

**Olá caro colega educador.**

Seja muito bem vindo, me chamo Ellen, sou professora e hoje quero compartilhar um pouco da essência inicial dessa atividade. Vem comigo?!

## **MISSÃO: FESTA ESPACIAL**

**SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM:** Lançando moda no espaço.

- ***Você já parou para imaginar como seria incrível poder, pelo menos uma vez, ir ao espaço? Pisar na lua e olhar nosso planeta de lá ou ver as nebulosas de pertinho?***

Atualmente, o acesso a viagens espaciais é limitado e demanda muito treinamento. No entanto, com nosso poder especial da imaginação podemos viajar para qualquer lugar sem limites e fazer isso de diferentes formas, como, por exemplo, ao lermos um livro, assistirmos a um filme, a uma série de TV ou apenas pensando em uma temática que gostaríamos de aprender. Nessa atividade, você e seus alunos são nossos convidados especiais e, juntos, vamos viajar na imaginação e conhecer o centro espacial de Anterix.

- ***Por enquanto, podemos não ter acesso tão fácil às viagens espaciais, mas podemos construir projetos que possam nos permitir um dia chegar lá, seja no mundo real ou na ficção, não é mesmo?***

Se observarmos ao redor ou vasculharmos nas nossas memórias, poderemos encontrar algo que um dia sonhamos em ter, fazer ou conseguir. Talvez algum filme, livro ou pessoa tenha nos inspirado para algo e feito com que nos permitíssemos sonhar e ter ideias consideradas malucas (para alguns)...

- ***Algum filme, série ou livro já fez você se imaginar com um superpoder, um objeto incrível, ou ainda fazendo parte de uma viagem espacial?***

Compartilhe suas lembranças...

Já imaginou se você pudesse viajar ao espaço, para participar da festa espacial mais incrível do século? O que você criaria para esse momento? Você pode criar um projeto autoral, reinventar algo que já viu ou já existe e ainda colocar um superpoder na sua criação.

Para ficar ainda mais fácil, você pode pensar em criar ao dentro de uma das categorias abaixo, que tal?

Roupas	Acessórios	Equipamentos	Veículos
Você pode criar uma roupa espacial para usar no dia da festa. Pode ser uma peça ou até mesmo um look inteiro, que tal?	Já imaginou criar um acessório incrível? Quem sabe este acessório possa te dar um super poder e te salvar de um possível ataque alienígena!	Em uma viagem ao espaço é importante estar bem equipado e preparado para qualquer situação, pois uma emergência sempre pode acontecer.	Para sair da Terra e chegar à Estação Espacial, precisamos de um meio de transporte. Você pode criar um veículo individual ou levar a turma toda na sua mega espaçonave.

Lembre-se, o poder da imaginação nos permite construir coisas incríveis que algum dia pareceram impossíveis. Precisamos deixar as ideias saírem do papel para que as inovações continuem a surgir.

**Quadro das ideias:**

Se quiser pode rascunhar aqui suas ideias...

Foi dentro desse contexto apresentado anteriormente que desenhamos essa atividade para os estudantes, para possibilitarmos o início de reflexões sobre como as

coisas foram criadas ao longo dos tempos e como podemos transformá-las. Em um processo de longo prazo, podemos abrir espaço para ampliar discussões sobre temas diversos, como o impacto históricos da evolução espacial; os desdobramentos sociais, culturais e científicos gerados por mudanças na forma de ver, usar e/ou criar as coisas; e o processo histórico da evolução humana propiciado por essas criações e reinvenções - seja no mundo real ou da ficção científica. Assim, esta atividade é um primeiro passo para esse longo processo que terá seu amadurecimento até o ensino médio.

Pensando nisso, ao analisar o material do aluno, você observará que há várias questões propostas. As perguntas apresentadas não necessitam de respostas imediatas pois estão ali com o objetivo de dar suporte para o processo criativo e ajudar os alunos a registrarem e construírem suas ideias enquanto refletem sobre o processo de criação de seus projetos. Por isso, não há respostas concretas e as questões propostas não precisam ser 100% respondidas pelos estudantes.

Um dos nossos principais objetivos é favorecer o processo criativo, a curiosidade e a experimentação, possibilitando um olhar sensível para o processo de aprendizagem. Você, como educador designer, é o elemento fundamental neste processo, auxiliando os estudantes na conexão da ideia com a criação, incentivando-os a conversarem com os colegas sobre seus projetos e a conhecerem os demais que estão sendo criados pela turma. Leve o tempo que achar necessário para o desenvolvimento desta atividade. Se observar que sua turma precisa de mais do que duas aulas para realizar o projeto, está tudo bem. Você também pode incentivar os alunos a documentarem todo o processo de criação e compartilharem o que desenvolveram com todos da escola. Isso pode acontecer por meio do uso de diversas formas, desde um mural de exposição até com o uso de alguma plataforma de rede social para compartilhar e promover os projetos desenvolvidos pela turma.

Ao criar o seu projeto para a Festa Espacial - Anterixfest - você também apoiará o processo criativo da turma, favorecendo a conexão da proposta com a experiência na

prática. Se durante o processo como educador designer você sentir dificuldade para criar seu projeto por meio das categorias apresentadas, é possível criar outras que se conectem com suas paixões/interesses.

***Já imaginou uma luva que nos permite apagar o quadro de forma simples, rápida e eficiente, mas que ao mesmo tempo possa ser uma peça versátil, com o poder de nos informar sobre a qualidade do ar dos lugares que vamos conhecer no centro espacial de Anterix? Se tivesse algo assim facilitaria muito o meu dia a dia na escola e ainda poderia ir com estilo na Anterixfest, não é mesmo? O que você gostaria de criar ou reinventar para ir nessa viagem?***

Note que as mesmas dificuldades que você enfrentar também podem surgir entre os estudantes, então aproveite ao máximo essa experiência de criação para aprimorar o seu planejamento.

Lembre-se, você pode se inspirar em filmes, séries, livros que gosta ou até mesmo em usar como apoio as inspirações que deixamos para os estudantes. Se faltar ideias, não se preocupe, deixamos algumas inspirações na **Caixa de ferramentas** que você pode consultar e usar sem moderação.

A temática é ampla e possibilita a você e aos estudantes criarem a partir de vários tipos de exploração, sejam elas materiais, virtuais, sensoriais ou textuais, podendo se inspirar no que já existe e partir para uma reinvenção, ou soltar a imaginação em um projeto autoral.

Não existe um produto ideal e o mais importante é se permitir imaginar, explorar e criar. Muitas vezes uma ideia que parece maluca e impossível é o que vai impulsionar as mudanças que mais precisamos em nossa sociedade. Então não deixe nenhuma ideia morrer sem antes ser tentada ou imaginada!

**Lembre-se**, a ideia desta aula é proporcionar um espaço agradável de expressão pessoal como um estúdio ou clube de criações. Para isso dar certo é importante exercitar o olhar sensível e a escuta ativa para ajudar os estudantes a encontrarem seus caminhos, enquanto nós oportunizamos e acompanhamos esse processo.

## CONEXÕES

Que possibilidades de conexões com outras áreas do conhecimento essa atividade possibilita?

### Possibilidades de conexões

#### Com as Diretrizes:

Veja algumas ideias de componentes curriculares que podemos conectar com esta atividade para mergulhar nos objetos do conhecimento:

#### História:

- Exploração espacial e seus impactos;
- O desenvolvimento social e tecnológico.

#### Geografia:

- Mapeamento e sistemas de localização;
- Globalização;
- Consumo x Necessidade.

#### Filosofia:

- Civilização Científica e tecnologia em diferentes contextos;
- Ética e ciências.

#### Artes:

- Processos de Criação;
- Linguagem artística;
- O ser humano como produtor de arte.

#### Língua Portuguesa:

- Produção e análise de textos em gêneros próprios para a apreciação, especialmente para circulação na cultura digital.

#### Matemática:

Com o foco no formato e dimensões:

- Dimensões e análises;
- Porcentagem e proporção;
- Escalas e Razão;

#### Ciências:

- Ciência dos movimentos; Meio ambiente; Astronomia básica;
- Inteligência Artificial e suas tecnologias;
- O desenvolvimento científico ao longo da história da civilização.

*Quando você, professor, define uma temática específica para criar a rede social, é possível ancorar essa temática em suas aulas !*

**Quais outras conexões fazem sentido para você?**

## AVALIAÇÃO

Sugerimos observar a seção sobre avaliação da página de Dicas e Truques ([gg.gg/dicasetruques](http://gg.gg/dicasetruques)). Ali há muito conteúdo sobre a avaliação de atividades de Aprendizagem Criativa de modo geral que você pode adaptar para esta atividade.

Levantamos alguns pontos que consideramos interessantes para serem avaliados:

O que avaliar?	De que maneira?	Quando?
Participação da turma na realização da atividade	Observar e identificar se os alunos estão realizando / realizaram a proposta, mesmo que não finalizem o projeto na aula. Observar como foi a participação da turma de maneira geral.	Durante e ao final da situação de aprendizagem
Reflexões sobre a sociedade em que vivem e os desafios que enfrentam	Observar e analisar criações das redes sociais e as contribuições durante o compartilhamento.	Durante e ao final da atividade.
Percepções relacionadas à proposta de criação	Observar as descobertas compartilhadas pelos estudantes a respeito da exploração do tema e como isso influencia a forma como percebem os acontecimentos a sua volta e comunicam suas ideias.	Durante toda aula.
Autoavaliação	Observe alguns aspectos durante o compartilhamento e / ou convide os alunos a registrarem suas reflexões sobre seu processo de criação, quais foram as dificuldades, quais foram as descobertas, pontos para melhoria e que pontes enxergam entre o que aprenderam nessa aula e as demais áreas do conhecimento e a vida.	Durante o momento de compartilhamento e após a realização da atividade.

Se atribuir nota for obrigatório, sugerimos que você utilize os mesmos critérios de avaliação, mas que estabeleça uma pontuação para cada um deles. Por exemplo: engajamento na construção do projeto (5,0 pontos); colaboração com os colegas (2,0 pontos); participação em práticas coletivas (2,0 pontos); documentação (1,0 ponto, entre outros.