



CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO PAULO

Secretaria Geral Parlamentar
Secretaria de Documentação
Equipe de Documentação do Legislativo

JUSTIFICATIVA - PL 0521/2020

A cultura Maker se baseia na ideia de que as pessoas devem ser capazes de fabricar, construir, reparar e alterar objetos dos mais variados tipos e funções com as próprias mãos, baseando-se num ambiente de colaboração e transmissão de informações entre grupos e pessoas.

No cenário atual, onde o mundo se volta aos conceitos de sustentabilidade e responsabilidade social, temos uma oportunidade de criar caminhos pós-pandemia na educação e na cultura, mas precisamos fortalecer políticas públicas que integrem e motivem todos. A cultura Maker ajuda a ser autossuficiente, valoriza a experimentação e tem potencial para tornar o aprendizado mais significativo e desenvolver competências como criatividade, empatia e autonomia. Bastante vinculada à educação, a Cultura Maker pode ser aplicada nos mais variados contextos e cenários, inclusive, no ambiente profissional.

As chamadas organizações da sociedade civil sem fins lucrativos reguladas, exercem um importante papel junto ao governo e à iniciativa privada no que se refere ao desenvolvimento de projetos socio formativos. São organizações, coletivos, institutos que se comprometem com a formação e informação de populações - de adolescentes e jovens, mães, mulheres, quilombolas, população LGBTQ+, demais grupos e público em geral - trabalhando meios de acessar fazeres que possam levar a geração de renda, trabalho de qualidade, sustentabilidade e protagonismo criativo, sendo forte alavanca destes processos. Desde os anos 80, constituíram avanços para a popularização da cultura maker ou a cultura do mão na massa.

O Movimento Maker é uma extensão da cultura Faça Você Mesmo, que incentiva a produção prática e manual por parte de pessoas comuns, fazendo-as criar, consertar e modificar objetos, desenvolvendo projetos com suas próprias mãos. Não que esse tipo de cultura seja contrária à teoria, mas, a ideia central está em aflorar habilidades no ser humano que ele, certamente, encontraria dificuldades caso aprendesse por meio de um livro ou método convencional. E a teoria se comprova na prática, estabelecendo sintaxes e entendimentos processuais.

Um aspecto importante desse universo "maker" é o espaço físico, sendo famosos os laboratórios de fabricação onde estão disponíveis máquinas e ferramentas como impressoras 3D, cortadoras a laser, equipamentos e acessórios para desenvolver eletrônica. Nesse contexto, são notórios os chamados "makerspaces", fab labs ou mesmo os já mais tradicionais hackerspaces, que permitem a disseminação da cultura maker.

A realidade é que este tipo de cultura já existia há décadas e foi responsável pela criação e evolução de indústrias inteiras como foi o caso da indústria dos computadores pessoais que teve suas origens no Homebrew Computer Club, ou Clube dos Computadores Caseiros. Foi no Homebrew Computer Clube que Steve Jobs e Steve Wozniak apresentaram pela primeira vez o Apple I.

Hoje, temos a internet porque jovens daquele tempo, experimentaram mudanças fundamentais em suas vidas e coletividade e se conectaram a uma educação de vivência e significado abrindo as mentes e pesquisas nos campos da eletrônica, tecnologia, matemática e arte. Inspiraram-se intelectualmente e fizeram o salto acontecer. Um dos pilares do movimento Maker é o compartilhamento de informações e tecnologia. A internet, ao conectar fazedores e facilitar a divulgação de vídeos e manuais de experiências, também foi responsável pela popularização da cultura.

A presente propositura visa estabelecer no calendário da cidade a Semana Maker, justamente para estimular, despertar esse interesse, promover e disponibilizar conteúdos através das mais diversas atividades culturais como seminários, palestras, concursos, laboratórios, aulas em Fab-Labs, oficinas de criatividade, cursos de formação e mostras multimodais.

Além de despertar o adolescente e jovem chamando seu interesse pelas atividades tecnológicas, criativas e culturais unidas, a divulgação e a publicidade de projetos maker, praticadas no município em diversas regiões da cidade, possibilita a conexão em rede de pessoas que poderiam nunca se acessar com uma pedagogia de cooperação e valorização das individualidades, ampliando os processos de veiculação de práticas sustentáveis, geração de turismo para a cidade, geração de renda para educadores e tecnólogos, incentivo ao estudo e criatividade, ainda possibilitando a oferta de subsídios de origem pública que possam estar relacionados ao evento e por consequência, incremento de receita ao município e a população.

O maior mérito deste projeto inclusivo é oferecer aos munícipes da Cidade de São Paulo oportunidades e experiências criativas que, por muitas vezes, são subtraídos em razão das dificuldades econômicas e sociais.

Pelas razões expostas, submeto o presente projeto a apreciação dos nobres vereadores e conto com o apoio para sua aprovação.

Este texto não substitui o publicado no Diário Oficial da Cidade em 20/08/2020, p. 94

Para informações sobre o projeto referente a este documento, visite o site www.saopaulo.sp.leg.br.