

A Cultura Maker como ferramenta para as aprendizagens visíveis na formação de professores

Amanda Rauber Winter¹, Samantha Dias de Lima^{1*}

Orientador(a)*

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

Este estudo é um desdobramento do projeto "Aprendizagens Visíveis e a Cultura Maker na Educação", vinculado ao edital nº 19/2023. Neste projeto, investiga-se o uso da cultura maker como ferramenta prática na formação de professores, destacando seu papel em tornar as aprendizagens visíveis e concretas. Motivado pela necessidade de metodologias que unem teoria e prática, o estudo visa capacitar futuros educadores para um ensino mais interativo e alinhado às demandas atuais. O objetivo deste projeto é criar um ambiente colaborativo que utilize a cultura maker para promover o compartilhamento de conhecimento entre participantes de diferentes idades e habilidades, fortalecer o ensino-aprendizagem e avaliar atividades práticas na formação de professores. A metodologia envolve encontros com a equipe da pesquisa, composta por três acadêmicas da Licenciatura em Pedagogia e três do Ensino Médio Integrado ao curso técnico em Informática. Tais encontros de experimentação pedagógica buscam desenvolver estratégias pedagógicas com os jogos adquiridos com o fomento, como Cilada e Lego. Com isso, desenvolve-se habilidades como criatividade e colaboração. Durante os encontros, ainda discutem-se conceitos como Cultura Maker, Aprendizagens Visíveis e a abordagem STEAM, além da leitura de obras como "Educação Criativa" de Mateus Pinheiro de Farias e "Mentalidade Criativa" de Thuinie Daros Para avaliar o impacto da Cultura Maker no desenvolvimento de habilidades práticas, utilizam-se observações diretas, questionários pré e pós-atividade, e análise dos projetos dos participantes. Essas ferramentas mensuram a colaboração e a criatividade, que são potencializadas pelo ambiente da Cultura Maker. A promoção desse ambiente é avaliada por meio de indicadores como participação ativa e criação de soluções inovadoras. Os resultados obtidos até o momento são parciais, uma vez que o projeto está em andamento, no entanto, indicam que com o apoio de metodologias adequadas, a Cultura Maker pode favorecer a criação de ambientes inclusivos e formativos, incentivando o pensamento crítico e a inovação. Além disso, o papel do professor é reavaliado no contexto da Cultura Maker, destacando sua importância como facilitador do processo de aprendizagem e estímulo à criatividade dos alunos. As conclusões deste estudo mostram que a Cultura Maker posiciona o educador como facilitador do aprendizado ativo, incentivando os alunos a desenvolverem soluções próprias e a explorarem sua criatividade de forma autônoma. Essa abordagem é uma ferramenta relevante para promover práticas inovadoras e colaborativas na educação, capacitando os participantes e fortalecendo o empoderamento social, especialmente na educação básica e na formação continuada de professores. Os benefícios incluem a criação de ambientes inclusivos que estimulam o pensamento crítico e a colaboração, além de preparar os educadores para enfrentar os desafios contemporâneos do ensino, promovendo uma educação mais dinâmica e alinhada às necessidades dos alunos.

Palavras-chave: Cultura Maker; Aprendizagens Visíveis; Criatividade.