

Atualidades

P: O que é essencial para desenvolver a cultura Maker em sala de aula?



Fonte da imagem: blog.lyceum.com.br

Para trabalhar a cultura maker o professor tem que estar disposto a se reinventar. Quando trabalhamos a cultura maker estamos falando também da metodologia de sala de aula, ou seja, de trazer as metodologias ativas como resoluções de problemas para que os estudantes possam criar objetos com diferentes funcionalidades. Não estamos falando necessariamente sobre robótica, mas de dar passos para que o estudante possa se envolver com o seu aprendizado. Por exemplo, o professor pode estar trabalhando determinado tema de diferentes áreas do conhecimento com os estudantes e, a partir desse tema, pedir para os estudantes produzirem um áudio visual, que pode ser um stop motion ou uma produção de um pequeno vídeo, pode também introduzir atividades com elementos de marcenaria, programação e robótica. Dando, dessa forma, vida para a resolução de problemas. Independente da área do conhecimento, na cultura maker, é importante que o professor paute o seu trabalho a partir da transversalidade, utilizando esse conceito para se reinventar em sala de aula, sem abandonar o seu currículo.



Carimbos Pedagógicos

diversão e praticidade para o dia a dia dos professores



EU QUERO!



EU QUERO!



Atualidades

P: Como trabalhar as exigências do currículo BNCC a partir da cultura Maker?

Quando olhamos para as 10 competências da BNCC, é possível perceber o sentido de uma educação inovadora, porque estas partem do pressuposto de que precisamos trabalhar com habilidades sócio-funcionais, como senso estético, resolução de problemas e senso crítico. Tudo isso já nos direciona para trabalhar a cultura maker na sala de aula, que tem como pilares conceitos como a criatividade, a inventividade, a sustentabilidade, a escalabilidade e a colaboração. Sendo assim, o professor precisa olhar para o seu currículo e possibilitar que os estudantes desenvolvam o seu aprendizado através da cultura maker.

"(...) a cultura maker permite que a gente trabalhe com materiais recicláveis e com materiais não estruturados e que isso ganhe vida na mão dos estudantes."

P: Como sustentabilidade e cultura Maker se relacionam?

A sustentabilidade é um pilar da cultura maker. Através dela, o estudante pode trabalhar a partir de diferentes vieses, como marcenaria, bordado e vídeos de animação, desenvolvendo, assim, o “mão na massa” para que futuramente ele aprenda conceitos de programação desplugada - que são ações concretas - e programação plugada - que utiliza softwares - até chegar na robótica, que vai alinhar os conceitos de programação à construção de algum objeto. Dessa forma, a cultura maker permite que a gente trabalhe com materiais recicláveis e com materiais não estruturados e que isso ganhe vida na mão dos estudantes. Sendo assim, incentiva que os alunos trabalhem muito a questão da criatividade, mas que também se torne um trabalho sustentável, permitindo que a gente possa criar e inovar dentro da sala de aula.

P: Você tem alguma dica para que os professores consigam implementar essa forma de trabalho em sala de aula?

Sempre gosto de falar de alguns passos para que a gente possa inovar. O primeiro é se permitir aprender dentro do processo. O professor ainda tem medo de trabalhar com a cultura maker por ser algo muito novo, que faz ele achar, em um primeiro momento, que vai perder o controle dentro da sala de aula, já que os estudantes vão ficar muito mais livres nesse processo de criação. Acredito, portanto, que perder um pouco desse medo e se colocar como aprendente do processo é muito importante. O segundo passo é olhar as oportunidades dentro do currículo e ver onde a cultura do faça você mesmo pode ser incorporada. Em terceiro lugar, é importante compreender que errar é muito importante pra cultura maker. É necessário olhar para o processo de aprendizagem e não para o produto final. Dentro da cultura maker temos um processo riquíssimo de aprendizagem que pode ser explorado inclusive em novas formas de avaliação, como os portfólios. Através dos portfólios, podemos avaliar todo o processo de construção ao invés de focar no resultado final, tornando a avaliação mais rica. Para finalizar, eu diria que o simples é o que funciona. Muitas vezes, o professor fica com receio de querer trazer coisas novas, mas olhar pras coisas simples como criar um objeto com o estudante, que pode ser um carrinho, um ventilador, ou um robô desenhista, onde os estudantes se tornam pertencentes daquela ação e a partir disso se despertem para criar novas oportunidades



Destques



Prêmio

Educa**TRIS**

PROJETO

Robótica com Sucata

O trabalho de Robótica com Sucata foi desenvolvido e estruturado para transformar a vida de crianças e jovens da periferia de São Paulo e tem como proposta a construção de utensílios a partir da reciclagem do lixo retirado das ruas. Quando propôs o projeto aos seus alunos da rede pública, Débora ouviu de um deles a seguinte afirmação: “Robótica, professora? Robótica é pra aluno de escola particular, a gente não tem capacidade de aprender isso”. A educadora conta que ouvir essa afirmação foi muito doloroso, pois percebeu que seus alunos não se achavam capazes de aprender algo. “Transformar a vida dessas crianças é a minha luta na educação”, afirma Débora.



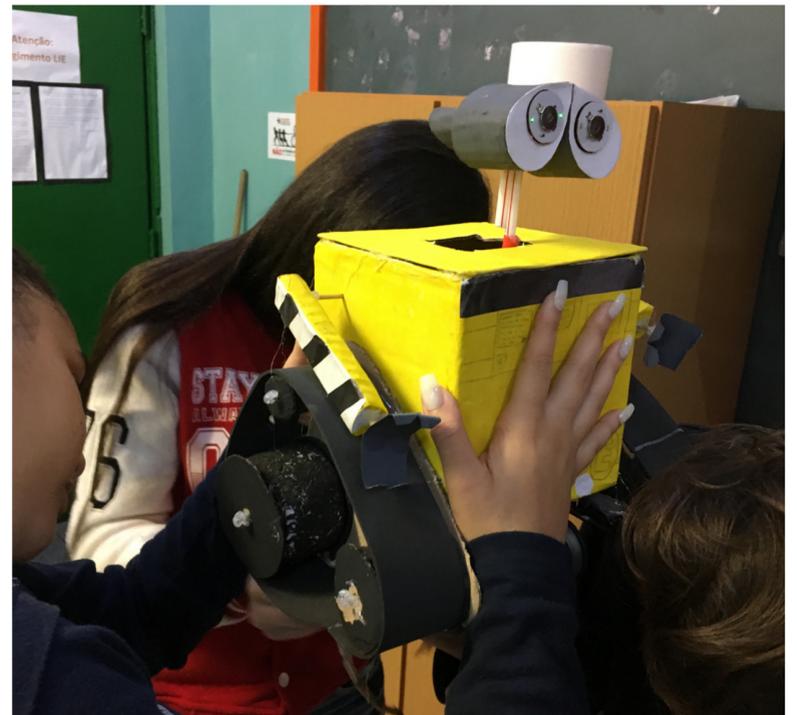
Além da aprendizagem da robótica, um dos objetivos da professora era que os estudantes aprendessem a interagir com a comunidade. Dessa forma, utilizou a reciclagem como forma de mediar a construção de conhecimento de conteúdos curriculares, de eletrônica e de robótica. Débora afirma que o que tentou fazer foi jogar para os alunos um problema que existe - o lixo na comunidade - e, a partir disso, propor que eles refletissem como poderiam resolvê-lo usando a robótica.

Disso em diante, os alunos construíram - com potes, garrafas e pedaços de papelão encontrados nas ruas - carrinhos motorizados, robôs desenhistas, máquinas de refrigerante, aspiradores de pó e muito mais. O projeto Robótica com Sucata envolve diversas áreas do conhecimento, possibilitando uma aprendizagem mais ativa e atuante ao aluno. Mais do que isso, o projeto tem ajudado a pensar uma escola que não só produza conhecimento, como também traga contribuições locais, como a retirada de lixo das ruas de São Paulo. Débora enxerga o projeto como um trabalho de criatividade e inventividade, mas também como um trabalho de exercício do pensamento científico e da responsabilidade social.

Destques

O projeto atuou diretamente na transformação da vida de 2.000 jovens e crianças da comunidade escolar da rede pública, e foi organizado para mobilizar uma prática pedagógica formativa, que incentiva a aprendizagem do estudante pela sua criatividade e o estimula a experimentação de ideias e exploração para propor soluções locais à comunidade. Uma dessas soluções que se destaca é a reciclagem feita pela coleta de lixos de São Paulo que dão origem à construção de robôs e materiais de eletrônica, além dos pilares do empreendedorismo que permitiu que o trabalho se tornasse auto sustentável a baixo recursos.

Atualmente o trabalho é uma política pública estadual do Estado de São Paulo e atua para 3.7 milhões de estudantes através da implementação do componente de Tecnologia e Inovação nas escolas.



Quer participar?

Se você desenvolve algum projeto que estimule o aprendizado através da empatia, criatividade ou experimentação em sua escola, ESTE PRÊMIO É PRA VOCÊ!

Para participar, é só clicar aqui e preencher o formulário!

Descrição e como participar: O Prêmio EducaTRIS é destinado àqueles educadores que, assim como nós, acreditam na aprendizagem através da criatividade e da experimentação. Nossa equipe avaliará os projetos e selecionará um vencedor por edição. O projeto selecionado receberá uma caixa recheada de produtos Tris além de ter seu trabalho divulgado aqui em nossa revista virtual!

Gostou do conteúdo?

Clique aqui e conta pra gente o que achou, o que gostaria de ver por aqui, ideias para conteúdo e/ou compartilhe sobre o seu trabalho!

E ACESSE AQUI

para compartilhar o seu email com a gente para receber novidades, dicas de atividades e concorrer a brindes da TRIS!



ACESSE NOSSAS REDES:



www.escolacriativatris.com.br



[escolacriativatris](https://www.facebook.com/escolacriativatris)



[@escolacriativatris](https://www.instagram.com/escolacriativatris)



www.tris.com.br



[facebook.com/TrisOficial](https://www.facebook.com/TrisOficial)



[@tris_oficial](https://www.instagram.com/tris_oficial)

Projeto desenvolvido
por Luiza Locatelli

Muito obrigado!



summit

tns

ARTOOLS

bazze