



RELATO DE EXPERIÊNCIA; OFICINA DE CRIAÇÃO E IDENTIDADE COM TINKERCAD

Eixo: Tecnologias e Produção de Material Didático a Educação
Subprojeto: Licenciatura em Computação
Filiação institucional: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia

Adrielle Conceição dos Santos (adrielen083@gmail.com); **Daniel da Conceição Correia Santos** (daniel2003566@gmail.com); **Eliton Lima dos Santos** (elitonlimadossantos95@gmail.com)

Palavras-chave: Criatividade. Identidade. Pensamento Computacional. Tinkercad. Educação Básica.

1 INTRODUÇÃO

No âmbito do subprojeto Licenciatura em Computação vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) foi desenvolvida uma oficina com foco na integração entre tecnologia, criatividade e narrativa pessoal. A ação ocorreu junto aos estudantes do 2º ano do ensino médio da escola parceira Gentil Paraíso Martins, configurando-se como uma oportunidade de explorar práticas pedagógicas inovadoras em sala de aula. Nesta ação utilizou-se o tinkercad, uma plataforma online de modelagem 3D gratuita e intuitiva, e cujas possibilidades permitem aos estudantes relacionar conceitos de design digital, lógica espacial e pensamento computacional de maneira lúdica e acessível. Mais do que trabalhar conteúdos técnicos, buscou-se criar um espaço no qual os discentes pudessem experimentar e dar forma às suas próprias ideias, fortalecendo a expressão criativa e identidade pessoal. Além disso, essa proposta dialoga diretamente com as demandas da educação básica, desenvolvendo competências relacionadas à cultura digital, à comunicação e ao projeto de vida, como orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).

Seguindo esta proposta, a oficina buscou favorecer a expressão artística e o protagonismo dos estudantes, articulando o uso de tecnologias digitais com práticas pedagógicas criativas e inclusivas. Além disso, a iniciativa permitiu aos pibidianos vivenciarem situações reais de ensino e aprendizagem, a possibilidade de refletir sobre os desafios e

potencialidades do uso de recursos tecnológicos no cotidiano escolar e exercitar a inovação pedagógica na formação docente.

2 METODOLOGIA

A oficina aconteceu no Colégio Estadual Gentil Paraíso Martins, em Valença-BA, durante o mês de agosto de 2025, em quatro encontros semanais de aproximadamente duas horas cada, totalizando vinte horas de atividades. Participaram vinte e três estudantes do 2º ano do ensino médio, sob a mediação de três bolsistas do PIBID/Licenciatura em Computação. A proposta metodológica fundamentou-se no construcionismo de Papert (1985), que valoriza a aprendizagem pela criação de artefatos significativos, e na perspectiva socioconstrutivista de Vygotsky (1991), que destaca a interação social e a mediação como elementos centrais do desenvolvimento. Dialogou também com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), especialmente cultura digital e projeto de vida, e com o ciclo criativo descrito por Resnick (2019), baseado em imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir.

O percurso iniciou-se com uma roda de conversa sobre o conceito de arte e suas múltiplas linguagens, momento em que se discutiu a arte digital como meio de expressão contemporânea e de construção de identidade. Em seguida, foram apresentados exemplos de personagens e objetos autorais para estimular a criatividade e mostrar que a criação artística pode refletir a subjetividade de cada estudante, em consonância com a ideia de aprendizagem significativa de Ausubel (2003). Após essa introdução conceitual, os bolsistas apresentaram a plataforma Tinkercad, explicando suas principais ferramentas de modelagem tridimensional e demonstrando, passo a passo, como criar um personagem básico, combinando formas geométricas e ajustando cores e dimensões.

Na etapa seguinte, os alunos foram convidados a experimentar livremente a plataforma, primeiro manipulando as formas e, depois, desenvolvendo seus próprios personagens ou objetos digitais que representassem aspectos de sua identidade. Durante a prática, os bolsistas ofereceram apoio constante, incentivando a tentativa e o erro, conforme o ciclo de experimentação defendido por Resnick (2019). Ao final, cada estudante apresentou sua criação à turma, compartilhando a narrativa e os significados atribuídos ao personagem, o que reforçou a dimensão dialógica da aprendizagem apontada por Freire (2019). Esse processo articulou teoria e prática, favorecendo a autonomia, a colaboração e a expressão criativa, evidenciando o potencial das tecnologias digitais para promover uma aprendizagem significativa e crítica.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado mais expressivo da oficina foi a transformação da insegurança inicial em entusiasmo e engajamento criativo. Os estudantes que no início demonstravam receio ao lidar com a plataforma digital, gradualmente passaram a explorar suas funcionalidades de forma autônoma e curiosa. Essa mudança de postura evidenciou que um ambiente de aprendizagem acolhedor estimula a experimentação reduzindo a insegurança e aumentando o prazer de aprender. Observou-se também ao longo dos encontros que os diálogos dos alunos eram focados em temas relacionados ao processo criativo, a troca de ideias, dicas e comentários que favoreciam a aprendizagem coletiva. Em vários momentos os estudantes verbalizaram que “a aula estava legal e que não precisava mudar nada”, evidenciando em ambiente educativo positivo e um sentimento de pertencimento. Após a finalização das criações, seguindo para a etapa 3 da metodologia, os discentes compartilharam suas produções, escolhas estéticas e os significados atribuídos aos personagens, objetos e histórias. Esse processo de narrar a própria criação potencializou a autoestima, a autonomia e a identidade, transformando a atividade em uma vivência de expressão subjetiva e reconhecimento coletivo.

Do ponto de vista teórico, a experiência dialoga com Resnick (2019), que descreve a jornada da criatividade como um ciclo contínuo de explorar, testar, errar e reconstruir. Foi exatamente nesse ciclo que os estudantes se engajaram, experimentando combinações, desfazendo tentativas frustradas e reformulando suas ideias até alcançarem resultados satisfatórios. Ao mesmo tempo, a dinâmica colaborativa observada reafirma a perspectiva sócio-constructivista de Vygotsky (1991), para quem a aprendizagem é um processo socialmente mediado. Refletindo sobre a vivência, percebe-se que ministrar essa oficina, além de um exercício de formação, também foi um desafio e revelou a importância de compreender que o processo educativo não se dá no silêncio, mas nas interações múltiplas, no diálogo e na troca de experiências. Desta forma, o uso do Tinkercad deixou de ser um recurso didático para se transformar em um instrumento de expressão artística e de fortalecimento da identidade, contribuindo para a construção de aprendizagens criativas e transformadoras.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oficina permitiu observar como ferramentas digitais podem se tornar verdadeiros catalisadores de processos criativos e de aprendizagens significativas. Mais do que introduzir os estudantes a conceitos técnicos de modelagem tridimensional, a atividade possibilitou que

cada participante imprimisse sua identidade, sua sensibilidade estética e narrativa em suas criações, transformando a aula em um espaço de experimentação artística e dialógica. O percurso vivenciado nesta oficina demonstrou que a tecnologia, quando mediada de forma sensível, pode assumir um papel de mediação cultural e formativa, aproximando os alunos de linguagens contemporâneas, estimulando a imaginação e a autonomia.

Para os bolsistas do PIBID a experiência representou uma oportunidade valiosa, permitiu a reflexão sobre a docência a partir da prática e que a aprendizagem também é construída em meio ao diálogo e a colaboração. Outro aspecto desta ação, foi a contribuição na formação dos estudantes da escola parceira, que ao criarem personagens e objetos digitais que carregavam marcas de suas próprias identidades, puderam exercitar não apenas a competência digital, mas também o autoconhecimento, a autoestima e a capacidade de projetar-se no mundo por meio da arte. Em síntese, a oficina demonstrou a todos nós pibidianos a importância de integrar práticas inovadoras na educação básica, de modo a articular tecnologia, criatividade e identidade. Além disso, essa experiência consolidou a compreensão de que o papel do docente ultrapassa a transmissão de conteúdos, exigindo sensibilidade para reconhecer os percursos individuais de cada estudante e a coragem de utilizar metodologias que tornem o aprendizado vivo, envolvente e transformador.

REFERÊNCIAS

PEREIRA, João Alves et al. Metodologias ativas na educação. **Revista Ilustração**, v. 5, n. 1, p. 89-99, 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 9 julho. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 54. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

RESNICK, Mitchel. **Jornada da criatividade: das crianças que fazem o movimento maker**. Porto Alegre: Penso, 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.