

## Consolidação do Espaço Maker IFF *campus* Itaperuna

Jhully Rangel de Oliveira Gonçalves<sup>1\*</sup>; Marcos Felipe Santos Rabelo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna

\*[rangeljhully@gmail.com](mailto:rangeljhully@gmail.com)

A palavra Maker provém do inglês “fazer”. Dessa maneira, a Cultura Maker é um movimento que surge como a ação de colocar a “mão na massa” (*hands-on*) ou “faça você mesmo” (*do it yourself*), associando tanto materiais alternativos (papelão, plástico, potes, etc) quanto recursos tecnológicos (impressoras 3D, cortadora a laser, etc) para auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos através de metodologias ativas. Portanto, um Espaço Maker (*makerspace*) é o pilar da Cultura Maker, possibilitando alunos e professores a construir, consertar, modificar e fabricar diversos tipos de objetos e projetos com suas próprias mãos. Mas, por si só, um laboratório Maker não irá implementar esse Movimento. Sendo assim, o objetivo da Consolidação do Espaço Maker *campus* Itaperuna, além da implementação e divulgação do Laboratório IFF Maker para a comunidade acadêmica e região, é também realizar a capacitação do Movimento Maker e utilização dos equipamentos do laboratório para os docentes do IFF *campus* Itaperuna. Nesse contexto, a metodologia adotada para a implementação é através da capacitação e estudo da Cultura Maker; Tutoriais de uso e manutenção dos equipamentos e oficinas de capacitação para os docentes; Completadas as etapas anteriores com sucesso, a capacitação poderá ser estendida aos docentes das escolas públicas da região. Para a consolidação, utiliza-se uma sala do Instituto onde encontra-se os equipamentos do projeto Maker como as impressoras 3D, scanner 3D, os notebooks, ferramentas e materiais alternativos para uso de projetos. O principal foco está sendo na capacitação acerca da impressão 3D e da Cultura Maker. Com relação a impressão 3D, já ocorreram oficinas para alguns alunos e docentes do *campus*, e vem auxiliando em projetos e necessidades de docentes e servidores do Instituto. Até o final do projeto, estima-se que ocorra a introdução do uso de metodologias ativas por parte dos docentes em seus processos de ensino e que haja um crescimento do interesse da comunidade discente no aprendizado, bem como desenvolvimento de projetos e protótipos para solução de problemas.

Palavras-chave: Espaço Maker, Metodologias Ativas, Impressão 3D.

Instituição de fomento: IFFluminense.