

OFICINAS MAKERS

XXIX Encontro de Extensão

Lorena Marques Cruz, Gabriel Martins de Freitas, Clemilson Costa dos Santos

Um dos grandes desafios da universidade é tornar o conhecimento que é produzido nela acessível e compreensível não só para os estudantes que a frequentam, mas também para aqueles que estão fora da comunidade acadêmica, de maneira que todos possam usufruir do aprendizado e, conseqüentemente, contribuir com a sociedade nos mais diversos aspectos. Diante disso, surge a necessidade de adaptar os métodos de ensino convencionais. Tendo isso em vista, o Laboratório de Computação Física (LCF) criou o projeto Oficinas Makers que visa utilizar o movimento Maker para diminuir as limitações presentes no processo de aprendizado daqueles que buscam conhecimento sobre novas tecnologias e sobre outros temas que são trabalhados dentro do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD), se preocupando sempre com a qualidade e com a relevância dos conteúdos a serem abordados. O movimento Maker é proveniente da cultura “Faça-Você-Mesmo” e explora métodos práticos de construção, alteração e produção, sendo uma metodologia que valoriza bastante a liberdade e o compartilhamento de ações criativas. As atividades práticas realizadas nas Oficinas Makers estimulam o pensamento crítico, promovendo na sociedade uma maior compreensão nas relações entre produção e consumo, passando a atuar como elemento consciente nesse processo, propondo novas formas de produção, novas formas de trabalhar, interagir e pensar. Com base nisso e em meio às dificuldades decorrentes da pandemia do novo coronavírus, o LCF teve que adaptar o seu modelo de ensino, que antes era majoritariamente presencial, para ambientes online. Então, ocorreu o estudo e a produção de oficinas online, vídeos tutoriais e materiais didáticos sobre Computação Física para uma futura disponibilização ao curso de SMD e à comunidade em geral. Além disso, o LCF usou parte do seu tempo, infraestrutura e insumos para produzir protetores faciais “face shields” e materiais informativos para auxiliar a população no combate à covid-19.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO 3.0. MOVIMENTO MAKER. COMPUTAÇÃO FÍSICA.