

## **Disseminando a cultura maker na sala de aula.**

Gabriela Roth<sup>1</sup>, Kelen Berra de Mello<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Autor(a)/Apresentador(a), <sup>2</sup>Coautor(a), <sup>3</sup>Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Caxias do Sul

O projeto de extensão “Cultura Maker em práticas escolares da educação básica” surgiu a partir da necessidade de desenvolvimento de novas habilidades devido ao avanço das tecnologias em todos os ramos da sociedade. Entende-se que é importante oportunizar aos alunos o desenvolvimento da criatividade, a participação em projetos multidisciplinares, o protagonismo na construção de projetos de seu interesse e o desenvolvimento do pensamento computacional. Dessa forma, estão sendo desenvolvidas atividades, baseadas na Cultura Maker, com alunos dos anos finais do Ensino Fundamental em colaboração com duas escolas municipais, uma de Caxias do Sul e outra de Picada Café. A partir de conversas com os professores das escolas foram feitas observações com relação aos perfis dos alunos e as necessidades de cada turma e foram elaboradas diversas atividades com o objetivo de desenvolver a criatividade, despertar o interesse dos alunos, torná-los ativos no processo de aprendizagem e apresentar novas formas de utilizar a tecnologia, desenvolvendo também o pensamento computacional. Entre as atividades realizadas até o momento estão oficinas com jogos de lógica, aula de pensamento computacional utilizando o aplicativo Code e um projeto interdisciplinar sobre a história de Picada Café reproduzindo monumentos históricos da cidade no Software de modelagem 3D Tinkercad. Outras atividades também já estão sendo planejadas utilizando o Tinkercad, o Scratch e projetos de robótica sustentável. A partir das atividades desenvolvidas até o momento observou-se uma grande participação e interesse dos alunos, colaborando uns com os outros e procurando soluções criativas para os problemas encontrados. Além de estarem envolvidos em atividades diferenciadas na escola, os alunos também são motivados a construir projetos de seu interesse, colocando a mão na massa e criando coisas novas. Dessa forma, entende-se que o projeto ajuda a disseminar a Cultura Maker em escolas públicas da Educação Básica, apresentando possíveis soluções para superar o ensino tradicional e propor atividades mais criativas e divertidas para os alunos, desenvolvendo habilidades necessárias para a sociedade tecnológica atual.

**Palavras-chave:** Cultura maker; Educação básica; Aprendizagem criativa.

Trabalho executado no: Edital IFRS nº 57/2020, Edital IFRS nº 95/2021, Edital IFRS nº 13/2022, Edital IFRS nº 034/2022 e Edital IFRS Nº 18/2022.