



**Resumo do Texto O Movimento
MAKER na Educação.
Referência: CAVALLINI, R.
Movimento Maker na Educação.
Disponível em
[http://makers.net.br/o-
movimentomaker-
na-educacao/](http://makers.net.br/o-movimentomaker-na-educacao/)**

JULIARDNAS RIGAMONT DOS REIS – UFPA

CV: <http://lattes.cnpq.br/9792261025601451>

Cultura



A internet trouxe novas possibilidades, causando mudanças na sociedade e impactos na educação;

Novas tecnologias como a impressão 3D e as plataformas eletrônicas de baixo custo, promoveram uma Revolução Digital;

Essas novas tecnologias permite a materialização das ideias independente da idade;

É uma democratização da inovação;

A Robótica propõe um curso extracurricular bastante benéfica, porém limitada;

Enquanto que a proposta Maker é multidisciplinar e co-curricular, ou seja, permite experiências conectadas ao currículo, complementando o que está sendo estudado.

O objetivo é que a proposta Maker invada as salas de aula.

A proposta Maker foca mais nos gestores, professores e funcionários da escola, mas também atende crianças.

A ação da proposta Maker é oferecer aulas de tecnologia avançada para leigos.

Desde 2015 passou atender os professores da rede privada, pois pretende beneficiar a educação.



A Tecnologia

Faz parte da vida da nova geração;

Mudança de comportamento;

Nova geração não imagina sua vida sem tecnologia;

É uma ferramenta que já faz parte do processo e do conteúdo educacional;

Promove um grande benefício para educação;

Permite uma aproximação entre professor-aluno;

É possível utilizá-la em todos os métodos de ensino (tradicional e construtivista);

Na tradicional os projetos serão concebidos pelo docente;

Na construtivista o aluno poderá desenvolver seu próprios projetos.

A Cultura Maker NÃO é apenas tecnologia, também envolve muito trabalho manual.



A base da Cultura Maker é comunidade, cooperação e participação;

Suas características: experimentação, imaginação e criatividade;

Vejamos alguns Métodos de Cultura Maker;

Método Expositivo

Os alunos não participam da criação do produto;

O professor produz seu próprio material;

Podem sugerir mudanças no produto;

É um método que apresenta pouca resistência de aplicação;

Concretização do produto gera interatividade;

O tema é definido pelo professor;

É importante que escolha um tema atrativo e de fácil compreensão



Método Participativo

Nesse método os alunos podem propor ideias para a construção do produto;

O produto final pode ser definido pelo professor;

Outra pessoa pode desenvolver o produto;

Permite que os alunos se interessem mais pelas aulas;

Estudam mais, pois sabem que precisam dominar o conteúdo para serem aptos a sugerir mudanças;

Professor pode levar exemplos, desde que seja de temática diferente para não influenciar a criatividade dos alunos;

Alunos sentem-se estimulados ao ver suas ideias se tornando realidade;

Projeto final pode ser usado em outras instituições de ensino;

Sentimento de realização dos alunos.



Método Mão na Massa

Método em que os alunos criam suas próprias soluções;

Fortalecendo sua autoconfiança e gerando experiências;

Aprende a importância do trabalho em grupo e da liderança desse grupo;

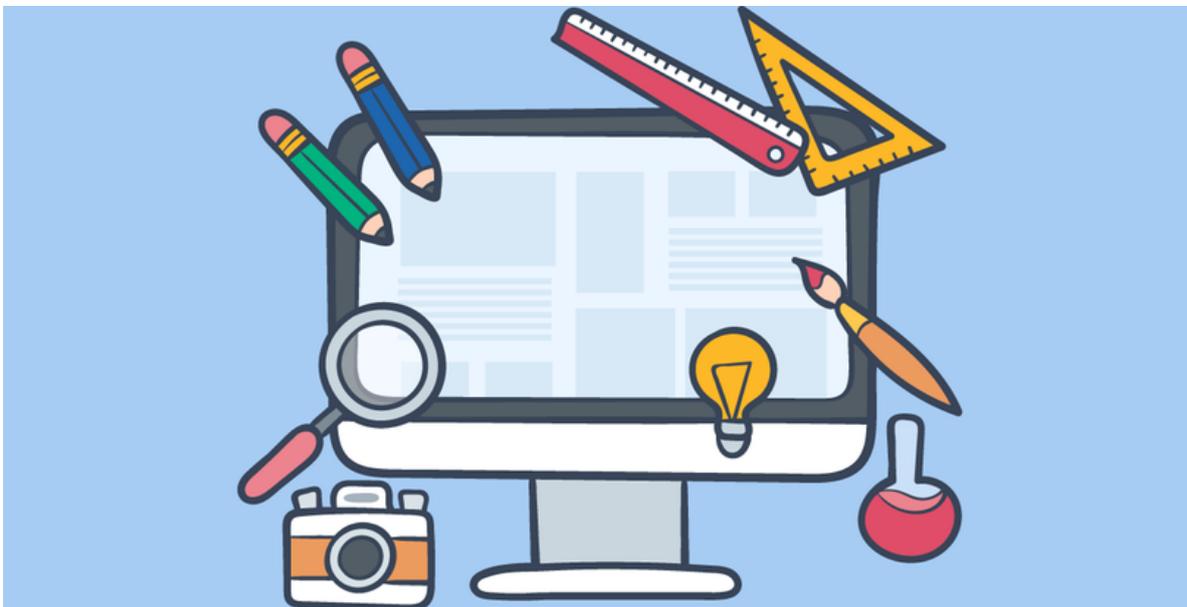
Aprende na prática sobre a ciência dos projetos;

Descobre todas as dificuldades que é desenvolver um projeto;

Lida com riscos;

Aprende com os erros;

Aprende a pesquisar;



Vantagens da Cultura Maker para a Gestão Escolar

Aproxima professor - aluno;

Atualiza a escola (tecnologia educacional);

Currículo para professores e funcionários;

Benefícios Educacionais;

Prepara o aluno para o mercado de trabalho;

Não desqualifica os métodos de ensino;

Não ferir as diretrizes e regras do MEC;

Utiliza tecnologia aberta/free