



## BRINCATECH

Jéssica da Silva dos Santos<sup>1</sup>

**Instituição:** Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário

**Modalidade:** Relato de Experiência

**Eixo Temático:** Ciências da Natureza e suas Tecnologias

**1. Introdução:** Este trabalho tem como objetivo implementar uma prática pedagógica inovadora que fomente a criatividade e a aprendizagem dos alunos. Nossa proposta é oferecer uma experiência educacional significativa e envolvente, que permita aos alunos compreender a relevância da escola e do currículo através da participação ativa em um problema social relevante: a gestão do lixo e o reaproveitamento de materiais descartáveis.

Além disso, o projeto busca introduzir conceitos de robótica, promovendo a construção de modelos, a formulação e teste de hipóteses, e incentivando a curiosidade e a resolução de problemas. Trabalhos colaborativos serão fundamentais para estimular a criatividade, proporcionando aos alunos oportunidades de aprender de forma dinâmica e integrada.

Tem como principal objetivo tornar o estudante sujeito da construção do seu próprio conhecimento e dessa forma fomentar a curiosidade e transmitir aos demais colegas.

**2. Procedimentos Metodológicos:** O projeto “BrincaTech” é desenvolvido com alunos do 4º ao 6º ano da Escola Centenário, com a orientação da embaixadora do Programa Escolas Criativas, professora Jéssica da Silva dos Santos. Primeiramente os alunos foram apresentados à cultura maker e seus pilares. Partindo disto o trabalho teve início com diversos desafios e experiências, orientadas pela professora responsável.

Os alunos aprendem a criar circuitos eletroeletrônicos simples e a utilizar de maneira simplificada o Scratch, que nada mais é do que uma plataforma de linguagem de programação em blocos.

Os encontros são no contraturno das aulas regulares, com duração de uma hora e meia, ali, em duplas, eles são incentivados a pesquisar, buscar, explorar, errar para após acertar em suas criações. Fomentando a pesquisa e o trabalho em grupo.

---

<sup>1</sup>Professora de Língua Portuguesa, Especialista em Supervisão Escolar, Rede Estadual de Ensino, [jessica-santos26@educar.rs.gov.br](mailto:jessica-santos26@educar.rs.gov.br)



**3. Resultados e Discussões** Os alunos mostraram interesse e entusiasmo na oficina, apesar da dificuldade, com o auxílio da professora, eles conseguiram desenvolver as atividades propostas, em sala de aula eles conseguem relatar o que fazem e como fazem as atividades, além da aprendizagem no que diz respeito a circuitos e criações, as habilidades de trabalho em grupo, pesquisa e demais dinâmicas são trabalhadas com êxito. A intenção é que a oficina tenha continuidade para os próximos anos.

#### 4. Conclusão

Ao adotar a cultura maker como estratégia de Aprendizagem Criativa, o professor cria condições para que os alunos tenham acesso a diferentes oportunidades e vivências, promovendo práticas pedagógicas mais inovadoras, relevantes e até desafiadoras. Os alunos aprimoram competências como o planejamento, a revisão e execução de projetos, a troca de ideias e o protagonismo na construção do conhecimento por meio da prática.

Além disso, a integração da cultura maker com a Aprendizagem Criativa estimula a curiosidade e a autonomia dos alunos, incentivando-os a explorar e experimentar novas possibilidades. Essa abordagem permite que eles aprendam de forma colaborativa e interdisciplinar, conectando diferentes áreas do conhecimento e desenvolvendo tanto habilidades técnicas quanto socioemocionais. O ambiente de aprendizado se torna mais dinâmico e envolvente, onde o erro é visto como parte do processo de aprendizagem, incentivando a resiliência e a capacidade de resolver problemas. Dessa forma, os alunos não apenas assimilam conteúdo, mas também desenvolvem uma mentalidade criativa e empreendedora, preparando-se para os desafios do futuro.

#### 5. Referências

BRASIL, Secretaria de Educação, Fundamental. Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - 2018;

RESNICK, M. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos Porto Alegre: Penso, 2020. 170 p.

<https://aprendizagemcriativa.org/>

<https://www.mundomaker.cc/>

<https://makeykey.com/>

<https://www.instructables.com/>