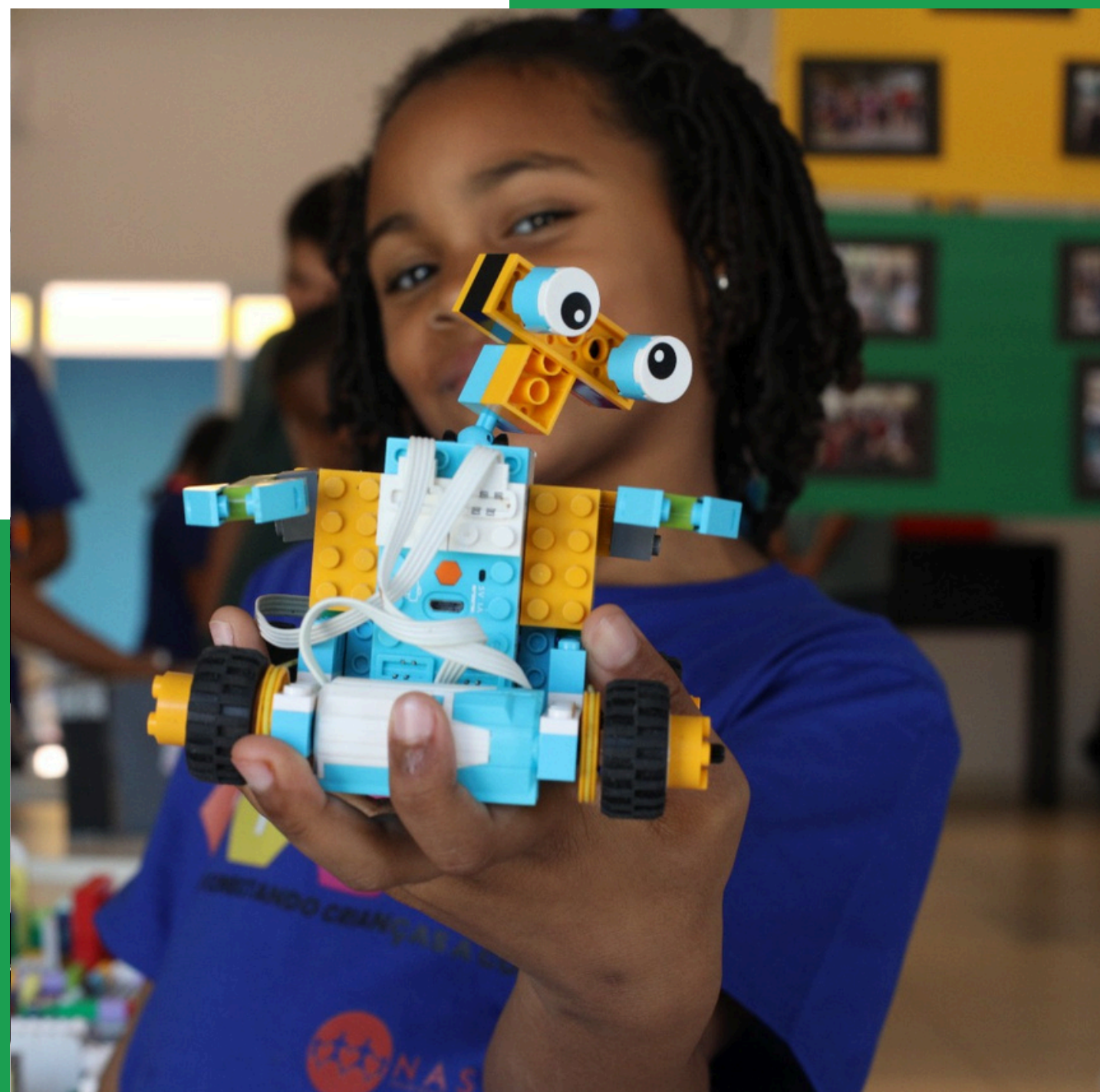
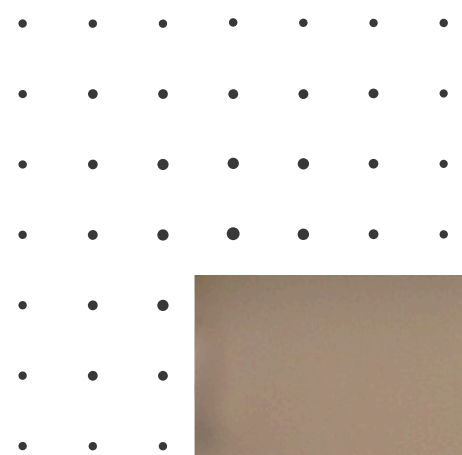




PROJETO CONECTANDO CRIANÇAS À COMUNIDADE

CMDCA CAMPINAS | 2025 | TERMO DE FOMENTO Nº 366/2024



Propósito do Projeto

Os desafios contemporâneos demandam conhecimento interdisciplinar e ações colaborativas.

Atento a essa realidade, o Núcleo de Ação Social (NAS), que desenvolve o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos para crianças e adolescentes de 6 a 14 anos, criou o projeto Conectando Crianças à Comunidade.

A iniciativa difunde a metodologia STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) como instrumento de aprendizagem significativa, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e o protagonismo infantojuvenil na identificação e resolução de problemas do cotidiano e do território.



Trilha do Projeto

(constituído de 04 grandes ações)

1ª Ação CAPACITAR EDUCADORES

Para o uso da
abordagem STEAM

2ª Ação OFICINA STEAM

Para crianças e
adolescentes

3ª Ação VISITAS CULTURAIS

Visita a museus para ampliar
repertório cultural, científico
e social

4ª Ação MOSTRA DOS PROJETOS

Apresentação dos
projetos executados
pelos participantes



1ª Ação

Capacitar Educadores para o uso da abordagem STEAM

A formação em STEAM prepara o professor para ser um mediador de experiências significativas, e não apenas um transmissor de conteúdo, um educador capaz de estimular o pensar, o criar e o agir, promovendo aprendizagens integradas, criativas e conectadas ao território

2ª Ação

Oficina Steam para Criança e Adolescentes

A) Selecionar especialista na abordagem STEAM

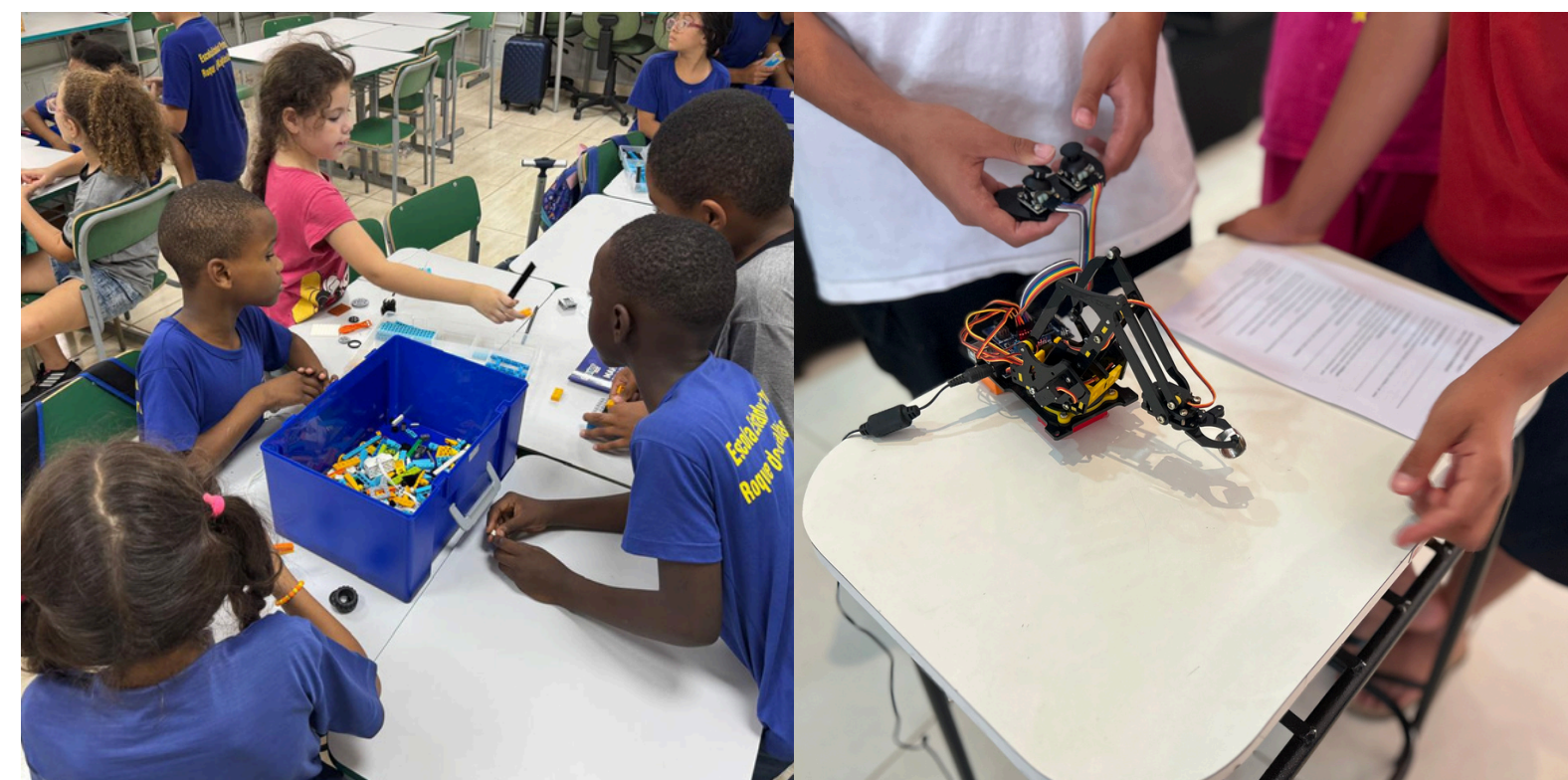
B) Selecionar educador social

C) Realizar a oficina com as crianças e adolescentes

As etapas do projeto garantiram a qualidade técnica e a coerência metodológica das ações, a partir da atuação do(a) especialista na abordagem STEAM, responsável por conduzir a formação da equipe e orientar o uso da metodologia.

A seleção do(a) educador(a) social assegurou a mediação direta com as crianças e adolescentes, traduzindo os princípios da abordagem em práticas concretas e significativas.

Por fim, a realização das oficinas STEAM proporcionou vivências que integraram ciência, arte e tecnologia, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e o sentimento de pertencimento ao território.



3ª Ação

Ampliar o repertório cultural, científico e social e visão de mundo **por meio de visitas aos museus:**

A) Museu de Ciências Catavento

B) Museu Exploratório de Ciências da Unicamp

C) Museu da Língua Portuguesa

D) Atividade extra - Visita à Feira de Ciência, da Unicamp

Vivências fora do espaço habitual fortalecem habilidades como observação, curiosidade, comunicação e trabalho em equipe, evidenciando a efetividade da metodologia STEAM na promoção de aprendizagens significativas.

O contato direto com diferentes contextos e linguagens desperta o interesse pela ciência, tecnologia e cultura, além de reforçar o eixo da linguagem, valorizando a diversidade linguística.



4ª Ação: **Projetos Desenvolvidos em uma grande Mostra Cultural**

ETAPA 1

Elaboração de projetos pelas crianças e adolescentes

As crianças e adolescente foram convidadas a criarem um projeto a partir da:

- observação atentas dos lugares que ocupam
- identificação do que as incomodam ou algo que lhes interessam
- elaboração de um projeto
- construção de um protótipo

ETAPA 2

Aperfeiçoamento do projeto com indicações de especialistas convidados na edição 2025.

Propósito: Fomentar o aprimoramento dos projetos e estimular o desenvolvimento de habilidades essenciais, como comunicação e argumentação.

Edson Anício Duarte: Pesquisador, doutor e docente no Instituto Federal de São Paulo (IFSP). Atua no CEPIN – Centro de Pesquisa e Inovação em Tecnologias Educacionais.

Hermes Pachecho: Presidente do NAS, mestre e professor em Física, empreendedor e entusiasta da ciência e tecnologia.

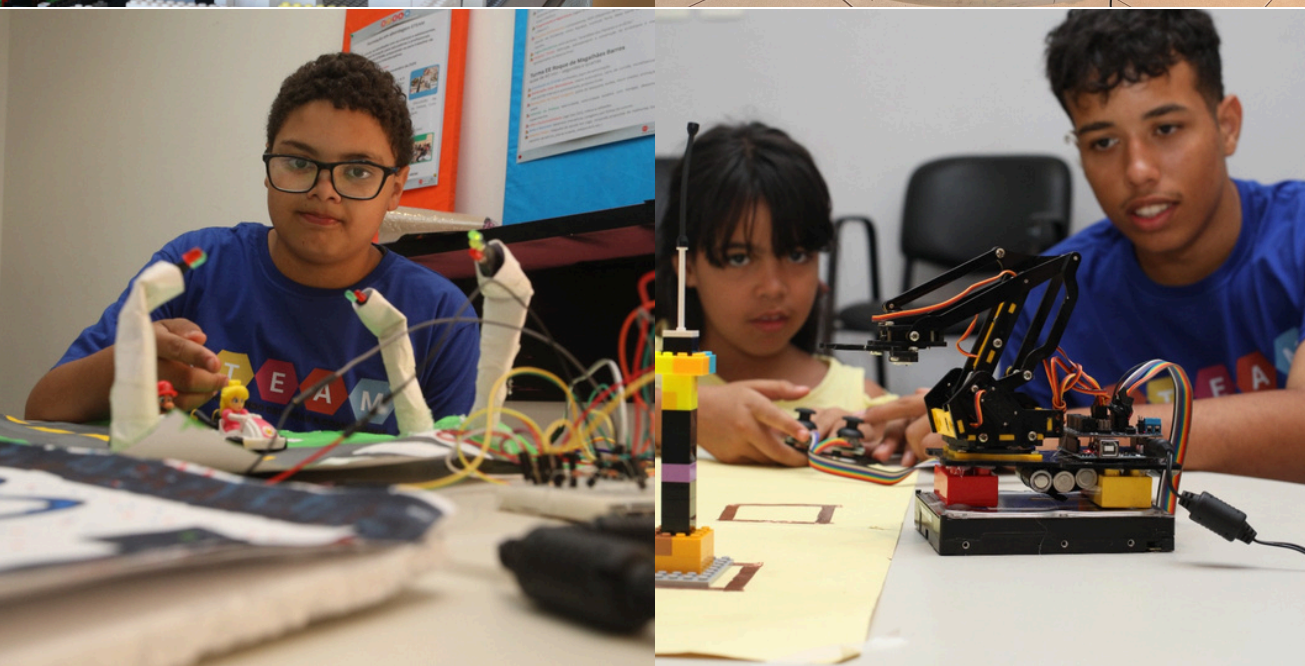
Raquel Filippi: Professora de Matemática e engenheira civil.
Vanessa Soares: Especialista em formação de gestores e professores nas áreas de Tecnologia e Inovação. Integra a Equipe de Especialistas em Currículo da Unidade Regional de Ensino – Região Campinas Leste.

ETAPA 3

Evento aberto aos familiares e comunidade

Celebrar e compartilhar o percurso vivido ao longo das oficinas e visitas educativas.

Valorizar o percurso das crianças e adolescentes, reconhecer seus esforços, estimular a seguir aprendendo.



Projetos Apresentados:

• Material Informativo “O que é STEAM” Participante: Luana

Descrição: Informativo sobre o conceito STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), sua importância educacional e exemplos de aplicações práticas para disseminação da metodologia.

• Braço Robótico para Auxílio de Mobilidade - Participante: Anthony

Descrição: Protótipo de braço robótico controlado, projetado para auxiliar pessoas com mobilidade reduzida.

• Semáforo Inteligente - Participantes: Bruno e Luanne

Descrição: Sistema automatizado de semáforos com sensores que detectam veículos e pedestres, otimizando o fluxo de trânsito.

• Casa Inteligente com Automação - Participantes: Ana e Luísa

Descrição: Maquete de uma casa automatizada, equipada com porta automática, sensor de temperatura e sensor de luminosidade, promovendo conforto e eficiência energética.

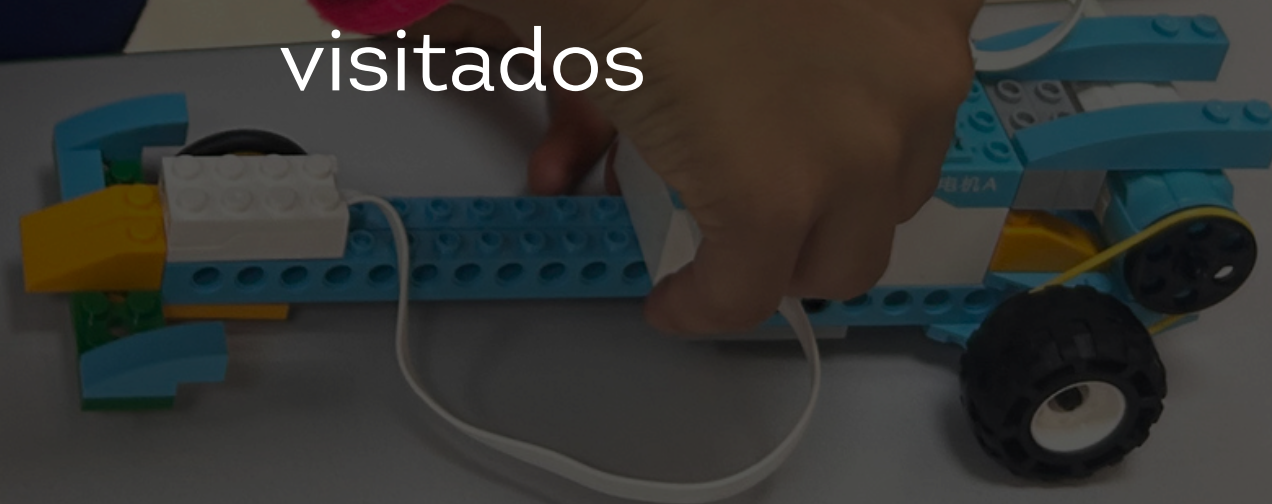
Resultados

11 educadores
formados

100% das crianças e adolescentes
nunca tinham escutado falar de
abordagem STEAM

34 crianças e
adolescentes

100% das crianças e
adolescentes não
conheciam os museus
visitados





Se você ou a sua instituição acreditam em uma educação transformadora, emancipatória e conectada à comunidade e reconhecem que precisamos investir no protagonismo das crianças e adolescentes, participe da ampliação deste projeto entrando em contato com:

Instituto OMI - parceiro técnico

Denilze Ricciardelli - denibarro63@gmail.com

Cláudia Chebabi Andrade - claudiachebabi@gmail.com

