**A implementação do espaço LabIFMaker em 2020 foi realizada com recursos arrecadados por meio de uma emenda parlamentar. O projeto tem uma concepção pedagógica baseada na metodologia STEAM, e a equipe gestora do laboratório conta com profissionais de diversas áreas do conhecimento. Embora recente, o espaço tem apresentado resultados animadores. As ações realizadas por meio do LabIFMaker buscam desenvolver o empreendedorismo, aprendizado, invenção e inovação. A implementação do espaço no município de São João da Barra foi idealizada para alcançar pessoas com foco na solução de problemas sociais, na educação e no fortalecimento da criatividade e do empreendedorismo. O laboratório oferece um ambiente flexível e criativo, permitindo que os membros materializem suas ideias.**

**De acordo com o coordenador do projeto, Allysson Tavares, "fortalecer o aprendizado estimulando a autonomia dos alunos na busca de soluções criativas para problemas reais. Essa é a proposta do LabMaker SJB." A professora Cassiana Hygino, especialista em metodologias de ensino, complementa: "O laboratório segue duas das principais tendências na educação: o conhecimento interdisciplinar, como artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática, e o movimento maker, no qual os alunos colocam a mão na massa para praticar, experimentar, tirar ideias do papel e projetar soluções autonomamente."**

**O Campus São João da Barra vem participando do Programa Jovens Talentos desde 2020, apresentando atualmente 12 bolsistas ativos em 6 projetos. O projeto incentiva a vocação científica, contribui para a formação cidadã e eleva a autoestima dos estudantes participantes.**

**Na Jornada Jovens Talentos FAPERJ 2022, na UENF, uma nova área foi criada para avaliação de trabalhos, a área Interdisciplinar. O Campus IFF São João da Barra, que foi representado no evento por projetos desenvolvidos no LabMaker, recebeu todos os prêmios nesta categoria, com os seguintes trabalhos:**

**Houve um empate em primeiro lugar entre dois trabalhos:**

**1º Iniciação Tecnológica 4.0 com os alunos Afonso Coelho da Silva Neto e Álvaro Carlos Nunes Pereira, sob orientação do Professor Allysson Rodrigues Teixeira Tavares.**

**2º Modelagem 3D da Bacia do Rio Paraíba do Sul pelo aluno João Pedro da Silva Rangel, sob orientação do Professor David de Andrade Costa.**

**O segundo lugar também foi dividido entre dois trabalhos:**

**1º Animais Fantásticos: Aprendendo Ciência a partir do Site EVIC com Impressão 3D e Robótica pelos alunos Lucas dos Santos Barboza de Almeida, Gabriel Rodrigues Sales, Brenda Velasco Moreira e Karine Silva Rangel. Com orientação dos professores Cassiana Barreto Hygino Machado e Fernanda Vidal de Campos.**

**2º Ciência Espacial, Virtual e Interativa (EVIC): Produção de Vídeos Didáticos, Histórias em Quadrinhos e Jogos pelos alunos Clarissa Ribeiro de Souza, Letícia de Carvalho Pinheiro e Maria Eduarda**

**Em agosto de 2022, o IFF realizou seu primeiro Hackathon, o HackIFF, uma maratona em que os participantes tiveram que resolver desafios e prototipar ideias para problemas reais, em apenas 48h. A equipe Kit 3D Ecopen, composta pelos bolsistas Jean Carlos Filho e Karine Silva Rangel, foi a vencedora do Grand Prix HackIFF e 1º lugar no desafio "Formas de aproveitar PET reciclado". Como fruto da competição, Karine foi entrevistada pelo Reitor Jefferson Manhães para falar sobre o LabMaker e sobre o HackIFF no programa Papo Entre Nós.**

**O LabIFMaker desenvolve o projeto "Oficinas 4.0: um ambiente interativo para Iniciação Tecnológica no Campus Avançado São João da Barra". Um grupo de cinco bolsistas trabalha com o objetivo de estudar estratégias e propor ferramentas tecnológicas para a gestão e monitoramento ambiental dos recursos hídricos na região hidrográfica do baixo Rio Paraíba do Sul. O projeto é apoiado com recursos financeiros de R$ 25.000,00 para concessão de bolsas de pesquisa ao longo de dez meses, com término em dezembro de 2022.**

**Outro projeto do laboratório foi contemplado no edital FAPERJ de Apoio a Equipes Discentes em Projetos de Base Tecnológica para Competições de Caráter Educacional. O projeto "Equipe SJBots de Robótica Aplicada: Construção de um Ambiente de Inovação e Aprendizagem" utiliza a robótica como instrumento de ensino e ensina através de competições, incentivando o trabalho em grupo e elevando a motivação dos alunos. A equipe SJBobts conta com três bolsistas de graduação e 5 membros voluntários.**

**O Programa Oficinas Maker é a proposta do LabIFMaker do CASJB para inovação no Ensino Médio, Técnico e para a comunidade. Durante o ciclo de encontros, o público experimenta dinâmicas desenvolvidas a partir da tríade base das startups: Tecnologia, Design e Negócios. Através da prática, os interessados adquirem formação tecnológica básica em fabricação digital, no desenvolvimento de produtos de baixa complexidade, e na elaboração de plano de negócios simplificado. O projeto conta com fomento da FAPERJ para a atuação de dois bolsistas INT1 40h semanais, que contribuem para que o makerspace do CASJB permaneça aberto todos os dias da semana e atue como um hub de design e inovação que materializa ideias e cria oportunidades de aprendizagem para transformar pessoas, escolas, negócios e comunidades. A atuação dos bolsistas INT no LabIFMaker visa fortalecer as ações de ensino, pesquisa, extensão e inovação no campus, tornando-se um ambiente de ensino e aprendizagem baseado no "aprender fazendo" e um espaço propício à pesquisa, permitindo uma educação transformadora e significativa que potencializa a criatividade e inovação.**

**Lucas dos Santos Barbosa, ex-bolsista do Laboratório Maker, foi aprovado no dia 02/03 como bolsista no projeto do CTSMART - Centro de Tecnologias Smart. O instituto sem fins lucrativos trabalha com a metodologia STEAM em laboratórios maker em escolas do ensino básico e médio no Brasil. O projeto EQUIPE JUGAAD DE INOVADORES busca contribuir para a formação de alunos do fundamental I e II, ensinando programação, modelagem 3D, eletrônica básica, inovação e habilidades socioemocionais. Lucas irá receber uma bolsa de pesquisa para realizar atividades de organização, preparação, manutenção e execução em oficinas maker nas escolas clientes e parceiras do CTSMART, que atenderão aos estudantes do projeto EQUIPE JUGAAD DE INOVADORES. O projeto tem como objetivo fomentar o ensino de cultura maker, inovação, robótica, programação e habilidades humanas nas escolas onde for aplicado.**

**Clarissa**

**TCC Jean**

**TCC Arthur???**