

## NOVAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM A CULTURA MAKER NO PIBID.

### RESUMO

O mundo em que vivemos sempre está em constante mudança, testemunhando a ascensão de novas criações humanas a cada século. Revoluções, guerras, descobertas científicas e tecnológicas transformaram profundamente a sociedade, como é o caso da nova era tecnológica, que teve impulso com a pandemia de COVID-19, impactando a educação de forma significativa. A inserção de novas tecnologias na educação está representada, na escola atual, por exemplo, com a disseminação da *Cultura Maker*, uma abordagem que tem gerado novas possibilidades didáticas ao processo de ensino-aprendizagem, ao introduzir ferramentas digitais que, conforme apontado por autores como Nonato (2006), Jacon et al (2013), e Serafim et al (2025), oferecem um amplo leque de oportunidades para a aquisição de conhecimento. Este trabalho objetiva relatar experiências desenvolvidas no Laboratório *Maker*, identificando aspectos positivos à aprendizagem de alunos dos anos iniciais do ensino fundamental e desafios na sua implementação nas escolas. As experiências foram proporcionadas por meio de observações participantes realizadas em uma escola pública, localizada em município do sertão cearense, como atividade do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de Pedagogia, da Universidade Estadual do Ceará (UECE), *campus* Tauá. Constatamos que, existem vários aspectos que podem ser positivos ao ensino, como: promovem um ensino mais dinâmico, que os alunos participam de maneira integrada e colaborativa na construção de materiais, embora existam desafios, como: a necessidade de espaços adequados, da capacitação de professores para instruir os alunos e para integrar de forma objetiva as tecnologias e recursos digitais no currículo sem esse deixar de estar relacionado aos conteúdos propostos. Conclui-se, que a *Cultura Maker* por meio das suas atividades, propõe a autonomia do aluno utilizando tecnologias variadas, influenciáveis na dinamização do ensino e incentivo do desenvolvimento de atividades de robótica e relacionadas a tecnologias com o auxílio do professor.

**Palavras-chave:** Cultura Maker, Novas Tecnologias, Educação, PIBID, Pedagogia.

