

Laboratório de Inovação, Pesquisa e Extensão em Educação Maker – LabMaker Picuí

Fernando C. F. Gomes (IFPB, Campus Picuí), Kassandra C. S. Mendes (IFPB, Campus Picuí), Jales A. A. Monteiro (IFPB, Campus Picuí), Emily N. S. Santos (IFPB, Campus Picuí), Gabriel A. Santos (IFPB, Campus Picuí), Lilian M. F. Lima (IFPB, Campus Picuí).

E-mails: fernando.gomes@ifpb.edu.br, kassandra.soares@ifpb.edu.br, jales.monteiro@ifpb.edu.br,
emily.nazare@academico.ifpb.edu.br, gabriel.santos.12@academico.ifpb.edu.br, lilian.marcia@academico.ifpb.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.03-6 Tecnologia Educacional

Resumo da atividade do Laboratório Maker (entre 100 a 250 palavras)

O Laboratório de Inovação, Pesquisa e Extensão em Educação *Maker* – LabMaker Picuí trata-se de um espaço de operacionalização da Cultura *Maker*, da Metodologia de Ensino *Learning by Doing*, da Aprendizagem Baseada em Projetos e abordagem *STEAM*. O LabMaker Picuí é um espaço físico criativo onde servidores, alunos e comunidade externa podem compartilhar ideias, projetos e protótipos, voltados principalmente ao ensino, e colocá-los em prática com o auxílio de uma equipe multidisciplinar gestora e de máquinas de fabricação digital, tais como microcomputadores e impressoras 3D, ferramentas elétricas e ferramentas manuais. Além disso, o LabMaker Picuí também tem o compromisso de desenvolvimento de produtos e/ou serviços inovadores, servir de incubadora de startups e se associar a empresas capazes de melhorar, não só o ensino, como o dia-a-dia da população acadêmica interna e externa. No momento, o LabMaker Picuí é um Núcleo de Extensão da Rede Rizoma e um Grupo de Pesquisa certificado no CNPq. Conta com 14 pesquisadores (servidores) e 23 estudantes do IFPB. Tem no seu portfólio 13 projetos de extensão e 2 projetos de pesquisa finalizados, sendo um deles apresentado na 21ª FEBRACE. Além disso, destacou-se nacionalmente, em 2024, por ter obtido o primeiro lugar no Prêmio Nacional Liga Steam com o protótipo *Next Level – reuso de água cinzas* desenvolvido por professores e estudantes do 3º ano do curso técnico em informática do campus Picuí.

Palavras-chave: Maker; Aprendizagem Baseada em Projeto; Mão-na-massa; STEAM; Robótica, Protótipo.