

# Cultura *maker*: um novo espaço para mudanças



**Marcelo Freitas**  
Consultor em  
Gestão Estratégica  
e Responsabilidade  
Social da Linha  
Direta e diretor da  
Corporate Gestão  
Empresarial

**E**m meados dos anos 1960, um menino de 6 anos tinha algumas opções de divertimento. Naquele tempo não havia internet, os games eletrônicos ainda estavam distantes da realidade e aquele aparelhinho multimídia chamado celular era coisa de ficção científica.

Jogar bola ou puxar um carrinho pelo cordão eram opções de entretenimento. Mas os carrinhos de plástico eram monobloco, não existiam partes flexíveis e, por isso, não era possível abrir uma porta ou girar a direção. Foi então que um desses meninos achou que era hora de algo novo. Ele se apropriou de uma lâmina de barbear, cortou os contornos do capô do seu fusquinha de plástico e... bam! Uma tampa de capô que se pode abrir e fechar! Era o espírito *maker* se manifestando.

Ao mostrar seu carrinho aos colegas na escola, entretanto, foi duramente repreendido pela professora, por estar dando mau exemplo aos demais. Afinal, manusear uma lâmina e "deprender" o carrinho era transgredir as regras. Todos baixaram as cabeças, voltaram às suas carteiras enfileiradas e nunca mais deram asas à sua imaginação.

Desafiar o sistema, ousar, sair do seu quadrado era algo que as escolas não admitiam. Felizmente hoje, 50 anos

depois, isso começa a mudar. A ideia de que todos são iguais e aprendem da mesma maneira vai desmoronando na medida em que os recursos da tecnologia avançam, e com isso permitem modelar o processo de aprendizagem de maneira individualizada. Esses avanços tecnológicos, eles próprios, são fruto de ações de pessoas que ousaram pensar fora da caixa. Mais que isso, levaram essa experiência ao extremo e concretizaram sua ousadia na forma de inovações.

Esse comportamento rebelde deu origem a uma revolução no mercado empresarial, com o surgimento das chamadas *startups*, com seus nerds de 16 anos dando *olé* no sistema, causando a falência de muitos negócios tradicionais e deslocando empresas de renome para o final da fila.

Esses jovens aprendem uns com os outros, pesquisam na internet e assistem a vídeos instrucionais com ares de quem vai até a cozinha buscar um petisco. Interação entre si por videoconferência a partir dos seus dispositivos móveis, onde quer que estejam. Compartilham imagens, postam textos e constroem novidades em equipe, sem sair de casa. A aprendizagem colaborativa se faz nas redes e não é preciso mais se arriscar com uma lâmina de barbear para fazer protóti-

pos diferenciados. Basta modelá-los em algum aplicativo *maker* e tornar o sonho tangível a partir de uma impressora 3D.

Na esteira dessa nova maneira de fazer as coisas, escolas se organizam para transformar e adaptar o ambiente educacional a essa nova realidade. Buscam construir novos espaços, adequar os seus currículos, treinar ou contratar profissionais mais alinhados com metodologias como a da sala de aula invertida, a aprendizagem colaborativa e o movimento *maker*, que privilegiam o espírito empreendedor e inquieto dos jovens.

Nesse sentido, startups focadas no segmento educacional expandem suas fronteiras, buscando soluções que permitam aos estudantes dar asas à imaginação e interagir com seus colegas em ambientes preparados para suportar todas as ações decorrentes dessa nova maneira de aprender.

Uma das características dessas novas ferramentas não é trazer conteúdos padronizados ou soluções prontas, mas oferecer condições para que eles sejam construídos em processos de cocriação e compartilhamento. Onde os alunos possam, de fato, ser protagonistas do aprendizado, criando suas próprias trilhas do conhecimento. Onde os professores possam guiar e orientar, participando como mentores e orientadores da construção compartilhada do conhecimento. Onde, tanto como os seus alunos, possam aprender a cada novo processo.

Com essa onda, surgem ferramentas de aprendizagem robustas e interativas. Um bom exemplo é a plataforma de aprendizagem *maker*, oferecida pela Escola de Criar, uma startup cujo objetivo é trazer soluções focadas no desenvolvimento de pessoas e organizações. A plataforma oferece às escolas a possibilidade de alunos e professores criarem trilhas de aprendizagens individuais, a partir de necessidades específicas de desenvolvimento de

competências, com recursos amplos, intuitivos e colaborativos, sem limitações de tempo e espaço.

Em ambiente online e *in cloud*, totalmente customizado, além de oferecer a oportunidade de cada escola criar suas próprias trilhas, a plataforma *maker* também oferece outros atrativos, como um portfólio de treinamentos voltados aos colaboradores, certificação, recursos de gamificação, curadoria de conteúdos e desenvolvimento de cursos online desenhados sob medida para a equipe da escola.

Ferramentas como esta, que mesclam recursos de entretenimento (como *gamification*), com a flexibilidade de um espaço virtual de construção coletiva, atraem e retêm a atenção dos alunos, favorecendo a cocriação e dando oportunidade para que eles exercitem suas competências. A consequência é a expansão do espaço de aprendizagem, uma vez que a utilização de plataformas *maker* permite transcender os limites da sala de aula, tornando o processo de aquisição de novos saberes e o desenvolvimento de competências algo prazeroso e sem fronteiras.

Além disso, o ambiente oferecido por uma plataforma como a da Escola de Criar atende à premissa da individualidade, pois permite que cada um aprenda do seu jeito, uma vez que nela podem ser embarcados vídeos, textos, imagens, áudios, links e toda gama de mídia que possa agregar contextos, experiências e aplicabilidade aos conhecimentos ali produzidos.

Resta, portanto, embarcar nessa nova dinâmica, onde o acesso aos conteúdos já não é mais a questão. A grande viagem da educação deste século se concentra em desfrutar a experiência do trajeto. Aos gestores educacionais e educadores, cumpre estimular os alunos a romper as amarras e, para isso, devem oferecer-lhes os meios. ■