

Tecnomaker 4.0: Estimulando a criatividade nos bolsistas como pedagogos ocasionais

Cássia Pinheiro Silveira¹, Pedro Ferreira da Silveira², Rafael Pereira dos Santos², Mairon de Araújo Belchior², Artur de Oliveira Costa², Fernanda Antonilo Hammes de Carvalho³

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

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

O projeto Tecnomaker 4.0 é uma ação extensionista desenvolvida no IFRS campus Rio Grande que promove iniciação tecnológica através da robótica, programação e modelagem 3D. Paralelamente, compõe o objetivo a educação integral de alunos do ensino fundamental II das escolas públicas da cidade de Rio Grande, contribuindo para desenvolver competências cognitivas, socioemocionais e tecnológicas nos estudantes. As oficinas são conduzidas pelos alunos do IFRS que atuam como bolsistas no projeto, desempenhando a função de pedagogos ocasionais, pois sem formação pedagógica específica, sob supervisão dos coordenadores do projeto, elaboram e executam o planejamento pedagógico, o que exige a preparação das aulas e mediação docente. Entretanto, apesar da previsibilidade das aulas, o trabalho de quem ensina está sujeito a acontecimentos não esperados, demandando criatividade docente na resolução de problemas. Quando considerada a atuação dos bolsistas, o projeto constitui situação de ensino e é pertinente conhecer o impacto da participação na educação integral desses estudantes. Como recorte do monitoramento e avaliação do projeto e reconhecendo a criatividade como soft skill importante para o mundo do trabalho, os bolsistas foram questionados acerca da autopercepção como sujeitos criativos e em que momentos a criatividade se fez presente na sua participação como pedagogos ocasionais. Através das declarações oferecidas é perceptível que os bolsistas identificam que foram criativos. O desempenho criativo como instrutores emergiu nos seguintes momentos: o planejamento das aulas envolveu pesquisas de projetos inspiradores, identificando as possibilidades de adaptação ao objetivo do projeto e o público-alvo; na elaboração de recursos didáticos com o uso da tecnologia digital; na imprevisibilidade na sala de aula, como falha na conexão de internet e alunos com desempenhos distintos; na elaboração da gamificação como estratégia de ensino motivador; na mediação perante as distintas características de personalidade dos alunos, incluindo a mediação de alunos com necessidades especiais. Concluindo, o projeto contribui para a autopercepção dos bolsistas como sujeitos criativos, à medida que estimula a reflexão sobre si como atuantes no projeto e, ao oferecer participação como protagonistas da ação educativa, pode ser concebido como possibilidade de aprendizagem criativa por parte desses estudantes.

Palavras-chave: Criatividade; Pedagogos ocasionais; Tecnologia

Trabalho executado no: Edital PROEX nº 02/2023 – AUXÍLIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO 2023, Edital PROEX Nº 11/2023 – EDITAL DE CONCESSÃO DE APOIO FINANCEIRO PARA AÇÕES DE EXTENSÃO PROPOSTAS POR ESTUDANTES DO IFRS, Edital PROEX nº03/2023 – Registro de ações de extensão sem auxílio financeiro – Fluxo Contínuo Permanente, Edital Nº 1/2023 – PROEX-REI – Edital de Fomento Externo Permanente de Extensão, aprovados pela Comissão de Gerenciamento de Ações de Extensão (CGAE).