

IMPRESSORA 3D COMO PROJETO TRANSDISCIPLINAR

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Arthur Petrone Brasil Fernandes, Jose Rogerio Santana

A fabricação digital, tem ganhado espaço, atenção da sociedade civil e de coletivos acadêmicos ao passo que se mostra presente em inúmeros artigos acadêmicos e em diversas escolas. Incentivada com a instalação, no município de Sobral pelo atual secretário da educação, dos Fablearn e visando a promoção da "Equidade na educação pelo movimento Maker". Essa pesquisa discute ações e projetos com a finalidade de impulsionar a cultura da fabricação digital a partir da construção da impressora 3D como projeto transdisciplinar da escola e da sociedade em seu entorno visando a aprendizagem construtivista e de baixo orçamento com a utilização de sucatas presentes nas instituições públicas de ensino. Propõe a expansão do alcance e da inclusão das instituições de ensino na cultura maker e dos Fablearn. Com o projeto para o LABPAM CDMaker (Laboratório de Projetos, Avaliações Métricas e Cultura digital Maker), coordenado pelo Prf. Dr. Rogerio Santana, mostrou-se de fácil acesso informações a respeito dos modelos e projetos de impressoras 3D, devido ao "caráter open source" do movimento maker. Além de notória a disponibilidades e necessidades do reaproveitamento de peças e componentes eletrônicos nas instituições de ensino. Esse projeto mostrou-se de acessível de fácil engajamento, apesar de seu viés cientificista. Essa pesquisa tem como base autores como o Professor Paulo Blikstein, Professor Herbert Lima e os produtores de conteúdo Maker em geral.

Palavras-chave: impressora 3d. educação tecnologia. movimento maker. robotica educacional.