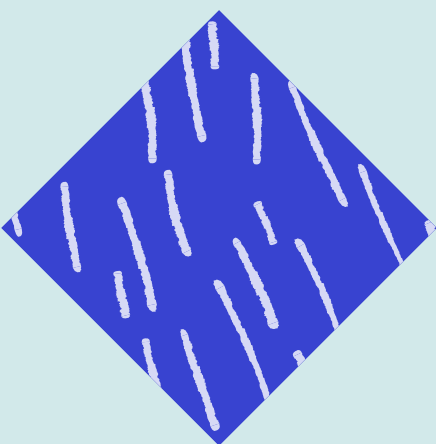




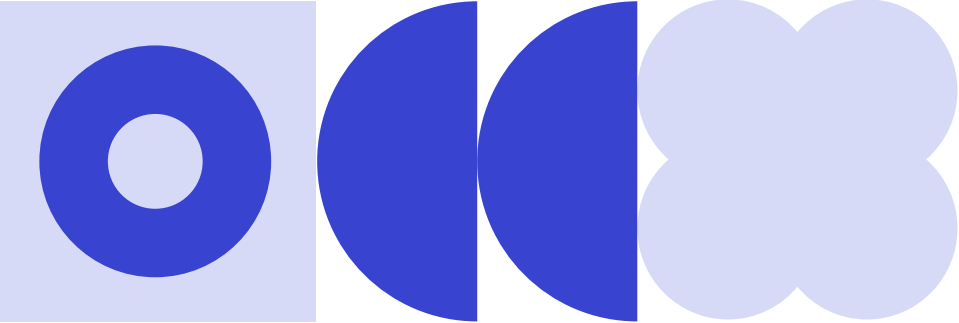
Programa Escolas Criativas

COLETÂNEA ESCOLAS CRIATIVAS

INTRODUÇÃO



escolascriativas.org/



SUMÁRIO

PRÓLOGO

PARTE 1

- 5 Portfólio de soluções
- 8 Comunidade de práticas
- 9 Mão na massa, FIC e *Scratch*

PARTE 2

- 10 O conceito da Aprendizagem Criativa e a Espiral
- 11 Os 4Ps

PARTE 3

- 13 Dimensões da Escola Criativa

PARTE 4

- 15 A RBAC e os fellows: origens

PARTE 5

- 19 Os parceiros

Prólogo

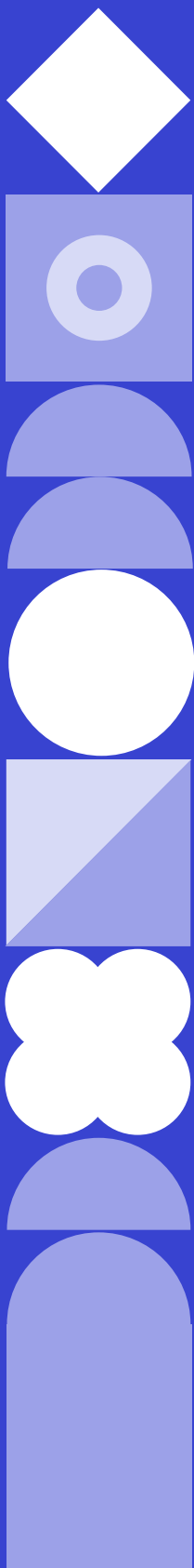
Caro leitor e cara leitora,

Muito obrigado pela sua atenção ao acessar este material. Bem-vindos e bem-vindas à Coletânea de Cases do Programa Escolas Criativas. Neste espaço de aprendizado colaborativo e criativo, somos impulsionados pela crença de que a aprendizagem criativa contribui significativamente para a transformação da educação pública brasileira.

Ao longo de nossa jornada, temos testemunhado em primeira mão o poder da criatividade na construção de comunidades educacionais mais fortes e inclusivas. Desde o nosso começo como parte da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa até a nossa transição para um projeto autônomo, cada etapa tem sido marcada por uma busca incessante de uma educação que não apenas ensina, mas também inspira.

Neste prólogo, convidamos você a mergulhar conosco nessa exploração da Aprendizagem Criativa e sua contribuição essencial para o panorama educacional brasileiro. Ao entender o contexto e a importância dessa abordagem colaborativa, esperamos inspirar novas conversas, reflexões e ações que impulsionem o avanço da educação em nossa sociedade.

A Coletânea de Cases foi desenvolvida com o propósito de sensibilizar representantes de Secretarias Estaduais e Municipais de Educação quanto à importância da abordagem da Aprendizagem Criativa no contexto do Ensino Público, além de dar visibilidade a evidências que mostrem como que a adoção da Aprendizagem Criativa no currículo traz impactos positivos no trabalho docente e no cotidiano escolar. Além disso, os vídeos e os materiais textuais dessa

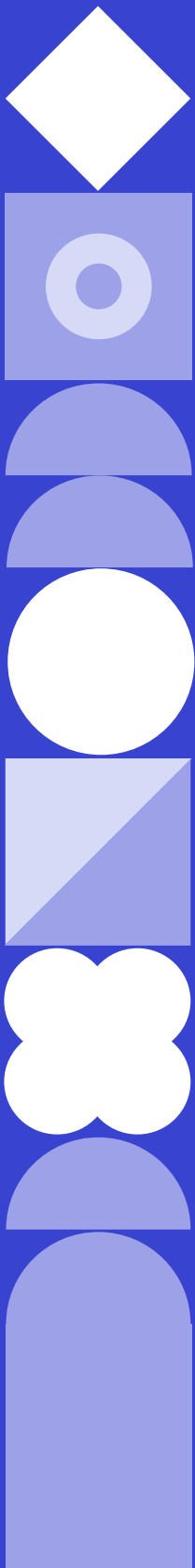


coletânea são elementos de reconhecimento de práticas das redes no que diz respeito à organização, estudo e preparo para adotar a abordagem pensando, fundamentalmente, na integração curricular. Vale destacar, ainda, que as redes que aparecem aqui puderam desenvolver o seu trabalho tanto pelos seus esforços e condições próprias quanto por integrarem e fazerem parte desse conjunto de redes que compartilham experiências entre si, gerando fortalecimento mútuo e uma cultura de cooperação.

Gostaríamos também de esclarecer que os materiais textuais e audiovisuais apresentados neste contexto foram produzidos em diferentes fases do nosso projeto. Quatro destes (Curitiba, São Bernardo do Campo, Caruaru e Rio Grande do Sul) foram concebidos quando o Programa Escolas Criativas fazia parte da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC), refletindo uma colaboração anterior. Os seguintes materiais, no entanto, foram criados após a transição do Escolas Criativas para uma configuração autônoma, marcando uma nova fase de nossa jornada. Agradecemos pelo seu interesse contínuo em nosso trabalho e esperamos que esses materiais proporcionem uma visão abrangente e enriquecedora de nossa evolução.

Junte-se a nós enquanto lançamos luz sobre os desafios, as conquistas e, acima de tudo, as possibilidades infinitas que surgem quando nos unimos em busca de um futuro educacional mais justo e promissor para todos.

Vamos juntos aprender e criar mais conhecimento e transformação!



PARTE

1

PORTFÓLIO DE SOLUÇÕES

A Coletânea Escolas Criativas apresenta como 16 redes públicas de ensino brasileiras utilizam a Aprendizagem Criativa na transformação do ensino em suas cidades e Estados. São Redes com diversos tamanhos, orçamentos, localizações geográficas, características e desafios, refletindo toda a diversidade e grandiosidade do Brasil, mas que têm em comum o propósito de tornar a Educação mais relevante, mão na massa – e divertida, acima de tudo!

“Essas Redes foram selecionadas pelo Programa Escolas Criativas quando este fazia parte da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC), contando com o apoio da Fundação LEGO, visando impulsionar soluções inovadoras capazes de tornar a educação brasileira mais prazerosa e inclusiva em todo o Brasil.

Isso se deu pela iniciativa Tech & Play da Fundação LEGO, que conecta organizações que estão impulsionando o brincar como prática aliada à tecnologia nas salas de aula ao redor do mundo. A iniciativa busca soluções que inspirem a expressão criativa de crianças em



uma ampla gama de especialidades, que vão da computação criativa ao *tinkering* e à robótica. O objetivo é fazer com que o *learning through play with technology* (aprendizagem pelo brincar com tecnologia) seja mais acessível para professores e alunos. É a partir dessa iniciativa que se dá a parceria entre a Fundação LEGO e a RBAC.

Em um primeiro momento, a participação dessas Redes foi atrelada à seleção de Redes inscritas em editais divulgados a um conjunto de redes públicas de ensino que mantinham alguma relação com a abordagem da Aprendizagem Criativa, ou mesmo contatos com a RBAC.

Até o momento, duas turmas foram contempladas. Na primeira etapa, em 2021, foram incluídas as secretarias municipais de Educação de Branquinha (AL), Caruaru (PE), Curitiba (PR), São Luís (MA), Recife (PE), Ribeirão das Neves (MG), São Bernardo do Campo (SP), Jaguariúna (SP) e Vinhedo (SP), além da secretaria estadual do Rio Grande do Sul.

Na segunda etapa, em 2022, chegaram ao programa Escolas Criativas os municípios de Bragança (PA), Coruripe (AL), Joinville (SC), Mata de São João (BA), Várzea Grande (MT) e o Estado de Alagoas. A meta é abranger 500 mil alunos até 2024.

Ao aderir ao Programa, gestores e professores passam a integrar uma rede de troca de informações e experiências que reúne sotaques, ideias, histórias, iniciativas e explorações diferentes e inspiradoras, além de ter acesso a uma formação contínua e a materiais que podem ajudar a replicar a Aprendizagem Criativa de maneira sistêmica e sustentável.

Trata-se de uma espécie de corrente transformadora, criada com o intuito de se alastrar e chegar aonde mais importa: a escola. Além disso, tem como objetivo consolidar-se enquanto política pública, sobrevivendo às mudanças da movimentação político-partidária.

De modo mais objetivo, as redes de ensino têm acesso a estruturas de suporte, como mentorias, cursos, *website* com exemplos de planos de aula, campanhas, eventos e visitas a organizações de referência. Além disso, elas passam a fazer parte de uma comunidade de práticas junto a redes de ensino de diferentes regiões do Brasil e parceiros nacionais e internacionais, como a Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa, Fundação LEGO, MIT Media Lab, Fundação Scratch, Tinkering Studio e Tufts.

As Secretarias também recebem apoio para promover formações, atividades e ajudar os professores a experimentar e adicionar novos elementos às suas aulas, além de inspirar estudantes e colegas a criar uma escola ainda mais engajadora. Por meio da Aprendizagem Criativa, é possível ter um novo olhar sobre como trabalhar conteúdos e competências do currículo em uma abordagem mais relevante e mão

na massa, a partir do uso de espaços e materiais que vão de equipamentos de tecnologia, como computadores e kits de robótica, a objetos simples e reutilizáveis, como lápis, cola e papelão.

Longe de ser uma única possibilidade, com regras preestabelecidas, a Coletânea Escolas Criativas pretende funcionar como um catálogo de sugestões, ideias e inspirações. Apresentada em fascículos, a publicação mostra o que já vem sendo feito no Brasil e que merece ser conhecido e valorizado, além de reconhecer que ainda há vários caminhos a serem trilhados. Essa experiência torna-se ainda melhor em parceria com outras pessoas, com o compartilhamento de erros e acertos e a construção de conhecimento ao longo da caminhada - aplicando e vivenciando o espírito da Aprendizagem Criativa.



“Mesmo que ninguém ainda tenha descoberto o caminho das pedras, a gente percebe que dentro de cada Rede existem muitas pequenas explorações sendo feitas e que o programa Escolas Criativas é uma super oportunidade de a gente trabalhar

junto com as Redes, dando espaço para que elas possam trocar experiências entre si, refletindo sobre o seu próprio trabalho, e juntas descobrir caminhos que sejam mais sustentáveis e mais apropriados para seus contextos próprios”, diz Leo Burd, pesquisador do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, nos Estados Unidos, (MIT, na sigla em inglês) e diretor executivo da RBAC.

Um dos pilares do programa Escolas Criativas é criar redes, conectar pessoas, fomentar discussões contínuas e presentes. “Transformar não é algo que você faz e para, é um processo, uma rotina”, acrescenta Burd ao exemplificar o Programa em forma de metáfora: “É um trabalho de semear, cultivar e proteger as mudinhas. De criar condições para que essas ideias se desenvolvam. Reconhecer que já existem muitos talentos dentro das Redes. Que as plantas que a gente está criando já existem, mas estão sem espaço, estão na sombra ou são dominadas por outras. Então, vamos identificar estas mudinhas, criar espaço para que elas possam crescer, dar luz, água, nutrientes, o que exige tempo, dedicação e muito cuidado.”

COMUNIDADE DE PRÁTICAS

Sabe quando alguém tem uma ideia que faz você pensar: “Que máximo! Por que nunca pensei nisso antes? Quero fazer igual! Quero remixar!” É exatamente esse movimento que a Coletânea quer despertar em educadores e profissionais envolvidos com Educação.

Ao longo dos fascículos, você, leitor ou leitora, verá como é possível transformar a sala de aula em um espaço de exploração e engajamento com os recursos já disponíveis. Nessas redes municipais e estaduais há ações potentes acontecendo que, muitas vezes, começaram apenas com um novo olhar, sem grandes aparatos tecnológicos ou investimento em infraestrutura.

É possível aprender por meio dessa comunidade de práticas, olhando os pares e se inspirando. No [portal da RBAC](#), muitas dessas práticas são compartilhadas e podem ser conferidas.

“Muito mais do que a grandiosidade, precisamos mostrar como essas cidades e Estados tiveram um olhar de ressignificar espaços, programas, propostas e estruturas físicas que existiam, que é justamente o poder da Aprendizagem Criativa de se infiltrar naquilo que a Rede já tem”, afirma Gabriela Breviglieri, gestora do programa Escolas Criativas.

MÃO NA MASSA, FIC E SCRATCH

Ao longo dos fascículos, você verá referências a ações muito comuns no universo da Aprendizagem Criativa e que estão presentes nas redes que fazem parte do Escolas Criativas. Por isso, vale a pena entender quais são elas.

Um termo muito comum nessa concepção é o “mão na massa”. Sendo bem literal, é uma forma muito valorizada de aprender e que permite que crianças, adolescentes e adultos tirem suas ideias do papel, tragam para o campo concreto e testem errando e/ou acertando apertando fios, cortando cartolina ou programando no computador.

Todo dia 15 de setembro, a RBAC promove o Dia do Mão na Massa, que é um movimento em que toda a comunidade escolar é convidada a se reunir para trabalhar de forma coletiva, estimulando a autoria, construção e liberdade criativa. No site da RBAC há um [ebook com sugestões de atividades](#) desenvolvidas pela nossa equipe pedagógica. Aliás, você sabia que música, poesia, cordel e teatro podem ser desenvolvidos com atividades mão na massa?

Outro momento especial que acontece nas escolas de todo o país, inspirado pela RBAC, são os [Festivais de Invenção e Criatividade \(FICs\)](#), celebrações regionais que refletem o espírito inventivo e colaborativo de estudantes de toda parte do Brasil. São mostras interativas em que educadores e famílias podem conhecer as produções feitas nas escolas, com ou sem o uso de tecnologia, e entender na prática como a Educação pode ser mais significativa.

Completando a tríade de eventos especiais que disseminam a Aprendizagem Criativa, foi criado o [Scratch Day](#), evento que acontece no mundo todo, incentivado pelo MIT Media Lab, envolvendo a linguagem de programação Scratch. O evento pode ocorrer no laboratório da escola, dentro da sala de aula, ou como parte das atividades de uma feira de ciências, por exemplo. O importante é aproveitar a oportunidade para disseminar o uso do *Scratch* enquanto ferramenta de criação e desenvolvimento do pensamento computacional.

PARTE

2

O CONCEITO DA APRENDIZAGEM CRIATIVA E A ESPIRAL

A Aprendizagem Criativa é uma abordagem inspirada na teoria do construcionismo, desenvolvida pelo educador e matemático naturalizado norte-americano Seymour Papert (1928-2016). Papert sentiu-se incomodado com a forma como as tecnologias mais recentes eram usadas nas escolas entre os anos 1960 e 1970.

Na época, Papert questionou o fato de os alunos aprenderem respondendo a um simples comando do computador ou de um professor. Aperta um botão, resolve. Apresenta uma questão, responde. O educador achava que os estudantes podiam mais. Muito mais.

Com base nessa reflexão, Papert desenvolveu linguagens que davam a oportunidade de o aluno assumir um papel mais atuante diante da tecnologia. O psicólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), estudioso da psicologia evolutiva, o educador brasileiro Paulo Freire (1921-1997) e a educadora italiana Maria Montessori (1870-1952) também defenderam a ideia de que, mais do que serem reagentes, os estudantes poderiam utilizar ferramentas de inovação para fazer algo propositivo.

No entanto, para o professor Mitchel Resnick, diretor do grupo Lifelong Kindergarten, no MIT Media Lab, a maior contribuição de Papert não foi a linguagem de programação que ele desenvolveu para as crianças, foi a forma como as enxergava.

Resnick salienta que o educador estava preocupado em proporcionar oportunidades para as crianças desenvolverem todo o seu potencial, para que, dessa forma, tivessem oportunidade de seguir seus interesses, explorar suas ideias e desenvolver sua voz. Segundo Papert, só assim as crianças estariam bem-preparadas para o futuro em sua vida adulta.

Conceitualmente, a Aprendizagem Criativa deve ser vista como um corpo teórico vivo, em constante refinamento, que se fortalece tanto com teorias já aclamadas, como também com experiências e reflexões pessoais de educadores do mundo todo. Além de ser baseada no construcionismo de Papert, ela tem como pilares a Espiral da Aprendizagem Criativa e os 4 Ps.

A Aprendizagem Criativa entende que o processo educacional não ocorre de forma linear, mas que segue uma espiral na qual imaginamos o que gostaríamos de criar, construímos algo, brincamos com materiais e ideias nesse processo, compartilhamos nossas criações e refletimos sobre como e o que aprendemos, voltando a imaginar. Inclusive, os próprios passos da espiral não precisam seguir essa sequência pré-definida; podemos pular para um ou para outro conforme vamos avançando com nossos projetos.



OS 4 PS

Partindo do princípio da Espiral e de teorias e observações sobre a dinâmica do Jardim da Infância, Resnick estruturou a abordagem da Aprendizagem Criativa sobre quatro pilares: Projetos, Paixão, Pares, Pensar brincando (os 4 Ps da Aprendizagem Criativa). Ele levou em conta o fato de que as crianças estão sempre desenvolvendo projetos relacionados às suas paixões, criando

coisas do mundo real com objetos simples do dia a dia e em parceria com colegas enquanto se divertem. (Saiba mais no livro: “Jardim da infância para toda a vida – por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos”).

Dessa forma, na Aprendizagem Criativa os alunos são desafiados a implementar um projeto, que pode ser um trabalho, uma ideia ou algo que resolva um problema. O P de “projetos” vem com a concepção de que projetar (ou seja, colocar seus planos e ideias no papel) favorece a tangibilidade do que eles querem e podem aprender.

O P da “paixão” refere-se ao quanto aquela proposta é significativa. O aluno, por sua vez, só vai se dar conta disso se estiver imerso no trabalho.

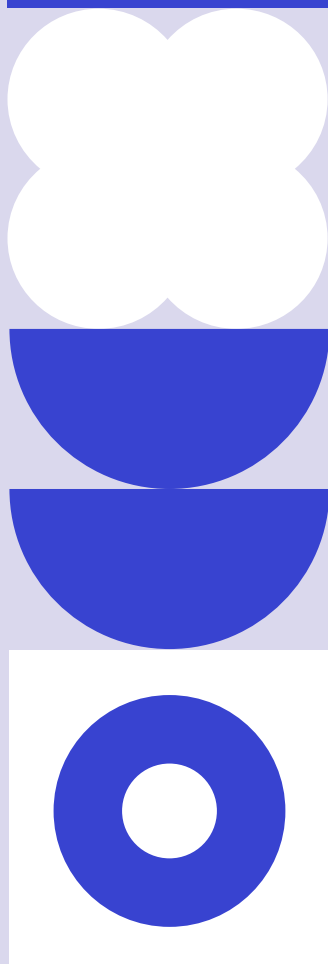
O P dos “pares” é a possibilidade de troca, e essa proposta só pode ser conduzida de forma coletiva, seja em dupla, trio ou grupo. Se for uma opção do aluno, ele também pode trabalhar individualmente, desde que dêvida a construção do processo com a turma.

O P de “pensar brincando” é comumente associado à diversão e ao lúdico, mas esse pilar inclui outro elemento muito importante: a liberdade para errar. Ou seja, nesse trabalho, o aluno pode testar materiais de forma livre para ver o que funciona, podendo errar e recomeçar quantas vezes precisar, sem qualquer caráter punitivo.

Para pensar as atividades de Aprendizagem Criativa, Mitchel Resnick usa a metáfora de uma casa com “piso baixo, teto alto e paredes amplas”. Piso baixo, para que os estudantes consigam iniciar seus projetos com facilidade e acessibilidade. Teto alto, porque os recursos e a tecnologia (não só a digital) devem oferecer meios para que os projetos possam se tornar mais complexos e sofisticados. E, por fim, paredes amplas, para que os alunos tenham possibilidade de seguir por diferentes caminhos.

PARTE

3



DIMENSÕES DA ESCOLA CRIATIVA

Para auxiliar as Redes na busca pela transformação da Educação, seja dentro da sala de aula ou na construção de uma política pública, a RBAC definiu nove dimensões que caracterizam uma escola criativa. São elas: protagonismo estudantil; prática docente; integração curricular; desenvolvimento profissional; engajamento comunitário; adaptação de espaços e tempos; apropriação das tecnologias; acompanhamento e reflexão; diversidade, equidade e inclusão.

Ann Valente, pesquisadora do Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab e coordenadora de pesquisa e inovação da RBAC explica que as dimensões apresentam um leque de possibilidades do que pode ser feito e ilustram a profundidade da transformação que está sendo proposta. A partir dele, cada Secretaria consegue determinar quais áreas considera mais relevantes para aplicar em seu contexto local.

Conheça cada uma delas:

Pertencimento e Protagonismo Estudantil: como a Rede dá voz aos estudantes, já que seus interesses e necessidades devem percorrer todos os espaços escolares.

Apropriação na Prática docente: ações que priorizam a inventividade e a criatividade, com experiências de aprendizagem mais exploratórias, investigativas e lúdicas em vez de aulas padronizadas e engessadas.

Integração curricular: a Aprendizagem Criativa se reflete no currículo como concepção de ensino (não apenas em atividades no contraturno escolar).

Desenvolvimento profissional: a Aprendizagem Criativa exige um processo contínuo de formação, que pode acontecer em forma de oficinas, cursos, grupos de estudo e trocas de experiências.

Engajamento comunitário: familiares, comunidade e líderes locais são importantes atores da comunidade escolar e precisam estar envolvidos no movimento de transformação da Educação.

Adaptação de espaços e tempos: mudanças na infraestrutura e nos horários da grade escolar podem ser importantes catalisadores da Aprendizagem Criativa, deixando para trás o modelo de salas de aula com carteiras enfileiradas em frente à lousa.

Apropriação das tecnologias: embora quase sempre esteja relacionada aos recursos tecnológicos, a RBAC encara a tecnologia de forma mais ampla e inclui, neste aspecto, itens de papelaria e recicláveis, por exemplo.

Acompanhamento e reflexão: para alimentar as tomadas de decisões, é fundamental que gestores e professores documentem seus processos, definam objetivos e reflitam sobre a trajetória. As ações podem ser acompanhadas por registros de participação em eventos, enquetes de satisfação, inscrição de professores nas formações, além dos próprios dados institucionais como frequência, matrícula e notas dos alunos.

Diversidade, equidade e inclusão: para promovê-la, é necessário implementar mecanismos de escuta, fortalecer oportunidades de aprendizagem que valorizem a alteridade e a convivência democrática, além de criar espaços para que todas as pessoas tenham voz e vez, com responsabilidade e respeito. Espera-se, assim, promover uma educação com intencionalidades pedagógicas antirracistas, anticapacitistas, antissexistas, que recebe e envolve as diferentes existências e os diferentes contextos que cada estudante apresenta, criando estratégias que favoreçam a sua formação integral.

PARTE

4

A RBAC E OS FELLOWS: ORIGENS

A RBAC é um movimento formado por mais de 6 mil educadores de todo o Brasil que une esforços para promover práticas de aprendizagem mais criativas e relevantes na educação pública de todo o país. São diferentes iniciativas que pretendem tornar o ensino no Brasil mais relevante e colaborativo.

Existem 22 núcleos regionais distribuídos pelo Brasil, geridos por articuladores regionais voluntários que mobilizam suas comunidades na promoção da Aprendizagem Criativa em suas regiões.

Conheça alguns de nossos fellows e seus trabalhos:



Há 12 anos à frente do Programa de Ciência para Todos e do Laboratório de Aprendizagem Criativa da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), o professor Felipe Ribeiro dissemina o conceito da Aprendizagem Criativa em mais de 120 escolas públicas das redes estadual e municipal de 67 municípios no interior do Rio Grande

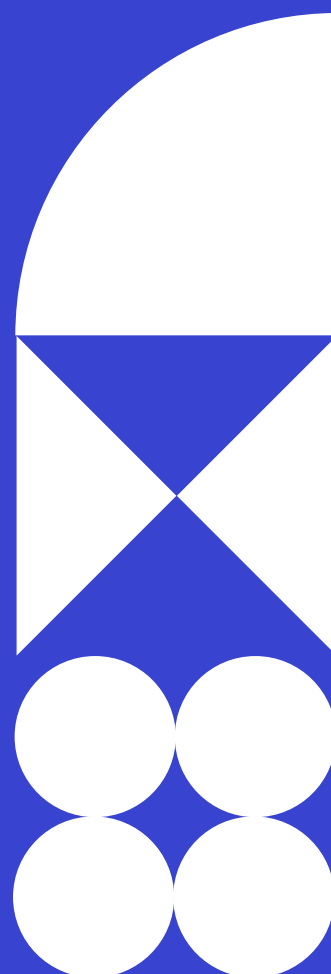
do Norte. "Oferecemos formação aos professores e suporte para a realização de feiras de ciências, e também promovemos tais feiras em âmbito regional e estadual. Ao longo destes 12 anos, já impactamos mais de 10 mil estudantes e cerca de 3 mil professores destas redes", relata Ribeiro.

O professor integra o Núcleo Paraíba / Rio Grande do Norte da RBAC e reforça a importância da Aprendizagem Criativa enquanto ferramenta de transformação. "Eu acredito que a educação planejada a partir dos princípios da Aprendizagem Criativa faz mais sentido para o aprendiz do que o modo tradicional, inclusive trazendo um aspecto fundamental, que é a motivação para aprender, algo tão ausente na escola hoje. Entretanto, sei das dificuldades que existem para se mudar completamente um sistema. Mesmo considerando isso, ainda acho que a Aprendizagem Criativa tem flexibilidade suficiente para ser implementada pelo educador nas condições que ele tem disponíveis. Por isso, acredito bastante nela como uma ferramenta potente de educação", conclui o educador.

FELIPE RIBEIRO
39 ANOS, MOSSORÓ (RN)

O educador Raimundo Xavier coordena um espaço comunitário onde funciona o projeto Ação Parceiros, na cidade de Santa Bárbara do Pará, em que desenvolve com crianças e adolescentes atividades no contraturno escolar baseadas na Aprendizagem Criativa. "Costumamos dizer que são crianças de 0 a 100 anos que participam de ações educativas a partir do fazer, do brincar. Hoje, impactamos diretamente aproximadamente 200 crianças e mais de 5 mil famílias", relata Xavier.

"Somos praticamente uma escola de aprendizagem criativa no Brasil. Não temos uma aplicação específica. Oferecemos um conjunto de módulos os quais as crianças desenvolvem no decorrer do ano em conjunto com o material que a gente cria. Estamos em um processo de evolução no Brasil, nos definimos como um espaço contínuo de aprendizagem criativa, sem seguir um projeto específico", acrescenta Xavier.

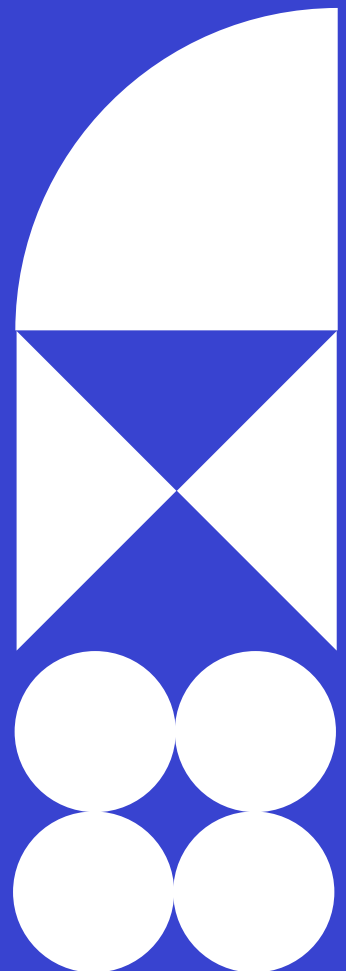


O encontro de Xavier com a RBAC aconteceu no fim de 2017, quando seu projeto foi selecionado pelo Desafio de Aprendizagem Criativa 2018. Foi por meio da Rede que ele entendeu que o trabalho mão na massa que já realizava, baseado na teoria do construcionismo, existia em escala mundial. “Não sabíamos que tudo havia começado lá em 1837, com Friederich Froebel. Só no fim de 2017 soube que a RBAC estava em busca de ideias que fossem relevantes para a Educação, e o nosso trabalho se encaixava perfeitamente. Descobrimos uma grande força, uma grande potência na Educação, que é a RBAC. Utilizamos materiais e orientações da Rede e repassamos tudo para nossas crianças. A filosofia educacional da Aprendizagem Criativa é o que a gente precisa realmente, se a gente quer ter um ambiente educacional diferenciado”, afirma.

RAIMUNDO XAVIER
45 ANOS, SANTA BÁRBARA
DO PARÁ (PA)

Especialista em design instrucional na Casa Thomas Jefferson, em Brasília (DF) – um Centro Binacional Brasil / Estados Unidos –, Daniela Lyra Cardoso atua como responsável por planejar programas sociais, projetar experiências digitais para alunos e educadores e desenvolver o programa Thomas Maker.

O Thomas Maker pode ser definido como um departamento de consultoria maker educacional, com formações, aulas e oficinas em inglês e português na área editorial, de formação de professores e de consultoria acadêmica. Com equipe totalmente bilíngue, o projeto visa estimular a criatividade, a experimentação e o resgate do conceito “aprender fazendo”, habilidades essenciais para o sucesso dos jovens do século 21.

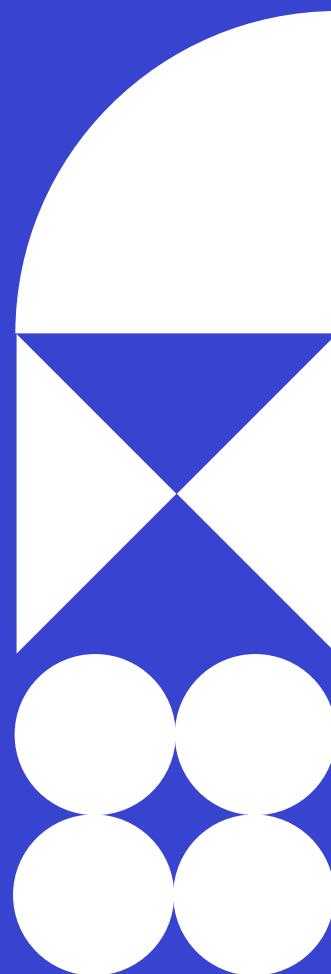


Para Daniela, a RBAC mostra uma maneira moderna de se relacionar com o aprendizado e com instituições parceiras. “Educadores apaixonados pela educação experiencial se encantam e se sentem acolhidos pela Rede, cujo trabalho é completo, pois além de embasar a teoria, citando os educadores reverenciados pela educação progressiva, a Rede oferece aos educadores a oportunidade de construir juntos aulas e experiências que colocam toda a teoria em prática. Por isso, o trabalho da RBAC contribui com o meu na medida em que me oferece algumas oportunidades de aprendizado, como o fellowship de 2019. Porém, o mais impactante é a possibilidade de pertencer a uma rede que prima pelo trabalho criativo para os estudantes, professores e gestores”, destaca Daniela.

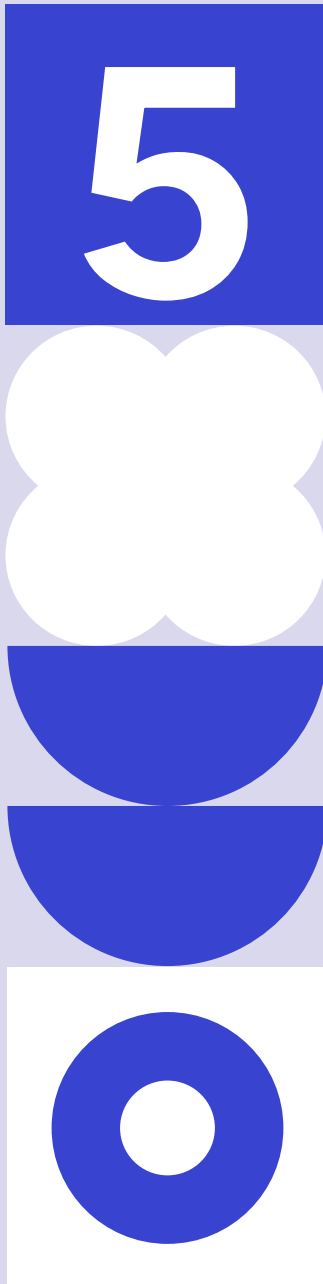
Coordenadora do Makerspace da Thomas Jefferson – o primeiro dentro de uma instituição de ensino no Brasil –, Soraya Lacerda acrescenta que, no decorrer dos sete anos em que está à frente do projeto Thomas Maker, já trabalhou com cerca de 9 mil alunos, ofereceu apoio e formação a aproximadamente 200 professores e, por meio do Educamídia, já participou da formação de mais de mil educadores por ano.

“Para mim, o trabalho da RBAC é essencial para disseminar os conceitos do construcionismo e da perpetuação da ideia do ‘jardim de infância para a vida toda’, bem como para compartilhar as boas práticas do aprender criativo em nível basilar para nós, educadores, que estamos ali, no dia a dia, vivendo a realidade do chão de sala de aula. Além disso, a Rede promove também oportunidades múltiplas de criação de comunidades em torno de uma paixão comum: o ensinar de forma criativa. Ele estabelece também uma rede de troca e apoio muito forte, mostrando a esses educadores [e a mim também] que eles não estão sozinhos com suas dores, suas ideias e seus sonhos de uma educação mais significativa”, opina Soraya, bibliotecária por formação e educadora por paixão.

**DANIELA LYRA CARDOSO
ESPECIALISTA EM DESIGN INSTRUCIONAL
NA CASA THOMAS JEFFERSON, EM BRASÍLIA
(DF); E SORAYA LACERDA, COORDENADORA
DO MAKERSPACE DA THOMAS JEFFERSON**



PARTE

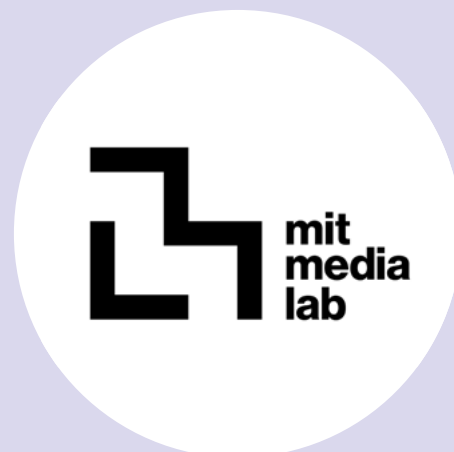


OS PARCEIROS



FUNDAÇÃO LEMANN

Uma organização de filantropia familiar, nascida em 2002, do desejo de construir um Brasil mais justo e avançado. A organização realiza projetos ao lado de professores, gestores escolares, secretarias de educação e governos por uma aprendizagem de qualidade. Também apoia centenas de talentos, lideranças e organizações que trabalham pela transformação social.



MIT MEDIA LAB

Laboratório do MIT que tem por missão criar tecnologias, sistemas e experiências para transformar e melhorar a vida das pessoas.

The LEGO Foundation

FUNDAÇÃO LEGO

A iniciativa Tech and Play da Fundação Lego conecta organizações que estão impulsionando o brincar como prática aliada à tecnologia nas salas de aula mundo afora. Busca soluções que inspirem a expressão criativa de crianças em uma ampla gama de especialidades, que vão da computação criativa ao tinkering e à robótica. Tem a missão de fazer com que o learning through play with technology (aprendizagem pelo brincar com tecnologia) seja mais acessível para professores e empodere crianças com as habilidades necessárias para que tenham sucesso em um mundo