

INTRODUÇÃO À CULTURA MAKER NA EDUCAÇÃO: CONSTRUÇÃO DE ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL DE BAIXO CUSTO

Fabiana Schauble¹, Gabriele Smanhotto Malvessi², Cristiane Rosa Adams³, Marineiva Moro Campos de Oliveira⁴

1. Discente do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC

2. Discente do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC

3. Discente do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC

4. Docente do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC

Autor correspondente: Fabiana Schauble, fabischauble@gmail.com

Área: Ciências da Educação

Introdução: A evolução das tecnologias digitais tem transformado profundamente nossa sociedade, sendo essencial que a educação acompanhe essa transformação. A introdução da cultura maker na educação, aliada à tecnologia de realidade virtual, apresenta-se como abordagem promissora para desenvolver habilidades essenciais. **Objetivo:** Realizar revisão sistemática da literatura para avaliar o estado atual da utilização da cultura maker e óculos de realidade virtual nas escolas de educação básica. **Método:** As bases de dados consultadas foram o Portal de Periódicos da Capes, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD e o Google Acadêmico. Os descritores utilizados foram: "cultura Maker" OR "óculos realidade virtual". Inicialmente foram utilizados os seguintes filtros de busca: publicações entre 2017 e 2023 (o ano inicial está diretamente relacionado à publicação da BNCC). Visando melhorar os resultados utilizaram-se critérios para inclusão e exclusão de trabalhos, conforme proposto por Kitchenham. **Resultados:** Inicialmente foram encontrados 259 trabalhos no Portal da Capes, 89 trabalhos na BDTD e 2.880 trabalhos no Google Acadêmico. Após passar pelo processo de inclusão e exclusão, restaram 4 trabalhos da Capes, 7 da BDTD e 4 do Google Acadêmico, totalizando 15 trabalhos para a elaboração desta revisão. **Conclusão:** Foi possível verificar que a cultura maker está presente, e que mesmo não sendo tema principal, os trabalhos adotam uma abordagem de 'faça você mesmo', alinhada aos princípios maker. As tecnologias, incluindo Realidade virtual, melhoraram o ensino, tornando-o mais atraente para alunos e professores. No entanto, percebe-se que há uma lacuna de conhecimento em relação à aplicação da cultura maker e dos óculos de realidade virtual na educação. Diante disso, torna-se necessário realizar um estudo que aborde a união destes, visando compreender melhor os benefícios e fornecer insights para a utilização como recursos educacionais.

Palavras-chave: Cultura Maker; Óculos de Realidade Virtual; Tecnologias Digitais.

Agradecimentos: As autoras agradecem ao Fundo Estadual de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior (FUMDES) pela concessão de bolsa.