



III SEMINÁRIO DO NECAF E I ENCONTRO DOS EGRESSOS DO GEPEC

RAÍZES DIGITAIS: ROBÔ RÍTMICO ESTRELA

Anderson Clay Rodrigues¹

Ariana Silva de Souza²

Francimara Silva Morais³

No cenário contemporâneo, a tecnologia não é mais um acessório, mas um pilar central na formação das novas gerações de estudantes. Desde cedo, as crianças estabelecem contato com os dispositivos digitais, os quais, quando intencionalmente utilizados de forma pedagógica e criativa, transformam-se em poderosas alavancas de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Nesse contexto de experiências, surge o projeto “Raízes Digitais: Robô Rítmico Estrela” na Educação Infantil, em turmas duas turmas de 1º e 2º períodos. Esta iniciativa busca integrar de maneira fluída e divertida conceitos de música, ritmo e tecnologia por meio de um robô interativo, especificamente desenhado para estimular o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional na primeira infância. Ao unir os fundamentos da robótica educacional a práticas lúdicas e acessíveis, a proposta desperta o interesse genuíno dos pequenos pelo aprendizado a partir da interação com os recursos tecnológicos. O projeto propõe formas de engajamento natural através do som, do movimento e da experimentação, tornando-se um caminho divertido, inclusivo e eficaz para construir o pensamento computacional desde os primeiros anos. A metodologia para este projeto foi cuidadosamente estruturada em cinco etapas, visando envolver as crianças de 04 e 05 anos em um processo criativo, lógico e colaborativo. O ponto de partida foi a problematização, onde o tema foi introduzido de forma instigante, através dos campos de experiências contemplados no Currículo Escolar Municipal – CEM/SEMED: (EI03TS03) Criar produções artísticas utilizando diferentes materiais, instrumentos e recursos tecnológicos; (EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos; (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados); (EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema. Em síntese, a aplicação do projeto PROCURUMIM (experiência na prática da formação docente), demonstrou o potencial da tecnologia como mediadora da aprendizagem na Educação Infantil por meio do trabalho pedagógico do (a) professor (a) no CIME Dra Viviane Estrela Marques Rodella. Ao validar a alta familiaridade das crianças com a cognição computacional por meio da receptividade ao *Dance Party*, a escola reafirma a importância de integrar as habilidades digitais já presentes no cotidiano das crianças.

Palavras-chave: Educação Infantil; Tecnologia; Raízes Digitais.

¹ Doutorando em Educação e Ensino de Ciências na Amazônia (UEA). Professor da Secretaria Municipal de Educação (SEMED). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7702347501876841>. E-mail: acr.dca25@uea.edu.br

² Mestre em Ciência da Educação (UNIDA); Pós Graduação em Gestão e Supervisão e Orientação Escolar e Licenciatura em Pedagogia (UNIASSELVI). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3853273758445217>. E-mail: ariana.souza@semed.manaus.am.gov.br.

³ Especialista em Gestão Escolar (SIGLA); Licenciatura em Pedagogia (UFAM). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/000000000000> E-mail: francimara.morais@semed.manaus.am.gov.br.