

Alex Sandro Nunes de Oliveira (Professor Escola Literato)

[Email: alexoliveirang@hotmail.com](mailto:alexoliveirang@hotmail.com)

Eduardo Bruno Martins dos Santos (Gestor Escola Literato)

[Email: edbruno_jesus@hotmail.com](mailto:edbruno_jesus@hotmail.com)

Edivânia Gonçalves Patriota (Coordenadora Pedagógica)

[Email: vania.epp@gmail.com](mailto:vania.epp@gmail.com)

1. INTRODUÇÃO

O projeto de Cultura Maker e robótica nasceu como uma proposta de solução educacional, tendo em vista a geração tecnológica e neste sentido, não buscamos um projeto apenas para construção de robôs aleatórios, mas algo que mudasse a forma de se ver educação e apresentasse um novo olhar para a comunidade escolar. A proposta era fazer com que a robótica fosse vivenciada em todas as disciplinas. Em 2021 ampliamos e fortalecemos o projeto, agora chamando de “Cultura Maker”, pois não é uma simples montagem de robótica, mas uma série de atividades ligadas ao mundo tecnológico e educacional, realizamos desde então, projetos relevantes para a comunidade escolar.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A Cultura Maker vem como ação pedagógica interdisciplinar que busca envolver todos os profissionais e agentes da educação no ambiente escolar. Para isso, buscamos entender a ferramenta, incentivando e levando em conta as empresas que poderiam dar o melhor suporte às nossas necessidades. Como cita a LDB em seu artigo 39, ela reconhece a necessidade da tecnologia, como sendo importante para o desenvolvimento da vida do educando. Assim, a partir de contato com a Protec Educação e nos ser concedido acesso a plataforma digital que utilizamos atualmente, seguimos com o preparo do espaço físico, que conta com uma variedade considerável de materiais didáticos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola precisa ser espaço constante de construção da aprendizagem, mas também de construção humana e social. Na escola Literato, busca-se isso insistentemente, pois entendemos que educação é “movimento” e o projeto Cultura Maker se torna uma ferramenta importante para esse mover, uma vez que, através dele o aluno aprende fazendo.



A prática do conteúdo foi vivenciada por sequência didática e oficinas bimestrais, para cada nível de ensino com culminância na Feira de Ciências no mês de novembro. Cerca de 600 alunos foram atendidos. No processo desenvolvido, foi possível perceber a grande motivação e empolgação dos alunos, uma vez que protótipos pensados e preparados pelos mesmos estariam em exposição didática. A aula de robótica, como assim se apresenta na grade curricular, é uma das aulas mais esperadas. O lúdico, aprender fazendo é um construtor de solidificação de aprendizagem. E de modo natural, cada aula é uma oportunidade de grandes realizações.

4. CONCLUSÃO

Por fim, destacamos o inovar na aprendizagem, no conhecimento, na busca pelo desenvolvimento, também a interação com os mais diversos conhecimentos. Dessa maneira é incalculável o que podemos alcançar na escola com o interesse dos alunos voltado para o processo de ensino e aprendizagem, e esse resultado alcançamos com a Cultura Maker e a robótica.

5. REFERÊNCIAS

[uepg.br https://revistas.uepg.br/olhardeprofessor/article/view/25/03/2022](https://revistas.uepg.br/olhardeprofessor/article/view/25/03/2022).

[portalpos.com.br https://blog.portalpos.com.br/a-relevancia-de-jean-piaget/21/06/2021](https://blog.portalpos.com.br/a-relevancia-de-jean-piaget/21/06/2021).

[mctic.gov.br http://ctnbio.mctic.gov.br/content/25/07/2023](http://ctnbio.mctic.gov.br/content/25/07/2023).

<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11689531/artigo-39-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996>.