

Oficinas maker como suporte para criação e inovação

Giovana Hister Cardoso¹, Lucas Portela Lopes¹, Alessandro Cristovão Bonatto^{1*}
*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Restinga*. Porto Alegre, RS

O projeto InovaLab@Restinga desde 2017 implementa um espaço maker dentro do Campus Restinga do IFRS. Entre os principais objetivos da ação está o estímulo à inovação, a criação, ao aprendizado e ao empreendedorismo. Além de promover uma interação entre os estudantes, servidores e a comunidade externa. O projeto busca construir um laboratório de prototipagem digital para futuramente fazer parte da rede mundial de Fab Labs. O projeto já realiza os open days, dia em que o laboratório fica aberto para qualquer pessoa que queira conhecer o espaço ou utilizar os equipamentos, seja ela da comunidade interna ou externa. Além disso, o InovaLab organiza anualmente um calendário de oficinas do estilo maker. Neste ano, foram realizadas duas oficinas no primeiro semestre: Introdução ao Arduino e Construção de Jogos. A oficina de Introdução ao Arduino ocorreu em um único turno, para estudantes do Campus, com a proposta de apresentar as funcionalidades e a construção de pequenos projetos eletrônicos. Com esta oficina, notou-se que a realização da atividade em um único turno limitaria o público participante pela restrição de horários. Decidiu-se então realizar a oficina de Construção de Jogos distribuída em três diferentes encontros, durante o intervalo entre as aulas da manhã e da tarde. Nessa oficina, que tinha como o objetivo a construção de jogos de forma colaborativa, percebeu-se um bom aproveitamento dos participantes, que conseguiram desenvolver um novo jogo de tabuleiro. Para o segundo semestre deste ano, pretende-se realizar uma oficina de Impressão 3D, uma de Criação de Jogos Inclusivos e um desafio maker sobre Bioeconomia, esse último integrando a Mostra Científica do IFRS Campus Restinga. A oficina de Impressão 3D está marcada para acontecer em dois turnos, uma de manhã e uma a tarde, usando como base a metodologia design sprint. Neste ano, reduziu-se o número de oficinas realizadas, em relação ao ano anterior, mas buscou-se qualificar as oficinas. Qualitativamente, os resultados estão melhores, pois os participantes conseguem interagir e produzir ideias, além de retornarem para novas atividades. Durante o primeiro semestre de 2019 conseguiu-se difundir a cultura maker, pois houve um aumento de aproximadamente 20% nas visitas ao laboratório. Ao quantificar o motivo da visita de membros das comunidades interna e externa, observou-se que houve um crescimento de dezoito vezes na busca por aprendizagem, proporcionada pelas oficinas e convivências no laboratório, e um acréscimo de três vezes na busca por fabricação pessoal usando os equipamentos do InovaLab.

Palavras-chave: Espaço Maker. Oficinas de Criação. Inovação. Educação.