

INTRODUÇÃO À MODELAGEM 3D NO BLENDER NO ENSINO FUNDAMENTAL EM TEMPO INTEGRAL, GERA PROTAGONISMO FEMININO NA TECNOLOGIA

Barbara Gabrielle Cardoso Costa

CONTEXTO

O presente relato de experiência descreve o desenvolvimento do projeto Introdução às Técnicas de Desenho e Modelagem 3D no Software Blender, realizado no Clube de Protagonismo da Escola Estadual Antônio da Costa Pereira, no município de Divinópolis – Minas Gerais. O projeto foi desenvolvido no contexto da Educação Integral, durante o horário de acompanhamento do almoço, período destinado a atividades formativas que ampliam as oportunidades de aprendizagem dos estudantes. Os Clubes de Protagonismo constituem espaços democráticos nos quais os próprios estudantes elegem chapas de liderança e escolhem as temáticas que desejam desenvolver ao longo do ano letivo. Nesse cenário, considerando a existência de laboratório de informática e impressora 3D na escola, foi possível implementar um projeto voltado à tecnologia e inovação, com o objetivo de ampliar o acesso dos estudantes às áreas de ciência, tecnologia e design digital. Nesse contexto, destaca-se a trajetória da aluna Bárbara, estudante do 9º ano do Ensino Fundamental, com 14 anos de idade, que participou do projeto durante um ano letivo e demonstrou significativo desenvolvimento de habilidades na utilização do software Blender e na criação de peças em modelagem tridimensional, tornando-se monitora dos demais alunos e seus responsáveis, nas oficinas e eventos realizados na escola.

OBJETIVOS

O objetivo geral do projeto consistiu em capacitar os estudantes a utilizarem o software Blender para desenvolver habilidades fundamentais de desenho assistido por computador e modelagem tridimensional, estimulando o pensamento criativo, a resolução de problemas e a autonomia intelectual.

METODOLOGIA

A metodologia adotada caracterizou-se como prática, investigativa e colaborativa, combinando aulas teóricas e atividades práticas no laboratório de informática da escola. O projeto foi estruturado em etapas progressivas de aprendizagem, iniciando com conceitos básicos de desenho assistido por computador e avançando para técnicas de modelagem tridimensional no software Blender. Destaca-se a atuação da aluna Bárbara como monitora durante as aulas, auxiliando colegas na resolução de dúvidas e no desenvolvimento das atividades propostas, contribuindo para o fortalecimento do trabalho em equipe e da aprendizagem entre pares.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto contribuiu significativamente para o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e cognitivas dos estudantes, especialmente no que se refere ao raciocínio lógico, à criatividade e à resolução de problemas. Observou-se que muitas estudantes, inicialmente, demonstravam insegurança em relação ao uso de tecnologias e à aprendizagem de conteúdos associados às áreas de exatas, evidenciando a presença de estereótipos de gênero que historicamente associam ciência e tecnologia ao público masculino. No entanto, ao longo do desenvolvimento do projeto, verificou-se um aumento significativo do interesse e da participação das meninas nas atividades propostas. Barbara em sua atuação como redatora do clube, evidencia o potencial transformador de iniciativas educacionais que valorizam a autonomia e a participação ativa das meninas. A experiência demonstrou que o acesso às tecnologias digitais e à inovação pode contribuir para a desconstrução de padrões socioculturais que limitam a participação feminina nas áreas de ciência e tecnologia, ampliando perspectivas acadêmicas e profissionais para meninas da Educação Integral.



Fonte: Acervo escola Antonio da Costa Pereira

CONSIDERAÇÕES

O projeto evidencia a importância de promover o acesso de estudantes, especialmente meninas, às áreas de ciência, tecnologia e inovação, contribuindo para a redução das desigualdades de gênero historicamente presentes nesses campos do conhecimento. A experiência vivenciada, demonstra que práticas pedagógicas que incentivam o uso de tecnologias digitais favorecem o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do pensamento crítico dos estudantes. O protagonismo da aluna, representa um exemplo significativo do potencial das meninas quando lhes são oferecidas oportunidades de acesso ao conhecimento tecnológico. Sua trajetória evidencia a importância de incentivar a participação feminina nas áreas de exatas, contribuindo para a formação de futuras profissionais na área de tecnologia. Conclui-se que a escola exerce papel fundamental na promoção de práticas educativas inovadoras que possibilitem a inclusão digital e o fortalecimento do protagonismo estudantil, promovendo equidade de oportunidades e ampliando perspectivas de futuro para meninas da Educação Integral.

REFERÊNCIAS

MENEZES, Rafael. Desenho técnico para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Artes e Ofícios, 2020.

BLENDER FOUNDATION. Blender: software de modelagem 3D. Disponível em: <https://www.blender.org>. Acesso em: 2026.

REALIZAÇÃO E APOIO

