

# **Estudantes de colégio estadual de Curitiba unem arte e robótica em mostra de esculturas interativas**

30/06/2026

Institucional

Alunos do Colégio Estadual Integral Professor Homero Baptista de Barros, em Curitiba, apresentaram nesta segunda-feira (29) esculturas interativas desenvolvidas durante as oficinas do projeto Engenhoka, iniciativa que integra robótica educacional, cultura maker, arte e tecnologia. Ao longo de quatro meses, cerca de 60 estudantes do Ensino Médio participaram de atividades práticas que estimularam a criatividade, o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

A mostra reuniu projetos construídos com materiais como papelão, sensores eletrônicos, LEDs, motores, peças produzidas em impressoras 3D e componentes de robótica. As esculturas foram desenvolvidas pelos próprios estudantes a partir de temas escolhidos por eles, conectando conceitos tecnológicos a reflexões sobre o cotidiano.

“A educação atual exige que os estudantes sejam protagonistas do próprio aprendizado. Quando eles têm a oportunidade de criar, testar ideias e transformar conhecimento em projetos concretos, desenvolvem competências essenciais para a vida pessoal e profissional. O Engenhoka é um exemplo de como a inovação pode fortalecer o processo de ensino e aprendizagem na rede estadual”, destacou o secretário de Estado da Educação, Roni Miranda.

O projeto vencedor da edição foi batizado de Fashion Shop. A escultura representa uma loja interativa e propõe uma reflexão sobre o consumismo. Produzida com papelão, palitos de sorvete, sensores ultrassônicos, motores, LEDs e detalhes feitos com caneta 3D, a estrutura simula uma experiência de compra: ao aproximar um cartão confeccionado pelos alunos dos sensores,

diferentes produtos são apresentados ao público.

Segundo a estudante Rafaelly Nogueira Martins, de 16 anos, uma das participantes do projeto, a experiência mostrou que a criatividade pode superar limitações de recursos. Ela integrou a equipe responsável por uma turbina eólica construída com papelão e garrafas PET.

“Aprendi que nada é impossível. A gente faz com o que tem. Nem sempre tínhamos todos os materiais que imaginávamos, mas conseguimos encontrar soluções e desenvolver o projeto”, afirmou.

Para o estudante Wendel William de Oliveira, de 14 anos, o contato com a robótica e a impressão 3D trouxe novas possibilidades de aprendizado. “Foi a primeira vez que trabalhei com isso. Aprendi que com força e dedicação a gente consegue chegar aonde quer. O mais interessante foi ver o resultado da impressora 3D e como os detalhes ficaram bem-feitos”, disse.

**INTEGRAÇÃO ENTRE ARTE TECNOLOGIA** - Esta é a segunda vez que o Colégio Estadual Integral Professor Homero Baptista de Barros recebe o Engenhoka. A parceria com o Instituto Burburinho Cultural começou em 2023, quando a escola participou de um projeto de oficinas de grafite. Desde então, outras iniciativas culturais passaram pela unidade, incluindo ações de teatro, arte e educação.

De acordo com o diretor da escola, Valdemar Busanello Junior, o projeto contribui para ampliar a visão dos estudantes sobre a relação entre diferentes áreas do conhecimento.

“Os alunos passam a perceber que a arte está associada à tecnologia e à robótica. Eles entendem que criar soluções exige criatividade, planejamento e conhecimento técnico. É um laboratório de criação que estimula habilidades importantes para a vida acadêmica e profissional”, destacou.

O diretor também ressaltou que a participação dos estudantes foi mais intensa nesta edição. “Tivemos um engajamento muito maior. Os alunos se envolveram nas atividades, compartilharam experiências e demonstraram interesse em continuar desenvolvendo projetos”, afirmou.

**LEGADO PERMANENTE** - Além das oficinas, o projeto deixa como legado para a escola um estúdio maker equipado com impressoras 3D, mobiliário, materiais pedagógicos e kits utilizados nas atividades. A estrutura continuará disponível para ações pedagógicas ligadas à robótica, ao pensamento computacional e à cultura maker.

Segundo o produtor executivo do Engenhoka, Fabrício Ligiero, a permanência do projeto na escola fortaleceu o envolvimento dos estudantes e ampliou o alcance das atividades.

“Quando o projeto retorna para uma escola, os alunos compartilham experiências entre si, despertam a curiosidade dos colegas e criam uma cultura de inovação dentro do ambiente escolar. A imaginação e a tecnologia juntas têm um potencial transformador muito grande”, afirmou.

**SOBRE O PROJETO** - Desenvolvido pelo Instituto Burburinho Cultural, do Rio de Janeiro, o Engenhoka combina raciocínio lógico, história da arte, cultura maker e robótica educacional. A metodologia foi criada para aproximar estudantes das artes visuais e das tecnologias contemporâneas por meio de atividades práticas e interdisciplinares.

Nesta segunda edição, além da escola paranaense, outras sete instituições de ensino dos estados do Rio de Janeiro e do Rio Grande do Sul participam do projeto. A iniciativa é realizada por meio da Lei Federal de Incentivo à Cultura e conta com apoio de empresas patrocinadoras.

A próxima edição do projeto no Paraná está prevista para iniciar em agosto, agora no Colégio Estadual José Busnardo, localizado no bairro Vila Fanny, em Curitiba.