

Os Espaços Maker's como ferramentas de ensino, aprendizagem e capacitação

Shaiane Da Luz Rodrigues¹, Alexandro Cristovão Bonatto^{1*}

*Orientador

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

A estruturação de um espaço Maker no *Campus Restinga* do IFRS foi pensada na forma de um laboratório destinado à promoção da inovação e da inclusão tecnológica, sendo um espaço para convergência de conhecimentos, ideias e projetos. Considera-se fundamental possibilitar que os estudantes dos níveis técnico e superior do *Campus* tenham uma sólida formação acadêmica, que seja acompanhada e pautada pela realização de projetos e solução de demandas práticas da sociedade. Por ser um ambiente que proporciona muitas possibilidades de fazer, a ação na qual iremos nos centrar é na perspectiva de um espaço que auxilie no aprendizado dos estudantes da instituição com o enfoque no aprender fazendo ou seja viabiliza um espaço no qual são oferecidos meios para que alunos da instituição consigam colocar conceitos aprendidos em sala de aula em práticas buscando potencializar conhecimentos e propiciar interações, trocas de saberes e experiências entre os participantes. O principal objetivo desta ação é trabalhar com a perspectiva da união das áreas do conhecimento, incentivar a pesquisa científica e criar ferramentas das quais facilitam no processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim ao oportunizar contato fora de sala de aula espera-se contribuir na formação de ideias, lideranças locais e/ou multiplicadores dos conhecimentos desenvolvidos. Para alcançar nossos propósitos foram realizadas oficinas Makers que são direcionadas para a criação e invenção, com intuito de desenvolver atividades que oportunizem experiências práticas para resolução de problemas e ou projetos pessoais, envolvendo soluções tecnológicas ou não, dentro do âmbito da realização de propostas profissionais e sociais. Além disso a equipe ofereceu cursos e palestras, com foco utilização de tecnologias que facilitam para aprendizagem de disciplinas técnicas e não técnicas, prezando aquelas que tem a política de uso de software livre. Ao final de cada atividade é aplicado um questionário de avaliação que coleta dos participantes as impressões, na forma de uma avaliação qualitativa das atividades propostas e resultados obtidos. Também é observado na avaliação se de fato os participantes relacionaram as atividades desenvolvidas com diferentes eixos do conhecimento assim como era almejado. Foram realizadas doze oficinas e um cursos, propostos pela própria equipe do projeto ou planejados a partir da solicitação de professores da instituição. Concluimos que em ambientes como este existe grande relevância importância para o desenvolvimento social, cultural e técnico dos alunos e da comunidade externa, sendo assim deve se buscar meios para manter este espaço para assim atingir um número maior de pessoas.

Palavras-chave: Espaço. IFRS. Aprendizagem. Maker. Ensino. Capacitação.