E.E.E.F. Visconde do Rio Branco

Localização: ROD RS 030 KM 59 4627, 4627 - Santo Antônio da Patrulha

Professor(a) Representante: Erineia De Souza Terra

Telefone da Escola: (51) 99820-5216

Instagram: escolaviscondedoriobrancors

- Conhecendo a escola
- Mão na Massa
  - Modelo de Relato de Atividade
  - Atividade de exemplo — Chaveiros 3D personalizados
- Laboratório Maker
  - Makers
  - Histórico
  - Estrutura do laboratório
- Drive

Conhecendo a escola

Apresente aqui a sua escola. As orientações em itálico são apenas um guia — substitua-as pelo conteúdo da sua instituição. Fotos são bem-vindas.

Identificação rápida

Dados objetivos da escola: turnos de funcionamento, modalidade e anos atendidos, número aproximado de estudantes e de turmas.

Histórico

Conte a trajetória da escola: ano de fundação, origem do nome, principais marcos e mudanças ao longo do tempo. Se possível, registre como a cultura maker e as tecnologias entraram na escola e quem impulsionou isso.

Comunidade

Descreva a comunidade atendida: o bairro/localidade e suas características, o perfil das famílias, o número aproximado de estudantes e os anos/faixas etárias atendidos, além dos principais desafios e potencialidades do território. Cite parcerias locais, se houver.

Missão e projeto pedagógico

Em poucas linhas, os valores e a visão educacional da escola (com base no PPP): como a escola entende o ensino e o que prioriza.

O espaço maker na escola

Uma introdução curta: como o laboratório e a cultura maker se inserem no dia a dia da escola, quais anos participam e qual a intenção pedagógica. Os detalhes ficam nos capítulos seguintes.

Mão na Massa

Relatos rápidos das atividades do dia a dia do laboratório: de onde veio a inspiração, como foi adaptada e como a turma reagiu. Registre cada atividade como uma página usando o modelo, para inspirar quem quiser reproduzir. Recursos educacionais mais completos ficam no capítulo Projetos.

Mão na Massa

Modelo de Relato de Atividade

Relato leve do dia a dia do laboratório — para registrar rapidamente uma atividade e ajudar quem quiser reproduzi-la. As orientações em itálico são um guia; substitua-as pelo seu conteúdo.

Turma(s)/ano(s)

Ex.: Ensino Fundamental – Anos Finais.

Duração

Ex.: 2 aulas.

Inspiração da atividade

De onde surgiu a ideia? Um vídeo ou site, uma demanda da turma, uma atividade de outra escola da rede... Não esqueça de colocar o link, se houver.

Objetivo

Qual a intencionalidade pedagógica da atividade? Dialoga com qual conteúdo da BNCC?

Como foi a adaptação

O que você ajustou para a realidade da sua turma e do seu laboratório?

Recursos utilizados

Materiais, equipamentos, softwares e tempo aproximado.

Como a turma reagiu

O que foi fácil de executar/assimilar/explicar e o que foi desafiador? Como foi a aceitação e engajamento da turma?

Fotos e evidências

Registros da atividade ou link do Drive (respeitando a autorização de uso de imagem).

Observações e dicas para reproduzir

Como foi a avaliação da atividade? Quais cuidados, variações e sugestões para quem for fazer a mesma atividade.

Mão na Massa

Atividade de exemplo — Chaveiros 3D personalizados

Exemplo ilustrativo de como preencher um relato — adapte ou substitua pelo relato real da sua atividade.

Turma(s)/ano(s)

Ensino Fundamental – Anos Finais

Duração

2 aulas

Inspiração da atividade

A ideia surgiu de um vídeo sobre modelagem no Tinkercad e de um pedido recorrente da turma: "fazer algo com o nosso nome". Aproveitamos para introduzir a impressão 3D.

O link inspirador foi https://www.tinkercad.com/projects/Creating-Meaningful-QUICK-3D-Printed-Keychains

Objetivo

Desenvolver noções de modelagem e impressão 3D como ferramentas de criação e autoria digital, estimulando o pensamento computacional e a resolução de problemas ao planejar, representar no espaço e produzir um chaveiro personalizado com a inicial do nome. Dialoga com a Competência Geral 5 da BNCC (Cultura Digital) e com conteúdos de Geometria (representação e visualização de figuras no espaço).

Como foi a adaptação

Reduzimos o projeto para caber em duas aulas de 50 minutos e usamos o Tinkercad por ser online e gratuito, sem instalação. Cada estudante criou um chaveiro com a inicial do nome.

Recursos utilizados

Notebooks do laboratório, Tinkercad (navegador), 1 impressora 3D e filamento PLA. Tempo: 2 aulas para modelagem + tempo de impressão fora da aula.

Como a turma reagiu

Engajamento alto — todos quiseram levar o próprio chaveiro. O maior desafio foi o tempo de impressão: organizamos uma fila e imprimimos ao longo da semana.

Fotos e evidências

[Inserir fotos dos chaveiros e da turma modelando] · Link do Drive com os arquivos .stl: [inserir]

Observações e dicas para reproduzir

Imprima um exemplo antes para mostrar o resultado. Combine as cores do filamento com antecedência. Com poucas impressoras, planeje a fila de impressão desde a primeira aula.

Laboratório Maker

Apresenta o laboratório maker da escola: as pessoas que o constroem, sua história e sua estrutura física.

Makers

Apresente as pessoas do laboratório — estudantes, monitores e professores. Para cada participante, use uma linha com foto/avatar, nome e, se houver, o link do Currículo Lattes ou portfólio. Duplique o modelo abaixo conforme o número de pessoas.

[Foto/avatar] · Nome do participante · Currículo Lattes ou portfólio (link)

[Foto/avatar] · Nome do participante · Currículo Lattes ou portfólio (link)

[Foto/avatar] · Nome do participante · Currículo Lattes ou portfólio (link)

Histórico

Como a cultura maker começou na escola: origem do movimento, primeiros projetos e iniciativas ligadas a tecnologia, ciências e "mão na massa". Registre também quem impulsionou o laboratório.

Estrutura do laboratório

Descreva o ambiente, os equipamentos e os recursos disponíveis (impressora 3D, notebooks, ferramentas, materiais de consumo...) e como o espaço é organizado. Fotos do laboratório são bem-vindas.

Drive

https://drive.google.com/drive/folders/1E2NlFCzc0QMBBVggha2S2zOTGcZtMnYx