

**Todo dia é
dia de aprender
criando**



**E-book Dia do
Mão na Massa
2024**



Sumário

Todo dia é dia de aprender criando 3

Mão na massa? 4

Tudo bem até aqui? 8

Como podemos explorar propostas mão na massa em sala de aula, nas escolas e redes de ensino? 8

O que é uma proposta de Aprendizagem Criativa? 9

Estudantes enquanto designers 16

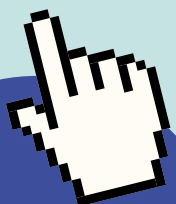
Você, educador, também passa por um processo criativo e exploratório 18

Dicas de design e mediação de propostas mão na massa..... 19

Explore algumas propostas 22

Como posso organizar ações para o Dia do Mão na Massa na minha sala de aula, escola ou rede de ensino? 26

Referências 29



Este documento é interativo.

Neste documento, é possível acessar links ao longo do texto para mais informações sobre os temas abordados.

Todo dia é dia de aprender criando

O Dia do Mão na Massa é uma celebração do “**aprender criando**”, mobilizando educadores e estudantes a participarem de atividades que envolvem a Aprendizagem Criativa. Neste dia, incentivamos a comunidade escolar a trabalhar junta em atividades que estimulem a **autoria**, a **construção** e a **liberdade criativa**, seja de forma remota ou presencial, na sala de aula, em outros locais da escola ou em ambientes não formais de educação.

E, se todo dia é dia de aprender criando, o Dia do Mão na Massa pode tanto ser uma culminância, quanto um disparador, ou seja, essa mobilização pode iniciar dentro do período desta campanha e ter continuidade de acordo com a necessidade da sua sala de aula, escola ou rede de ensino.

A campanha do Dia do Mão na Massa foi desenvolvida em parceria entre a Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa e o Programa Escolas Criativas.



Mão na massa?

No programa Escolas Criativas, atividades mão na massa compreendem oportunidades nas quais os estudantes possam:



IMAGINAR a partir de uma **boa pergunta** ou um **disparador** que aborde uma temática curricular de forma **convidativa**, exercitando a **curiosidade** e o **pensamento divergente**, conectando as ideias com o mundo real ou imaginário.



CRIAR, dentro da temática proposta, um **projeto de sua autoria**, com **liberdade criativa**, explorando **diferentes ideias e materiais**, sejam eles simples ou complexos.



COMPARTILHAR ideias durante o processo de criação, aprender a **dar e receber devolutivas**, celebrar o que foi criado e conhecer outras ideias.



Para nós, as propostas mão na massa têm:



CONSTRUÇÃO! Ou seja, a **materialização de ideias** em um **projeto** que possa ser compartilhado com outras pessoas (uma HQ, uma maquete, um texto, uma intervenção, um vídeo, entre outros). Esse projeto precisa ser criado em um ambiente colaborativo e em um processo exploratório e lúdico, sem um passo a passo de como fazer e possibilitando a autonomia dos estudantes.



AUTORIA! Espaço para que os estudantes manifestem suas marcas pessoais no que estão criando, expressando sua voz com autonomia. No programa Escolas Criativas incentivamos a criação de oportunidades de aprendizagem nas quais os estudantes possam aprender e dar sentido a conteúdos de diferentes áreas do conhecimento por meio da criação de projetos autorais, que representem suas ideias, paixões e interesses, ou seja, que lhes sejam pessoalmente significativos.



LIBERDADE CRIATIVA! Oportunidades para que os estudantes possam seguir diferentes caminhos em suas construções, explorando materiais, tecnologias e linguagens diversificadas.



De qual tipo de **PROJETO** *estamos falando?*

No programa Escolas Criativas, compreendemos o projeto como uma construção criada pelos estudantes, que tenha conexão com um tema curricular e ao mesmo tempo com o que lhes é pessoalmente relevante. Não há um passo a passo que resulta em construções iguais ou muito semelhantes e sim espaço para o exercício da autonomia e liberdade criativa e para a exploração de diferentes ideias e materiais de forma lúdica. Esse processo acontece de forma colaborativa, mesmo que as criações sejam individuais, e em um ambiente de compartilhamento de ideias. Compreendido assim, o projeto pode oferecer contextos ricos para o aprendizado dos conteúdos curriculares, pois quando o estudante cria algo concreto no mundo (seja real ou virtual), esse projeto se torna uma representação externa das ideias que existem em sua cabeça, uma materialização do seu pensamento. Então, nesse processo de criação e refinamento, eles brincam não só com o que está sendo construído, mas com as próprias ideias que permeiam essa construção, obtendo melhor compreensão dos conceitos envolvidos, construindo significados e entendimentos sobre as possibilidades e limitações do que conhecem.

É isso que torna essas atividades “**mão na massa**” tão importantes para o processo de aprendizagem, no **construcionismo** e na **Aprendizagem Criativa**.



Construcionismo?

“Ele” mesmo!

O Construcionismo é uma teoria educacional proposta por Seymour Papert, que argumenta que **a atividade de criar ou construir coisas e projetos fornece um rico contexto para o aprendizado**. De acordo com o pesquisador, as crianças aprendem melhor quando descobrem por si mesmas o conhecimento específico do qual necessitam. E, o tipo de conhecimento do qual mais precisam é justamente o que as ajudará a obter mais conhecimento, sendo um papel fundamental da escola desenvolver a arte de aprender, que Papert denominou matética. O construcionismo tem como característica principal investigar a ideia da construção mental, atribuindo uma importância especial ao papel das construções no mundo como um apoio para o que está sendo construído na cabeça. Não importa o projeto que está sendo criado, pode ser um modelo, um artigo científico, uma poesia, uma receita de pão, a programação de um irrigador automático para a horta da escola, enfim, qualquer coisa que seja pessoalmente significativa ou tenha relevância para as pessoas ao redor.



Você pode assistir a este vídeo do Seymour Papert e refletir sobre a importância do desenvolvimento de projetos para a aprendizagem dos estudantes. É uma contribuição ímpar!

Tudo bem até aqui?

Talvez você esteja pensando:

Se todos os projetos precisam ser do interesse dos estudantes, então o professor não poderá trabalhar com o currículo?

Se não pode ter passo a passo, como podemos orientar os alunos?

E, afinal de contas, qual é o papel do professor nesse processo?

Só é possível realizar atividades mão na massa com kits e recursos tecnológicos?

Esperamos realmente que essas questões estejam te inquietando. Por isso, convidamos você a explorar o que está por vir.

Como podemos explorar propostas mão na massa em sala de aula, nas escolas e redes de ensino?

Não existe uma única forma de se fazer isso, mas com o intuito de compartilhar um caminho que pode ser explorado, vamos falar um pouco sobre como podemos inserir o mão na massa no cotidiano da escola **por meio da integração curricular da Aprendizagem Criativa.**

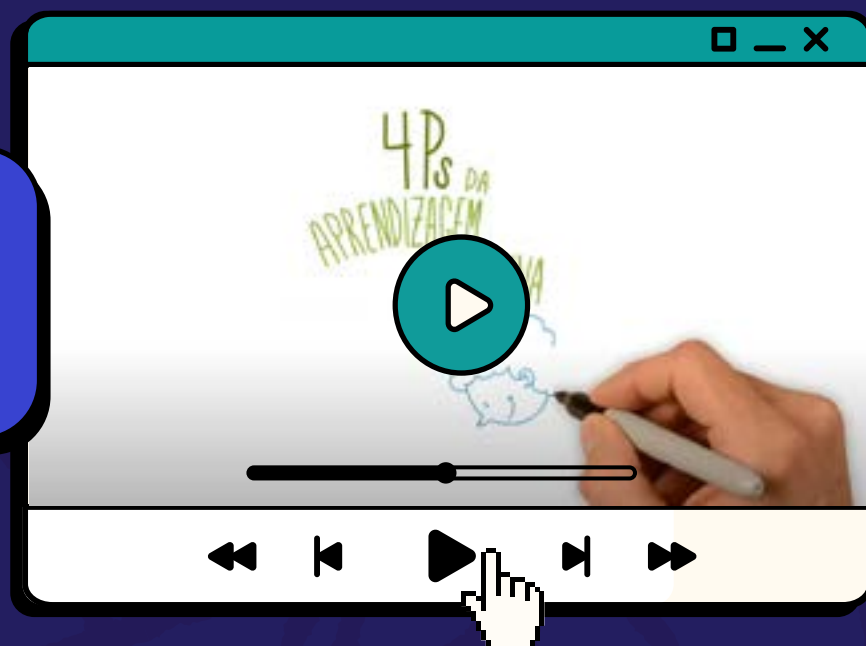


O que é uma proposta de Aprendizagem Criativa?

No programa Escolas Criativas, exploramos a Aprendizagem Criativa no âmbito da educação formal e - partindo desse contexto - entendemos que, mais do que sequências pré-definidas de ações a serem replicadas, as propostas pautadas nessa abordagem constituem **espaços, materiais e dinâmicas** cuidadosamente planejados com uma finalidade pedagógica: dar oportunidade para que os estudantes possam **aprender e dar sentido a conteúdos de diferentes áreas do conhecimento e desenvolver habilidades e competências** por meio da **criação de projetos** que lhes sejam **pessoalmente significativos**, em um processo contínuo de **colaboração e compartilhamento com seus pares** e com o professor, e em uma **atmosfera lúdica, exploratória e investigativa**.

Essas palavras destacadas expressam as ideias presentes nos 4 Ps da Aprendizagem Criativa: **PROJETOS, PAIXÃO, PARES e PENSAR BRINCANDO**.

Você pode compreender melhor os Ps assistindo a este vídeo.





Que tal levar os Ps da Aprendizagem Criativa para a sua proposta mão na massa?

Você pode usar as rotinas de reflexão a seguir para orientar o seu processo criativo - sim, enquanto educador, você também exercita sua criatividade, autoria e expressão pessoal em seus planejamentos. Por isso, enquanto estiver desenhando uma proposta pedagógica, pergunte-se o quanto ela encoraja:

Os estudantes a criarem algo? **(PROJETOS)**

A expressão pessoal e a exploração de temas relevantes para os estudantes? **(PAIXÃO)**

A colaboração, a interação social e o compartilhamento contínuo? **(PARES)**

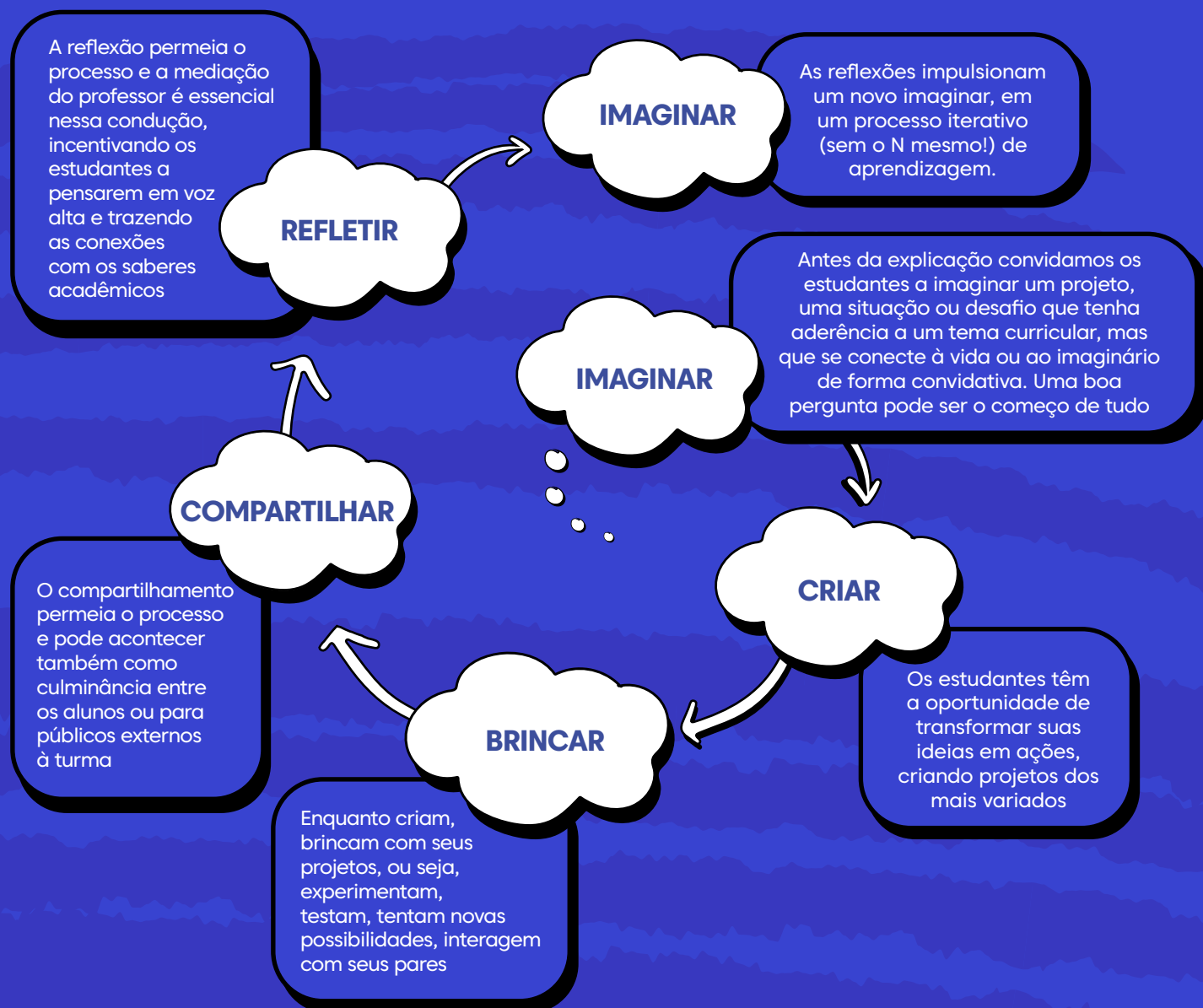
A exploração lúdica de ideias, ferramentas e materiais? **(PENSAR BRINCANDO)**

E, caso sua proposta não encoraje as ações citadas acima, o que poderia ser feito para aprimorá-la?



Construir algo, ou seja, **criar um projeto**, sempre envolve um **processo criativo**. Esse processo permite que o estudante tenha a oportunidade de **desenvolver ideias, conceitos ou artefatos**, além de **expressar-se e manifestar sua voz** em um contínuo processo de aprendizagem. Na Aprendizagem Criativa, esse processo é chamado de **espiral da criatividade**.

Nessa espiral, a explicação de conceitos e conexões teóricas são apresentadas ao estudante **durante e depois** dele já ter explorado livremente materiais, espaços e ferramentas na **construção de um projeto na prática** - e não antes. Assim, o educando **aprende por meio de suas próprias descobertas**, constrói significados a partir das suas criações, entende o erro como parte de suas explorações e valoriza ainda mais as conexões cognitivas que acontecem neste processo.

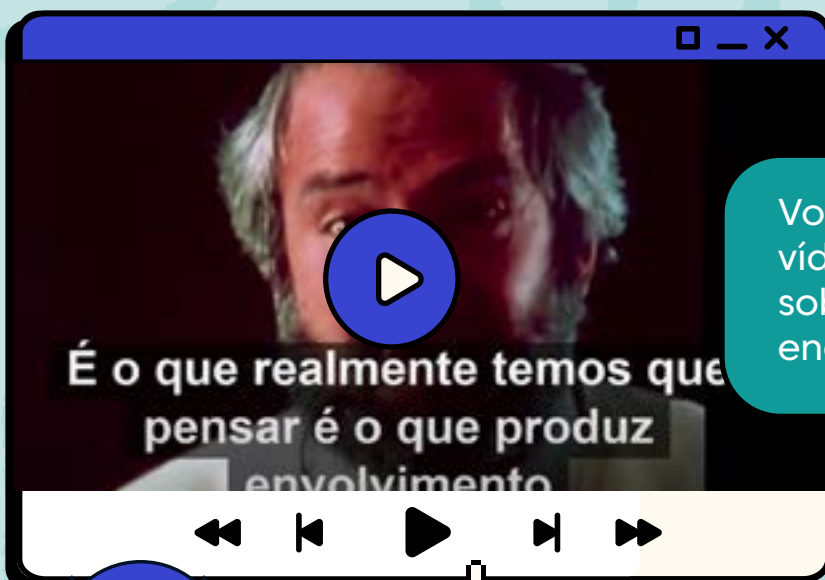
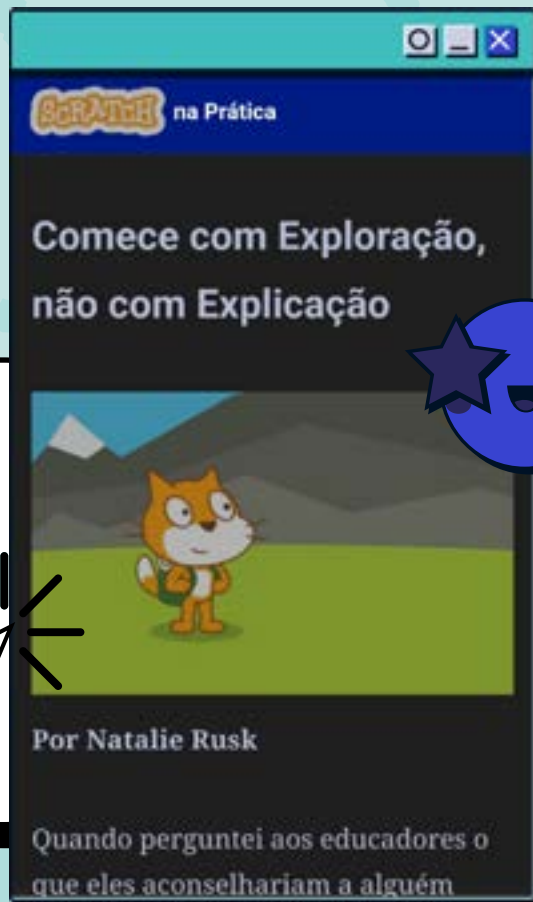


Resnick (2007).

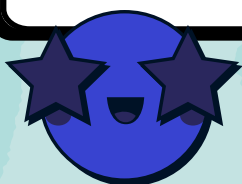


#Dicas

Para ilustrar como o processo da espiral é diferente do modelo instrucionista da educação, Natalie Rusk, pesquisadora do grupo Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab, apresenta essas ideias no artigo



Você pode assistir a este vídeo do Seymour Papert sobre a importância do engajamento na educação.



Que tal levar a espiral da Aprendizagem Criativa e a exploração antes da explicação para a sua proposta mão na massa?

Você pode usar as rotinas de reflexão a seguir para orientar o seu processo criativo enquanto educador e designer de experiências e ambientes de aprendizagem. Enquanto estiver desenhando uma proposta pedagógica, pergunte-se:

Que tipo de convite, disparador, situação ou desafio conectado ao currículo servirá de faísca para acender a imaginação dos estudantes e levá-los a explorar ideias concretamente antes de receberem informações sobre o conteúdo pedagógico e as conexões curriculares?

Como posso construir um ambiente de escuta, onde os estudantes possam colaborar com seus conhecimentos prévios e suas experiências relacionadas ao proposto?

Como posso ajudar os estudantes a entrar no contexto da atividade e imaginar o que eles gostariam de criar?

Como posso criar um ambiente amigável para os estudantes conectarem seus interesses e paixões ao tópico abordado?

Como posso apoiar os estudantes na geração de ideias e ao mesmo tempo proporcionar liberdade nesse momento?

Quais exemplos posso levar para que os estudantes compreendam o tipo de projeto que podem criar com a atividade?



Como posso encorajar os estudantes a assumir riscos e experimentar novas ideias?

Como posso apoiar diferentes formas de criar? Quais materiais os estudantes terão acesso? Como eles podem explorar os espaços e ferramentas com autonomia e responsabilidade?

Como posso incentivar uma atitude colaborativa?

Como posso criar um ambiente respeitoso no qual os participantes ouvem, compartilham, apoiam e se importam uns com os outros?

Como e quando os estudantes terão a oportunidade de compartilhar sobre seus projetos com a turma? E com outros públicos?

Como vou ajudar os estudantes a refletirem sobre seu próprio processo de aprendizagem? Quais perguntas e movimentos de mediação são necessários para mobilizar a construção de significados, trazer os conceitos previstos no planejamento, tornar a aprendizagem visível tanto para você quanto para os estudantes?

Você pode assistir a este vídeo no qual é possível explorar melhor as ideias por trás da espiral da Aprendizagem Criativa



e explorar as **10 dicas de design e mediação** (páginas 4 a 8) compartilhadas pelo professor Mitchel Resnick, vinculadas a cada momento da espiral.



Desenhar uma proposta com base nas ideias da Aprendizagem Criativa considera abrir o caminho para que os estudantes sejam protagonistas do seu desenvolvimento enquanto **pensadores criativos**.

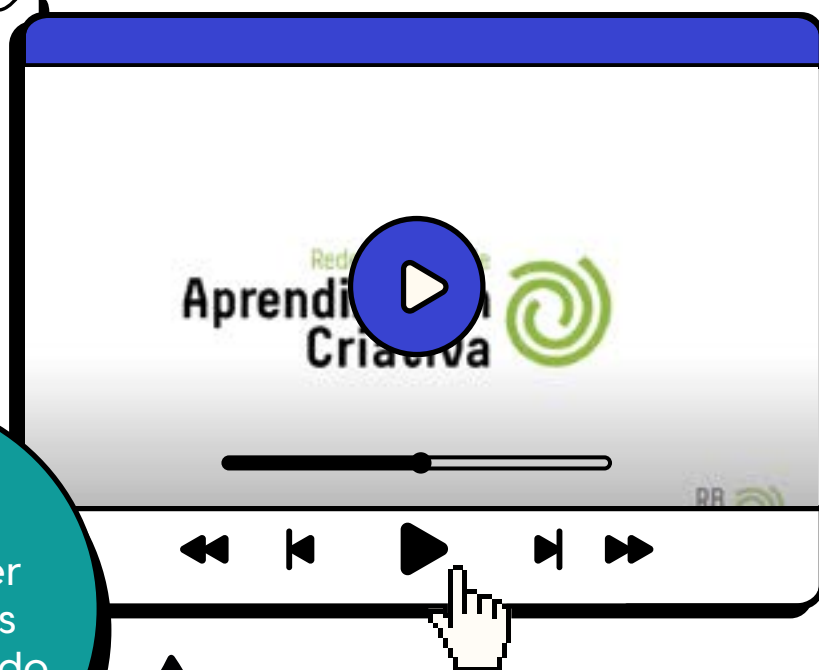
Para que este caminho seja acolhedor, é importante que a proposta ofereça ao educando oportunidades de **engajamento imediato com a experiência**, ou seja, **maneiras simples e fáceis de começar** a construção de um projeto.

Ao mesmo tempo, devemos ter altas expectativas de aprendizagem, que vêm acompanhadas da criação de oportunidades para o **aumento seu engajamento e nível de complexidade** na construção de seus projetos.

Do começo mais simples ao aumento crescente de complexidade, precisamos considerar uma proposta que permita ao estudante **explorar diferentes caminhos de construção, criação e expressão de ideias**, com uma seleção cuidadosa de materiais e ferramentas, em conexão com a própria adaptação do espaço, para impulsionar sua expressão criativa.

- Essas expressões destacadas nos parágrafos anteriores expressam as ideias
- presentes na chamada “casinha” da Aprendizagem Criativa
- Criativa: PISO BAIXO, TETO ALTO e PAREDES AMPLAS.

Você pode compreender melhor essas ideias assistindo a este vídeo



Que tal levar a “casinha” da Aprendizagem Criativa para a sua proposta mão na massa?

Você pode usar as rotinas de reflexão a seguir para orientar o seu processo criativo enquanto educador e designer de experiências e ambientes de aprendizagem. Enquanto estiver desenhando uma proposta pedagógica, pergunte-se como ela possibilita aos estudantes:

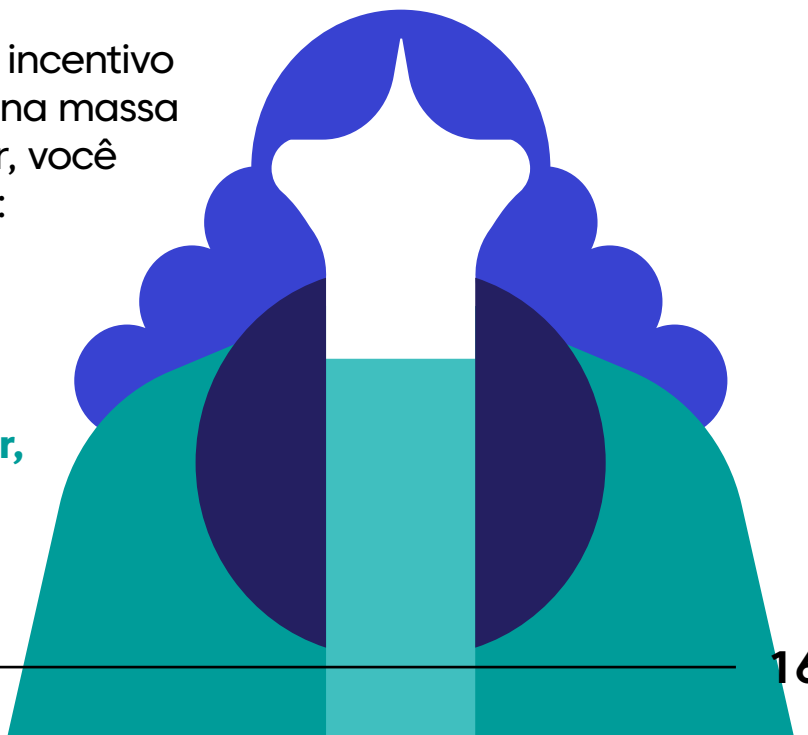
Maneiras simples e fáceis de começar?

Oportunidades para trabalhar em projetos cuja complexidade aumenta ao longo do tempo?

A exploração, para que possam seguir uma variedade de caminhos desde projetos mais simples até os mais complexos?

Estudantes enquanto designers

Expandindo a ideia presente no incentivo à realização de propostas mão na massa a partir da integração curricular, você pode pensar da seguinte forma: como podemos transformar as salas de aula em **estúdios de criação** e apoiar os estudantes no processo de familiarização do seu papel enquanto **designer**, que cria projetos diversos conforme a situação ou desafio apresentado?



Pensar dessa forma demanda criarmos, para os estudantes, oportunidades para:

A criação e exploração de **protótipos** de baixa (mais simples) e alta fidelidade (mais complexos);

Pensar sobre personas - desenhar para alguém (conectar com propósito);

A **iteração**/crítica (que demanda tempo e espaço): chuva de ideias, devolutivas;

A compreensão do erro como parte natural e esperada do processo de inovação.

Você sabia?

Existe um evento especialmente criado para abraçar os erros e desafiar as pessoas a abraçá-los ao invés de desistir, escondê-los ou ignorar a lição que eles podem nos dar. Criado em 2018 por alguns estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), o “FAIL! - Inspiring Resilience” tem a intenção de ajudar as pessoas a entenderem como tirar o melhor proveito dos erros, como gerenciá-los e superá-los, buscando a construção de ambientes mais compreensivos e flexíveis diante dos erros. Afinal, se não há abertura para o erro, não há inovação e criatividade.

Ficou curioso e quer conhecer melhor esse evento?
Clique aqui para saber mais (página em inglês).



Você, educador, também passa por um processo criativo e exploratório

Sim, enquanto educador, você exercita sua criatividade, autoria e expressão pessoal em seus planejamentos. Por isso, acolha o seu papel de designer, mediador e pesquisador.

Nesse processo de criação, você também está se formando e transformando a sua prática. Respeitar esse processo e ir aprofundando a cada experiência pedagógica é muito importante.

Que tal assistir a este vídeo para compreender melhor esse processo?



Você também pode explorar as ideias desta página e refletir sobre o quanto você se vê nesses vários papéis ao longo da sua atuação docente.



Você pode, também, assistir a este vídeo sobre esse tema.



Dicas de design e mediação de propostas mão na massa

Se possível, teste a atividade com você e colegas educadores antes de realizar com a turma: se queremos proporcionar oportunidades para os estudantes criarem e experimentarem, também precisamos nos permitir fazer isso, **vestindo o chapéu de aluno**. Além de ajudar a **prever possíveis obstáculos e ajustes necessários**, ao testarmos a atividade também criamos nossos projetos dentro da temática, que pode servir de inspiração para os estudantes na etapa de criação. O exercício de criar o projeto previamente é uma oportunidade para **testar o tempo investido no momento mão na massa e prever eventuais dificuldades** que a turma poderia enfrentar no momento da aula.

Organize o espaço para incentivar a colaboração: sempre que possível, organize os estudantes em pequenos grupos, para que possam trocar ideias durante a aula e durante o processo de construção do projeto, mesmo que seja uma criação individual. Você pode incentivá-los a se ajudarem e buscarem inspiração uns nos outros.





Se for utilizar diferentes materiais, organize-os para incentivar a exploração criativa com autonomia e responsabilidade: procure explorar recursos que são mais acessíveis dentro da realidade dos estudantes e da escola e como eles podem ser utilizados de uma forma **diferente** da usual. É interessante criar oportunidades para que os estudantes **manipulem** diferentes materiais e objetos durante o processo de criação do projeto, em uma **abordagem exploratória**. Incentive-os a **pensar com as mãos**, a **experimentarem** combinações inusitadas de materiais, a utilizar recursos que não estão acostumados e a **se arriscar**. Para isso, você pode:

Disponibilizar os materiais que serão utilizados durante a aula sobre as mesas já no início da atividade;

Envolver os próprios estudantes nessa organização;

Mostrar possíveis conexões caso haja materiais que os estudantes talvez tenham dificuldade de utilizar (lembra do piso baixo?);

Organizar uma mesa de uso comum da turma com materiais de uso mais restrito, como pistola de cola quente, por exemplo;

Etiquetar os materiais com um código de cores conforme a necessidade de um acompanhamento maior - por exemplo: se for verde, os estudantes podem usar com total autonomia; amarelo com supervisão; vermelho o professor manipula com acompanhamento do estudante.

Preparar previamente kits com os materiais que serão utilizados em cada aula, agrupados em caixas.

Observação: nem toda proposta mão na massa precisa de uma grande variedade de materiais, como, por exemplo, a proposta de criação de uma poesia ou de uma história. A proposta é que vai mobilizar a curadoria de materiais.





Leve exemplos inspiradores: se possível, leve para a sala de aula exemplos de projetos (ou imagens) que ilustrem para os estudantes possibilidades de como começar. Podem ser projetos criados (finalizados ou não) por você, educador, seus colegas, seus familiares e até por estudantes de outra turma. Se preferir, você pode organizar um acervo digital com vários exemplos para os estudantes acessarem por celular, via QR Code. O **Wakelet** e o **Padlet** são ótimos recursos para a criação desse acervo digital.



Incentive a documentação de produtos e processos: a documentação da construção do projeto ao longo de todo o processo é uma importante estratégia para o engajamento dos estudantes com o seu processo de aprendizagem. Por isso, incentive-os a registrarem esse processo por meio de desenhos, texto, fotos e até vídeos. Se o registro for desplugado, você pode convidá-los a compartilharem esse processo em um mural coletivo na sala ou a construírem um diário de bordo (o seu caderno de criações, por exemplo). Caso o registro envolva fotografias e vídeos, é possível criar murais virtuais colaborativos usando o **Padlet**, o **Wakelet** e até criar um blog da turma. O importante é que os estudantes registrem seus pensamentos, ideias e aprendizagens e assim percebam como está essa caminhada. Essa documentação pode auxiliar você, professor, na avaliação da atividade.



Incentive o compartilhamento construtivo e genuíno: as devolutivas são super importantes para que seja possível avançar na criação de um projeto. No entanto, sempre que houver alguma crítica, lembre os estudantes de que elas devem ser específicas, gentis e úteis. Outro ponto importante é incentivar os estudantes a exercitarem a escuta e a empatia, percebendo o que é importante para seus colegas e quanta diversidade de interesses há na turma. Eles podem pensar em como usar isso a favor deles na criação de projetos coletivos em sala de aula.



Explore algumas propostas

Separamos algumas propostas mão na massa que foram elaboradas com base na aprendizagem criativa para você se inspirar e, se quiser, remixar e levar para a sua escola:



E-book “Salas de aula, escolas e redes criativas - criatividade e inovação em práticas inspiradoras”: uma seleção de 13 práticas para você se inspirar.

Integração curricular 2023: uma coleção de atividades para explorar o currículo”, com ideias inspiradoras feitas por integrantes da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC) para o ensino fundamental.



Ação de transformação de uma escola criativa: 30 práticas inspiradoras: inspire-se com as 30 práticas finalistas da categoria 1 do edital Nossa Escola Mais Criativa.



Trilha agência de jornalismo: Você já parou para pensar em como é o trabalho das pessoas que se preocupam em nos informar todos os dias a respeito do que está acontecendo no mundo? O jornalismo tem o importante papel de nos manter informados sobre o que acontece na sociedade, seja perto ou longe de nós. Além de relatar os principais acontecimentos do dia, também pode nos levar a conhecer as histórias dos personagens ou lugares que estão por trás das notícias. Composta por 3 aulas, essa trilha traz um mergulho no campo jornalístico, convidando o estudante a explorar o olhar do jornalista, conhecer mais sobre os personagens de uma história, criar e compartilhar histórias incríveis e refletir sobre o consumo da informação.



Você também pode explorar as propostas a seguir, que possuem com **alto grau de abertura à remixagem e contextualização curricular**. São propostas mais abertas e podem ter uma conexão profunda com o currículo, desde que haja uma adaptação a partir da sua intencionalidade pedagógica.



Comunidade dos sonhos: Você já parou para pensar em como gostaria que fosse a comunidade dos seus sonhos? E já perguntou isso para seus estudantes? Eles podem pensar no lugar onde moram, na rua, no bairro, na própria cidade, ou até mesmo em um centro local do qual fazem parte, como uma associação atlética ou oficinas. E, por

que não pensar no planeta, como um todo? Composta por 3 aulas, essa trilha convida os estudantes a incorporarem um olhar mais atento para o entorno, pensar como arqueólogos, engenheiros, políticos, cidadãos participativos e construir a comunidade dos nossos sonhos!

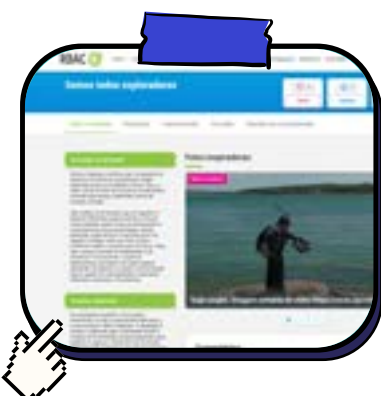


E se criássemos um diminuidor de distâncias?

Distância pode ser espaço, diferença ou intervalo. Afastamento e separação. Quantas distâncias existem entre as pessoas? O que diferencia essas distâncias? Você já parou para pensar em como podemos diminuir essas distâncias? Nesta atividade, os estudantes são convidados a refletir sobre as diferentes distâncias que podem existir entre as pessoas, explorar invenções que as conectam e criar, usando diversos materiais e ferramentas, um projeto de um “diminuidor de distâncias”.



Novas formas de viver juntos: Como viveremos juntos no futuro? O que entenderemos como coletividade, cooperação e compartilhamento? Nesta atividade, os estudantes são convidados a refletirem sobre os diversos desafios enfrentados ao vivermos em uma sociedade que se modifica a uma velocidade cada vez maior, e criarem um projeto que nos ajude a viver melhor juntos.



Somos todos exploradores: Drones, foguetes, veículos que conseguem se deslocar em terrenos acidentados, trajes especiais que nos protegem contra o frio e o calor, novas formas de conservar os alimentos durante mais tempo, diferentes meios de produzir energia. São muitas as invenções que nos ajudam a explorar diferentes lugares dentro e fora do nosso planeta, assim como as motivações e consequências dessas atividades. Nesta atividade, os estudantes são

convidados a incorporarem o papel de exploradores, pensarem em quais lugares gostariam de explorar e criarem uma invenção que os ajude em sua expedição, explorando diferentes materiais e ferramentas.





Invenções que se movem: Carro, roda-gigante e liquidificador. Helicóptero, relógio, balanços e esculturas dinâmicas. Robôs que resgatam pessoas ou são enviados a Marte, exoesqueletos para quem não consegue andar, guindastes, foguetes, brinquedos e até robôs que imitam animais. São muitas as invenções que se movem e elas giram, rodam, andam, voam, balançam, pulam, deslizam, dançam e fazem muitos outros

movimentos. Nesta atividade, os estudantes são convidados a explorar o mundo das invenções que se movem e entender como, no passado, inventores criavam engenhocas com movimento sem componentes eletrônicos.



Engenhocas para salvar o planeta: A temática é ampla e incentiva a criação ou remixagem de objetos transformadores por meio da reciclagem, em um processo no qual os estudantes também podem planejar ações sociais para promover a conscientização e a mudança de hábitos na comunidade onde estão inseridos, expressando sua personalidade e suas necessidades como um designer criativo. Os projetos podem favorecer

a abordagem de questões como: Impactos ambientais; Produção de lixo; Políticas públicas ambientais; Necessidade e Consumo.





Fazendo escolhas melhores: Em apenas um dia, quantas escolhas fazemos? Escolhemos a hora de acordar, nossa roupa, o caminho até a escola ou outro lugar, o que comer, com quem conversar, quem abraçar, se vamos estudar ou não e ainda se vamos ou não dormir cedo. Escolhemos o que consumir, com quem nos relacionar, se devemos ou não ir àquela festa. E, em momentos específicos da vida, escolhemos qual carreira

seguir (ou deixar), onde morar, se queremos ou não casar e ter filhos e quem vai nos representar. Cada escolha envolve uma série de consequências que consideramos quando precisamos decidir os caminhos a seguir. Sempre pensamos: e se? Nesta atividade, convidamos os estudantes a refletirem sobre as muitas escolhas que precisam fazer ao longo de suas vidas e criar um projeto que ajude as pessoas a fazerem escolhas.

Como posso organizar ações para o Dia do Mão na Massa na minha sala de aula, escola ou rede de ensino?

Apesar de o Mão na Massa ser celebrado no dia 15/9, você pode organizar experiências de mão na massa em sua escola ou sala de aula, de forma remota, híbrida ou presencial, em qualquer dia do mês de setembro, ou até em outros meses do ano. Ou ainda, aproveitar esse período para celebrar tudo que já foi realizado este ano que tem aderência com essa proposta!

Como comentamos lá no início desse e-book, se todo dia é dia de aprender criando, o Dia do Mão na Massa pode ser tanto uma culminância quanto um disparador, conforme a sua necessidade. Ou seja, essa mobilização pode iniciar dentro do período desta campanha e ter continuidade ao longo do ano.



Não sabe por onde começar, você pode explorar as dicas a seguir:

Imagine seu Dia do Mão na Massa!

- Que tipo de ação você irá criar? Será:
- Uma mostra interativa?
- Uma proposta de aprendizagem criativa em sala de aula?
- Uma vivência mão na massa para familiares dos estudantes?
- Uma grande apresentação dos projetos criados pelos estudantes?
- Uma exposição de criações que ocupe toda e qualquer parede vazia da escola?
- Uma oficina com exploração de tecnologias digitais?
- Uma roda de conversa para compartilhamento de experiências entre educadores?
- Uma live ou webinar abordando o tema?

Crie seu Dia do Mão na Massa!

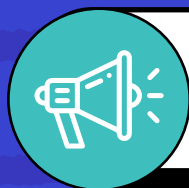
O primeiro passo é chamar outras pessoas para participar desse planejamento com você! Além disso:



Fique de olho no cronograma da campanha;



Participe do café interação;



Use os materiais de divulgação que compartilhamos com você;



Troque ideias com outros educadores, gestores escolares, estudantes e toda a comunidade escolar;



Crie um checklist da ação que você desenhar. Você pode se inspirar [neste daqui](#)



Compartilhe seu Dia do Mão na Massa!

Você pode compartilhar suas ações:

Participando do grupo de WhatsApp **Voa Educador Criativo**, um espaço onde educadores do Programa Escolas Criativas podem compartilhar práticas locais. Para mais informações sobre o acesso, entre em contato com a sua rede de ensino.

Postando em suas redes sociais e marcar o **@programaescolascriativas**

Utilizando em suas redes sociais a hashtag **#DMM2024EC**

Na comunidade das Dimensões de Uma Escola Criativa, **clicando aqui.**

No mural da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Referências

Este material contém trechos adaptados do documento Dicas e Truques elaborado em 2020 pela Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa e Grupo Lifelong Kindergarten, MIT Media Lab

Explore a biblioteca do Escolas Criativas

Fique por dentro das rotinas de reflexão das Dimensões de Uma Escola Criativa

