

CULTURA MAKER NA ESCOLA PÚBLICA: INCLUSÃO DIGITAL, PROTAGONISMO JUVENIL E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

Telma Lustosa Silva Santana ¹

Érica Rafaela dos Santos Campos ²

RESUMO

A cultura maker, fundamentada no movimento “faça você mesmo” (DIY), vem se consolidando como estratégia inovadora para promover a aprendizagem significativa, principalmente em contextos de vulnerabilidade social. Na escola pública, sua implementação contribui para reduzir desigualdades digitais ao possibilitar que estudantes tenham acesso a tecnologias, ferramentas e metodologias antes restritas a espaços privilegiados. Ao estimular o protagonismo juvenil, a cultura maker transforma os alunos em criadores ativos de soluções para problemas reais de sua comunidade, desenvolvendo competências como criatividade, pensamento crítico, colaboração e autonomia, alinhadas às demandas do século XXI. Essa abordagem fomenta a inclusão digital não apenas como uso instrumental da tecnologia, mas como apropriação crítica e transformadora, potencializando práticas pedagógicas mais inovadoras e engajadoras. Além disso, impulsiona a transformação social ao permitir que os jovens atuem como agentes de mudança, propondo projetos sustentáveis, inclusivos e voltados ao bem comum. Entretanto, para sua efetivação, é necessário investimento em infraestrutura, formação docente contínua e políticas públicas que integrem a cultura maker ao currículo escolar, superando desafios estruturais que ainda limitam seu alcance. Assim, a cultura maker representa uma possibilidade concreta de ressignificar o ensino público, tornando-o mais democrático, participativo e conectado às realidades locais, ao mesmo tempo em que prepara os estudantes para um futuro tecnológico e humano, no qual possam atuar de forma ética, criativa e socialmente responsável. Dessa forma, sua incorporação nas escolas públicas brasileiras emerge como caminho potente para a inclusão digital, o protagonismo juvenil e a transformação social, promovendo uma educação inovadora, inclusiva e libertadora.

Palavras-chave: Cultura maker; escola pública; inclusão digital; protagonismo juvenil; transformação social; metodologias ativas; inovação educacional.