

Geek Maker Space: implantação de um espaço maker voltado ao ensino no IFRS *Campus* Ibirubá

Claudio Jorge Eckert Junior¹, Ronaldo Serpa da Rosa^{1*}

*Orientador(a)

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

Os modelos de educação tradicionais estão cada vez mais ultrapassados em relação às novas gerações de estudantes e tecnologias, prova disso são os laboratórios de informática convencionais os quais tiveram um papel muito importante na introdução da tecnologia nos processos de aprendizagem. Contudo, atualmente estes não atendem mais os anseios de uma geração que busca não apenas ser um simples consumidor de conteúdos. Neste sentido, a cultura Maker tem contribuído significativamente para o aprimoramento dos modelos de ensino, por meio da valorização da prática e da experimentação, de mais execução e menos teoria, proporcionando um aprendizado mais significativo. Assim os Makers Spaces, local onde são desenvolvidas as atividades Makers, tem se mostrado com grande potencial para enriquecer a formação dos jovens na direção de torná-los produtores de tecnologia. Este trabalho tem por objetivo apresentar as ações realizadas para a implantação de um espaço Maker no IFRS Campus Ibirubá. Nesta segunda edição do projeto foram introduzidos, por meio de oficinas, conhecimentos básicos de linguagens de programação, eletrônica, modelagem 3D e Design Thinking. Ao final os alunos foram instigados a criar soluções inovadoras para situações do cotidiano. No decorrer do projeto obteve-se resultados satisfatórios dos participantes na elaboração de circuitos eletrônicos utilizando a ferramenta online Tinkercad, para a prototipação e ensaio de circuitos utilizando Arduino, e na modelagem e criação de objetos na impressora 3D. Além disso, a comunidade externa também teve a oportunidade de vivenciar experiências em um espaço inovador. Com o desenvolver do projeto compreendeu-se que o aprimoramento do método de ensino com a introdução da cultura maker facilitou o aprendizado, o entrosamento dos participantes, aumentando a possibilidade de desenvolver pessoas capazes de desenvolver novas tecnologias.

Palavras-chave: Arduino. Cultura maker. Maker space. Impressora 3D.