

FORMAÇÃO MAKER GAMIFICADA E EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

Gabriel Michel da Silva, Gabriel Aprigliano Fernandes

Gabriel.fernandes@ifrj.edu.br

A cultura Maker contribui diretamente para a formação integral ao promover habilidades técnicas, criativas e socioemocionais alinhadas às competências da BNCC (Base Nacional Comum Curricular). No entanto, muitas atividades Maker são ofertadas como extracurriculares e dependem do interesse individual dos estudantes. O projeto tem por objetivo aumentar o engajamento de jovens em atividades Maker por meio da gamificação e da articulação com a educação não formal, utilizando práticas do escotismo para fortalecer senso de comunidade, pertencimento e disseminação de conhecimento. Está sendo utilizado o método pesquisa-ação por (Kemmis; McTaggart; Nixon, 2014), com ciclos de planejamento, ação, observação e reflexão, mapeados aqui como revisão, organização, práticas e avaliação. A concepção do módulo segue o modelo ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Gupta, 2021), garantindo diagnóstico de necessidades, desenho instrucional iterativo e avaliação formativa. As ações previstas contemplam oficinas Maker gamificadas, trilhas de desafios com registro de progressão, emissão de insígnias e avaliações formativas. O projeto, ainda não se encontra finalizado, portanto, ainda não há dados empíricos consolidados. Espera-se, contudo, que a combinação da gamificação com a cultura comunitária do escotismo promova aumento do número de participantes, maior retenção nas atividades, melhoria na colaboração nos laboratórios Makers. É desejado que a integração entre educação formal e não formal, mediada por um módulo Maker gamificado e ancorado em práticas escoteiras, possa reduzir barreiras de adesão e contribuir para a formação de jovens mais autônomos, críticos e colaborativos

Palavras-chave: Educação não formal; Cultura Maker; Gamificação; Pesquisa-ação.

Área de conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas

Financiamento: IFRJ.

