ISSN: 2358-8829

CULTURA MAKER: PRODUÇÕES CRIATIVAS E COLABORATIVAS NO AMBIENTE ESCOLAR

Jessica Chagas de Oliveira [1]

RESUMO

O mundo está em constante transformação, impulsionado por novas formas de comunicação, modelos de trabalho e a demanda crescente por profissionais capazes de reinventarem-se diante das contradições e das incertezas da sociedade. Esse cenário leva-nos a repensar a educação, com foco no desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI. As escolas necessitam atualizar os seus modelos de ensino para atender as mudanças do mundo. Por isso, a cultura maker na educação pode ajudar no ensino e aprendizado mais ativo, participativo, inovador, empreendedor, com foco em atividades práticas, protagonizando os estudantes em todo o processo educacional. Assim, o objetivo geral foi analisar a cultura maker, sob a perspectiva das produções de recursos pedagógicos, criados para auxiliar a prática docente de um grupo de professores do Ensino Fundamental, de uma rede municipal de ensino da Bahia. O método escolhido foi o qualitativo, de cunho descritivo e analítico. Para a análise dos dados utilizou-se a análise de conteúdo. O referencial teórico baseou-se nos autores Seymour Papert, Paulo Blikstein, John Dewey, José Moran, André Raabe e Mitchel Resnick. Os resultados mostram que a cultura maker utilizada em sala de aula para a produção de recursos pedagógicos revelou ser um bom potencial para melhoria da qualidade do ensino-aprendizado, pois os professores e estudantes construíram de forma colaborativa atividades durante as aulas e isso favoreceu o ensinar e o aprender. A aprendizagem tornou-se mais leve, lúdica, inovadora, criativa e interativa e isso ressoou, diretamente, na aprendizagem dos estudantes, que ao serem avaliados, conseguiram demonstrar conhecimento sobre o que foi estudado em sala de aula. O estudo concluiu que a cultura maker na educação deixa a aprendizagem mais ativa, participativa e estimulante. Com isso, o processo de ensino-aprendizado tornou-se mais leve e prazeroso, incentivando os estudantes a desenvolverem as habilidades fundamentais para o século XXI.

Palavras-chave: Cultura maker, Metodologias ativas, Recursos pedagógicos, Tecnologias digitais.

[1] Doutora pelo curso de Doutorado em Educação da Universidade Federal da Bahia - BA, jessica.oliveira@ifbaiano.edu.br;