

# APRENDIZAGEM CRIATIVA

## FRAMEWORK PARA DESIGN DE ATIVIDADES



Até que ponto a atividade encoraja...

PODEROSAS IDEIAS	... conexões com ideias que apoiam estudantes na compreensão de seu mundo?
PROJETOS	... a criação de algo (uma casa de madeira, um poema, um jogo de computador, uma peça de teatro...)
PAIXÃO	... a expressão e exploração de coisas pessoalmente significativas?
PARES	... colaboração e interação social?
PENSAR BRINCANDO	... a exploração de ideias, ferramentas e materiais?
PROPÓSITO	... impacto em pessoas ou espaços para além da atividade?
REFLEXÃO	... reflexão sobre cada um dos pontos acima?

