ISSN: 2358-8829

EU FAÇO, EU APRENDO: PRIMEIROS PASSOS PARA A APRENDIZAGEM CRIATIVA POR MEIO DA CULTURA MAKER NO 4º ANO

Élida Villane Ferreira Alves [1]
Cleyna Régis Barbosa [2]
Izabel Bezerra do Nascimento [3]

INTRODUÇÃO

As transformações sociais, culturais e tecnológicas da sociedade contemporânea exigem práticas educativas que ultrapassem os modelos tradicionais de ensino, favorecendo experiências que estimulem a criatividade, a investigação, a autonomia e o protagonismo dos estudantes. Nesse cenário, a Cultura Maker apresenta-se como uma abordagem pedagógica que valoriza o aprender fazendo, permitindo que os alunos construam conhecimentos por meio da experimentação, da criação e da resolução de problemas.

Fundamentado nos princípios da aprendizagem criativa e das metodologias ativas, o projeto “Eu faço, eu aprendo: Primeiros passos para a aprendizagem criativa por meio da Cultura Maker no 4º ano”, foi desenvolvido durante o terceiro bimestre de 2026, na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Professora Maria Luíza de Aquino, localizada em Alagoa Nova, Paraíba, envolvendo uma turma de 18 estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental.

A iniciativa surgiu da necessidade de diversificar as estratégias de ensino e proporcionar aos estudantes oportunidades de aprendizagem que relacionassem os

[1] Especialista em Psicopedagogia da Universidade Integrada de Patos- UNIFIP ,elidavillane198@outlook.com;
[2]Especialista em Neuropsicopedagogia pela UNICORP Faculdades – UNICORP ,cleyna.regis@hotmail.com;
[3] Especialista em Neuropsicopedagogia clínica e institucional pela UNICORP Faculdades - UNICORP, izabel.ufcg@gmail.com;

conteúdos curriculares às experiências concretas. Considerou-se, especialmente, o contexto de vulnerabilidade social da comunidade escolar, as limitações de acesso a determinados recursos tecnológicos e o pouco contato prévio dos alunos com propostas estruturadas de aprendizagem baseada na experimentação.

A proposta dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), especialmente no que se refere ao desenvolvimento do pensamento científico, crítico e criativo, à cultura digital, à comunicação, à argumentação e à cooperação. Também se aproxima das diretrizes da BNCC Computação, que valorizam o pensamento computacional e a resolução de problemas.

METODOLOGIA

O trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza descritiva, com abordagem qualitativa, incorporando dados quantitativos provenientes dos resultados do Sistema de Avaliação da Educação da Paraíba (SAVEAN). A experiência foi desenvolvida durante o terceiro bimestre de 2026, com 18 estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental.

A metodologia foi organizada por meio de oficinas semanais de Cultura Maker, articuladas aos componentes curriculares e às habilidades previstas para o período letivo. As atividades seguiram um ciclo investigativo composto pela apresentação de desafios, levantamento de hipóteses, exploração de materiais, planejamento, construção de protótipos, experimentação, análise dos resultados e socialização das descobertas.

Foram utilizados materiais de baixo custo e recicláveis, como papelão, sucatas, papéis coloridos, palitos de madeira, fitas adesivas e embalagens diversas, que os próprios alunos conseguiam na comunidade a partir da temática de cada oficina. Também foram empregados componentes eletrônicos simples, como LEDs e baterias de moeda, além de jogos pedagógicos e equipamentos digitais disponíveis na escola.

Entre as experiências desenvolvidas, destacaram-se a oficina “Acendendo ideias com LEDs e baterias de moeda”, que proporcionou o primeiro contato com circuitos elétricos; a construção do “Carrinho a jato”, com exploração de conceitos matemáticos; e a atividade “Por que existe o dia e a noite?”, na qual os estudantes realizaram pesquisas orientadas e construíram representações dos movimentos de rotação e translação da Terra.

Também foram desenvolvidas propostas de valorização histórica e cultural, como “Alagoa Nova: ontem e hoje” e o Desafio das Famílias, que envolveu pesquisas e construção de maquetes sobre o passado, o presente e o futuro do município. A experiência “Mãos que tecem nossa história” promoveu o contato com o artesanato tradicional por meio da participação de um artesão que trabalha com cipó.

No campo da Matemática, foram realizadas atividades de gamificação, incluindo o Quiz da Matemática na TV e a Tabuada Elétrica, estratégia que relacionou os cálculos de multiplicação ao funcionamento de circuitos elétricos.

A avaliação do percurso ocorreu de maneira diagnóstica, contínua e formativa, considerando a participação, a criatividade, a capacidade de investigação, a cooperação e a resolução dos desafios. Foram considerados registros das atividades, observações pedagógicas, produções dos estudantes e resultados do SAVEAN, utilizados como referência para identificar necessidades de aprendizagem e orientar intervenções.

REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação do projeto apoia-se nas contribuições de Mitchel Resnick (2020), Seymour Papert (2008) e David Ausubel (2003), cujas concepções dialogam com práticas educativas que valorizam a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento.

Resnick (2020), ao apresentar sua abordagem de aprendizagem criativa, destaca a importância de proporcionar às crianças oportunidades para imaginar, criar, experimentar, compartilhar e refletir. Essa perspectiva fundamenta a Cultura Maker como possibilidade de transformar a sala de aula em um ambiente de investigação e produção, no qual os estudantes aprendem enquanto desenvolvem suas próprias ideias.

ISSN: 2358-8829

Papert (2008), por sua vez, contribui para essa discussão por meio do construcionismo, defendendo que a aprendizagem ganha significado quando o sujeito constrói algo concreto, compartilhável e significativo. Nessa concepção, o estudante deixa de ocupar uma posição exclusivamente receptiva e passa a atuar como protagonista do próprio processo de aprendizagem.

Essa compreensão aproxima-se da teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (2003), segundo a qual novos conhecimentos são assimilados de maneira mais consistente quando estabelecem relações com conhecimentos previamente construídos pelo indivíduo. Assim, ao relacionar conteúdos matemáticos, científicos, históricos e tecnológicos à construção de objetos e à resolução de desafios, as oficinas possibilitaram estabelecer conexões entre os conhecimentos escolares e situações concretas.

A Cultura Maker, portanto, constitui uma estratégia pedagógica capaz de favorecer experiências interdisciplinares, nas quais o erro deixa de ser compreendido como fracasso e passa a integrar o processo de investigação, experimentação e aperfeiçoamento das soluções construídas pelos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do projeto proporcionou experiências diversificadas de aprendizagem, evidenciando possibilidades de integração entre os conteúdos curriculares e atividades práticas, criativas e colaborativas.

Além das observações realizadas durante as oficinas, os resultados do SAVEAN contribuíram para identificar aspectos que exigiam maior atenção no planejamento pedagógico. Em Língua Portuguesa, 35,3% dos estudantes encontravam-se no nível adequado, 23,5% no básico, 35,3% em defasagem e 5,9% no avançado. Em Matemática, 17,6% alcançaram o nível adequado, enquanto 41,2% permaneceram no básico e 41,2% apresentaram defasagem.

ISSN: 2358-8829

Os dados evidenciam desafios importantes, especialmente na aprendizagem matemática, reforçando a necessidade de continuidade das intervenções pedagógicas. Nesse contexto, as estratégias de gamificação e experimentação utilizadas no projeto constituíram alternativas para ampliar as oportunidades de participação e trabalhar os conteúdos de maneira mais concreta. Entretanto, os resultados do SAVEAN devem ser compreendidos como indicadores diagnósticos das necessidades da turma, não sendo possível atribuir eventuais mudanças nesses indicadores exclusivamente à realização do projeto.

De maneira geral, as experiências favoreceram o protagonismo, a criatividade, a autonomia e o trabalho colaborativo. Os estudantes experimentaram materiais, testaram possibilidades, realizaram ajustes e compreenderam que os erros também fazem parte do processo de aprendizagem. Destaca-se, ainda, que as atividades foram desenvolvidas buscando favorecer a participação de todos, incluindo os estudantes com deficiência, valorizando suas possibilidades de criação e interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto “Eu faço, eu aprendo” evidenciou o potencial da Cultura Maker como estratégia de inovação pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao integrar experimentação, criatividade, tecnologia, conhecimentos curriculares e valorização cultural, a proposta possibilitou experiências de aprendizagem que colocaram os estudantes em uma posição ativa diante dos desafios apresentados.

As oficinas contribuíram para aproximar os conteúdos escolares das situações concretas, estimulando a investigação, a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas. A utilização de materiais recicláveis demonstrou que é possível desenvolver práticas educativas inovadoras mesmo em contextos com recursos limitados, desde que exista planejamento e intencionalidade pedagógica.

Conclui-se que a aprendizagem criativa, quando incorporada ao planejamento pedagógico, amplia as possibilidades de ensinar e aprender, tornando a escola um

ambiente mais participativo, investigativo, inclusivo e acolhedor. A experiência também aponta para a necessidade de continuidade de práticas dessa natureza, ampliando o acesso dos estudantes à cultura digital, ao pensamento computacional e às metodologias ativas.

Palavras-chave: Aprendizagem Criativa, Cultura Maker, BNCC, Escola Pública.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. **Complemento à BNCC – Computação na Educação Básica**. Brasília: Ministério da Educação, 2022.

RESNICK, Mitchel**. Jardim de Infância para a Vida Toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos.** Tradução: Mariana Casetto Cruz. Porto Alegre: Penso, 2020.

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa:** Plátano, 2003.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças: repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artmed, 2008.