

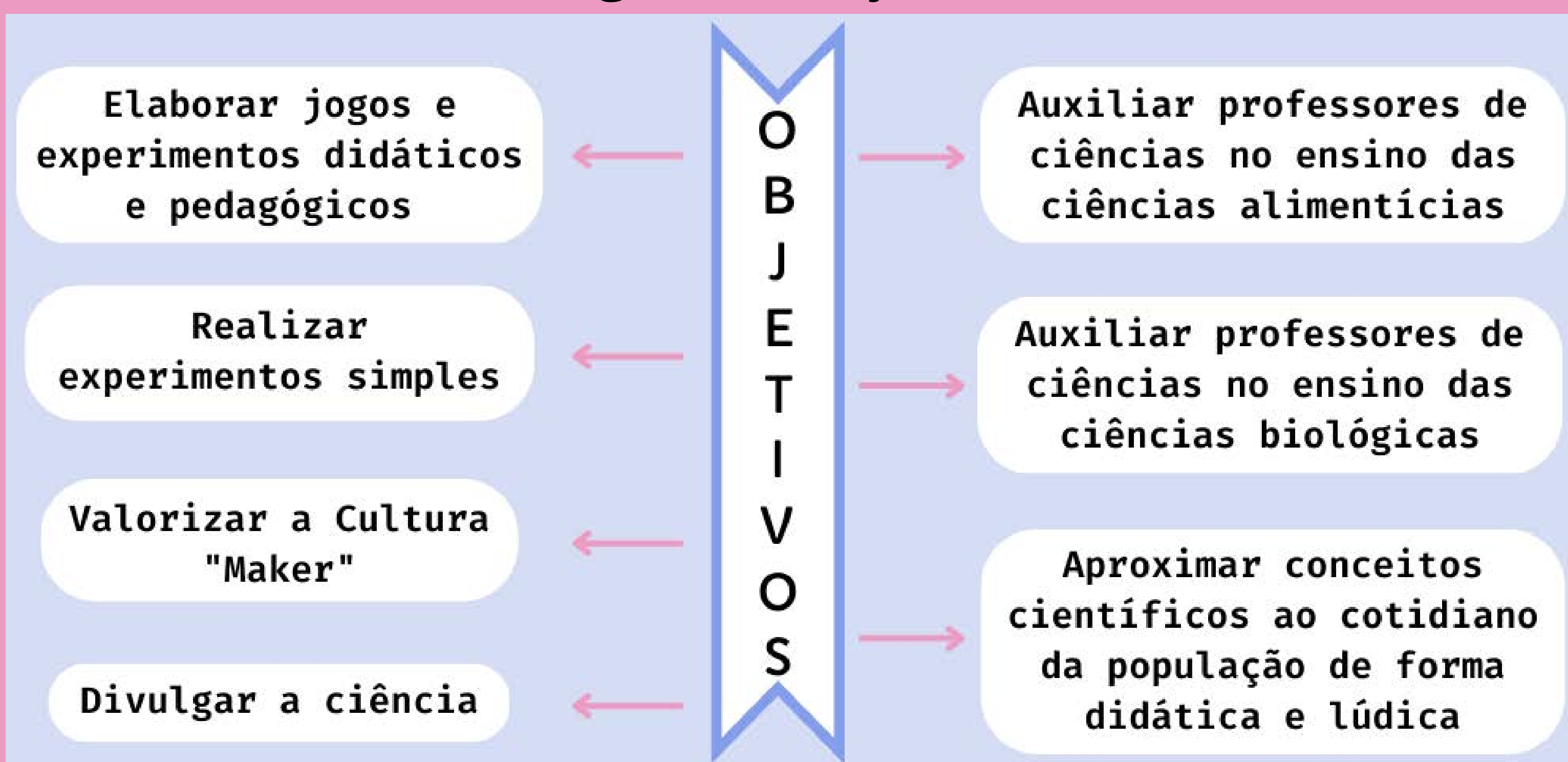
# Cultura *Maker* na Educação Alimentar e Nutricional

SOARES, Yasmin Cristina; BATISTA, Marcos Vinícius Bernardo; MORAIS, Lara Beatriz Cordeiro; INÁCIO, Fabíola Dorneles; MOSCATO, André Luiz Salvat

## INTRODUÇÃO

O ensino das ciências naturais e dos alimentos é dificultoso e, por vezes, abstrato. A utilização de um laboratório de ciências ajuda no processo de ensino-aprendizado, mas, infelizmente, a maioria das escolas de educação básica não possui um espaço dedicado a práticas laboratoriais. Outras formas de impulsionar o processo de aprendizagem é a utilização de jogos (combinação do lúdico com o didático) e da Cultura *Maker*, ligada às tecnologias da indústria 4.0.

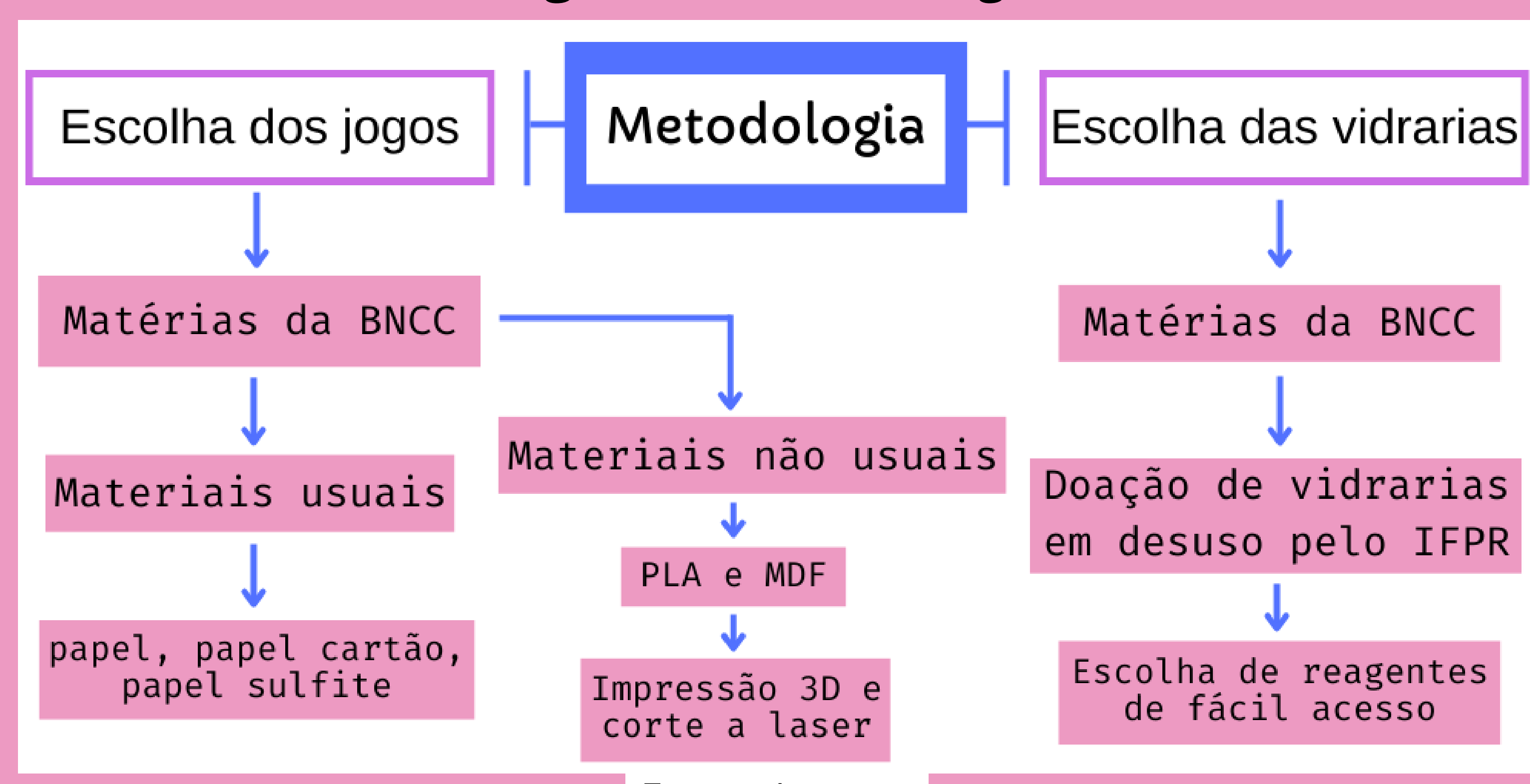
Figura 1: Objetivos



Fonte: Autores

## METODOLOGIA

Figura 2: Metodologia



Fonte: Autores

Figura 3: Kit didático



Fonte: Autores

## RESULTADOS

Figura 4: Vidrarias e suporte universal *Maker*



Fonte: Autores

Figura 5: Jogos de cartas



Fonte: Autores

Figura 6: Tabuleiro *Maker*



Fonte: Autores

Figura 7: Visitas didáticas



Fonte: Autores

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da doação dos *kit's* didáticos, das visitas às escolas e da participação do projeto em feiras em praças públicas foi possível divulgar a ciência, aproximar a escola da comunidade e trabalhar as ciências naturais e dos alimentos de forma lúdica e didática.

## REFERÊNCIAS:

- ANDRADE, M. L. F.; MASSABNI, V. G. O desenvolvimento de atividades práticas na escola: um desafio para os professores de ciências. *Ciência e Educação*, Bauru, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida; O jogo e a Educação Infantil. 2ª Ed. São Paulo: Pioneira; p. 01 -23. 1998.