

A UTILIZAÇÃO DA CULTURA MAKER COMO PRÁTICA SOCIOEDUCATIVA

G.C.S. (EEEM Humberto de Campos)

B.K.F.S. (EEEM Humberto de Campos)

I.C.G. (EEEM Humberto de Campos)

Henrique Corrêa Lopes – Professor Coordenador (EEEM Humberto de Campos)

Kellen de Lima Machado – Professor Colaborador (EEEM Humberto de Campos)

Introdução: Este projeto teve como objetivo estimular os adolescentes internos no Centro de Atendimento Socioeducativo de Santa Maria-RS (CASE/SM) com atos infracionais perante a lei em cumprimento de medida socioeducativa e devidamente matriculados na instituição educacional inserida nessa unidade, neste caso, a Escola Estadual de Ensino Médio Humberto de Campos, a participarem de forma efetiva, em uma oficina educacional criada juntamente com o laboratório de robótica e cultura maker na escola citada, proporcionando além de conhecimento, a possibilidade de uma nova habilidade condicionada às atividades desenvolvidas no laboratório, como por exemplo o manuseio, criação e recriação de objetos em madeira de 3mm (MDF), em uma máquina de corte laser, posteriormente gerando um objeto gravado, cortado e montado, criando a possibilidade de além de sua reinserção social, a inserção no mercado de trabalho, de sua independência financeira e de sua eventual ressocialização.

Objetivos: O principal objetivo deste projeto está relacionado a sua ressocialização, da possibilidade do adolescente em ser inserido no mercado de trabalho, seja como empregado ou como dono de seu próprio negócio, com o desenvolvimento de habilidades e conhecimento capazes de modificar sua estrutura educacional, social e familiar, oportunizando uma nova chance, de transformação e de sua eventual libertação, seja esta relacionada a todos os sentidos de sua vida. Ainda entre os objetivos, desenvolver o senso crítico e imaginativo dos adolescentes participantes deste projeto, de trabalhar com os valores sociais, de inclusão, de acolhimento e humanização. **Metodologia:** O planejamento deste projeto teve início com o recebimento pela escola, dos equipamentos que fazem parte do laboratório maker, entre eles uma impressora 3D, uma máquina de corte laser, canetas 3D, os insumos (madeira e filamentos para a caneta e a impressora 3D) e demais objetos, com a montagem deste laboratório tecnológico e inovador e com a busca por cursos de qualificação na área, foi criada uma oficina educacional que oferece a um grupo de três adolescentes (grupo que obedece aos critérios de segurança determinados pela unidade de atendimento socioeducativo), a possibilidade de desenvolver habilidades e conhecimento na pesquisa, análise, criação, recriação e modificação de objetos que podem ser impressos, gravados, recortados e montados utilizando essas máquinas, e que após as práticas realizadas nas oficinas, que são realizadas durante a semana e em rodízio de grupos a cada três meses, e após a saída em liberdade definitiva destes adolescentes, eles possam ser por sua vontade e dentro de suas possibilidades, trabalharem e adquirirem sua própria fonte de renda com o que foi aprendido durante as aulas nesta oficina.

Resultados: Os grupos que fizeram parte até o momento desta oficina, obtiveram resultados maravilhosos na utilização da tecnologia apresentada e trabalhada por eles, sendo que, todos os objetos criados poderiam, quando da saída destes adolescentes, serem levados para casa, de maneira positiva, a oficina foi aprovada pela direção da unidade socioeducativa e pela escola, proporcionando sua continuidade e na possibilidade de aplicabilidade nas outras unidades socioeducativas no estado do Rio Grande do Sul e até mesmo na comunidade escolar.

Conclusão: As atividades realizadas nesta oficina puderam servir na melhoria emocional e motivacional dos adolescentes participantes, criando condições para uma melhor interação e integração entre todos os sujeitos deste local de vivência, ou seja, adolescentes, professores, direção e agentes socioeducativos, além de possibilitar um ambiente mais acolhedor e humano, criando condições para a realização da inserção social e de sua ressocialização.