

A cultura Maker na Red Balloon

A Red Balloon desde a fundação, pratica uma metodologia de ensino da língua através de histórias, músicas e atividades (manuais e artísticas) que proporcione aos alunos oportunidade de experimentar o aprendizado de inglês em diversos contextos.

Nossos alunos aprendem ativamente e são agentes da mudança. É por isso que os preparamos para tomar decisões, ajudando a desenvolver, além da fluência em inglês, habilidades que possam ajuda-los a identificar e solucionar problemas, além de pensar de forma crítica e criativa. Nossa missão, está em sintonia com a cultura **Maker**, segundo a qual somos capazes de criar modificar e consertar qualquer coisa com a próprias mãos. Esse “fazer” se tornou uma tendência que impulsiona a inovação em empresas, projetos sociais e escolas, e hoje é conhecido como **movimento Maker**.

A relação entre a cultura Maker na educação e a abordagem Steam

STEAM é um acrônimo para *Science, Technology, Engineering, Arts and Maths*, ou seja: Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. É uma abordagem interdisciplinar que utiliza todas essas diferentes áreas do conhecimento como base para a resolução de problemas no mundo real. Em outras palavras, a cultura **Maker**, alinhada à abordagem **STEAM**, é uma maneira mais eficaz e significativa de envolver os alunos para aprenderem a lidar com situações encontradas na vida real.

Qual a relação da BNCC com Maker e STEAM?

A BNCC se alinha ao movimento **Maker/STEAM** ao fazer referência aos mesmos conceitos teóricos, além de sugerir práticas nas quais os alunos são sujeitos de sua aprendizagem. Em suas competências gerais, a BNCC cita conhecimento, pensamento científico, crítico e criativo, comunicação e cultura digital, por exemplo, que conversam diretamente com a cultura **Maker** e a abordagem **STEAM**.

Como trabalhamos a cultura Maker e a abordagem STEAM na Red Balloon?

Trabalhamos com diversas atividades utilizando diversos materiais, como Lego[®] Education, robôs e reciclados. Nossa metodologia **Maker** foi inspirada no **Project Zero (PZ) da Harvard Graduate School of Education**, um programa que desenvolve novas abordagens educacionais há mais de 50 anos.

PIRÂMIDE DE WILLIAM GLASSER



S

CIÊNCIAS - manusear e explorar diferentes materiais e objetos, levantar hipóteses simples para resolver problemas, relacionar conhecimentos novos a conhecimentos anteriores.

T

TECNOLOGIA - explorar comandos simples de programação, perceber novas formas de encaixes e estruturas na construção de objetos, criar protótipos (representação) de objetos.

E

ENGENHARIA - construir estruturas explorando conceitos tecnológicos (estruturas rígidas e flexíveis, rodas e eixos, alavanca, flutuação, rampas, base e equilíbrio), pensar em estratégias buscando a melhor forma de montar estruturas.

A

ARTES - desenvolver a criatividade, explorar o design das construções, representar uma ideia utilizando diversas formas de expressão artística.

M

MATEMÁTICA - comparar, classificar, seriar, ordenar e corresponder objetos, explorar a relação espacial, noções de proporção, relacionar deslocamento a quantidade, explorar e utilizar contagem de objetos, utilizar a lógica ao utilizar a programação.