

O MOVIMENTO MAKER NO BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Arthur Eduardo de Oliveira Morais, Maria de Fátima Costa de Souza, Priscila Barros David

As metodologias ativas são estratégias de ensino-aprendizagem que têm repercutido na educação superior, despertando o interesse de professores da UFC nos últimos anos. O Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais (SMD) é um curso cujo perfil de formação do alunado requer uma postura cada vez mais autônoma para o desenvolvimento de projetos com tecnologias digitais. Nessa perspectiva, em 2017 foi criado no curso o Laboratório de Computação Física (LCF) com o propósito de fomentar, dentre outras coisas, a cultura maker. Considerada uma metodologia ativa, a cultura maker segue a lógica do “do it yourself” ou “faça você mesmo” com ênfase na manufatura de projetos físicos com o auxílio de equipamentos como impressoras 3d, cortadoras a laser e circuitos eletrônicos. Este estudo, desenvolvido na disciplina de Metodologia de Pesquisa Científica, busca avaliar o conhecimento dos alunos a respeito do movimento maker no SMD mediante análise das características do projeto de extensão “Oficinas Makers” investigando os impactos percebidos pelos alunos participantes desse projeto em sua formação. O estudo foi desenvolvido mediante coleta de dados através de formulários, entrevistas com o público-alvo e análise dessas informações. Como resultado, constatou-se que, a despeito da existência do LCF no curso e do interesse crescente dos professores por metodologias ativas de ensino, os alunos do SMD em geral conhecem pouco a respeito do movimento maker, além de uma ocupação relativamente baixa do laboratório. Em contrapartida, notou-se um diferencial entre os alunos bolsistas do LCF na exploração desse espaço e dos equipamentos disponíveis. Através dos depoimentos colhidos, percebe-se o reconhecimento dos bolsistas em relação à contribuição dos princípios makers para sua formação como estudantes e futuros profissionais. Dessa forma, este trabalho teve como propósito reconhecer e compartilhar a existência de espaços makers e incentivar o surgimento de novos laboratórios de criação na UFC

Palavras-chave: MOVIMENTO MAKER. METODOLOGIAS ATIVAS. SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS. COMPUTAÇÃO FÍSICA.