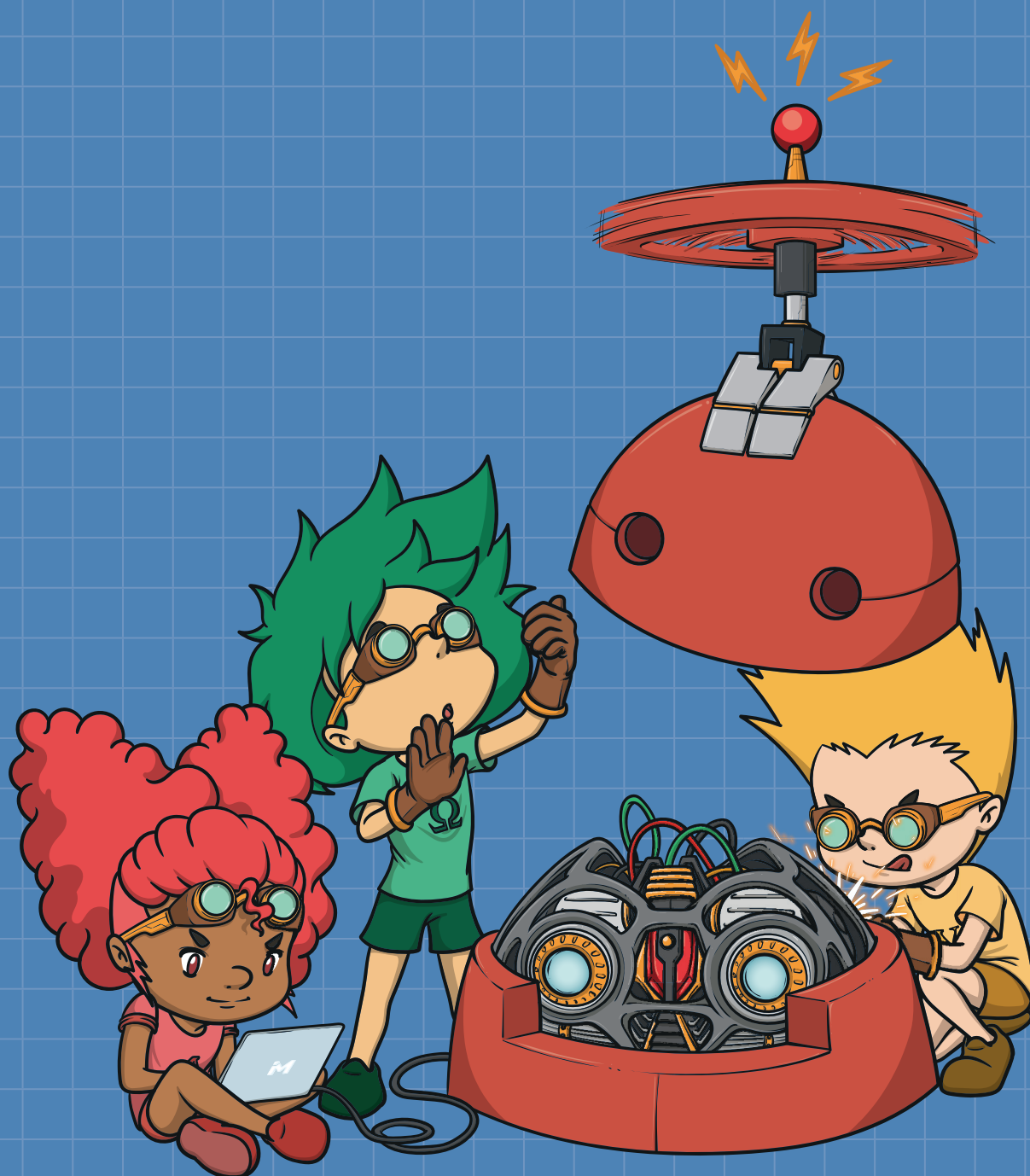


PROGRAMA DE INOVAÇÃO

METAMAKER NA ESCOLA



O nosso **desafio** é **inspirar a nova geração de inventores!**



Fazer para aprender.
Aprender para transformar.



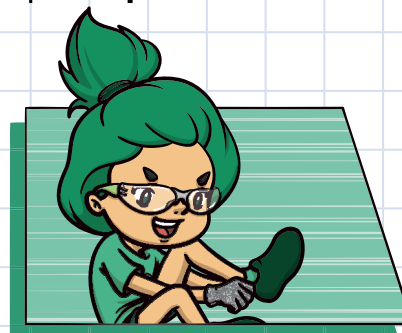
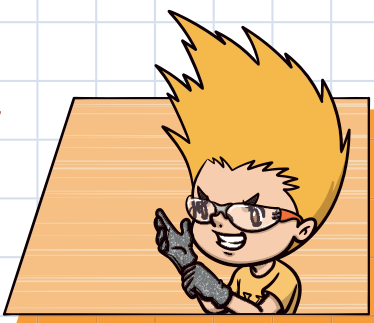
Os futuros líderes, cientistas, empreendedores e artistas estão surgindo dentro da sua escola.

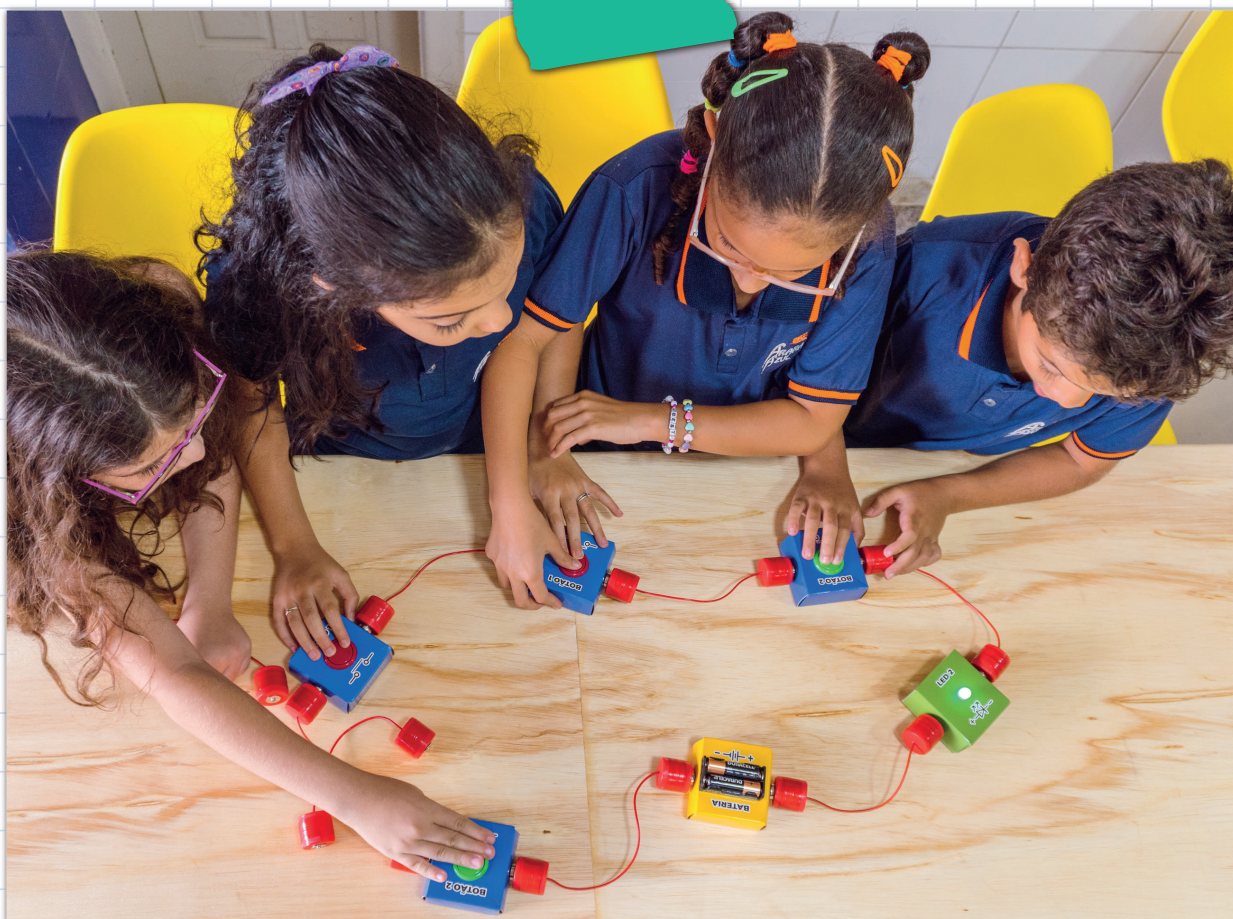
O PROGRAMA

O **mundo** moderno **exige**, cada vez mais, **habilidades** para lidar com os **desafios** atuais e futuros. Desse modo, é **essencial** formar alunos **criativos** e **inovadores**, capazes de **acompanhar** e **atender** às **demandas** da sociedade. Visando uma **solução completa** para essas **transformações**, surge o **Programa Metamaker na Escola**. Nosso programa contempla **aulas**, **oficinas** e **materiais autorais** centrados no **fazer**, promovendo uma **aprendizagem** significativa.



Como **inspiração**, transformamos a **cultura** da sala de aula em um **laboratório de inovação**, em que os alunos não apenas **aprendem fazendo**, mas também **desenvolvem** uma verdadeira **paixão** pelo **aprendizado**.





Oferecemos uma **solução personalizada**, que pode ser **integrada** à **grade horária** regular ou ao **contraturno**, com um **plano pedagógico** adaptado às **necessidades** específicas de cada instituição e alinhado ao projeto político pedagógico da escola.

Ao **integrar** a **cultura de inovação** com **habilidades** socioemocionais e tecnológicas, o nosso **programa** de atividades **contribui** para a **transformação** da escola num ambiente **dinâmico** e **inesquecível**, preparando os alunos para os **desafios** do amanhã.



ABORDAGEM PEDAGÓGICA

A **abordagem maker** em sala de aula é uma **metodologia educacional** centrada no **aprendizado prático** e na **experimentação**, incentivando os alunos a serem **criadores** e **solucionadores** de problemas. Ela promove o **desenvolvimento** de habilidades como **criatividade**, **pensamento crítico**, **colaboração** e **alfabetização tecnológica**.

As **rotinas** de pensamento *maker* que estruturam nossa **abordagem pedagógica** tornam as aulas da Metamaker **inesquecíveis!**



Olhar de perto

Compreender a proposta da **atividade**, suas **restrições** criativas e materiais disponíveis.

Desenvolver habilidades

Aprender e aperfeiçoar o **manuseio** das ferramentas e técnicas.

Mão na massa

Experimentar, de forma **criativa**, diferentes **materiais** e **ferramentas** na **construção** do projeto.

Encontrar oportunidades

Identificar potenciais **melhorias** no **design** e no **processo criativo**, visando gerar um **novo resultado** para a **invenção**.



O **aprendizado** ganha vida no **processo**, onde **caminhos** como **eletrônica**, **robótica**, **marcenaria** e **cerâmica** são **meios**, não fins, para **construir conhecimento** e **cultivar a inovação**.

TRILHAS DE APRENDIZAGEM

As **trilhas de aprendizagem** do programa - **eletrônica, robótica, marcenaria, cerâmica e acessibilidade** - são projetadas para **desenvolver** habilidades **práticas e criativas**. Cada módulo não só **enriquece o conhecimento** técnico dos alunos, mas também promove **habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais**.

Eletrônica e Robótica

Utilizando materiais **lúdicos e divertidos**, os alunos **compreendem** as **complexidades** do mundo da **eletricidade**, montando **circuitos diferentes**, criando **invenções elétricas** e programando robôs.



Marcenaria

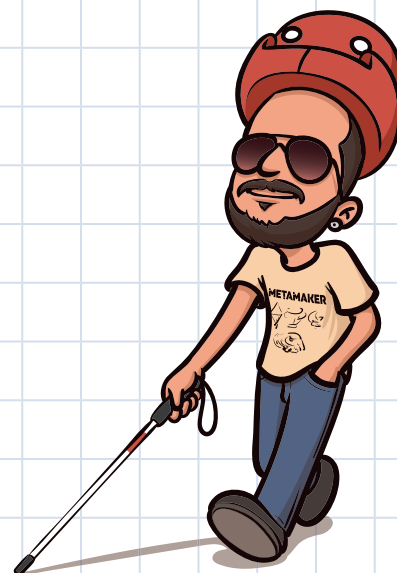
Nesta trilha, as crianças têm o **primeiro contato** com as **ferramentas da marcenaria**. O principal **objetivo** deste módulo é **explorar e ampliar o conhecimento** por meio da **imaginação**, da **produção** e da **personalização** da peça. Quando a criança **interage** com os materiais e ferramentas de marcenaria, ela **amplifica a sensibilidade**, a **criatividade** e desenvolve habilidades **motoras e cognitivas**.





Cerâmica

O **contato** com a **argila** permite às crianças o **desenvolvimento** de habilidades **sensoriais** e **motoras**, além da **exploração** de **formas**, **volumes** e **texturas** para a **construção** de **peças** de cerâmica.



Acessibilidade

Desenvolvemos e **adaptamos** atividades que trazem um importante e significativo **contexto** de **acessibilidade** e **inclusão** para os alunos. O **contato** com **outras formas** de **olhar** e de **interagir** com o **mundo** apresenta aos alunos o **potencial** que o aprendizado **mão na massa** tem de **impactar** e **transformar** as **vidas** das pessoas com deficiência.

MATERIAIS ADAPTADOS PARA CRIANÇAS

Utilizamos materiais e **kits autorais**, desenvolvidos pela nossa equipe **especificamente** para **crianças**, além de realizar uma rigorosa **curadoria** de **ferramentas e materiais** de vários países, **adequados** para o uso infantil.

META-CIRCUITOS



Kit Básico



Expansão

Kit Básico

2 Baterias
1 LED verde
1 LED vermelho
1 Buzzer

1 Chave deslizante
2 Botões
5 Cabos duplos
2 Cabos triplos

4 Pilhas AA
Manual de Experiências
8 Cartões de Narrativas

Expansão

1 Motor DC
1 Resistor
1 Transistor NPN

1 Cabo duplo
1 Hélice vermelha
Manual de Expansão

MONTAGEM DO ESPAÇO MAKER PARA A ESCOLA

Elaboramos o projeto e adequamos os espaços disponíveis para a correta implementação do Programa de Inovação, atendendo às necessidades e peculiaridades de cada instituição.

MARCENARIA



EPI

Óculos de proteção infantil
modelo leopardo
Óculos de proteção visão ampla
(para crianças que usam óculos)
Luvas anticorte

Ferramentas autorais

- Bloco de lixa
- Arco de serra
- Martelo
- Suporte de pregos
- Furadeira
- Arco de serra
- Torno de madeira

DADOS QUE TRANSFORMAM!

DATA-DRIVEN!

A coleta de dados de forma estratégica pela Metamaker é essencial para impulsionar o Programa de Inovação, permitindo-nos alcançar resultados verdadeiramente transformadores para as famílias e escolas. Ao analisar cada dado com cuidado, conseguimos identificar os elementos que realmente fazem a diferença na experiência de aprendizado, ajustando e aprimorando continuamente nossas práticas pedagógicas.

COMO FUNCIONA NOSSA ABORDAGEM:

1. COLETA DE DADOS

Relatório diário das aulas



Coletas periódicas com clientes

NPS



2. COMPILAÇÃO E TRATAMENTO

1			
2			
3			
4			
5			
6			

3. ANÁLISE E APRESENTAÇÃO



Isso nos permite personalizar as atividades de forma ainda mais eficaz, adaptando o programa às necessidades únicas de cada escola. Ao integrar dados em nosso processo, estamos construindo uma ponte entre o presente e o futuro, criando experiências educativas que deixam um impacto duradouro em toda a comunidade escolar, preparando os alunos para enfrentar e superar os desafios que virão.

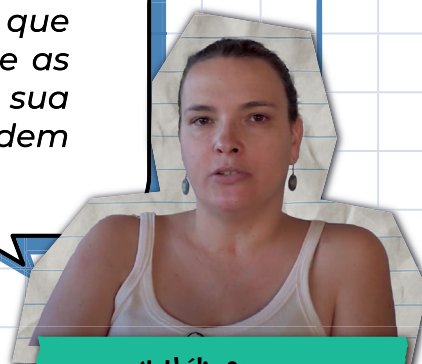
POR QUE ADOTAR O PROGRAMA DE INOVAÇÃO METAMAKER NA SUA ESCOLA?



Letícia Araújo
Diretora - Escola da Árvore

“A **Metamaker** tem uma **proposta** muito **consciente**, muito **cuidadosa**. (...) foi crescendo **junto** da Escola da Árvore, e a gente foi **dialogando** e **construindo** uma história de **parceria** muito interessante.”

“A gente percebe que o que eles trazem no **programa** de inovação **dialoga** muito com o que a gente **acredita**, de uma **educação** em que as **crianças** possam ser **autoras**, têm a sua **criatividade** garantida, que elas podem realmente **fazer** e **pensar** por elas mesmas.”



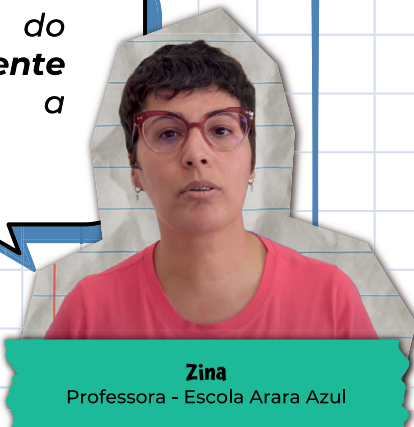
Nathália Campos
Vice-diretora - Escola da Árvore

“Esse viés **prático** de colocar mesmo na **mão** das **crianças**, uma lixa, uma madeira, um circuito, faz com que elas consigam **concretizar** algo que para essa faixa etária não pode ser **abstrato**. (...) Casam muito bem porque partem do **respeito** à **infância** e do respeito da **individualidade** de cada criança.”



Mariana Létti
Diretora - Escola Céu de Brasília

“Meus alunos **amam** todas as **atividades** do Metamaker. Eu vejo que é **extremamente positivo**, incita muito a **curiosidade**, a **experimentação**.”



“**Metamaker** na nossa escola significa **avanço**, **progressão**, **evolução** nas **habilidades**, no **desenvolvimento** integral das crianças.”



“A gente **percebe** exatamente o **engajamento** dos nossos **alunos**, a **permanência** dos nossos alunos dentro da nossa escola por não querer perder o **programa**.”



RESULTADOS: IMPACTO NAS FAMÍLIAS E ESCOLAS

Ao adotar o **Programa Metamaker**, você não apenas melhora a **experiência educacional** dentro da escola, mas também **impacta** positivamente as **famílias** e a **comunidade escolar** como um todo. O resultado é um **ambiente** educacional mais **envolvente** e **transformador** para **todos** os envolvidos.

*“O **trabalho** de vocês tem uma **influência** muito **positiva** na **educação** delas. Estou vendo duas **minicientistas** crescerem pertinho de mim.”*



*“**Cecília** (7 anos) fez uma lista do que quer **ganhar de Natal**: máquina de cortar madeira, solda, bateria, led, fios, máquina 3D...”*

*“Ontem, voltando da escola, ainda dentro do carro, **Elisa** (4 anos), me diz assim: ‘**mamãe, sabe, o Rodrigo me ensinou que os ‘elétronis’ são muito pequenos, menores que um carrapato.**’ Achei tão fofo!!!”*



personalkarinamarra 42 sem • ❤️ 🌐

Se tem Aula mais divertida...desconheço!!!! ❤️ parabéns Tios do Meta

Responder Ocultar



marcia_beraldolima 50 sem • ❤️ 🌐

Parabéns tio Fernando e tia Carla!!! Por aqui, no dia que tem aula de meta maker, tem muitas novidades pra compartilhar em casa e acredite, ao menos João Gabriel do 1 ano B, Arara Azul, ap descrever sobre a aula de meta maker, quando usou cola de madeira pela primeiras vez, ele chegou emocionado!!! Obrigada por fazer tanta diferença no ensino do meu João ❤️

Responder Ocultar Ver tradução



gislainnemesdes 79 sem • ❤️ 🌐

Minha Mariana amou, chegou contando todas as novidades, inclusive falando do professor que é cego e consegue dar aula. Ela ficou maravilhada com tudo 🙌

Responder Ocultar Ver tradução



mariamanhatys 79 sem • ❤️ 🌐

Que trabalho incrível de vocês , meu filho tá pirando nas aulas , fala que é o melhor momento do dia 🙌🙌 obrigada por isso

Responder Ocultar Ver tradução



escoladavore 51 sem • ❤️ 🌐

Trabalho incrível o de vcs! Nossa parceria traz muitas aprendizagens e alegria para a escola.

Responder Ocultar Ver tradução



Ao escolher o programa de inovação Metamaker, você estará se unindo a um time multidisciplinar e experiente.

Imagine ter à **disposição** um **grupo de especialistas** que inclui **engenheiros visionários**, **arquitetos** e **cientistas criativos**, **cineastas inspiradores**, **pedagogos inovadores**, **psicólogos atentos** e **designers** de produtos e experiências **dedicados**. Juntos, combinamos **conhecimento** e **paixão** para **criar** novas formas de **aprender** e **ensinar**.

Com nosso **apoio**, você contará com uma **equipe dedicada** a **fomentar** a **criatividade** e a **paixão** pelo **aprender fazendo**, contemplando em seu currículo **atividades dinâmicas** em **robótica**, **marcenaria**, **cerâmica** e **acessibilidade**. Ao **integrar** nossa **expertise** com a sua **proposta educacional**, vamos **construir juntos** a **cultura de inovação** que **transformará** sua escola em um espaço **inesquecível** e **inspirador**.

**Entre em contato conosco.
Juntos, vamos construir um
projeto de inovação
adaptado para a sua escola!**

 **(61) 99204-2962**

 contato@metamaker.com.br

 metamaker.com.br

 @meta_maker

METAMAKER

©2024 Metamaker Educação LTDA

CNPJ: 42.372.452/0001-44

www.metamaker.com.br

SIA Quadra 4C - Edifício SIA Center I - Salas 104 a 106

Guará, Brasília - DF

71.200-045

Todos os direitos reservados.