



**XXIII  
SEINPE**  
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

## **“Entre Jogos, Afetos & Saberes - A Abordagem STEAM na BNCC Para o Acolhimento Linguístico de Estudantes Venezuelanos - Mediada Por Gamificação e Afetividade.”**

**Profª Esp. Samantha Cunha de Mesquita – SEMED –**  
[samantha.mesquita@semed.manaus.am.gov.br](mailto:samantha.mesquita@semed.manaus.am.gov.br)

**Aluno: Yeimer Sebastian Marval Carvajal – E.M. Izabel Angarita.**

**Aluno: Moisés David Urbina Resplendor – E.M. Izabel Angarita.**

**Aluno: Yeremi Santiago Canales Carvajal – E.M. Izabel Angarita.**

**Aluna: Abigail Alejandra Urbina Resplendor – E.M. Izabel Angarita.**

**Eixo 01: Inovação, Educação Especial e Inclusão em contextos amazônicos: explorar metodologias; processos educativos inovadores; experiências, práticas; tecnologias em espaços educacionais amazônicos.**

### **Introdução**

A presente proposta nasceu da necessidade premente de superar as barreiras de comunicação enfrentadas por estudantes venezuelanos na Escola Municipal Izabel Angarita. A dificuldade em se expressar na língua portuguesa impactava negativamente tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o rendimento curricular desses alunos. Reconhecendo que as necessidades iam além da mera apropriação linguística, abrangendo o acolhimento emocional e social, o projeto busca oferecer um ambiente de aprendizado integrador. A abordagem STEAM, que combina Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática em uma perspectiva interdisciplinar e pautada na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e cultura maker, foi selecionada como a espinha dorsal metodológica. Complementada pela gamificação e afetividade, e alinhada às diretrizes da BNCC, a iniciativa visa promover um acolhimento linguístico efetivo, utilizando jogos, afetos e saberes para facilitar a integração desses estudantes.

### **Objetivo**

O objetivo geral é que os alunos participem de um acolhimento linguístico e emocional, desenvolvam a oralidade, leitura e escrita através de estratégias

gamificadas e utilizem a língua portuguesa como ferramenta de interação social e expressão de necessidades e sentimentos.

## Metodologia

A metodologia do projeto, delineada em dez etapas de experimentação, consiste em uma sequência didática de uma aula semanal, com duração de 1 hora, totalizando dez aulas. As atividades são desenvolvidas no Centro de Educação Tecnológica (CTE) da escola, com um grupo de dez estudantes do 1º ao 5º ano, tendo a duração prevista de três meses.

Cada etapa incorpora a abordagem STEAM, utilizando materiais concretos e recursos digitais para engajar os alunos. As etapas incluem: "O nome de Cada Um" (alfabeto móvel, APP "luz do saber"), "Eu sinto" (Dado das Emoções, jogo da memória, plataforma Barsa), "Cores & Sentimentos" (roda de conversa, "O Monstro das Cores", Paint 3D), "Sons, Memórias e Emoções" (dinâmica musical, Apps Super Ensino Games e BarsaPlay, composição musical no APP SUNO.COM), "Sabores, Memórias e Emoções" (degustação de pratos típicos, Quiz no Kahoot), "Brincadeiras, Memórias e Emoções" (projeto e construção de brinquedos, Barsa Play com caça-palavras), "Lugares, Memórias & Emoções" (Mapa das Emoções no Padlet), "Histórias, Memórias e Emoções" (contação de histórias, criação de narrativa interativa pelos alunos e imagem com apoio do Chatgpt) com possibilidade empreendedorismo local e digital, e "Construindo Pontes de Idéias" (construção colaborativa de pontes com materiais diversos e por meio de impressão 3D).

A proposta enfatiza a construção de um protótipo em diversas etapas, característica central da abordagem STEAM, entre elas a construção colaborativa de um brinquedo que represente a essência dessas culturas, produtos de expressão artísticas, música, narrativa e uma ponte, simbolizando a união entre as nações. Além do produto final esperado, com base nas atividades descritas, que é a exposição do painel interativo "Brasil & Venezuela - Laços em Letras". Este painel, construído de

forma colaborativa ao longo das etapas, integra os conhecimentos adquiridos sobre nomes, sentimentos, cores, sons, sabores e brincadeiras do Brasil e da Venezuela, funcionando como um registro visual do processo de acolhimento linguístico e emocional.

## **Impacto na Escola e na Comunidade**

A prática promoveu um impacto multifacetado e relevante na Escola e na Comunidade, em termos locais (Na E. M. Izabel Angarita), podemos citar:

**A Cultura de Acolhimento e Inclusão:** O projeto surgiu da necessidade de superar a dificuldade de comunicação e as demandas emocionais e sociais de estudantes venezuelanos. Ao focar no acolhimento linguístico e emocional, e na valorização das culturas brasileira e venezuelana, a escola fortaleceu sua cultura de inclusão, tornando-se um ambiente mais acolhedor para alunos imigrantes.

**O Desenvolvimento Integral dos Estudantes:** Os alunos participantes desenvolveram habilidades cruciais como a oralidade, leitura e escrita em português, utilizando a língua como ferramenta de interação social. Além disso, o projeto promoveu o letramento científico e digital, o pensamento crítico e a criatividade, a comunicação e colaboração, a autonomia e o protagonismo, e habilidades de investigação e experimentação. Competências socioemocionais como empatia, cooperação, autoconhecimento e autocuidado também foram desenvolvidas.

**A Inovação Pedagógica e Práticas Enriquecidas:** A abordagem STEAM, pautada na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e na cultura maker, aliada à gamificação e afetividade, enriqueceu as práticas pedagógicas da escola. A utilização intensiva de recursos digitais como aplicativos ("Luz do Saber", "Super Ensino Games", "BarsaPlay", Kahoot, SUNO.COM, Paint 3D, Padlet, Chatgpt) modernizou o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e engajador. A integração



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

transdisciplinar de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática afastou a visão isolada das disciplinas.

Potencializou a Visibilidade Interna e promoveu Inspiração para a Comunidade Acadêmica: A exposição do painel interativo “Brasil & Venezuela - Laços em Letras” no Centro de Educação Tecnológica (CTE) para toda a comunidade acadêmica da Escola Municipal Izabel Angarita permitiu que outros alunos, professores e funcionários da escola conhecessem o trabalho desenvolvido. O que tem a capacidade de vir a inspirar a replicação de metodologias inovadoras, fomentar a discussão sobre acolhimento e diversidade, e fortalecer a identidade da escola como um espaço de aprendizagem criativo e inclusivo.

Junto à Comunidade Externa, ao focarmos no acolhimento linguístico e emocional dos estudantes venezuelanos, tivemos um impacto direto e significativo para as famílias das crianças participantes. Principalmente através da melhoria na comunicação e integração dos filhos na nova cultura.

O projeto potencializou, nos alunos, o desenvolvimento de habilidades voltadas para oralidade, leitura e escrita em português, através da utilização da língua como ferramenta de interação social e expressão de necessidades e sentimentos. Essa aquisição deu maior fluidez na língua portuguesa por parte das crianças e impactou diretamente suas famílias, ao facilitar a adaptação e a interação familiar. Tivemos relatos, por exemplo, de crianças que ao se tornarem mais proficiente em português e mais integradas emocional e socialmente, passaram a auxiliar a família na comunicação diária com a comunidade local, como em serviços, escolas, postos de saúde e nas diversas relações sociais. O que aliviou a carga sobre os pais e facilitou a vida cotidiana das famílias aqui em Manaus.

Os alunos venezuelanos, participantes do projeto, apresentaram maior senso de pertencimento e redução do isolamento, uma vez que através da valorização das culturas brasileira e venezuelana, o projeto contribui para que a criança, e por extensão sua família, se sintam mais acolhidas e compreendidas no ambiente escolar



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

e social mais amplo. Essa valorização cultural veio a fortalecer o senso de identidade da família e mitigar sentimentos de isolamento frequentemente associados à imigração. Assim, superamos dificuldades de comunicação e atendemos às demandas emocionais e sociais dos estudantes venezuelanos. Ao conseguirmos isso, o benefício se estendeu para o ambiente familiar, criando um lar mais conectado com o novo país e com menos barreiras de comunicação e adaptação.

Vale ressaltar, que diante dos ganhos expostos com a vivência, temos por vislumbre:

**A Disseminação de Boas Práticas e Reconhecimento:** A difusão dos resultados alcançados, que acontecerá no Workshop CTE em 2025 na EXPOCREATI (SEMED – Manaus), na qual levaremos o projeto e seus aprendizados para fora dos muros da escola. Acreditamos que isso pode posicionar a E. M. Izabel Angarita como uma referência em inovação pedagógica e acolhimento de estudantes imigrantes, contribuindo para a troca de experiências e o aprimoramento de práticas em outras instituições de ensino e na comunidade educacional mais ampla.

**A Conscientização sobre Diversidade Cultural e Migração:** Ao apresentar o projeto em eventos externos, como aqui pleiteamos a socialização deste na XXIII SEINPE, a comunidade terá a oportunidade de conhecer a realidade de estudantes venezuelanos, as barreiras de comunicação e a importância do acolhimento, promovendo maior empatia e compreensão sobre a diversidade cultural e os desafios da migração.

**Além do Potencial de Empreendedorismo Local/Digital:** Uma vez que a etapa de "Histórias, Memórias e Emoções" inclui a verificação da possibilidade de empreendedorismo local e/ou digital da obra criada. Se concretizado, isso poderá gerar oportunidades para os alunos e para a comunidade, conectando o aprendizado escolar a iniciativas criativas e, potencialmente, econômicas, que valorizem as produções culturais e digitais desenvolvidas no projeto.

## Conclusão

Os objetivos de aprendizagem do projeto foram amplamente alcançados através da avaliação contínua e integrada, valorizando o processo e os avanços individuais e coletivos dos alunos. Os estudantes aprenderam a utilizar a língua portuguesa como ferramenta de interação social, apropriaram-se de vocabulário relacionado a diversos temas culturais e desenvolveram letramento científico e digital. O projeto promoveu o conhecimento e a valorização das culturas brasileira e venezuelana, fomentando o acolhimento e a integração, e evidenciou a conexão transdisciplinar entre as áreas do conhecimento STEAM. As habilidades e competências desenvolvidas incluem pensamento crítico, criatividade, comunicação, colaboração, autonomia, protagonismo, investigação, experimentação, resolução de problemas, design de soluções criativas, empatia, cooperação, autoconhecimento e autocuidado. O projeto demonstrou que a abordagem STEAM, com gamificação e afetividade, é eficaz em promover não apenas o acolhimento linguístico, afetivo e social, mas também o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os para expressar-se e interagir em contextos significativos.

## Referências Bibliográficas

BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro (org.). STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projeto integrando conhecimentos na educação básica. Porto Alegre: Penso, 2020.

Plano Investigativo STEAM - Manaus CTE. Disponível em:  
<https://sites.google.com/triade.me/ligasteam2025/etapa-1?authuser=0>