

CULTURA *MAKER* NO CURIAR XP: SUSTENTABILIDADE NA PRODUÇÃO DO CAZUMBÁ EM SÃO JOSÉ DE RIBAMAR

MAKER CULTURE AT CURIAR XP: SUSTAINABILITY IN THE PRODUCTION OF CAZUMBÁ IN SÃO JOSÉ DE RIBAMAR

Recebido em: 23/09/2025

Aceito em: 18/12/2025

Publicado em: 22/02/2026

Carolayne Alves Castro¹ 

Marília Costa Mendonça² 

Rayannie Mendes de Oliveira³ 

Resumo: Durante o recesso escolar de julho de 2025, foi realizada a edição do Curiar XP, promovido pela Secretaria Municipal de Educação de São José de Ribamar/MA. O programa oferece experiências educativas e culturais aos estudantes, com foco no desenvolvimento integral. Nesse contexto, desenvolveu-se a Oficina de Arte fundamentada na Cultura *Maker*, com o propósito de estimular a criatividade, a colaboração e o protagonismo dos estudantes em um ambiente lúdico, participativo e de construção coletiva, pautado no princípio do “aprender fazendo”. O Cazumbá, figura mística relacionada à origem do Bumba-meu-boi do Maranhão, integra o sotaque da Baixada e representa importante elemento da identidade cultural local. Assim, propor atividades pedagógicas baseadas na Cultura *Maker* significa valorizar a cultura à qual os estudantes pertencem, promovendo o reconhecimento de suas raízes. A oficina, inspirada na representação do Cazumbá, possibilitou trocas de experiências, o fortalecimento da valorização cultural e o desenvolvimento da consciência ecológica, ao utilizar materiais sustentáveis e acessíveis, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Palavras-chave: Cultura *Maker*; Cazumbás; Educação sustentável; Curiar XP.

Abstract: During the July 2025 school break, the Curiar XP program, promoted by the Municipal Education Department of São José de Ribamar/MA, took place. The program offers educational and cultural experiences to students, focusing on their holistic development. In this context, an Art Workshop based on Maker Culture was developed to stimulate creativity, collaboration, and student leadership in a playful, participatory, and collectively constructed environment, guided by the principle of "learning by doing." The Cazumbá, a mystical figure related to the origin of the Bumba-meu-boi in Maranhão, is part of the Baixada accent and represents an important element of local cultural identity. Thus, proposing pedagogical activities based on Maker Culture means valuing the culture to which the students belong, promoting the recognition of their roots. The workshop, inspired by the representation of the Cazumbá, enabled the exchange of experiences, the strengthening of cultural appreciation, and the development of ecological awareness by using sustainable and accessible materials, making learning more meaningful and contextualized.

Keyword: Maker Culture; Cazumbás; Sustainable Education; Curiar XP.

¹ Especialista em Administração Escolar, Supervisão e Orientação; Educação Infantil e Anos Iniciais do Centro Universitário Leonardo da Vinci. E-mail: carolaynealvescastro@gmail.com

² Especialista em Coordenação Pedagógica da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Técnico em Serviços Públicos – Rede E-Tec Brasil-UEMANET. E-mail: mariliamendoncapedagoga@gmail.com

³ Mestra em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) da Universidade Federal do Maranhão–UFMA. E-mail: rayannie92@gmail.com

INTRODUÇÃO

As férias de julho em São José de Ribamar são marcadas por novidades e atividades pedagógicas articuladas com a arte e a cultura. Por meio da Secretaria Municipal de Educação, o Programa Curiar Educação Integral desenvolve o Curiar XP, com o objetivo de proporcionar experiências educativas e culturais aos estudantes da rede municipal. Entre os dias 2 e 15 de julho de 2025, todas as escolas foram contempladas com oficinas que integraram o Curiar XP.

O presente relato de experiência tem como objetivo apresentar os caminhos e as estratégias desenvolvidas na Oficina de Arte, que reconhece a Cultura *Maker* como elemento impulsionador do protagonismo e da expressão criativa dos estudantes. Com estímulo adequado e sob a orientação dos professores, os participantes puderam compreender a origem dos Cazumbás e os elementos que os compõem, produzindo trabalhos artísticos que evidenciaram criatividade, colaboração e engajamento de forma coletiva e significativa.

METODOLOGIA

O presente relato de experiência decorre da Oficina de Arte fundamentada na Cultura *Maker*, desenvolvida durante o Curiar XP e apresentada pelo terceiro ano consecutivo. Todas as escolas da rede municipal foram contempladas pelas oficinas; contudo, neste estudo, foram consideradas as impressões e os resultados obtidos em duas instituições de ensino, uma dos anos iniciais e outra dos anos finais, preservando-se a identidade das escolas e dos participantes.

Cada professora-pesquisadora envolvida no relato circulou entre as turmas das escolas participantes, o que inviabilizou a obtenção de um quantitativo exato de estudantes contemplados nas etapas de execução da oficina e construção dos Cazumbás. As atividades do Curiar XP ocorreram entre os dias 2 e 15 de julho de 2025, das 7h às 18h, com foco na promoção da educação integral durante o recesso escolar. Especificamente, a Oficina de Arte foi desenvolvida em carga horária de 18 horas semanais, ajustada conforme os demais componentes curriculares e atividades externas.

A oficina foi fundamentada nos princípios da Aprendizagem Criativa, conforme descrito por Resnick (2018), que destaca quatro pilares: projetos, pares, paixão e pensar brincando. As crianças e adolescentes foram convidadas a imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir, seguindo um ciclo contínuo de aprendizagem ativa e significativa. Dessa forma, a metodologia contemplou trilhas de aprendizagem com desafios, atividades práticas e de observação, criação de produtos finais e apresentações culturais.

A prática possibilitou um estudo de caso ancorado na valorização da identidade cultural, reforçada pela oficina de férias e articulada ao eixo de educação ambiental. Essa integração favoreceu a ampliação do repertório de materiais sustentáveis empregados nas diferentes etapas do processo criativo. Com o suporte da pesquisa bibliográfica, o relato apresenta um aporte teórico que orientou a condução da escrita e a análise dos dados. As intervenções pedagógicas foram fundamentais para que cada estudante compreendesse a origem e os traços originais dos elementos construídos. Ainda assim, a experiência revelou-se singular, pois cada participante interpretou a figura do Cazumbá de modo próprio, produzindo representações subjetivas sem perder a autenticidade cultural. Dessa maneira, os estudantes tiveram liberdade para elaborar suas indumentárias de forma artística e única, expressando criatividade, pertencimento e sensibilidade estética.

CONTEXTUALIZAÇÃO DO MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DE RIBAMAR

Pertencente à região metropolitana de São Luís e localizada de frente para a Baía de São José, São José de Ribamar é o terceiro município mais populoso do Maranhão, com 244.579 habitantes, conforme o Censo do IBGE (2022). É reconhecida por seus diversos pontos turísticos e pela forte tradição religiosa associada a São José, padroeiro do Maranhão.

Em 2024, o município contava com uma extensão territorial de 180,36 km², ocupando posição estratégica na ilha de São Luís. No campo educacional, a taxa de escolarização era de 98,48% entre estudantes de 6 a 14 anos. Em relação aos resultados das avaliações externas, o IDEB de 2023 atingiu 5,7 nas turmas dos anos iniciais e 4,6 entre os estudantes dos anos finais.

A cultura local é marcada por tradições populares e religiosas, como o Festejo de São José, realizado anualmente no mês de setembro, que atrai moradores e turistas para acompanhar as celebrações promovidas na Igreja Matriz da cidade. Atualmente, o festejo é reconhecido como Patrimônio Cultural Imaterial do Estado do Maranhão, representando a fé e a devoção do povo ribamarense.

As terras onde hoje se localiza o município tiveram origem com os povos indígenas Gamelas. A cidade foi oficialmente denominada São José de Ribamar em 1969, em homenagem ao seu padroeiro. A história local é atravessada por uma lenda tradicional que explica a origem do nome: um capitão português, prestes a naufragar na Baía de São José durante uma tempestade, invocou o santo e prometeu erguer-lhe uma capela caso fosse salvo. Após escapar ileso, o navegador cumpriu a promessa, trazendo consigo uma imagem de São José. Entretanto, a construção da capela foi repetidas

vezes destruída até que, segundo a tradição, percebeu-se que o santo desejava que a igreja fosse erguida de frente para o mar. A Igreja Matriz, atualmente símbolo da cidade, foi concluída entre 1915 e 1917.

O município abriga um dos complexos santuários mais importantes da região Norte-Nordeste, formado pela Igreja Matriz, Salão Paroquial, Casa dos Milagres, Praça São José (Caminho de São José), Concha Acústica, Cripta (sob a Concha), Gruta de Nossa Senhora de Lourdes, Monumento a São José e Museu dos Ex-votos. Além disso, o território municipal compreende doze praias — entre elas, Araçagy, Praia do Meio, Panaquatira, Ponta Verde, Caúra, Praia do Banho, Jararaí, Caratatiua, Boa Viagem, Unicamping, Juçatuba e Guarapiranga —, que se destacam pela beleza natural e diversidade paisagística, sendo algumas ainda pouco habitadas.

PROGRAMA CURIAR E CURIAR XP: ENVOLVIMENTO INTEGRAL DO ESTUDANTE NA ESCOLA

A partir de 2022, a Prefeitura de São José de Ribamar, por meio da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), implantou o Programa Curiar Educação Integral, com o objetivo de fortalecer habilidades e competências voltadas ao desenvolvimento integral dos estudantes. O programa, direcionado à ampliação da jornada escolar, constitui-se como uma proposta de educação que garante aos alunos o acesso a experiências e atividades complementares de envolvimento contínuo, articuladas à avaliação de indicadores educacionais, com vistas à elevação dos índices de aprendizagem e ao alcance das metas estabelecidas pela rede municipal de ensino (Portal da Prefeitura de São José de Ribamar, 2023).

O ano letivo é estruturado de forma a possibilitar o protagonismo dos estudantes por meio de projetos integradores, que exploram múltiplas linguagens, expressões artísticas e manifestações culturais. Nesse contexto, o programa se consolida como um espaço de formação integral, valorizando a diversidade e a criatividade.

Anualmente, o Programa Curiar promove o Curiar XP, evento composto por atividades extracurriculares, lúdicas e interativas realizadas durante o mês de julho. A edição de 2025 ocorreu entre os dias 2 e 15 de julho, nos turnos matutino e vespertino, atendendo estudantes dos anos iniciais e finais do ensino fundamental. As ações foram organizadas em dois eixos temáticos: Educação Ambiental e SAEB.

O eixo de Educação Ambiental foi destinado aos estudantes dos 1º, 3º, 4º, 6º, 7º e 8º anos, com o propósito de promover o fortalecimento da consciência ecológica por meio de experiências que estimulam a responsabilidade coletiva diante dos desafios ambientais locais e globais. As oficinas abordaram temáticas como sustentabilidade, reciclagem e a COP30, incentivando práticas de cuidado com o meio ambiente.

O eixo SAEB contemplou os estudantes dos 2º, 5º e 9º anos, com a oferta de trilhas de aprendizagem voltadas ao aprimoramento das competências de Língua Portuguesa e Matemática — componentes avaliados nas provas nacionais. As oficinas foram planejadas para desenvolver habilidades cognitivas e estratégias de resolução de problemas, contribuindo para a melhoria dos resultados da rede.

Além desses eixos, todos os estudantes participaram das oficinas de Arte e Movimento, bem como de atividades de campo e momentos de culminância do evento. Durante o período de realização do Curiar XP, as escolas permaneceram abertas das 7h às 18h, de segunda a sexta-feira, oferecendo alimentação e acompanhamento pedagógico integral.

As ações do Curiar XP transcenderam os limites da escola, alcançando diferentes espaços de aprendizagem na cidade. Os estudantes participaram de eventos culturais, passeios pela cidade, visitas a áreas de agricultura local e aulas diversificadas, envolvendo temáticas como meio ambiente, linguagem, arte, movimento e cultura. Essas experiências ampliaram o repertório sociocultural dos participantes, despertaram o senso de pertencimento à comunidade e fortaleceram a valorização da identidade local e do meio ambiente.

CULTURA *MAKER* E A PRESENÇA DO CAZUMBÁ NA IDENTIDADE CULTURAL DO MARANHÃO

A Cultura *Maker* tem se apresentado como uma prática voltada à criação e à transformação com propósitos diversos. O aprender fazendo constitui a essência dessa cultura e, nesse sentido, ganhou destaque nas atividades do Curiar XP. Do inglês *maker*, o termo significa “fazedor”, “criador”, aquele que modela conforme sua realidade, valorizando as habilidades manuais permeadas por inovação, imaginação e criatividade.

O processo criativo precisa ser constantemente estimulado, a partir do incentivo à exploração da arte, das brincadeiras e das manifestações culturais com as quais cada pessoa demonstra maior afinidade. Surgem, então, algumas indagações: o que estimula a criatividade dos nossos estudantes?

Como podemos potencializar esses estímulos? Onde essas habilidades são encontradas e desenvolvidas na escola? E por quê? Essas reflexões são pertinentes para a concretização de um processo de construção criativa individual e coletiva.

As crianças e os jovens, ao participarem de momentos reflexivos, ampliam suas curiosidades e exercitam a criatividade por meio da confecção manual, dentro de sua autonomia e percepção, aprendendo de forma colaborativa com os demais e se reconstruindo sempre que possível.

A identidade cultural do Maranhão é marcada por múltiplas nuances, e desde cedo as crianças e os jovens são apresentados às diversas vertentes da cultura maranhense, apropriando-se de seus valores artísticos e culturais. No estado, o São João representa uma das mais importantes manifestações festivas, caracterizada por elementos peculiares que preservam a tradição popular. O Bumba-meu-boi destaca-se como uma das manifestações mais expressivas da cultura maranhense, sendo representado por inúmeros grupos folclóricos que carregam a missão de manter viva a tradição festiva e religiosa.

Reconhecido como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, o Bumba-meu-boi expressa celebração, arte, fé e devoção aos santos, além de fortalecer a música regional e o teatro popular que ocupa os terreiros e espaços públicos. A memória dessa manifestação é preservada pela multidão de brincantes e simpatizantes que, a cada ano, renovam seus compromissos com a dança, as toadas, os bordados e as celebrações coletivas — marcas de um povo cuja história é atravessada por algumas das mais grandiosas festas folclóricas do país.

No Maranhão, “para designar um determinado conjunto de grupos que guardam entre si similaridades estéticas, musicais e regionais, especialmente na capital maranhense” (IPHAN, 2011, p. 100), o Bumba-meu-boi é classificado em cinco sotaques: Matraca (ou da Ilha), Zabumba (ou de Guimarães), Orquestra, Costa-de-mão e Baixada (ou de Pindaré). Cada sotaque apresenta estilo musical, personagens e performances próprias, mas todos compartilham a herança do auto do boi e a devoção aos santos.

É por meio dessa divisão que surgem personagens e danças específicas de cada sotaque, conforme destaca o Dossiê do registro como Patrimônio Público.

O Cazumba, também chamado Cazumbá, por exemplo, é partícipe somente dos grupos identificados como sotaque da Baixada e os “Caboclos-de-pena” apresentam-se especialmente no sotaque da Ilha. Personagens como as Índias e os Vaqueiros, ainda que presentes em todos os sotaques, são caracterizadas visualmente distintos (IPHAN, 2011, p. 102).

O Cazumbá, personagem irreverente do sotaque da Baixada no Bumba-meu-boi maranhense, constitui uma figura mística essencial para a preservação da história e da cultura afro-indígena, justamente por carregar traços dessas heranças e representar a identidade maranhense. Trata-se de um personagem que auxilia nos processos de educação e de conscientização sobre os valores da identidade cultural e das heranças ancestrais. Em suas representações, ora possui traços animais, ora humanos, simbolizando a união entre natureza e espiritualidade.

As máscaras, chamadas de “caretas”, têm formatos variados, havendo dois tipos mais regulares: as menores, feitas em madeira ou pano, e as maiores, chamadas de “torre” ou “igreja”, podendo ser confeccionadas de isopor ou armações de ferro. Expressam a imagem de um ser animalesco, sem ser um animal propriamente (IPHAN, 2011, p. 152).

O Cazumbá simboliza resistência e destaca-se pelas inúmeras possibilidades de composição visual. A riqueza de suas caretas e indumentárias demonstra a criatividade manual preservada culturalmente no Maranhão. Esse personagem é formado por careta ou máscara, bata colorida, cofo utilizado para dar volume à parte traseira e um chocalho, elementos que, em conjunto, expressam a força simbólica e a inventividade popular do povo maranhense. Como se observa nas imagens 1 e 2, o Cazumbá apresenta uma estética singular, marcada pela riqueza de cores, formas e texturas que expressam a inventividade popular e a herança afro-indígena da cultura maranhense. As representações variam quanto ao formato e aos materiais utilizados, mas mantêm o caráter místico e simbólico que identifica o personagem dentro do sotaque da Baixada no Bumba-meu-boi do Maranhão.

Imagens 1 e 2 – CAZUMBÁS DO SOTAQUE DA BAIXADA MARANHENSE.



Fonte: IPHAN/MA (2011, p. 152).

OFICINA DE ARTE COM BASE NA CULTURA *MAKER* E MATERIAIS SUSTENTÁVEIS

Entre os componentes desenvolvidos no Curiar XP, a Arte exerceu papel fundamental na reflexão sobre a cultura local e as necessidades da sociedade contemporânea. As escolas, seus estudantes e professores mergulharam no universo artístico-cultural, promovendo reflexões sobre obras, grupos folclóricos, artistas e personalidades que contribuem para o fortalecimento da identidade cultural do município e do estado.

A conexão entre a Oficina de Arte e a Cultura *Maker* forneceu subsídios para uma produção autônoma, criativa e adequada às possibilidades de matéria-prima disponível. Com base no eixo de Educação Ambiental da edição do Curiar XP, a Secretaria Municipal de Educação propôs uma rotina sustentável em sala de aula, estimulando a consciência ecológica durante todos os dias do evento.

Foi compromisso dos(as) professores(as) e demais integrantes a mobilização para o recolhimento de materiais sustentáveis destinados à produção dos Cazumbás. A primeira atividade consistiu na organização desses materiais, priorizando itens acessíveis e reutilizáveis, como papelão (caixas e embalagens), jornal, cascas e folhas secas, barbante de sisal, conchas, pedras, galhos, palhas secas, retalhos de pano, algodão cru, sacos reaproveitados, fitas de tecido reutilizado, tampas plásticas e metálicas, anéis de lata e CDs, entre outros. Paralelamente, a Secretaria forneceu materiais de suporte e ferramentas para viabilizar a produção, como cola branca e de silicone, cola quente, tesouras, estiletes e agulhas (utilizados com supervisão docente), linhas, barbantes, esponjas, tintas diversas e fita crepe.

A oficina teve início com a apresentação da Careta, conduzida pelos(as) professores(as) a partir de um material de apoio elaborado pela SEMED. Nessa etapa, abordou-se a variedade de cores, formatos e possibilidades de elementos que compõem o personagem. Também foram exibidos vídeos e registros fotográficos do artesão Abel Teixeira, reconhecido por seu trabalho na confecção e valorização das caretas de Cazumbás.

A primeira fase de construção correspondeu à definição da estrutura e formato inicial das caretas, utilizando papelão ajustado à cabeça dos(as) estudantes, o que possibilitou o trabalho com dobraduras, recortes e colagens. Em seguida, as feições foram moldadas com camadas de papelão, barbantes e cordas, criando relevos para lábios, focinhos, sobrancelhas e expressões faciais, de acordo com as escolhas individuais das crianças. Retalhos de tecido, barbantes ou outros fios foram empregados na confecção dos cabelos das caretas.

A fase seguinte foi opcional, pois envolveu a criação da torre, estrutura mais complexa e desafiadora para os estudantes, tanto em termos de produção quanto de sustentação. Utilizando papelão e outros materiais firmes, os estudantes confeccionaram torres em formatos cilíndricos, cônicos ou retangulares, exercitando sua liberdade criativa. Para revestimento e fixação, foram utilizados retalhos de tecido, fita crepe, barbantes e cordas. Durante a prática, os estudantes constataram, por meio de experimentações, a importância de manter uma base sólida para sustentar a estrutura vertical, desenvolvendo estratégias de equilíbrio e estabilização.

A etapa subsequente foi dedicada à confecção da bata, vestimenta que caracteriza o personagem nos grupos folclóricos. Com tecidos e materiais reciclados, os estudantes tiraram medidas de altura e largura, utilizando tesouras com o auxílio dos(as) professores(as). A decoração das batas foi realizada com recortes coloridos, fitas e anéis de lata, incorporando elementos de criatividade e expressão individual.

Para finalizar a produção, foi confeccionado o chocalho, elaborado a partir de latas de refrigerante ou garrafas PET preenchidas com grãos de feijão e revestidas com retalhos de tecido.

Após a conclusão das etapas de construção, realizou-se o ensaio geral, momento em que os(as) estudantes vestiram suas indumentárias e dançaram conforme a performance tradicional do Cazumbá, ao som de músicas locais. Essa vivência permitiu testar a durabilidade das caretas e das batas, além de proporcionar ajustes finais antes do evento oficial — a Procissão de Cazumbás.

EXPERIÊNCIA NOS ANOS INICIAIS E FINAIS

Com as turmas dos anos iniciais, a atividade teve início com uma sondagem sobre o personagem místico Cazumbá, símbolo marcante da cultura popular maranhense. Os(as) estudantes levantaram hipóteses acerca desse ser folclórico e, em seguida, foi apresentada uma imagem ilustrativa que despertou curiosidade, encantamento e admiração por parte das crianças. A partir das discussões iniciais, os(as) estudantes realizaram representações individuais dos personagens do Bumba-meu-boi, traduzindo suas percepções por meio de desenhos e colagens. Essa atividade individual permitiu observar a compreensão simbólica das crianças sobre elementos centrais da cultura popular maranhense, como o Pai Francisco, a Catarina e o Boi (Imagens 3, 4 e 5).

Imagens 3, 4 e 5 – REPRESENTAÇÕES DOS PERSONAGENS DO BUMBA-MEU-BOI PELOS(AS) ESTUDANTES.



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras.

A leitura da lenda do Bumba-meu-boi, de autoria de João Rubens (2022), despertou grande interesse entre os(as) estudantes, que conseguiram localizar o personagem Cazumbá na narrativa e se encantaram com a história. As ilustrações vibrantes capturaram a atenção do público infantil, promovendo envolvimento e curiosidade. Ao final da leitura, foi proposta uma atividade de interpretação textual, que ampliou a compreensão da narrativa e incentivou a produção criativa.

As crianças e adolescentes participaram com entusiasmo, elaborando recontos orais e escritos e estabelecendo conexões entre a narrativa lida, suas experiências pessoais e os elementos da cultura local. Essa prática favoreceu a valorização das tradições regionais e a integração entre literatura e identidade cultural.

A partir dessa imersão no universo do Bumba-meu-boi e do Cazumbá, foi proposta a confecção de caretas em duplas e trios, utilizando materiais recicláveis. Entre os materiais empregados estavam: papelão, folhas naturais, sementes, retalhos de tecido, tampinhas de garrafa PET, tesoura, barbante, cola, tinta e esponjas. A atividade, além de reforçar o aprendizado sobre o personagem, estimulou o trabalho colaborativo, a criatividade e a consciência ambiental. As etapas de confecção das caretas foram realizadas de forma colaborativa e progressiva, permitindo que os(as) estudantes experimentassem o processo de criação artística do personagem Cazumbá. As imagens 6,

7 e 8 apresentam o registro das fases de produção, destacando a confecção da careta em estrutura de papelão, a pintura e customização sob o papelão e a exposição final das peças produzidas.

Imagens 6, 7 e 8 – ETAPAS DO PROCESSO DE CONFECÇÃO DAS CARETAS DE CAZUMBÁ.



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras.

De acordo com Papert e Harel (2024), o Construcionismo valoriza o aprendizado por meio da construção de objetos concretos e significativos, promovendo uma aprendizagem mais profunda, autônoma e duradoura. Nesse sentido, o processo de criação das máscaras possibilitou maior protagonismo dos(as) estudantes, que demonstraram envolvimento e entusiasmo durante as aproximadamente três aulas destinadas à conclusão das produções.

Como reforça Blikstein (2013), os espaços *maker* democratizam o acesso à invenção e à experimentação, favorecendo o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. A proposta da oficina dialogou com esses fundamentos ao estimular a autonomia, a resolução criativa de problemas e a expressão artística, por meio do uso de materiais simples, sustentáveis e acessíveis.

As etapas finais da oficina envolveram momentos de socialização e apreciação artística. Após a confecção das caretas, os(as) estudantes organizaram uma exposição coletiva e participaram de ensaios ao som de músicas locais, simulando as performances do Cazumbá. Esses momentos de

partilha reforçaram o senso de pertencimento, a valorização da cultura popular e o aprendizado colaborativo (Imagens 9, 10 e 11).

Imagens 9, 10 E 11 – ETAPAS FINAIS DA OFICINA: ELABORAÇÃO, EXPOSIÇÃO E ENSAIO DAS CARETAS.



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras.

Além disso, os(as) estudantes colaboraram na elaboração de cartazes e elementos decorativos para o momento da culminância. O personagem Cazumbá foi escolhido para representar a turma, simbolizando a integração entre arte, cultura e identidade local. Durante a preparação, as crianças participaram ativamente da colagem de tampinhas plásticas, utilizadas para compor o cabelo do personagem, e deixaram as marcas de suas mãos como parte da decoração — gesto que representou o trabalho coletivo, o envolvimento e o pertencimento de todos(as) no processo de aprendizagem e criação.

O ensaio dos(as) estudantes com os Cazumbás confeccionados marcou um momento de vivência e celebração coletiva. A atividade possibilitou a integração entre movimento, música e expressão corporal, reforçando o vínculo entre arte, cultura e aprendizado (Imagem 12).

Imagem 12 – ENSAIO COM OS CAZUMBÁS PRODUZIDOS PELOS(AS) ESTUDANTES.



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras.

A culminância da proposta ocorreu com uma grande procissão de Cazumbás na sede do município, saindo da Escola de Arte em direção ao Santuário de São José de Ribamar, localizado no centro da cidade. Esse momento foi marcado pela ampla participação das escolas envolvidas nos polos do Curiar XP, consolidando o trabalho coletivo desenvolvido ao longo do projeto.

Posteriormente, organizou-se um momento especial de encerramento das atividades escolares, no qual todos(as) os(as) estudantes desfilaram com suas caretas e indumentárias de Cazumbá, em um evento marcado pelo encantamento, alegria e participação coletiva. O momento contou com a presença e o envolvimento de todo o corpo docente, funcionários da escola, gestores regionais e representantes da SEMED, que acompanharam com entusiasmo a culminância da proposta pedagógica. O ambiente foi de integração e celebração, com apresentações de danças e expressões corporais ao som de músicas típicas da cultura maranhense.

Durante a Oficina *Maker*, observou-se a participação ativa e significativa dos(as) estudantes, que se engajaram de forma criativa e colaborativa em todas as etapas do processo. Tal engajamento evidenciou-se na forma como as crianças e adolescentes se mostraram participativos, autônomos e comprometidos com a construção das produções. As caretas inspiradas nos Cazumbás refletiram diversidade estética, riqueza de detalhes e uso consciente de materiais recicláveis, demonstrando o entendimento da proposta e a apropriação do conhecimento por meio da prática.

Relatos espontâneos das crianças e adolescentes revelaram o orgulho pelas produções e a motivação em compartilhá-las com os colegas e familiares. A apresentação final obteve repercussão positiva entre os(as) profissionais das escolas e representantes da rede municipal de ensino, que reconheceram a relevância pedagógica e cultural da oficina para o processo formativo dos(as) estudantes.

Entre as habilidades desenvolvidas, destacaram-se: criatividade e imaginação; trabalho em equipe; coordenação motora fina; consciência ambiental e cultural; capacidade de expressão oral e corporal; interpretação textual e reconto; resolução de problemas; e autonomia nas escolhas criativas.

O impacto mais evidente foi o fortalecimento da identidade cultural e socioambiental das crianças e adolescentes, bem como a ampliação de suas possibilidades de expressão artística e criativa. A experiência consolidou a Cultura *Maker* como uma prática educativa significativa, transformadora e potente para o desenvolvimento integral do público participante do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da Oficina *Maker*, no contexto do evento Curiar XP, evidenciou o potencial da Cultura *Maker* como ferramenta pedagógica transformadora. A articulação entre teoria e prática, criatividade e colaboração reforçou a importância de promover espaços de autoria e expressão dentro do ambiente escolar. Dessa forma, a experiência reafirma a relevância de práticas construtivas, inclusivas e significativas no cotidiano da escola pública.

Ao incentivar a criação com as próprias mãos, a experimentação, o trabalho coletivo e a resolução de problemas reais, a abordagem *maker* mostrou-se eficaz para promover aprendizagens significativas, engajadas e alinhadas às competências do século XXI.

Além disso, o projeto, realizado entre os dias 2 e 15 de julho de 2025, promoveu uma profunda transformação social e cultural na vida das crianças, adolescentes e de todos(as) os(as) envolvidos(as). Durante esse período, os(as) estudantes permaneceram de forma integral na escola, recebendo alimentação de qualidade, assistência pedagógica e vivências enriquecedoras. A presença constante no ambiente escolar possibilitou o fortalecimento dos vínculos afetivos com colegas e professores(as), criando um espaço seguro, acolhedor e educativo.

No decorrer das atividades, foi perceptível o potencial criativo e expressivo dos(as) estudantes. As vivências experienciadas resultaram em produções primorosas e colaborativas —

peças diversificadas do personagem Cazumbá, máscaras expressivas e vestes coloridas e brilhantes, que evidenciaram a sensibilidade artística e o engajamento coletivo dos participantes.

O projeto contribuiu, portanto, para a formação integral das crianças e adolescentes, integrando aspectos cognitivos, emocionais, culturais, sociais e socioambientais. Iniciativas como esta reafirmam o papel da escola pública como espaço de transformação, equidade e pertencimento, promovendo o acesso à educação de qualidade, ao lazer, à cultura e ao cuidado, mesmo durante o recesso escolar. Assim, o relato reafirma a potência da Cultura *Maker* e do Curiar XP como práticas inspiradoras de inovação pedagógica e de fortalecimento da identidade cultural maranhense.

REFERÊNCIAS

BLIKSTEIN, Paulo. Fabricação digital e o “fazer” na educação: a democratização da invenção. In: WALTER-HERRMANN, Julia; BÜCHING, Corinne (Orgs.). **FabLabs: de máquinas, makers e inventores**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2013. p. 203-222. (Tradução adaptada do original em inglês).

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 29 jun. 2025.

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Complexo Cultural do Bumba-meu-boi do Maranhão**. Dossiê do registro como Patrimônio Cultural do Brasil / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. São Luís: Iphan/MA, 2011. Disponível em: https://bcr.iphan.gov.br/wp-content/uploads/tainacan-items/65968/66595/Complexo-Cultural-do-Bumba-Meu-Boi-do-Maranhao_de_Dossie-Bumba-meu-Boi_.pdf. Acesso em: 10 jul. 2025

PAPERT, Seymour; HAREL, Idit. Situating Constructionism. Tradução disponível em PDF. **Aprendizagem Criativa**.Org. Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa, 2024. Disponível em: https://aprendizagemcriativa.org/sites/default/files/2024-12/trad_-_situating_constructionism.pdf. Acesso em: 15 jul. 2025.

RESNICK, Mitchel. **Aprendizagem Criativa na prática**. Tradução portuguesa. DAC Brasil, 2018. Disponível em: https://aprendizagemcriativa.org/sites/default/files/2024-04/dac_2018_-_ebook_-_aprendizagem_criativa_na_pratica.pdf?utm_source=chatgpt.com Acesso em: 05 Jul. 2025.

PREFEITURA de São José de Ribamar lança projeto de multiletramento. **Portal da Prefeitura de São José de Ribamar**, São José de Ribamar, 31 jan. 2023. Disponível em: <https://www.saojosederibamar.ma.gov.br/detalhe-da-materia/info/prefeitura-de-sao-jose-de-ribamar-lanca-projeto-de-multiletramento/148292>. Acesso em: 25 jul. 2025.

RUBENS, João. **Lenda do Bumba-meu-boi**. São Luís: [s.n.], 2022.