



AÇÃO DIDÁTICA E CULTURA MAKER: CONTEXTO FAVORECEDOR DA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA

RESUMO

A cultura Maker surge como um espaço de criação, experimentação e aprendizagem, fornecendo o acesso a ferramentas tecnológicas, permitindo aos estudantes um papel importante em seu processo formativo (Carvalho Bley, 2018). Na escola é realizada em espaço de laboratório e na classe, estimula participação autônoma dos estudantes, desenvolve habilidades, cria desafios e incentiva a interação social. Pode se tornar um contexto educativo inclusivo, desde que seja dinamizado adequadamente pelo/a professor/a na sua ação didática, favorável à participação e aprendizagem dos estudantes com deficiência (Carneiro; Capellini; Zanata, 2012). Nosso objetivo é apresentar uma experiência resultante de atividades realizadas no laboratório Maker, destacando contribuições à participação dos estudantes com deficiência na perspectiva inclusiva. Participou da atividade uma turma de 3º ano, do Ensino Fundamental, de uma escola pública, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Pedagogia, da Universidade estadual do Ceará, *campus* de Tauá-CE. Na turma, estavam matriculados três estudantes com deficiência. Na dinâmica planejada pela professora, apresentou imagens de referência e a explicação de métodos para a descoberta de fósseis fabricados no laboratório Maker, para simular escavação arqueológica. Utilizou-se uma caixa com areia, pincéis e outros materiais. A temática gerou interesse, a estratégia permitiu manusear os materiais e utilizou uma comunicação que encorajaram a turma a buscarem soluções, a partir de erros e acertos no processo de conhecer a temática. Observou-se envolvimento dos estudantes na atividade, notadamente aqueles com deficiência, e boa interação entre os colegas em momentos de discussão acerca da temática. Conclui-se que a ação didática no laboratório Maker contribui à participação ativa dos estudantes, e reforça a importância de ambientes educativos criativos e acessíveis.

Palavras-chave: Ação didática, Cultura Maker, alunos com deficiência, PIBID, educação inclusiva.

