

A CULTURA MAKER E AS PERSPECTIVAS PARA A APRENDIZAGEM EM PEQUENOS GRUPOS NO CURSO DE MEDICINA

*Tâmara Albuquerque Leite Guedes
Alinne Beserra de Lucena
Luísa Moreno Monte Raso*

Faculdade de Ciências Médicas da Paraíba - FCMPB - PB

Área: Ciências da Saúde

Introdução: A cultura maker é um movimento inserido dentro das metodologias ativas, no qual, o aluno pode experimentar vários aspectos teóricos na prática por meio da resolução de um problema ou criando, modificando, transformando e/ou reconstruindo um determinado objeto. **Objetivo:** Relatar a experiência do estímulo à cultura maker para a aprendizagem em pequenos grupos no curso de medicina, valorizando a participação ativa dos estudantes neste processo. **Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência realizado a partir da vivência da docente no eixo: Sistemas Orgânicos Integrados I (SOI I) do 1 período do curso de Medicina durante o semestre 2023.1 no método de aprendizagem centrado no discente que tem uma situação-problema como elemento disparador do aprendizado e integrador do conhecimento denominado: Aprendizagem em Pequeno Grupo (APG). Para estimulação deste tipo de cultura (a cultura do aprender fazendo), foram sugeridas possibilidades de construção do conhecimento, inserindo-se conceitos sobre este movimento de ruptura pedagógica e, a partir do objetivo de aprendizagem: conhecer a morfofisiologia da organização celular, uma aluna confeccionou uma maquete com várias estruturas celulares (citoplasma, núcleo, membrana, organelas citoplasmáticas) e apresentou para seu grupo, despertando o interesse e a curiosidade dos demais estudantes, estimulando-os na perspectiva de que a aprendizagem é mais eficiente quando o aprendiz está envolvido no processo. **Resultados/Discussão:** A cultura maker busca promover uma visão reflexiva e dinâmica para se ter uma aprendizagem significativa, instigando o estudante a desenvolver a autonomia do aprendizado mediante a atividade realizada fazendo com que eles vislumbrem, de forma criativa, o desenvolvimento das habilidades de metacognição, tendo como consequência dessa motivação, maior conhecimento. Diante da experiência aplicada, percebeu-se muita eficácia no auxílio do processo de ensino-aprendizagem visto que a diferente ferramenta lúdica foi atraente e desafiadora para buscar-se uma boa compreensão do conteúdo objetivado. Dessa forma, os estudantes foram motivados a alcançar os objetivos de aprendizagem com entusiasmo, problematização, interdisciplinaridade e permitindo uma experiência educacional lúdica e eficiente. **Considerações Finais:** Esta cultura proporciona engajamento dos estudantes nas atividades propostas, contribuindo em um feedback instantâneo, além de trazer um cenário descontraído para o interesse participativo, permitindo que o próprio estudante utilize as ferramentas que estão ao seu alcance (seja digital ou físico) para construir o conhecimento, de forma lúdica e criativa, não apenas individual, mas também, coletivamente. Dessa forma, podemos observar a



necessidade de construir ambientes de prática que visem a elaboração de atividades concretas para, efetivamente, chegar-se à aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Cultura Maker. Ensino. Metodologia.