

BESOURO

MAKER SPACE

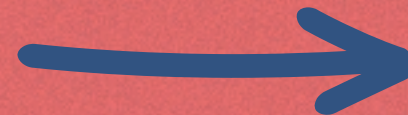
AS 7 ARTES DIGITAIS – EDUCAÇÃO 4.0
UMA FORMAÇÃO DA AGÊNCIA BESOURO DE FOMENTO SOCIAL

Primeiro de tudo.... O QUE É ISSO???

Um maker é um fazedor! Aquele que usa da **criatividade e inovação** para concretizar suas ideias. O conceito do "faça você mesmo" já se tornou um movimento mundial, no qual comunidades compartilham os seus conhecimentos e instigam uns aos outros, essa tendência caminha ao lado do empreendedorismo.

Grandes empresas iniciaram, inclusive, serviços para que o cliente "faça por ele mesmo". Esses espaços, destinados aos fazedores (com estrutura tecnológica), transformaram-se em negócios, os chamados maker spaces.

Mas o que
interessa ao
ensino regular
essa tendência
mundial?





Formação integral dos estudantes, levando em conta demandas da sociedade do século 21



Implantada em 2020 – em plena PANDEMIA



VAMOS RECUPERAR O ATRASO!

COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC



1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.



2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.



3. Repertório cultural

Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.



4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens.



5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.



6. Trabalho e projeto de vida

Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências.



7. Argumentação

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.



8. Autoconhecimento e autocuidado

Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.



9. Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.



10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.

Que projeto atende a tudo isso?

MAKER SPACE!





Você, a nova BNCC, o cumprimento de uma exigência social e um projeto único!

Nossa prática metodológica está embasada nas **premissas da Educação Inovadora**, tendo como estrutura a Educação Maker, “aprender fazendo”, conduzida por práticas de “problem-based-learning”(ensino baseado em problemas reais ou fictícios) e “project-based-learning” (projetos baseados em problemas reais ou fictícios), utilizando processos de ensino-aprendizagem gamificados, de forma multidisciplinar e transdisciplinar, tendo foco nos temas contemporâneos transversais (TCTs), desenvolvimento de soft skills e executada em ambientes tecnicamente preparados para proporcionar o maior nível possível de envolvimento e engajamento dos estudantes.

Conduzimos nossas ações alicerçadas em referenciais teóricos e linhas de pesquisa que demonstram excelência em entrega de resultados, sendo nosso modelo pedagógico baseado no “PZ- Project Zero” – Harvard, “The International Society of the Learning Sciences”.

Frequência no ensino regular

71% dos alunos melhoraram a frequência no ensino regular. Nenhum aluno evadiu do turno regular e do contraturno no Maker Spacer.

Aprendizagem e letramento

Melhoria no desempenho em matemática: **52%**

Melhoria no desempenho em português: **61%**



Desenvolvimento motor

43% dos alunos adquiriram melhor performance no desenvolvimento das funções motoras.

Aprendizagem de novas tecnologias

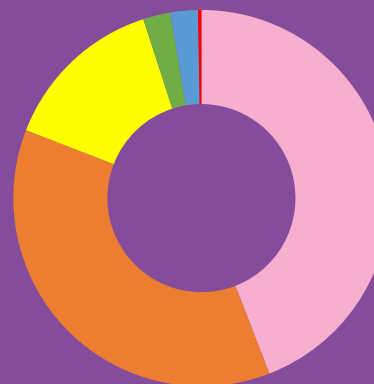
56% dos alunos adquiriram conhecimentos em novas tecnologias, ainda afirmam que fará diferença no futuro de suas vidas.

Implantação de unidades Maker Space TOTAL 30 UNIDADES



- 15 unidades São Paulo/SP
- 4 unidades Porto Alegre/RS
- 4 unidades Encantado/RS
- 4 unidades Rio de Janeiro/RJ
- 2 unidades Esteio/RS
- 1 unidade Primavera do Leste/MT

Alunos atendidos/mês TOTAL 17.000 ALUNOS



- 7.500 alunos São Paulo/SP
- 6.250 alunos Rio de Janeiro/RJ
- 2.400 alunos Encantado/RS
- 400 alunos Porto Alegre/RS
- 400 alunos Primavera do Leste/MT
- 50 alunos Esteio/RS

O programa proporciona o aprendizado em diferentes áreas do conhecimento, gerando resultados mensuráveis na ampliação do desempenho escolar curricular e no desenvolvimento integral do sujeito. Além disso, visa aprimorar as inteligências necessárias para o futuro das profissões e das relações sociais, instigando o pensamento crítico, sustentável, colaborativo, investigativo, criativo, autoral e empreendedor.

metodologias ativas

O aluno como protagonista de seu processo de ensino-aprendizagem



AS 7 ARTES digitais





O despertar para as novas formas e relações: produtivas, tecnológicas e do mercado de trabalho.

Ferramentas digitais laborais: **COMPUTADORES, TABLETS, IMPRESSORAS 3D, SOFTWARES, TÉCNICAS, MODELAGEM 3D, PROGRAMAÇÃO, JOGOS VIRTUAIS, SIMULAÇÃO DE AMBIENTES, MOTION DESIGN, SOUND EFFECTS.**



BESOURO VOCÊ RESPONSÁVEL POR...

Todas as competências da BNCC podem ser trabalhadas em um **Maker Space!**



Porém, como desenvolver um espaço e uma linha pedagógica que contemple a tudo, agora? Com quem já possui know how...

A Besouro entrega um Maker prontinho!



Para o desenvolvimento das atividades no Maker Space,

serão trabalhados os eixos de iniciação científica e educação para o sensível, além das áreas profissionais e o futuro das profissões relacionadas às artes e aliadas ao empreendedorismo.



1ª ARTE

Música

Através da utilização de softwares e ferramentas de DJ, com foco na experimentação e prática, os alunos vão conhecer as bases da estrutura musical, identificando parâmetros musicais (timbre, intensidade, duração e pulso) próprios do processo de criação e composição. Também vão compreender as possibilidades de desenvolver carreira profissional na área de produção musical e DJ.

Além disso, irão estudar alguns fundamentos de edição e produção musical, assim como, gravação de bases melódicas unidas a letras de paródias e outras construções.

No decorrer das aulas, poderão criar a sua lista de músicas para salvar em diversas plataformas e, por fim, gravar em CD, podendo levar para casa a materialização do seu trabalho.



2ª ARTE

Games

Desenvolver gameplay, através da criação de projetos com detalhamento das etapas e planejamento das estruturas que envolvem o processo, considerando entre elas, roteiro, personagens, cenário e desafio.

O game será elaborado em software online, por meio do esforço coletivo e colaborativo entre os alunos, que deverão desenvolver o projeto de forma criativa e inovadora, percebendo e valorizando seu esforço e aprendizado como possibilidade de um futuro profissional na área de games.



3ª ARTE

Cinema

Nessa arte, os alunos vão aprender a utilizar ferramentas de criação audiovisuais para elaborar, editar e publicar vídeos próprios em redes sociais e plataformas online.

O processo de criação de vídeos abrange o conhecimento sobre ferramentas e equipamentos necessários, tais como: chroma key, tripé, tipos de microfones, smartphones e teleprompter.

O projeto possui uma base teórica na literatura e jornalismo que abrange a construção de roteiro, pesquisas relativas a temáticas pré-estabelecidas, conhecimento sobre personagens e enredo, assim como, entrevistas.



4ª ARTE

Literatura

Por meio de aulas expositivas e propostas dinâmicas, os alunos irão apropriar-se dos conceitos e processos necessários para a criação do blog da turma. Através do desenvolvimento da criatividade e da capacidade de improvisação, eles irão explorar diferentes gêneros textuais e contextualizá-los no blog, com fotos, vídeos e textos.

Nesse projeto será utilizada a ferramenta digital como porta de acesso ao mundo, agregando maior autonomia, conhecimento e aquisição de diversas habilidades.



5ª ARTE

PINTURA

Os alunos irão desenvolver a identidade visual de um canal no Youtube e capa para CD, utilizando softwares e ferramentas digitais de design. Ainda, trabalharão conceitos de cores, formas, luz, sombras, desenhos à mão ou digitais, utilizando diversos materiais artísticos.

O trabalho de criação será desenvolvido tendo como referência os movimentos artísticos e suas mudanças temporais e culturais, que serão aplicados nas identidades visuais criadas.



6ª ARTE

Arquitetura

O trabalho será desenvolvido utilizando ferramentas específicas da área da arquitetura. Além de poderem contar com o uso do drone, que possibilitará a percepção e visão aérea do local onde estão.

Também serão trabalhados conceitos de cores, formas, tamanhos, estruturas, materiais diversos e o contexto atual e histórico da arquitetura.

Ao desenvolver o projeto, os alunos aprenderão a manusear ferramentas, trabalhar com softwares de arquitetura, criar plantas baixas, projetar e construir maquetes.



7ª ARTE

ESCULTURA

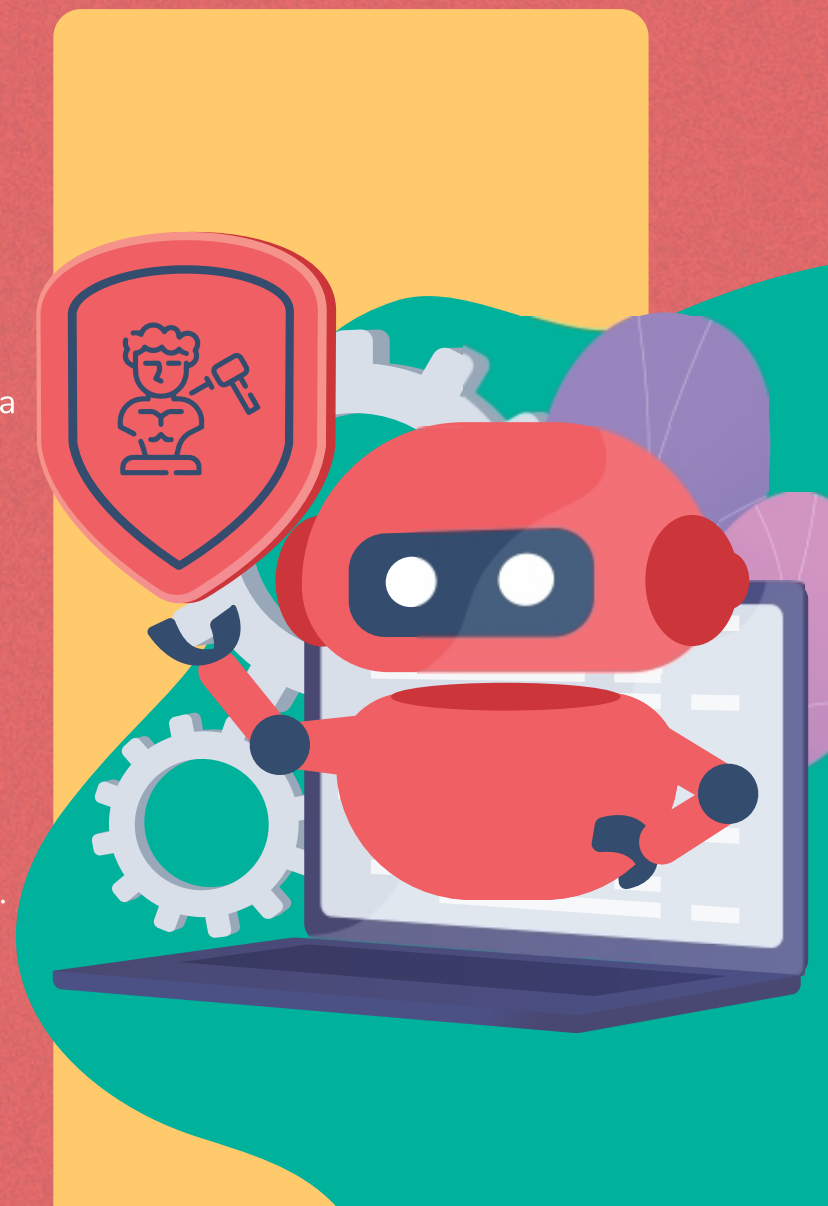
(Escultura Artística e Robótica)

Através da utilização de softwares de modelagem, os alunos irão criar uma peça e imprimi-la em 3D para que seja utilizada na montagem e produção do projeto de robótica. Além disso, ao longo do desenvolvimento do projeto de escultura, os alunos irão interagir com a arte, conhecendo movimentos artísticos para a construção de esculturas.

O projeto será desenvolvido, utilizando ferramentas de modelagem e matérias-primas, ampliando a capacidade motora e a percepção de profundidade, para que através da experimentação, possam interagir com a arte e aplicar essas habilidades na construção do robô.

A robótica é desenvolvida a partir da percepção e resolução de problemas que serão observados na escola e no entorno, relativos à acessibilidade e sustentabilidade, utilizando LEGO e Arduino, através da aplicação prática de programação e lógica na produção do robô.

Os alunos irão desenvolver habilidades e técnicas para a resolução de problemas, criando soluções para melhorar o mundo em que vivem, percebendo-se, assim, autores da própria história, além de melhorar habilidades sociais e de trabalho em equipe, contribuindo para a construção coletiva de um objetivo em comum.



5 encontros/ semana

Cada maker tem capacidade de atendimento a 63 encontros de 3h.

Os alunos podem matricular-se para todas ou para o nível que os atinja, como exemplo: as aulas básicas de determinadas oficinas não são recomendadas para alunos de 16 anos, por tratarem de competências que já possuem.



CADA SALA COMPORTA

25 alunos

189 HORAS

de atividades diferenciadas

Com formato de encontros semanais, são 7 meses de atividades pré-estabelecidas, com a possibilidade de abrir turmas extras de determinada oficina e módulo pelo qual haja mais procura.





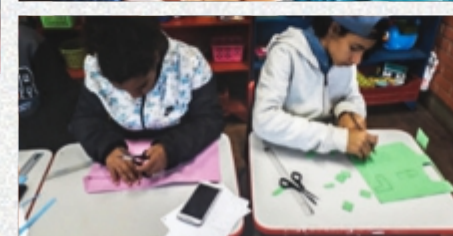
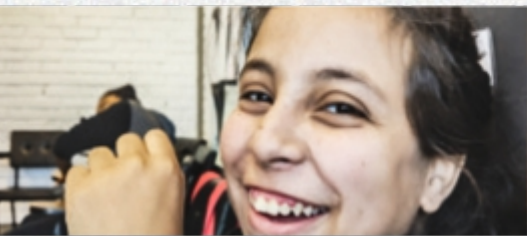
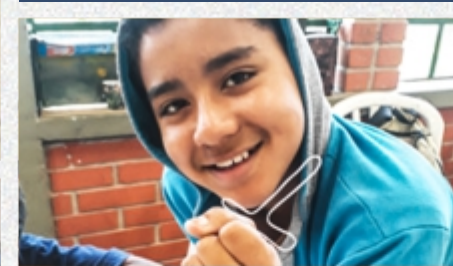
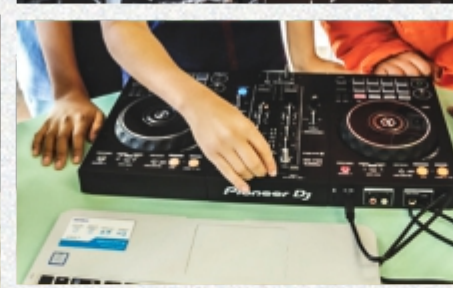
Studio

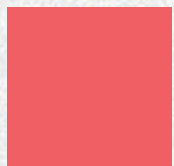


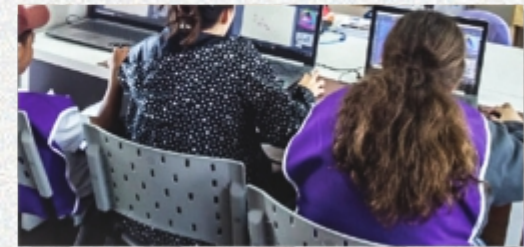
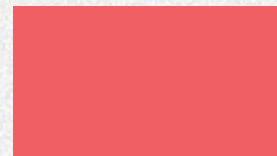
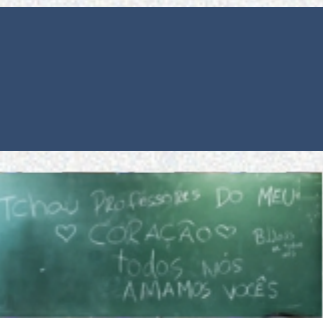
Lab



Container










FALE COM A

Gente

 agenciabesouro.com.br

 0800 799 9939 / +55 51 3237 4096

 facebook.com/agenciabesouro

 instagram.com/besourodasilva

 youtube.com/agenciabesouro

 relacionamento@agenciabesouro.com

BESOURO
**MAKER
SPACE**
AS 7 ARTES DIGITAIS – EDUCAÇÃO 4.0