

SÊNIORMAKER: UMA ARQUITETURA PEDAGÓGICA BASEADA NA CULTURA MAKER PARA PESSOAS IDOSAS

SêniorMaker: A Pedagogical Architecture Based on Maker Culture for Elderly People

Bruna Kin Slodkowski¹

Leticia Sophia Rocha Machado²

Patricia Alejandra Behar³

Resumo: Esta pesquisa visa apresentar uma Arquitetura Pedagógica (AP) desenvolvida com foco na cultura maker para construção de objetos 3D e histórias em quadrinhos por pessoas idosas. Nessa perspectiva, a Arquitetura Pedagógica pode apoiar os docentes na elaboração de práticas voltadas à Aprendizagem Criativa, uma vez que é composta por elementos que auxiliam na organização das atividades educacionais. A Aprendizagem Criativa é uma abordagem pedagógica que oportuniza a experimentação e a expressão criativa no processo de aprendizagem (Lino *et al.*, 2024). Desse modo, acredita-se ser possível desenvolver uma Arquitetura Pedagógica fundamentada na Aprendizagem Criativa, voltada à cultura maker para o público 60+. Dessa forma, utilizou-se uma metodologia de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e caráter exploratório do tipo pesquisa-ação. Em 2024, no curso SêniorMaker, 12 participantes resgataram uma memória ou experiência marcante da vida e transformaram em um objeto tridimensional, utilizando a caneta impressora 3D e, posteriormente, expressaram-na em uma história em quadrinhos. Por fim, a partir da avaliação da AP SêniorMaker pelas pessoas idosas foi possível perceber que a atividade promoveu a criatividade, a expressão e a valorização de suas experiências.

Palavras-chave: Arquitetura Pedagógica. Cultura Maker. Pessoa idosa.

Abstract: This research aims to present a Pedagogical Architecture (PA) developed with a focus on maker culture for the construction of 3D objects and comic books by older adults. From this perspective, Pedagogical Architecture can support teachers in developing practices focused on Creative Learning, since it is composed of elements that aid in the organization of

¹Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEdu/UFRGS). Mestre em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEdu/UFRGS) (2022). Possui graduação em licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2019). É pesquisadora no Núcleo de Tecnologia Digital Aplicado à Educação (NUTED/UFRGS) e professora na Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI/UFRGS) desde 2015. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9028-366Xe>. E-mail: brunakinnuted@gmail.com.

²Pós-doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação na UFRGS. É professora na Faculdade de Educação da UFRGS. Também é coordenadora e professora da Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI) da UFRGS. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4102-2225>. E-mail: leticiamachado@yahoo.com.br.

³ Pós-doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação na UFRGS. É Professora Titular da Faculdade de Educação e dos Cursos de Pós-graduação em Educação (PPGEdu) e em Informática na Educação (PPGIE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6939-5678>. E-mail: pbehar@terra.com.br.

educational activities. Creative Learning is a pedagogical approach that enables experimentation and creative expression in the learning process (Lino *et al.*, 2024). Thus, it is believed that it is possible to develop a Pedagogical Architecture based on Creative Learning, focused on maker culture for the 60+ audience. Therefore, a qualitative, applied, exploratory action-research methodology was used. In 2024, in the SeniorMaker course, 12 participants recalled a memorable life memory or experience and transformed it into a three-dimensional object using a 3D printer, which was later expressed in a comic book. Finally, based on the evaluation of AP SêniorMaker by the elderly, it was possible to see that it promoted creativity, expression and appreciation of their experiences.

Keywords: Pedagogical Architecture. Maker Culture. Elderly.

1 Introdução

A estrutura etária da população brasileira tem passado por transformações significativas nas últimas décadas, com uma inversão progressiva em sua base e em seu topo, o que evidencia tanto o aumento da longevidade quanto a redução dos índices de natalidade. Esse processo de envelhecimento demográfico implica não apenas desafios para a formulação de políticas públicas, especialmente nas áreas da saúde e da previdência social, mas também para a promoção da inclusão digital do público sênior.

De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o contingente populacional com idade superior a 65 anos cresceu aproximadamente 57,4% ao longo dos últimos 12 anos (IBGE, 2022). Diante disso, torna-se necessário repensar as ofertas educativas voltadas ao público mais velho. Nesse viés, Sigal (2024, p. 34) acredita que através das “[...] ações educativas, podem ser oferecidas oportunidades variadas de aprendizagens que busquem abranger os diversos interesses e necessidades dos mais velhos”. Sob essa ótica, a Arquitetura Pedagógica pode auxiliar os educadores na construção de estratégias direcionadas à Aprendizagem Criativa, visto que é formada por componentes que contribuem para a estruturação das ações pedagógicas.

Nesse sentido, o pensamento criativo é a capacidade de gerar novas ideias, solucionar problemas e reinventar possibilidades a partir da imaginação e da experiência. Logo, a cultura maker pode ser uma nova forma de expressão, conexão e oportunidade de empoderamento para o público mais velho (Vyas, 2019). A esse respeito, Lopes (2024, p.9) define a cultura maker como a “cultura do faça você mesmo, ou maker, que tem como principal atrativo a criatividade, originalidade, uma ideia e sua criação, ou até mesmo renovar uma coisa”.

Diante desse cenário de transformações demográficas e culturais, torna-se pertinente refletir sobre propostas pedagógicas inovadoras que atendam às especificidades do público sênior. A integração da Cultura Maker no contexto educativo emerge como uma estratégia promissora ao fomentar ambientes de aprendizagem criativa, colaborativa e significativa para as pessoas idosas. Assim, a Arquitetura Pedagógica, baseada na cultura maker, pode ter um enfoque na Aprendizagem Criativa com vistas a potencializar o protagonismo e a autonomia desse público, ampliando suas possibilidades de expressão, socialização e inserção no mundo digital. A seguir, são apresentados os conceitos centrais que fundamentam esta pesquisa.

2 Fundamentação teórica

A Arquitetura Pedagógica (AP) é composta por elementos que orientam os professores no aprimoramento de suas práticas pedagógicas, podendo ser utilizada para apoiar o planejamento de atividades de acordo com o contexto em que essas se inserem. De acordo com Sonogo (2019), a AP pode servir como um recurso orientador para guiar o planejamento das aulas, auxiliando o docente na criação de novos métodos e procedimentos. Os quatro elementos que formam a AP são: (a) Organização; (b) Conteúdo; (c) Metodologia e (d) Tecnologia (Behar *et al.*, 2019). A integração desses aspectos no planejamento pedagógico favorece a construção de cenários educativos nos quais os sujeitos são protagonistas do seu processo de aprendizagem, criando, testando e compartilhando soluções para problemas do cotidiano. No caso das pessoas idosas, essa arquitetura pedagógica baseada na cultura maker pode contribuir para romper estereótipos negativos associados ao envelhecimento, ressignificando e ampliando os espaços para experiências que valorizam seus saberes e trajetórias.

Ao integrar esses aspectos, a AP favorece a construção de cenários educativos nos quais os sujeitos assumem papel de protagonistas, criando, testando e compartilhando soluções para desafios do cotidiano. Essa perspectiva dialoga diretamente com a cultura maker, especialmente no trabalho com pessoas idosas, ao possibilitar a valorização de suas trajetórias e a ressignificação de estereótipos negativos associados ao envelhecimento, abrindo espaço para experiências significativas que reforçam sua autonomia e criatividade.

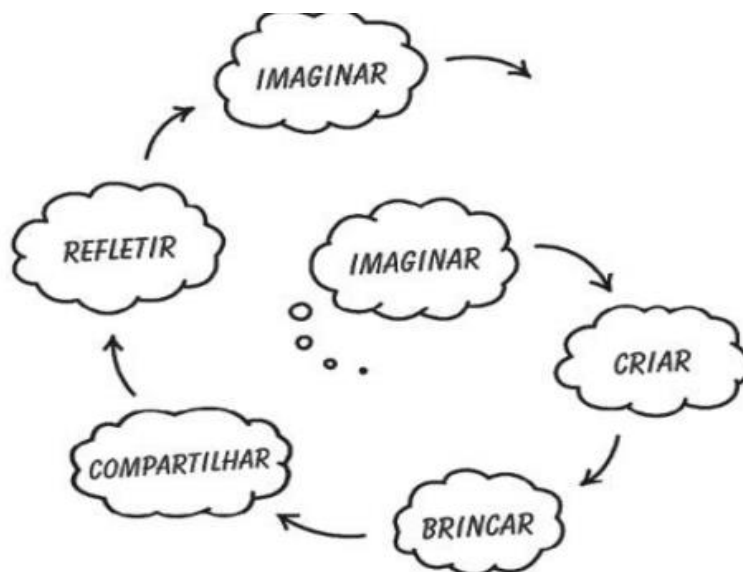
Nessa perspectiva, Mitchel Resnick formulou o conceito de aprendizagem criativa, entendido como uma iniciativa que busca promover uma educação mais significativa e acessível a todos, representando uma abordagem pedagógica que integra diferentes correntes e enfoques educacionais (Lino *et al.*, 2024). Assim, essas vivências podem servir como ponto de partida para novas criações e descobertas ao longo da vida. Ademais, Lopes (2024, p.11) destaca que a cultura maker propicia o uso de diversos materiais do cotidiano como

recicláveis e resultados do descarte como os eletrônicos, a caneta 3D, a máquina de corte laser e a impressora 3D de acordo com a cultura maker, sabendo usar os recursos que estão disponíveis e sem desperdício, assim, tudo o que for criado pode ser recriado e replicado. A criação de novos objetos através da criatividade e da imaginação, aumenta no aluno seu poder crítico, suas opções de escolha e assim, resolver problemas de forma prática, no caso deste projeto, contribuir para a coordenação motora do aluno, seu senso criativo e motivá-lo a fazer outros objetos, outras formas em linhas diferentes.

Resnick (2020) desenvolveu também o conceito da “espiral da aprendizagem criativa”, um modelo que enfatiza o processo contínuo de imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir e recomeçar, promovendo um ciclo dinâmico e enriquecedor de aprendizagem, conforme Figura 1.



Figura 1 – A espiral da aprendizagem criativa



Fonte: Resnick (2020, p. 11).

Essa espiral é considerada uma referência para aprendizes de todas as idades, reconhecida como um impulsionador da aprendizagem criativa. De forma semelhante ao que ocorre no jardim de infância, o ato de brincar proporciona múltiplas aprendizagens. Ao manipular blocos de construção e criar castelos, por exemplo, desenvolvem-se noções sobre equilíbrio e estrutura. Da mesma forma, ao narrar histórias, ampliam-se os conhecimentos sobre personagens e tramas (Resnick, 2020). Em consonância, Lopes (2024, p.2) explicita que os projetos que utilizam essa ferramenta baseiam-se no

aprendizado não como a resolução de um problema, mas sim, na amplitude a qual a cultura maker tem como propósito, ou seja, a inovação, a análise de criação e recriação, assim, a utilização de um espaço físico, com as tecnologias disponíveis, os alunos poderão adquirir outros conhecimentos e escolherem um tema ou objeto para promover na prática o desenvolvimento de um outro processo.

A arquitetura pedagógica voltada à cultura maker no contexto da educação de pessoas idosas deve considerar a valorização da experiência prévia dos aprendizes e a aplicabilidade prática dos conteúdos. Assim, ao propor atividades que envolvem a criação de objetos, o uso de tecnologias digitais e o trabalho colaborativo, estimula-se nas pessoas idosas a autonomia intelectual e a expressão da criatividade. Além disso, a abordagem maker respeita os ritmos e interesses individuais –aspecto essencial em processos educativos que visam a inclusão e a valorização da diversidade geracional. Dessa forma, oficinas, projetos colaborativos e atividades mão na massa são planejados não apenas para o desenvolvimento técnico, mas, sobretudo, para a promoção de interações sociais significativas, estímulo cognitivo e aprendizado. De forma complementar, Vieira (2020, p.42) explicita que na cultura maker o aluno “[...] é produtor de conhecimento, através de um trabalho coletivo, visando a resolução de situações problemas despertando assim a autonomia, criatividade, senso crítico e o protagonismo”. Em consonância, Moraes *et al.* (2025) afirmam que é possível modificar os objetos com criatividade e colaboração.



Por fim, a implementação de uma arquitetura pedagógica baseada na cultura maker para pessoas idosas evidencia a necessidade de repensar as práticas pedagógicas tradicionais, reconhecendo as potencialidades dos sujeitos idosos como criadores e inovadores em seus contextos de vida. Essa perspectiva amplia o conceito de envelhecimento ativo, promovendo a aprendizagem ao longo da vida como um direito.

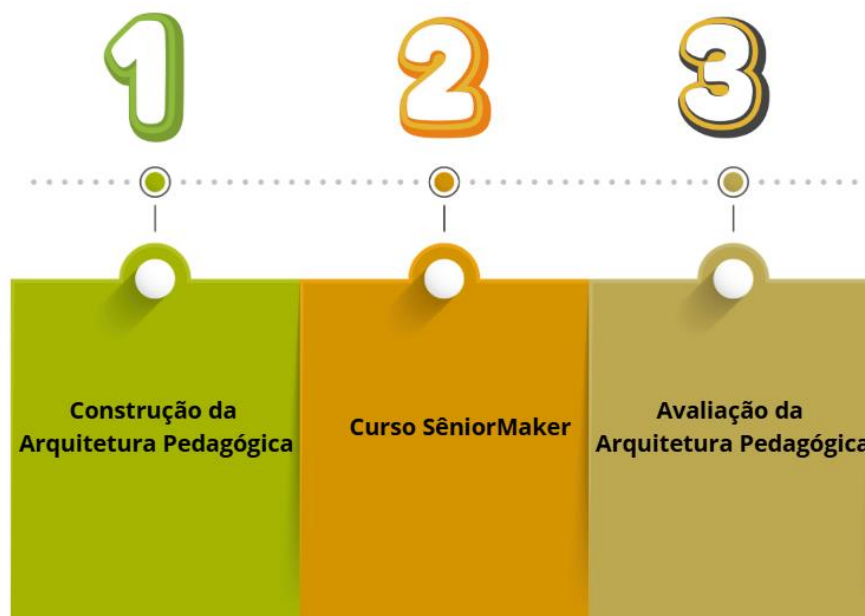
Será apresentada a seguir a metodologia do estudo.

3 Metodologia

Para responder ao objetivo desta investigação, utilizou-se uma metodologia de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e caráter exploratório do tipo pesquisa-ação⁴. Esta é realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo, no qual pesquisador e participante estão envolvidos de modo cooperativo (Thiollent, 2009). Nesse viés, essa metodologia envolve a colaboração ativa entre pesquisadores e participantes, que trabalham juntos de forma cooperativa em todas as etapas do processo (Thiollent, 2009).

Na coleta de dados foram utilizados questionários on-line para avaliar o curso e esta AP. A metodologia de pesquisa foi realizada em três etapas, conforme a Figura 2.

Figura 2 – Etapas da pesquisa



Fonte: autoria própria (2025).

A seguir, são descritas as etapas que compuseram o desenvolvimento e a aplicação da pesquisa.

⁴O presente estudo faz parte do projeto de tese intitulado “Modelo Pedagógico Baseado na Cultura Maker: um foco na geratividade de pessoas idosas” aprovado pelo Comitê de Ética sob o número 7.895.983.



- a) Etapa 1: se referiu à elaboração da Arquitetura Pedagógica, construída a partir de um processo de observação participante no qual a pesquisadora acompanhou as práticas e interações dos participantes em contextos educativos prévios, buscando identificar necessidades e potencialidades pedagógicas do público idoso.
- b) Etapa 2: consistiu na realização do curso SêniorMaker em encontros presenciais semanais 2 horas cada. O curso teve como propósito central apoiar os participantes na produção de um objeto e na criação de uma história em quadrinhos, ambos relacionados a uma experiência ou memória significativa vivenciada ao longo de suas trajetórias pessoais, estimulando a expressão criativa.
- c) Etapa 3: contemplou a avaliação da Arquitetura Pedagógica pelos participantes idosos, realizada por meio da aplicação de um questionário estruturado.

Para analisar os dados qualitativos, foram utilizadas as etapas propostas por Bardin (2011), sendo criadas as cinco categorias a priori “Aspectos Organizacionais da AP”; “Aspectos de Conteúdo da AP”; “Aspectos Metodológicos da AP”; “Aspectos Tecnológicos da AP”; e “Estratégias Pedagógicas do MP” para a orientar a análise de dados. A fim de preservar a identidade dos participantes do estudo, foi utilizada a sigla “I” seguida de um numeral para se referir a cada participante. Dessa forma, com base na metodologia, a seguir é apresentada a análise e discussão dos dados.

4 Análise e Discussão dos Resultados

Os dados coletados no decorrer da investigação permitiram criar e avaliar uma Arquitetura Pedagógica baseada na Cultura Maker com foco na Aprendizagem Criativa de idosos no contexto da educação. Assim, participaram da pesquisa 12 pessoas idosas com média de idade de 73,8 anos que participaram do curso SêniorMaker, ofertado pela Unidade de Inclusão Digital de Pessoas Idosas (UNIDI) em 2024. O Quadro 1 apresenta a organização e os aspectos que estruturam a Arquitetura Pedagógica SêniorMaker.

Quadro 1 – Arquitetura pedagógica SêniorMaker

ARQUITETURA PEDAGÓGICA	
Aspectos Organizacionais	
Professor(a)	1
Tutor/monitor	De 2 a 3
Objetivo	<p>Apoiar a criação de um objeto e sua história em quadrinhos que represente uma experiência ou memória marcante ao longo da vida.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzir o conceito de cultura maker; 2. Construir um objeto com a caneta 3D que represente uma experiência ou memória marcante ao longo da vida; 3. Criar a HQ que conte a história ou memória marcante.
Carga horária	36h
Modalidade	Presencial
Aspectos de Conteúdo	



Conteúdo(s) abordado(s)	História em quadrinhos, cultura Maker, Canva para criar QR Code e HQ.
Aspectos Metodológicos	
Metodologias utilizadas	Aula expositiva dialogada; plantões individuais para sanar as dúvidas, uso das funcionalidades fórum e Webfólio do AVA ROODA, atividades práticas em aula com o Canva e a caneta impressora 3D. Nesse sentido, serão 2h de aula semanais sendo divididas em 1h de aula expositiva dialogada sobre o conteúdo e 1h prática com as atividades previstas.
Atividades	Produção do objeto com a caneta 3D, criação da HQ no Canva com feedback da profª e das tutoras.
Avaliação	Como critérios para avaliação final serão considerados: Participação na discussão durante aulas presenciais; Participação e interação nas funcionalidades fórum e Webfólio do AVA ROODA; Reflexão e seleção de uma memória ou história marcante ao longo da vida para deixar como legado às demais gerações; Criação de um objeto com materiais recicláveis e/ou caneta impressora 3D que represente essa narrativa marcante; Escrita da respectiva narrativa em forma de história em quadrinhos no Canva; Exercício de criar um QR Code no Canva; Apresentação do objeto e história em quadrinhos em uma Mostra que será organizada ao final do curso.
Aspectos tecnológicos	
Tecnologias	Caneta 3D, carregador, extensão, papel, caneta, régua, filamento PLA cores diversas e durex.
Tecnologias digitais	AVA ROODA, contatos do ROODA, fórum de dúvidas, mensagens de texto e áudio do WhatsApp, Comentários do Canva na HQ, caneta impressora 3D.

ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS	
Encontros/aulas/tópicos	Ações adotadas
Ao decorrer do curso	Oportunizar momentos práticos para a criação do objeto com a caneta 3D.
Aula 3	Propiciar um momento para refletir e selecionar uma memória ou história marcante ao longo da vida para deixar como legado às demais gerações.
Ao decorrer do curso	Oportunizar momentos em aula para a criação da história em quadrinhos e QR Code.
Aula 7 e 14	Plantão de dúvidas individual

Fonte: autoria própria (2025).

Os dados serão analisados a partir de cinco categorias:

a) Aspectos Organizacionais da AP:

Essa categoria irá sintetizar a avaliação dos participantes acerca dos aspectos organizacionais do curso. No que se refere à carga horária do curso, foi questionado: “Os alunos tiveram 6 semanas para criar o objeto com a caneta impressora 3D. Você considera esse tempo suficiente?” e 100% (n=12) dos participantes afirmaram que o tempo foi suficiente. Sendo assim, percebe-se que foi adequado. O relato do I3 sintetiza essa análise: “Sim, na primeira aula, que tivemos com a caneta impressora 3D, conseguimos criar algumas figuras, com orientação da prof.”



Além disso, foi questionado: “Os alunos tiveram 4 semanas para criar a História em Quadrinhos. Você considera esse tempo suficiente?” Nesta pergunta 100% (n=12) afirmaram que foi suficiente. Apenas o I5 faz uma ressalva importante: “Sim. Se for uma história mais longa, haveria necessidade de mais tempo”. Logo, na percepção do público-alvo, desenvolver até 6 quadrinhos foi “tranquilo” dentro do tempo estimado. Hausknecht *et al.* (2018) ressaltam que a narrativa digital é uma ferramenta que oferece às pessoas idosas a oportunidade de se tornarem produtores digitais e, sobretudo, se conectarem com os outros através das suas histórias. Por fim, os alunos ressaltaram que o formato de aula presencial e com encontros semanais foi adequado, conforme relatos abaixo: “Creio que é mais produtiva a aula presencial, pois podemos resolver as dúvidas logo com a ajuda da professora, monitoras e colegas” (I5) “Sou mega adepta às aulas presenciais. Não existe uma aula online que substitua o contato com as pessoas e a relação afetiva da professora e monitoras com a gente. Estar sentada tentando realizar uma tarefa e vir a professora ao nosso lado com paciência e carinho, nos dar a orientação e nos tirar o pânico do ‘não estou conseguindo fazer’ é maravilhoso. As aulas foram incríveis. A atenção e a amizade que se tem com toda a turma faz querer que o curso não termine” (I1); “Na modalidade presencial, o aprendizado, para nós os idosos, é mais evoluída, pois todas as perguntas e dúvidas, são resolvidas na hora, o rendimento é bem maior sem sombra de dúvida” (I3).

b) Aspectos de Conteúdo da AP:

Nessa categoria foi questionado ao aluno: “Você mudaria algum conteúdo ou a ordem das aulas? Explique” 11 alunos ressaltaram que não há necessidade de nenhuma mudança, pois “para mim foi fácil o conteúdo e as ordens das aulas!” (I8). Entretanto, 1 aluna destacou que “mudaria a forma como foram apresentados os desenhos prontos para os alunos copiarem. Entendo que é muito difícil em um primeiro momento fazer as pessoas ‘deslançarem’” (I9). Salienta-se que não foi orientado aos alunos copiarem os modelos dos desenhos impressos, disponibilizados apenas como uma possibilidade para apoiar na criação do objeto, a exemplo do desenho a mão livre e das inspirações em objetos reais. Dessa forma, como não houve nenhuma outra sinalização para além dessa ressalva, não serão alterados os aspectos de conteúdo.

c) Aspectos Metodológicos da AP:

No que se refere a essa categoria, os alunos responderam a seguinte pergunta: “Como você avalia os momentos práticos em aula para a criação do objeto com a caneta 3D e História em 125 quadrinhos?”. 100% (n=12) dos alunos declararam-se satisfeitos. Nessa perspectiva, I1 menciona que “Avalio com nota DEZ. As aulas foram bem elaboradas contemplando todas as necessidades do aprendizado”. Para I12, “foi divertido”, e I8 afirmou: “Adorei, muito bem explicado, quando dúvida, sempre tem monitoras, para esclarecer as dúvidas, fantástico, consegui realizar, pq já trabalho, com cola quente, não é a mesma coisa, mas dá uma ideia, os quadrinhos foram muito bom”. Quanto a “Como você avalia os plantões de dúvidas?”, 10 alunos selecionaram como excelentes e dois mencionaram que não os utilizaram, mas perceberam uma evolução da aprendizagem dos colegas, visto que “Eu nunca usei, mas minhas colegas usam muito, com excelentes resultados” (I3).

d) Aspectos Tecnológicos da AP:

Quanto a essa categoria foi questionado: “Você considera que o uso do ROODA, CANVA e Caneta impressora 3D ajudou você a atingir os objetivos do curso? Comente.” 100% (n=12) dos alunos responderam sim. A unanimidade fica explicitada nos comentários acerca das tecnologias digitais: I1 menciona que “Sim. Adorei utilizar a caneta, tanto que encomendei uma para fazer mais criações em casa. Uso da caneta foi uma motivação para fazer a história”.



em suas paixões, em colaboração com pares e mantendo o espírito de pensar brincando”. Logo, a Aprendizagem Criativa se relacionou diretamente com a Arquitetura Pedagógica, tanto no planejamento das atividades quanto na metodologia adotada no referido curso, o que permitiu contemplar os 4Ps da Aprendizagem Criativa, conforme seguem.

a) “Projetos”: foi desenvolvido um teste dos objetos e depois criado o objeto da história (Figura 3). Ademais, foi criado um esboço da HQ no papel e depois inserida no Canva;

Figura 3 – Criando Histórias em Quadrinhos.



Fonte: Acervo da autora.

b) “Parcerias”: os alunos compartilharam dicas nos testes dos objetos e na criação da HQ (Figura 4), nas quais encontravam soluções para as dificuldades;

Figura 4 – Criando objetos com a cultura maker.



Fonte: Acervo da autora.

c) “Paixão”: permeou todas as etapas da criação do objeto e HQ (Figura 5), visto que os participantes demonstraram muito interesse no manejo da caneta e nos recursos da Canva;

Figura 5 – Etapas de criação.



Fonte: Acervo da autora.



d) “Pensar brincando”: envolve experiências divertidas. Nesse sentido, os alunos demonstraram alegria ao manipular a caneta impressora 3D (Figura 6), pois foi uma novidade.

Figura 6 – Criando objetos com a caneta impressora 3D.



Fonte: Acervo da autora.

Diante das reflexões e resultados apresentados, na seção a seguir são apresentadas as considerações finais que sintetizam as principais contribuições e implicações deste estudo.

5 Considerações finais

A partir da análise dos dados, observa-se que a Arquitetura Pedagógica intitulada SêniorMaker, fundamentada na cultura maker, mostrou-se adequada e eficaz para promover a aprendizagem criativa com o público 60+. Os aspectos organizacionais, metodológicos, de conteúdo, tecnológicos e estratégias pedagógicas foram avaliados de forma positiva pelos participantes, que demonstraram envolvimento, superação de desafios e apropriação dos recursos digitais. A carga horária e o formato presencial semanal foram considerados adequados, proporcionando um ambiente acolhedor e estimulante para o aprendizado colaborativo. Além disso, as tecnologias utilizadas – AVA ROODA, Canva e a caneta impressora 3D – foram apontadas como ferramentas facilitadoras, capazes de despertar o interesse e ampliar as possibilidades de expressão criativa dos alunos, mesmo diante das dificuldades iniciais.

Dessa forma, a experiência com o curso SêniorMaker evidencia o potencial transformador da cultura maker aplicada à educação de pessoas idosas, promovendo não apenas a inclusão digital, mas também o resgate de memórias, a construção de legados e a expressão através da criatividade. Os relatos indicam que, com mediação pedagógica sensível e estratégias didáticas adequadas, é possível criar experiências significativas de aprendizagem ao longo da vida, contribuindo para o envelhecimento ativo, participativo e conectado às transformações contemporâneas.

Portanto, a Arquitetura Pedagógica SêniorMaker é inovadora e relevante, capaz de integrar a cultura maker, a aprendizagem criativa e a inclusão digital em uma proposta que valoriza a potência da educação permanente. Ao possibilitar que pessoas idosas se tornem criadoras, protagonistas e colaboradoras em processos de experimentação e inovação, o curso rompe barreiras geracionais e desafia estereótipos, revelando que a educação ao longo da vida é um caminho de empoderamento, pertencimento e transformação social. Assim, mais do que

VYAS, Dhaval. **Altruism and Wellbeing as Care Work in a Craft-based Maker Culture.** Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 3, GROUP, Article 239, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3361120>. Acesso em: 06 nov. 2025.

Recebido em agosto de 2025

Aprovado em outubro de 2025