

## **PRIMEIRO CONGRESSO INTERNACIONAL EM EDUCAÇÃO PLANETÁRIA E TRANSFORMAÇÕES GLOBAIS**

### **A CULTURA MAKER COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL: INOVAÇÃO, CRIATIVIDADE E APRENDIZAGEM ATIVA**

Rosemar Alexandrina Meyer<sup>1</sup>

#### **INTRODUÇÃO**

A Cultura Maker tem ganhado destaque no campo educacional por propor uma abordagem pedagógica centrada no protagonismo do estudante, na experimentação e na aprendizagem ativa. Fundamentada no princípio do “aprender fazendo”, essa cultura dialoga diretamente com as demandas contemporâneas da educação básica, especialmente no Ensino Fundamental, ao incentivar a autonomia, a criatividade e a resolução de problemas. Segundo Papert (1980), “a aprendizagem ocorre de forma mais significativa quando o aluno constrói algo que possa ser compartilhado” (p. 23).

No contexto escolar, a Cultura Maker apresenta-se como uma estratégia inovadora capaz de romper com práticas tradicionais de ensino, promovendo ambientes colaborativos e interdisciplinares. Blikstein (2013) afirma que “os espaços maker ampliam as possibilidades de aprendizagem ao integrar tecnologia, pensamento crítico e criatividade” (p. 45). Assim, o tema revela-se relevante para compreender novas formas de ensinar e aprender.

#### **DESENVOLVIMENTO**

A origem da Cultura Maker está associada aos movimentos de inovação tecnológica e ao construcionismo, teoria desenvolvida por Seymour Papert. Para o

---

<sup>1</sup> : [meyerrose40@gmail.com](mailto:meyerrose40@gmail.com)

autor, “o conhecimento é construído ativamente pelo sujeito em interação com o meio” (Papert, 1980, p. 21). Essa perspectiva sustenta práticas pedagógicas que valorizam projetos, experimentação e autoria.

No Ensino Fundamental, a aplicação da Cultura Maker favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. De acordo com Martinez e Stager (2014), “quando crianças criam, elas desenvolvem persistência, colaboração e pensamento criativo” (p. 67). Essas competências são essenciais para a formação integral do estudante.

A aprendizagem ativa é um dos pilares da Cultura Maker, pois coloca o aluno como agente principal do processo educativo. Moran (2018) destaca que “metodologias ativas envolvem os estudantes em atividades práticas e reflexivas, promovendo maior engajamento” (p. 12). Nesse sentido, os projetos maker estimulam a participação e o interesse dos alunos.

Outro aspecto relevante é a interdisciplinaridade, uma vez que as atividades maker integram diferentes áreas do conhecimento. Blikstein (2013) ressalta que “os projetos maker rompem barreiras disciplinares ao conectar ciência, arte e tecnologia” (p. 52). Essa integração contribui para uma aprendizagem mais contextualizada.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece a importância de práticas inovadoras. O documento afirma que “o uso de tecnologias e a resolução de problemas reais fortalecem o protagonismo juvenil” (Brasil, 2018, p. 17). A Cultura Maker, portanto, alinha-se às diretrizes curriculares nacionais.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Estudos apontam que a implementação da Cultura Maker no Ensino Fundamental resulta em maior motivação e engajamento dos alunos. Segundo Martinez e Stager (2014), “os estudantes demonstram maior interesse quando participam de projetos significativos” (p. 89). Esses resultados evidenciam impactos positivos no processo de aprendizagem.

Além disso, observa-se o desenvolvimento da criatividade e da capacidade de resolver problemas. Papert (1980) afirma que “errar faz parte do processo de aprendizagem construtiva” (p. 34), reforçando a importância de ambientes que valorizem a experimentação.

No entanto, a adoção da Cultura Maker também apresenta desafios, como a formação docente e a infraestrutura escolar. Moran (2018) aponta que “a inovação pedagógica exige mudança de mentalidade e investimento contínuo” (p. 28). Esses aspectos devem ser considerados para o sucesso da proposta.

A discussão dos resultados indica que, apesar das dificuldades, os benefícios superam os obstáculos, especialmente quando há apoio institucional e planejamento pedagógico adequado. Blikstein (2013) destaca que “escolas que investem em cultura maker transformam suas práticas educacionais” (p. 61).

## **CONCLUSÃO**

A Cultura Maker constitui uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz no Ensino Fundamental, ao promover criatividade, aprendizagem ativa e protagonismo estudantil. Sua fundamentação teórica e alinhamento às políticas educacionais reforçam sua relevância no cenário atual.

Portanto, investir em práticas maker significa repensar o papel da escola e do professor, criando ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e significativos. Como afirma Papert (1980), “aprender pode ser uma experiência prazerosa quando o aluno é autor do próprio conhecimento” (p. 56).

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Blikstein, P. (2013). *Digital fabrication and ‘making’ in education*. Stanford University Press.
- Brasil. (2018). *Base Nacional Comum Curricular*. Ministério da Educação.
- Martinez, S. L., & Stager, G. (2014). *Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom*. Constructing Modern Knowledge Press.

Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda*. Penso.

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.

Atenciosamente,

Profa. Dra. Cássia S. de C.  
Ribeiro  
160.244.725.18

**Prof. Dra.**  
*Revista PHILOS*  
Website: <https://seuartigo.com.br/>



Junior Peres  
Coordenação Geral  
Congresso Internacional em  
Educação Planetária  
CNPJ: 45774153000124

