

APRENDIZAGEM CRIATIVA INTEGRADA À CULTURA MAKER EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ALVORADA, RS.

PEREIRA, Elenise; LOPES, Leticia Azambuja (Orientadora)
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM/ULBRA).

Introdução

Produzir e compartilhar conhecimentos é uma tendência educacional contemporânea e a aprendizagem criativa tem um papel fundamental nesse processo, visto que estabelece as bases para uma vida escolar voltada ao pensamento criativo e solução de problemas, proporcionando aprendizagens expressivas e colaborativas, traduzidas em melhores resultados no desempenho em relação ao conteúdo apreendido (RESNICK, 2017). A cultura maker, ou o faça você mesmo vem ao encontro dessa prerrogativa, pois, a ideia de criação, interação, compartilhamento e autonomia como auxiliar no processo de ensino e aprendizagem promove relações entre indivíduos que darão sentido às informações, diferentemente quando há apenas a transmissão de saberes de forma vertical, no sentido docente-discente (COHEN, 2017).

Objetivo

Esta pesquisa tem como objetivo principal a descrição sobre experiências educacionais libertadoras, mediada pelo “faça você mesmo”, vivenciadas por estudantes dos anos finais do ensino fundamental em uma escola pública estadual do Município de Alvorada, RS, inserida em uma comunidade com relevante vulnerabilidade social.

Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida no Laboratório de Ciências e Tecnologia da escola pública já mencionada, onde sete estudantes foram instigados a aprender programação com o auxílio do software Scratch, um software livre e popular no ensino de programação (DUARTE, et al., 2017) permitindo a aplicação real da metodologia Cultura Maker, ou “faça-você-mesmo”, na escola (BRITO, et al., 2018). Com a orientação da professora pesquisadora, os estudantes foram se familiarizando com a linguagem de programação, que no Scratch se dá através de um ambiente visual e interativo, o que possibilitou aos estudantes, o desenvolvimento de jogos digitais.



Resultados



Os estudantes concluíram que o **aprendizado foi constante** a partir do **desenvolvimento de novas etapas**, onde eles puderam **aprender mais e melhorar os jogos partindo da própria experimentação, validando a cultura maker, o fazer por você mesmo**, uma vez que, o aprendizado foi construído baseado em pesquisa, levantando hipóteses, testando e compartilhando as descobertas e informações.

Conclusão

Estes resultados demonstram que, há que se superar o modelo de ensino que transmite conhecimentos para um modelo que promova a cultura de autoria e desenvolvimento de projetos, de forma criativa e colaborativa.

REFERÊNCIAS

- BRITO, M. D. B.; GAMA, A. P.; BRASILEIRO, T. S. A. INCLUSÃO DIGITAL POR MEIO DA CULTURA MAKER NA ESCOLA PÚBLICA: uma experiência colaborativa do scratch com autistas. *RECH - Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar*, v. 1, n. 1, 2018.
- COHEN, J.; JONES, W. M.; SMITH, S.; CALANDRA, B. Makification: Towards a Framework for Leveraging the Maker Movement in Formal Education. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, v. 26, n. 3, 217-229, 2017.
- DUARTE, K. T. N.; SILVEIRA, T. R. S.; BORGES, M. A. F. Abordagem para o Ensino da Lógica de Programação em Escolas do Ensino Fundamental II através da Ferramenta Scratch 2.0. *Anais do XXIII Workshop de Informática na Escola (WIE 2017)*, DOI: 10.5753/cbie.wie.2017.175
- RESNICK, M. *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play*. Cambridge: MIT Press, 2017.