

O IFMAKER COMO CATALISADOR DE PROJETOS EDUCACIONAS NO IFRR : CONTRIBUIÇÕES DA CULTURA MAKER PARA A PRÁTICA DOCENTE

Viviane Paludo Schultz¹

RESUMO

Este trabalho analisa o potencial do laboratório IFMaker do Instituto Federal de Roraima (IFRR) como ambiente promotor de inovação educacional através da implementação de projetos interdisciplinares em parceria com o corpo docente baseados na cultura maker. Nos ambientes makers, os acadêmicos e professores encontram uma zona propícia para o desenvolvimento de suas soluções criativas. Estruturado a partir dos princípios do "aprender fazendo", o estudo investiga como os recursos tecnológicos disponíveis no laboratório – impressoras 3D, cortadoras a laser, kits de robótica e outras ferramentas de aprendizagem – podem ser aproveitados pelos docentes para enriquecer suas práticas pedagógicas. A metodologia terá uma abordagem qualitativa-participativa, estruturada em três partes interconectadas: formação docente inicial para familiarização com os equipamentos, desenvolvimento de projetos pedagógicos com professores e estudantes e avaliação dos resultados através de observação participante, entrevistas semiestruturadas e análise dos recursos didáticos desenvolvidos. Esta abordagem permite não apenas a criação dos recursos pedagógicos, mas também a verificação de sua efetividade no processo de ensino-aprendizagem, documentando as contribuições reais para a prática educativa. O referencial teórico-metodológico apoia-se nas contribuições de Anderson (2016), Vasconcellos (2003), Papert (1980), Clay e Phillips (2015) e Hatch (2013) que fundamentam a discussão sobre espaços educacionais inovadores e metodologias ativas. Espera-se resultados que indiquem que IFMaker pode proporcionar significativa melhoria nas práticas docentes ao viabilizar a aproximação entre teoria e prática, promover a interdisciplinaridade e desenvolver habilidades basilares como criatividade, trabalho colaborativo e resolução de problemas. Além de superar o desafio de desenvolver tais competências, o estudo também mapeará uma formação específica para que docentes possam integrar efetivamente essas tecnologias em suas aulas e projetos.

Palavras-chave: Cultura Maker, Ensino, Inovação Pedagógica.

¹ Mestranda do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação da Universidade Federal de Roraima - UFRR. Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do IFRR/CBVZO. Especialista em Desenvolvimento Mobile, viviane.schultz@ifrr.edu.br.

