

CIRCUITO DE OFICINAS DIGITAIS E DESPLUGADAS NA UTEC

GREGÓRIO BEZERRA

Maria do Carmo de Lima ¹
Giselle Maria Carvalho da Silva Lima ²
Patrícia Mariano de Barros ³
Agda Tamiris Pereira de Lucena ⁴
Juliana Maria dos Santos ⁵

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas das últimas décadas têm impactado significativamente todos os campos da sociedade, especialmente o da educação. O acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) reconfigura as formas de produzir, acessar e compartilhar conhecimento, exigindo das instituições escolares novas práticas pedagógicas e posturas docentes voltadas ao protagonismo discente e à aprendizagem significativa.

Segundo Mercado (2002), o principal objetivo da inserção das novas tecnologias na escola é “fazer coisas novas e pedagogicamente importantes que não se pode realizar de outras maneiras”. Assim, as TDIC devem ser compreendidas não apenas como instrumentos de apoio, mas como meios que potencializam o processo de construção do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento da criatividade, da colaboração e do pensamento crítico.

Nessa perspectiva, a escola assume o desafio de se tornar um espaço de experimentação, onde professores e estudantes aprendem juntos, explorando as possibilidades das tecnologias em diferentes contextos. Para Kenski (2008), “a escola deve pautar-se pela intensificação das oportunidades de aprendizagem e autonomia dos alunos em relação à busca do conhecimento”, reconhecendo o aluno como sujeito ativo e criador de seu próprio percurso formativo.

¹ Mestranda do Curso de Mestrado Profissional de Educação Básica da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, maria.delima@prof.educ.rec.br;

² Mestra em Educação Básica pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE giselle.silva@prof.educ.rec.br;

³ Professora Multiplicadora da UTEC Gregório Bezerra – Prefeitura do Recife, patricia.690722@prof.educ.rec.br;

⁴ Professora Multiplicadora da UTEC Gregório Bezerra – Prefeitura do Recife, [agda.tamires@prof.educ.rec.br](mailto:tamires@prof.educ.rec.br);

⁵ Professora Multiplicadora da UTEC Gregório Bezerra – Prefeitura do Recife, juliana.662852@prof.educ.rec.br.



Foi a partir dessa concepção que surgiu o Circuito de Oficinas Digitais e Desplugadas, desenvolvido na UTEC Gregório Bezerra, espaço vinculado à Secretaria de Educação do Recife, voltado à formação tecnológica e pedagógica. O Circuito teve como propósito oferecer um dia de vivências práticas que integrassem o uso de tecnologias digitais e metodologias ativas, com foco no desenvolvimento de competências digitais nos estudantes do ensino fundamental.

O presente artigo tem como objetivo relatar e analisar essa experiência, destacando as metodologias empregadas, os resultados alcançados e as contribuições do projeto para a formação dos estudantes e o fortalecimento da cultura digital nas escolas municipais.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O projeto foi desenvolvido na UTEC Gregório Bezerra, unidade vinculada à Secretaria de Educação do Recife, e contou com a participação de estudantes do ensino fundamental de escolas da rede municipal.

O processo organizou-se em duas etapas principais: planejamento prévio nas escolas e execução das oficinas na UTEC.

3.1 Etapa de planejamento

- Agendamento com professores interessados em participar do Circuito, definindo turmas e datas;
- Levantamento do perfil das turmas, considerando ano de escolaridade, quantidade de estudantes e possíveis necessidades específicas;
- Planejamento conjunto entre o professor da escola e o multiplicador da UTEC, adequando o conteúdo das oficinas ao contexto e aos projetos pedagógicos em andamento.

3.2 Etapa de execução

No dia da vivência, os estudantes foram recepcionados na UTEC e organizados em grupos identificados por cores (amarelo, vermelho, azul). Cada grupo participou de três oficinas, alternando-se entre as estações durante o circuito:

- Oficina de programação e robótica (uso de kits robóticos e plataformas digitais);



- Oficina de Scratch (criação de histórias e jogos digitais);
- Oficina de programação desplugada (atividades sem computador, baseadas em lógica e pensamento computacional).

Cada oficina teve duração de uma hora e foi conduzida com base em princípios das metodologias ativas, valorizando o aprender fazendo, a experimentação e o trabalho colaborativo.

Ao final das atividades, realizou-se uma avaliação participativa utilizando emoticons representando diferentes níveis de satisfação, como forma lúdica de expressar as percepções dos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A inserção das tecnologias digitais na educação

A integração das tecnologias digitais no ambiente escolar representa uma das principais demandas da educação contemporânea. O uso pedagógico das TDIC deve estar orientado para a criação de experiências significativas de aprendizagem, que aproximem os conteúdos escolares da realidade vivida pelos estudantes (Mercado, 2002).

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) insere a competência geral da cultura digital, destacando a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética, tanto para a comunicação quanto para a produção de conhecimento.

2.2 Metodologias ativas e aprendizagem significativa

As metodologias ativas buscam colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem, favorecendo o protagonismo, a experimentação e o pensamento crítico. Segundo Moran (2015), aprender ativamente significa “envolver-se intelectualmente, emocionalmente e fisicamente com a atividade proposta”, estabelecendo conexões com o mundo real.

No Circuito de Oficinas, a metodologia de rotação por estações foi utilizada como estratégia principal. Nela, os estudantes são organizados em grupos e circulam entre diferentes atividades, cada uma com objetivos e recursos próprios, o que estimula a autonomia, a colaboração e o engajamento.



2.3 Pensamento computacional e cultura digital

O conceito de pensamento computacional, conforme definido por Wing (2006), envolve a capacidade de resolver problemas, projetar sistemas e compreender o comportamento humano com base em conceitos da ciência da computação.

Atividades de programação desplugada, robótica educacional e uso de linguagens como Scratch são práticas que possibilitam o desenvolvimento desse tipo de raciocínio, além de promoverem a criatividade e a cooperação.

A cultura digital, por sua vez, pressupõe que o estudante não apenas consuma tecnologia, mas torne-se produtor de conhecimento digital, capaz de criar, remixar e compartilhar informações de maneira crítica e responsável (SANTOS; SILVA, 2020).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência revelou alto nível de engajamento e entusiasmo por parte dos estudantes, que demonstraram curiosidade, colaboração e satisfação em participar das atividades.

O formato de rotação por estações possibilitou que todos experimentassem diferentes linguagens e desafios, desenvolvendo competências cognitivas e socioemocionais.

Os professores participantes também destacaram a relevância das oficinas para a ampliação de suas práticas pedagógicas, especialmente no uso de recursos educacionais digitais. Muitos relataram a intenção de incorporar atividades semelhantes em sala de aula, utilizando plataformas como o Scratch e materiais de programação desplugada.

Do ponto de vista pedagógico, o projeto contribuiu para o desenvolvimento de competências digitais, conforme propõe a BNCC, tais como: Autonomia no uso das tecnologias; Capacidade de resolver problemas; Colaboração e comunicação; Responsabilidade digital e ética.

Além disso, a proposta reforçou a UTEC como espaço formativo que estimula a cultura digital, a inovação e a aprendizagem colaborativa, fortalecendo o vínculo entre tecnologia e currículo escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O Circuito de Oficinas Digitais e Desplugadas mostrou-se uma experiência significativa para estudantes e professores, promovendo aprendizagens que vão além do domínio técnico das ferramentas digitais.

O uso das metodologias ativas e da rotação por estações favoreceu o protagonismo dos alunos, a socialização e o trabalho em equipe, contribuindo para a construção de uma aprendizagem significativa e prazerosa.

A vivência demonstrou que o uso pedagógico das tecnologias pode transformar o espaço educativo em um ambiente mais dinâmico, criativo e participativo, onde o estudante se torna autor do próprio processo de aprendizagem.

Recomenda-se a continuidade e a ampliação dessa iniciativa, de modo a contemplar mais escolas da rede municipal, bem como integrar o Circuito a projetos interdisciplinares que valorizem a cultura digital e o pensamento computacional como pilares da educação contemporânea.

Palavras-chave: Circuito de oficinas digitais, metodologias ativas, recurso digital.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2008.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. São Paulo: Papirus, 2015.

WING, Jeannette. **Computational Thinking**. *Communications of the ACM*, v. 49, n. 3, p. 33–35, 2006.

SANTOS, Edméa; SILVA, Marco. **Cultura digital e aprendizagem em rede**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2020.

