

## A construção de um espaço maker no *Campus Restinga*

Camila Ladwig Pinto<sup>1</sup>, Alexsandro Cristóvão Bonatto<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

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

O InovaLab é um espaço maker aberto à comunidade, sediado no IFRS *Campus Restinga*, mantido com a justificativa de estímulo ao compartilhamento de saberes visando o desenvolvimento de soluções locais e de estímulo à permanência dos estudantes na instituição. Também busca capacitar a comunidade para empreender através das tecnologias de software e hardware abertos. Este espaço mantém equipamentos de fabricação modernos, pertencentes à era da 4ª revolução industrial, acessíveis para a comunidade. Este trabalho objetiva avaliar os resultados gerados na comunidade local pelas ações do habitat, através da avaliação qualitativa da percepção dos participantes nas atividades realizadas, na frequência de acesso e no retorno ao espaço. A metodologia baseia-se na criação e realização de cursos e oficinas, na realização de open days semanais, nas ações de apoio a projetos e na divulgação através das redes sociais. Tais atividades foram interrompidas durante o período de distanciamento social em que o campus permaneceu fechado. Como alternativa foram criados e ofertados cursos sobre Arduino, programação e eletrônica básica, através do ambiente virtual de aprendizagem do Campus. Os cursos foram formados a partir de recursos de aprendizagem de apresentações em slides e vídeo-aulas gravadas contendo demonstrações de montagens de circuitos e códigos de programação. Os cursos a distância foram ofertados em três turmas entre os anos de 2020 e 2022 e obtiveram resultados de participação que puderam ser analisados através de métricas de conclusão de atividades. Com o retorno das atividades presenciais no Campus foram preparadas e oferecidas a Oficina de Solda e a Oficina de CNC Laser. A avaliação dessas atividades ocorreu com o preenchimento de um formulário de avaliação pelos seus participantes. Como resultados obtidos, a participação nos cursos à distância teve uma porcentagem de concluintes dentro do esperado e engajamento positivo dos alunos com as atividades e feedbacks solicitados. Nas turmas que ocorreram a partir do segundo semestre de 2021 notou-se uma evasão elevada, levando a reformulação e implementação do incentivo à participação através da gamificação. Assim obteve-se um aumento de 40% na taxa de progresso. Através do feedback de alunos, a equipe conclui que a evasão deu-se em virtude de fatores externos, consequentes do isolamento prolongado, por exemplo. Ainda assim, o curso conseguiu atingir seu público alvo. Nas oficinas presenciais, entre os 25 participantes que realizaram as avaliações das oficinas, 68% relataram uma contribuição excelente para seu conhecimento sobre o assunto e 32% relataram uma contribuição satisfatória. Destes alunos, 100% voltariam a participar de ações do projeto. A partir destes dados pode-se avaliar que as ações do projeto têm impactos positivos em sua comunidade, gerando um maior interesse no desenvolvimento de ciência e tecnologia e dando maior autonomia e oportunidades à ela, cumprindo assim com seus objetivos.

Palavras-chaves: inovação; maker; comunidade.