



IDEIAS QUE PODEM VIRAR PROJETOS NA ESCOLA

Inspirações para despertar a
curiosidade e a autoria dos estudantes

LITTLE
maker



SIGNIFICA
PLATAFORMA



OLÁ, SOMOS A LITTLE MAKER!

A **Little Maker** desenvolve uma metodologia educacional voltada à criação de projetos autorais significativos na escola.

Nossa proposta integra tecnologia, investigação e repertório de técnicas para que os estudantes possam explorar ideias, testar soluções e construir projetos com sentido.

Com o apoio de **formação docente, assessoria contínua** e da **plataforma Significa®**, ajudamos escolas a transformar processos de criação em evidências concretas de aprendizagem.

Este material foi criado para inspirar novas possibilidades de projetos e ampliar o repertório de professores e gestores, **incentivando práticas em que os estudantes investigam, fazem escolhas e desenvolvem projetos a partir de suas próprias ideias.**



IMAGINE CONSTRUA REFLITA TESTE IMAGINE CONSTRUA

Projetos na escola muitas vezes começam com uma **pergunta simples**. Uma curiosidade, um incômodo ou uma observação do cotidiano pode se transformar em investigação, criação e descoberta.

IMAGINE CONSTRUA REFLITA TESTE IMAGINE

Este e-book reúne algumas provocações que podem inspirar **projetos autorais** em diferentes contextos escolares. Não são atividades prontas nem roteiros fechados. São apenas pontos de partida para que alunos e professores **explorem ideias, façam perguntas e construam caminhos próprios**.

Essas experiências também dialogam com **competências previstas na BNCC**, como pensamento crítico, criatividade, colaboração, investigação e responsabilidade com o mundo ao redor.



As ideias deste material estão organizadas por competências da BNCC. O símbolo indica essa conexão, e o nome da competência aparece ao lado do título de cada seção.

VAMOS LÁ





20 IDEIAS QUE PODEM VIRAR PROJETOS



PENSAMENTO CRÍTICO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

01

O QUE PODERIA MELHORAR EM ALGUM ESPAÇO DA ESCOLA?

Pode ser o pátio, a biblioteca, a sala de aula ou um espaço pouco utilizado.

02

DE QUE MANEIRAS A ESCOLA PODERIA SE TORNAR MAIS SUSTENTÁVEL?

Investigar formas de reduzir desperdício ou reaproveitar materiais.

03

COMO PODERÍAMOS AJUDAR NOVOS ALUNOS A SE SENTIREM MAIS ACOLHIDOS?

04

QUE SOLUÇÕES PODERIAM MELHORAR A COMUNICAÇÃO DENTRO DA ESCOLA?



EMPATIA E RESPONSABILIDADE SOCIAL

05

QUE TIPO DE SOLUÇÃO PODERIA AJUDAR PESSOAS DA COMUNIDADE EM UM PROBLEMA COTIDIANO?

06

O QUE PODERIA TORNAR NOSSO BAIRRO UM LUGAR MELHOR PARA VIVER?

07

COMO PODERÍAMOS CRIAR ALGO QUE AJUDE PESSOAS IDOSAS NO DIA A DIA?

08

O QUE TORNARIA OS ESPAÇOS PÚBLICOS MAIS AGRADÁVEIS OU ACESSÍVEIS?





CONSCIÊNCIA AMBIENTAL

09

QUE NOVOS USOS PODERÍAMOS DAR A MATERIAIS QUE SERIAM DESCARTADOS?

10

QUE ATITUDES PODERIAM REDUZIR O IMPACTO AMBIENTAL DENTRO DA ESCOLA?

11

O QUE PODERIA SER CRIADO A PARTIR DE RESÍDUOS QUE NORMALMENTE IRIAM PARA O LIXO?

12

COMO PODERÍAMOS INCENTIVAR ATITUDES MAIS SUSTENTÁVEIS ENTRE OS ALUNOS?



INVESTIGAÇÃO E PENSAMENTO CIENTÍFICO

13

DE QUE FORMA PODERÍAMOS REPRESENTAR UM FENÔMENO NATURAL ATRAVÉS DE UMA CONSTRUÇÃO?

14

COMO REPRESENTAR ALGO INVISÍVEL, COMO O VENTO OU O SOM?

15

QUE CONSTRUÇÃO PODERIA RESOLVER UM DESAFIO FÍSICO OU MECÂNICO?

16

O QUE ACONTECE QUANDO TESTAMOS DIFERENTES SOLUÇÕES PARA O MESMO PROBLEMA?





CRIATIVIDADE E PROTAGONISMO NA APRENDIZAGEM

17

COMO PODERÍAMOS CRIAR UM OBJETO QUE FACILITE ALGUMA TAREFA DO DIA A DIA?

18

COMO TRANSFORMAR UMA IDEIA EM ALGO QUE REALMENTE FUNCIONE?

19

O QUE ACONTECE QUANDO COMBINAMOS MATERIAIS DIFERENTES EM UMA MESMA CRIAÇÃO?

20

QUE PROBLEMAS DO FUTURO PODERÍAMOS COMEÇAR A RESOLVER HOJE?

UM CONVITE À CURIOSIDADE

Projetos nascem de perguntas.

Quando os alunos têm espaço para investigar, experimentar e construir soluções próprias, os projetos se tornam **experiências autorais de aprendizagem**.

Ao longo do percurso, surgem ideias, tentativas, ajustes e descobertas que enriquecem o caminho de aprendizagem e ajudam os estudantes a **construir soluções cada vez mais consistentes**.

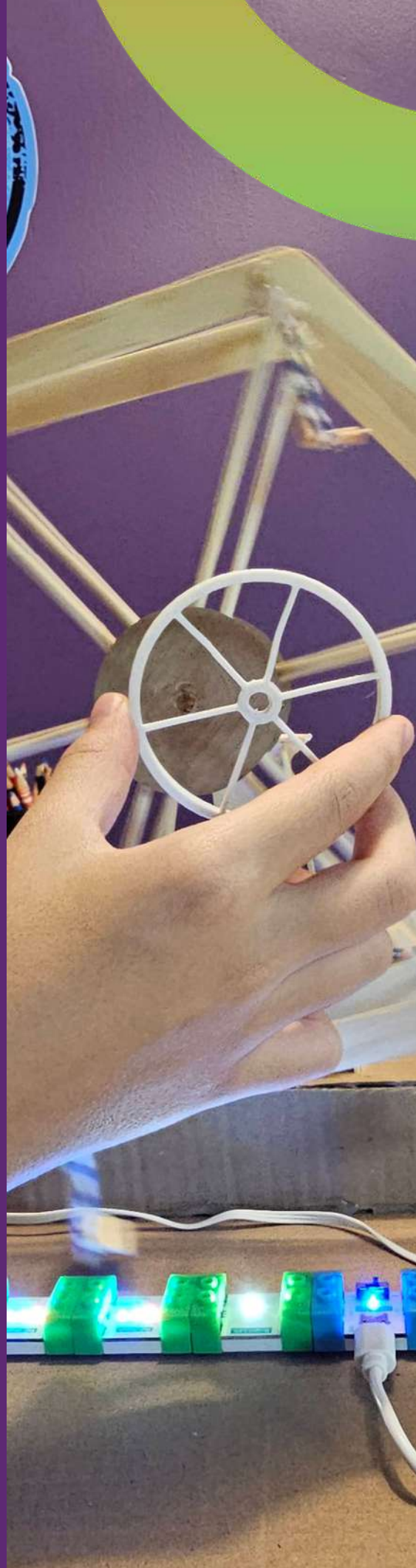
É nesse movimento que o conhecimento ganha significado e se transforma em experiência.

A Little Maker acredita que **projetos autorais** podem se tornar uma experiência estruturada, significativa e evolutiva dentro da escola. Nossa abordagem transforma a aprendizagem ao estimular a criatividade, a experimentação e a resolução de problemas de forma **ativa e envolvente**.

Por meio dos **Micromundos**, trilhas temáticas baseadas na Aprendizagem Criativa, os estudantes são convidados a explorar memórias afetivas, expressar ideias e construir sentido em cada criação.

Esse percurso incentiva o **vínculo com o conteúdo**, o desenvolvimento da autonomia e a **valorização do erro** como parte essencial do processo de aprendizagem.

Assim, ajudamos escolas a **eleva o nível dos projetos maker**, oferecendo uma metodologia que combina repertório de técnicas, uso intencional da tecnologia e acompanhamento pedagógico contínuo.





OBRIGADO POR CHEGAR ATÉ AQUI!

Acreditamos que escolas podem criar ambientes onde ideias se tornam projetos e onde cada estudante encontra espaço para imaginar, testar e aprender.

Se você deseja conhecer caminhos para **eleva**r o nível **dos projetos maker na sua escola**, será um prazer apresentar como a Little Maker apoia gestores e professores nesse processo.

Conheça a Little Maker

www.littlemaker.com.br



Nosso time comercial está a um clique no WhatsApp!

QUER VER COMO TUDO ISSO ACONTECE NA PRÁTICA?

Neste material você conheceu ideias que podem inspirar projetos autorais na escola.

Mas como essas experiências ganham forma dentro de uma aula?

Preparamos um vídeo curto que mostra como funcionam as aulas maker da Little Maker, como os projetos nascem e como os estudantes desenvolvem suas criações ao longo do processo.

Assista ao vídeo e conheça nossa metodologia na prática.

ASSISTA AO VÍDEO!



LITTLE
maker



SIGNIFICA
PLATAFORMA