

Desafio Aprendizagem Criativa Brasil

Chamada de Projetos 2017



Sumário

Objetivos	3
Motivação	4
Atividades	5
Quem deve se inscrever	6
Critérios de seleção	6
Bolsa	7
Cancelamento do Programa	7
Confidencialidade	7
Inscrições	8
Cronograma	8
Mais informações	8
Referências	8

Desafio Aprendizagem Criativa Brasil

Objetivos

O Desafio Aprendizagem Criativa Brasil é uma iniciativa da Fundação Lemann e do MIT Media Lab que visa fomentar a implementação de soluções inovadoras – novas tecnologias, produtos e serviços – que ajudem a tornar a educação brasileira mais mão na massa, significativa, colaborativa e divertida.

O Desafio também tem como objetivo identificar, conectar e apoiar indivíduos brasileiros – artistas, pesquisadores, educadores, desenvolvedores de tecnologia, empreendedores e tomadores de decisão – que possam ter um papel-chave no avanço de práticas de Aprendizagem Criativa, especialmente no que se refere a projetos mão na massa envolvendo programação e construção no mundo físico, em escolas públicas (do Ensino Fundamental ao Ensino Médio) e ambientes de aprendizagem não formais de todo o Brasil.

Exemplos de projetos apoiados pelo Desafio Aprendizagem Criativa Brasil podem incluir, porém não são limitados a:

- Desenvolver e promover estratégias, atividades e materiais que ajudem a transformar laboratórios de informática em espaços de aprendizagem criativa;
- Elaborar programas de treinamento e redes de apoio que ajudem professores de escolas públicas a se tornarem criadores e facilitadores de atividades de aprendizagem criativa;
- Construir um sistema de portfólio para ajudar os alunos a administrar e compartilhar seus próprios projetos;
- Criar novos programas e mecanismos para facilitar a conexão entre as escolas e as comunidades de entorno, aproximando pais, alunos, professores, tomadores de decisão e outros envolvidos no ecossistema educacional;
- Construir um website para facilitar a troca e a remixagem dos planos de aula de Aprendizagem Criativa voltados para ambientes educacionais formais e não formais;
- Desenvolver kits de ferramentas de baixo custo e conjuntos de atividades que incentivem a criação de construções robóticas, instalações de arte interativas e experimentos científicos.

Os representantes dos projetos selecionados ganharão uma *Creative Learning Fellowship* para ajudar a implementar seu trabalho. Entre outros benefícios, os fellows irão:

- Receber apoio técnico, educacional e empresarial para implementar seus projetos durante o período do programa;

- Familiarizar-se com a Aprendizagem Criativa e o trabalho do Lifelong Kindergarten Group (LLK) do MIT Media Lab;
- Ajudar pesquisadores do LLK (e a comunidade do MIT Media Lab) a aprender mais sobre desafios e oportunidades inerentes à educação brasileira;
- Ingressar em uma comunidade ativa de outros fellows e adeptos da Aprendizagem Criativa.

Ao entrarem para essa rede de profissionais, tomadores de decisão e pesquisadores que compartilham dos mesmos ideais, esperamos que os fellows possam aprender com as experiências do grupo e, juntos, ajudar a catalisar uma transformação grande e sustentável na educação brasileira e contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade mais participativa e criativa para todos.

Motivação

A fim de se formar cidadãos críticos e ativos numa sociedade em constante transformação, é importante que, desde cedo, todos tenham oportunidades de criar, de se expressar e de testar as suas ideias. Embora existam cada vez mais iniciativas neste sentido, essa ainda é uma realidade muito distante da maioria dos jovens e crianças brasileiras.

Na escola, os alunos geralmente passam o dia imersos em conceitos abstratos e têm que se contentar com o que veem nos livros ou escutam do professor. Fora das escolas, o universo desses jovens também tende a ficar restrito a atividades passivas, pré-concebidas e, em muitos casos, isoladas do restante do mundo.

Segundo a Aprendizagem Criativa, uma abordagem educacional defendida pelo MIT, este cenário pode ser transformado através da criação de ambientes educacionais que incentivem:

- O desenvolvimento de projetos que possam ser compartilhados tais como a criação de objetos no mundo físico ou virtual, histórias, apresentações, instalações artísticas e outros;
- O foco nos interesses e paixões dos alunos;
- A colaboração e o respeito mútuo;
- A exploração lúdica, a brincadeira e a percepção do "erro" não como um defeito, mas sim como uma tentativa que faz parte integral do processo de aprendizagem.

As novas tecnologias da informação e comunicação podem contribuir muito na implementação de ambientes de Aprendizagem Criativa. No entanto, ao invés de jogos e programas multimídia que tendem a reforçar uma postura passiva dos estudantes como consumidores da informação, a Aprendizagem Criativa exige ferramentas mais abertas que incentivem a construção de projetos pessoais, a troca de ideias e a reflexão sobre o processo, como

instrumentos musicais e editores gráficos até kits de ferramentas como o Scratch, que facilita a criação de jogos e arte interativa no computador.

Ainda que a tecnologia seja importante, ela não é suficiente e nem essencial. Em alguns casos, é importante tomar cuidado para que ela não acabe inviabilizando ou mesmo divergindo o foco da proposta educacional. Para a Aprendizagem Criativa, a tecnologia deve ser vista principalmente como um meio; não como um fim em si mesma.

A Aprendizagem Criativa pode se dar em salas de aula, em centros comunitários, marcenarias, ateliês de arte, laboratórios de informática, residências e em vários outros lugares. O fundamental é que o espaço seja acolhedor, que respeite as ideias de todos, e que ofereça os materiais, as ferramentas e o suporte apropriados para a transformação destas ideias em algo concreto e significativo.

Atividades

O Desafio Aprendizagem Criativa Brasil vai de março a dezembro de 2017. Durante este período, os fellows selecionados terão encontros presenciais, participarão de reuniões virtuais mensais, passarão uma semana no MIT Media Lab e trabalharão nos seus projetos finais.

Os fellows terão acesso a um website privado onde irão contribuir blogs com reflexões mensais e receber feedback de outros fellows, professores, estudiosos e pesquisadores. Durante o programa, os fellows também irão criar pelo menos três blogs públicos que serão divulgados em escolas brasileiras, programas extracurriculares e veículos midiáticos educacionais.

Durante o período no MIT Media Lab, os fellows irão:

- Conhecer e colaborar com membros da equipe Media Lab envolvidos com os diferentes projetos do Lemann Creative Learning Program;
- Interagir com pesquisadores e profissionais de equipes relevantes do Media Lab, do MIT e de organizações parceiras;
- Fazer apresentações sobre seu trabalho para o LLK e a comunidade do Media Lab;
- Discutir e refinar seus planos de projeto durante o restante do programa.

Ao longo do programa, os fellows devem permanecer ativos e contribuir diretamente para a implementação de iniciativas de Aprendizagem Criativa no Brasil. Isso pode incluir a organização de oficinas, criação de espaços práticos de experimentação, invenção de novas ferramentas e materiais de apoio, troca de experiências com outros membros da rede, etc.

Todos os materiais criados pelos fellows como parte do Desafio Aprendizagem Criativa Brasil terão licenças de código aberto (porém, os fellows ainda receberão todo o crédito e manterão a autoria de seus materiais), e todos os dados de pesquisa serão disponibilizados abertamente assim que forem publicados. Esperamos que esses materiais resultem em livros coletivos, publicações e recursos da web que facilitem a implementação de iniciativas mais práticas e significativas de Aprendizagem Criativa no Brasil.

Quem deve se inscrever

Cada projeto apresentado ao Desafio Aprendizagem Criativa Brasil pode indicar 1 ou 2 fellows para serem os pontos de contato da equipe e representar o projeto nas atividades do programa.

Os fellows de Aprendizagem Criativa devem ser pessoas com experiência em educação com um forte empenho em ajudar a transformar a educação pública formal e não formal de todo o Brasil.

Os fellows podem ser artistas, educadores, pesquisadores, desenvolvedores de tecnologia, empreendedores e tomadores de decisão. Eles (as) não precisam necessariamente ter formação em áreas de tecnologia, mas devem ter interesse no uso de novas tecnologias para promover aprendizagem criativa.

Os fellows também devem ter potencial para exercer liderança na comunidade de Aprendizagem Criativa brasileira, ajudar a disseminar melhores práticas e sustentar uma colaboração ativa com seus parceiros do MIT Media Lab.

Critérios de seleção

O Desafio Aprendizagem Criativa Brasil busca projetos com potencial de criar um grande impacto na educação de jovens de 6 a 18 anos matriculados no Ensino Fundamental ou Médio de escolas públicas do Brasil.

Embora os projetos devam focar em alunos da rede pública, o Desafio está aberto para ideias que possam ser implementadas em qualquer escola ou ambiente de aprendizagem não formal, como programas extracurriculares, centros comunitários e abrigos, que sejam frequentados por esses alunos.

Antes do Desafio, os candidatos devem apresentar uma proposta descrevendo, entre outros fatores:

- O projeto e as atividades que serão desenvolvidas como parte do Desafio;
- A organização educacional onde o projeto será implementado;
- O público alvo do projeto;
- A relevância do projeto para a educação brasileira;
- A experiência dos fellows e da sua organização (portfólio).

As propostas serão selecionadas por um conselho interdisciplinar de especialistas baseado em:

- Relevância;
- Viabilidade;
- Potencial de impacto;
- Parcerias com escolas públicas, organizações de educação não formal e outros;
- Diversidade da localização geográfica;
- Inovação.

Bolsa

Cada projeto selecionado para o Desafio de Aprendizagem Criativa receberá US\$ 3 mil para serem utilizados nas atividades relacionadas ao projeto. Despesas de transporte e hospedagem no MIT Media Lab serão custeadas pelo MIT.

Cancelamento do Programa

A Fundação Lemann e o MIT Media Lab se reservam o direito de, ao longo do programa, cancelar a participação dos Fellows selecionados caso identifiquem situações que limitem a possibilidade de sucesso da parceria, entre elas:

- Fornecimento de informações inverídicas no formulário de inscrição ou processo de seleção;
- Demonstrações de baixo comprometimento dos Fellows, como, mas não se limitando a: ausência injustificada nos encontros presenciais e eventos, não-realização das atividades, listadas tanto no item "Atividades" quanto outras que poderão ser propostas durante o programa;
- Implicação jurídica e de qualquer outra natureza envolvendo os Fellows e/ou as organizações relacionadas ao projeto a ser desenvolvido que comprometa o Desafio Aprendizagem Criativa Brasil, a Fundação Lemann e o MIT Media Lab.

Confidencialidade

A Fundação Lemann e o MIT Media Lab se comprometem a fazer uso das informações fornecidas pelos candidatos no processo seletivo única e exclusivamente para critério de seleção no Desafio Aprendizagem Criativa Brasil e para comunicados a ele relacionados, não utilizando ou distribuindo tais informações para outros fins ou para terceiros.

Inscrições

As inscrições devem ser feitas única e exclusivamente neste formulário:

<https://www.tfaforms.com/4597543>

O tempo estimado de preenchimento é de 3 horas, entretanto o candidato poderá salvar seu progresso para continuar depois.

Cronograma

Período: Fevereiro a dezembro de 2017

13 de janeiro de 2017: início do processo de inscrição

05 de fevereiro de 2017: Fim das inscrições

Fevereiro de 2017: Resultado da inscrição

20 de março de 2017: Encontro inicial no Festival de Invenção e Criatividade da USP

Mai de 2017: Visita ao MIT Media Lab nos Estados Unidos

Outubro de 2017: Encontro e apresentação na Conferência Scratch Brasil em São Paulo

Dezembro de 2017: Fim das atividades

Mais informações

Informações gerais sobre o Desafio Aprendizagem Criativa Brasil encontram-se neste [link](#).

Se tiver dúvidas, por favor, mande um e-mail para: aprendizagemcriativa@media.mit.edu

Referências

Websites

Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (<http://aprendizagemcriativa.org/>)

Rede Mão na Massa (<http://redemaonamassa.org/>)

Reuniões presenciais da Aprendizagem Criativa
(<https://www.meetup.com/Aprendizagem-Criativa/>)

Artigos, teses e blogs

Burd, L. (1999). [Desenvolvimento de Software para Atividades Educacionais](#). Universidade Estadual de Campinas, Brasil.

Resnick, M. (2013). [Lifelong Kindergarten](#). Cultures of Creativity. LEGO Foundation.

Resnick, M., Rosenbaum, E. (2013). [Designing for Tinkerability](#). In Honey, M., & Kanter, D. (eds.), Design, Make, Play: Growing the Next Generation of STEM Innovators, pp. 163-181. Routledge.

Resnick, M. (2015). [A Different Approach to Coding](#).

Rusk, N., Resnick, M., Berg, R. & Granlund, M.P. (2008). [New Pathways into Robotics: Strategies for Broadening Participation](#).

Rusk, N., Resnick, M., & Cooke, S. (2009). [Origins and Guiding Principles of the Computer Clubhouse](#). In Kafai, Y., Peppler, K., and Chapman, R. (eds.), The Computer Clubhouse: Constructionism and Creativity in Youth Communities. Teachers College Press.

Apresentações

Resnick, M. (2012). [Let's teach kids to code](#).

Livros

Papert, S. (1985). [Logo: Computadores e educação](#). Tradução de Papert, S. (1980). Mindstorms - Children, Computers and Powerful Ideas.

Blikstein, P., Martinez, S., Pang, H. (Eds.). (2015). [Meaningful Making: Projects and Inspirations for FabLabs and Makerspaces.](#)

Honey, M., Kanter, D. E. (Eds.). (2013). [Design, Make, Play: Growing the next generation of STEM innovators.](#)

Martinez, S. L., Stager, G. S. (2013). [Invent to Learn: Making, Tinkering, and Engineering in the Classroom.](#)