ISSN: 2358-8829

CIRCUITOS DA IMAGINAÇÃO: INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE NA EDUCAÇÃO DE SERRINHA DOS PINTOS - RN

Izabel Raquel de Paiva Lopes [1]
Maria de Fátima Fernandes Pereira [2]
Keila Cruz Moreira [3]

RESUMO

O trabalho apresenta a experiência do projeto Circuitos da Imaginação, desenvolvido na rede municipal de ensino de Serrinha dos Pintos, no Rio Grande do Norte, com o objetivo de integrar a Robótica Educacional às práticas pedagógicas do Ensino Fundamental e ampliar o acesso dos estudantes à cultura científica, tecnológica e digital. Iniciado em 2024 por meio de experiências piloto que introduziram conceitos básicos de robótica, o projeto foi estruturado em 2025 como política educacional permanente, contemplando todas as turmas do 1º ao 5º ano, em escolas da zona urbana e rural, promovendo a democratização do acesso à educação tecnológica desde os anos iniciais. A proposta pedagógica fundamenta-se em metodologias ativas, na abordagem interdisciplinar STEAM e na cultura maker, articulando atividades que estimulam a aprendizagem prática, a resolução de problemas e o protagonismo estudantil, ao mesmo tempo em que incorpora os princípios da educação digital previstos na BNCC e na BNCC Computação, desenvolvendo pensamento computacional, criatividade e uso crítico das tecnologias. As aulas combinam exploração conceitual e atividades práticas, como montagem de protótipos e programação em blocos. Os resultados indicam maior engajamento e participação dos estudantes, desenvolvimento do pensamento lógico, da criatividade e do trabalho em equipe, além do fortalecimento de práticas interdisciplinares e da aproximação entre escola, tecnologia e comunidade. Essas percepções foram confirmadas por pesquisa realizada com professores da rede municipal, evidenciando o impacto positivo do projeto no cotidiano escolar e indicando que a inserção da robótica no currículo contribui para ambientes de aprendizagem mais investigativos, colaborativos e alinhados às demandas contemporâneas da educação básica.

Palavras-chave: Robótica Educacional, STEAM, Educação Digital, Metodologias Ativas, Educação Pública.

[1]Licenciada em Informática - IFRN; Pós-graduanda em Robótica Educacional – FASUL; e Pós-graduação em Mídias na Educação – UERN; izabelraq@gmail.com;
[2]Concluinte da pós graduação em Educação Digital - UFMS, fperreira474@gmail.com;
[3]Professor orientador: Doutorado em Educação pela UFRN e Pós Doc em Pensamento Computacional pela Universidade de Coimbra - PT, keila.moreira@ifrn.edu.br.