



Robomind



**APRENDER
NUNCA FOI TÃO
INSPIRADOR**



Nós não somos mais os mesmos
de 12 anos atrás.

O mundo muda.
E a gente também.

Crescemos, aprendemos e evoluímos junto
com a Educação e a tecnologia.

O que permanece igual
é a nossa paixão por ensinar
e o nosso compromisso com a excelência.

Nossa nova identidade carrega tudo
isso em cada detalhe.

As cores representam quem somos:
confiança para construir o futuro (azul),
criatividade para inovar (roxo),
energia para agir (vermelho).

Nova identidade.
Mesma essência.



Robomind

POR QUE INCLUIR A ROBÓTICA NA ESCOLA?

As revoluções da indústria 4.0 já são uma realidade e exigirão do mercado forças capazes de construir novas tecnologias, além de pessoas com pensamento analítico.

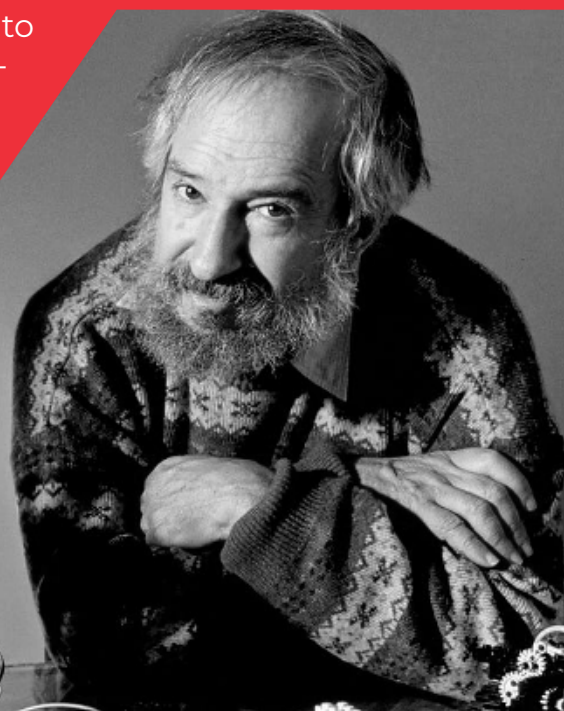
A Robótica Educacional proporciona experiências de aprendizagem que efetivamente contribuem para o desenvolvimento acadêmico, social e cognitivo de seus estudantes. Isso é feito criando-se situações que não só estimulam o raciocínio lógico e a aprendizagem de programação de forma prática, mas que também levam os estudantes a exercitar o trabalho em equipe, a cooperação, o planejamento e a execução de tarefas, bem como a solução de problemas.

“O papel do professor é criar as condições para invenção, em vez de fornecer conhecimento pronto.”

Papert (1997)

O conceito **“aprender fazendo”** é a base do pensamento de **Seymour Papert**, um matemático, cientista computacional e educador sul-africano e estadunidense, que colaborou estreitamente com Piaget. Ele é o criador da linguagem de programação LOGO, que proporciona uma introdução à programação de computadores para aprendizes, sendo uma poderosa ferramenta de apoio ao ensino regular.

Imagem: medium.com



@robomind.oficial

AO REDOR DO MUNDO A MUDANÇA JÁ ESTÁ ACONTECENDO



Na china, estudantes aprendem a codificar a partir de 3 anos de idade.



A Coreia do Sul é referência no desenvolvimento de hardware e seus estudantes aprendem a programar a partir dos 3 anos.



Em 2013, os Estados Unidos declararam que todos os seus cidadãos com mais de 6 anos de idade devem saber programar pelo menos algumas linhas de código.



O Reino Unido foi o primeiro país a tornar a disciplina de STEM (acrônimo para Science, Technology, Engineering e Mathematics) obrigatória (2 horas/aula semanais).



LEI 14.533/2023

A **Política Nacional de Educação Digital (PNED)** alterou o art. 4º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e tem o nobre propósito de garantir a educação digital a crianças, jovens e adultos, em todas as instituições de Educação Básica e de Ensino Superior, para que desenvolvam competências digitais, com ênfase ao letramento digital e informacional, ao pensamento computacional, à cultura digital, aos direitos digitais, à aprendizagem de computação, de programação, de robótica, entre outras.

A PNED dependerá de regulamentação pelos órgãos normativos dos sistemas estaduais e municipais de ensino, tendo como escopo a implementação de ações que atendam a quatro eixos:

- **Inclusão Digital;**
- **Educação Digital Escolar;**
- **Capacitação e Especialização Digital; e**
- **Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).**

Para cada eixo, a PNED estabeleceu um conjunto de estratégias e objetivos a serem alcançados pelos governos, sistemas de ensino e pelas escolas.

Em 2024, esta lei passa a ser difundida entre os gestores escolares e secretários de educação.

LEVE A ROBOMIND PARA SUA ESCOLA

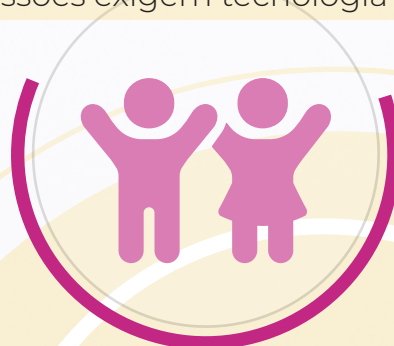


BENEFÍCIOS PARA O PROFESSOR

- ▶ Formação pedagógica presencial e continuada
- ▶ Acompanhamento especializado
- ▶ Plataforma com planos de aula estruturados
- ▶ Videoaulas de suporte para aplicação das aulas
- ▶ Mais autonomia e inovação em sala de aula

BENEFÍCIOS PARA O ESTUDANTE

- ▶ Aprendizagem prática e significativa
- ▶ Impacto positivo no desenvolvimento do raciocínio lógico, concentração e habilidades de planejamento e execução
- ▶ Base sólida de programação
- ▶ Preparação para um mercado em que mais de 65% das profissões exigem tecnologia



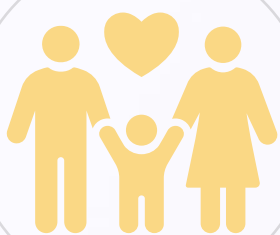
BENEFÍCIOS PARA A ESCOLA



- ▶ Diferencial competitivo no mercado educacional
- ▶ Aumento da captação e retenção de alunos
- ▶ Currículo alinhado à BNCC da Computação
- ▶ Atendimento à Lei 14.533 / 2023
- ▶ Fonte de receita adicional

BENEFÍCIOS PARA A FAMÍLIA

- ▶ Educação conectada ao futuro profissional dos filhos
- ▶ Maior engajamento e motivação dos estudantes
- ▶ Melhoria da aprendizagem em diversas áreas do conhecimento
- ▶ Uso de recursos tecnológicos voltados à criação de soluções
- ▶ Promoção de habilidades interpessoais



ESTAMOS PREPARANDO OS ESTUDANTES PARA O FUTURO OU PARA O PASSADO?

A sua escola está preparada para os novos caminhos da educação?



Oportuniza atividades práticas em Ciências e Matemática?

Leva o pensamento computacional aos estudantes?

Ensina tecnologia associada ao cotidiano?

Proporciona uma educação motivadora?

Oferece o ensino de Robótica com alta qualidade?

Prepara os estudantes para os desafios do futuro?

POR QUE A ROBOMIND É A MELHOR ESCOLHA PARA SUA ESCOLA?

Acreditamos que a capacidade de programar é mais do que apenas uma habilidade técnica, é uma ferramenta para a expressão criativa, a resolução de problemas e a construção de um mundo mais conectado. Por isso, oferecemos:

Capacitação e Assessoria Pedagógica



Material didático exclusivo
PT/EN/ES com mais de 300 protótipos robóticos



Aulas práticas com **Kits Tecnológicos**



Recursos Digitais
App exclusivo **ROBOMIND+**



Programação na prática

A ROBOMIND

A Robomind atua hoje com estudantes da Educação Infantil ao Ensino Médio, com professores das diversas áreas do conhecimento e famílias de diferentes contextos e regiões com uma diversidade cultural imensa.

Continuamos trabalhando para levar a Robótica Educacional para todos os cantos do Brasil e do mundo, enquanto buscamos novas ferramentas tecnológicas para tornar o aprendizado cada vez mais dinâmico e atrativo, e preparar crianças e jovens para um futuro (não distante) de escolhas e resolução de problemas.



CRESCENDO E EVOLUINDO



Celebramos em 2024 uma década de inovação e crescimento exponencial. Nos últimos dez anos, testemunhamos um extraordinário avanço impulsionado pelo compromisso incansável com a excelência e pela visão de futuro. O ritmo acelerado de desenvolvimento trouxe consigo uma demanda crescente por nossos produtos e serviços. Nesse contexto emocionante, tornou-se necessária a construção de **um novo centro de distribuição**, um empreendimento que solidifica nosso compromisso em atender às necessidades emergentes do mercado global.

O novo centro de distribuição, fortalecerá ainda mais nossa capacidade de atender nossos clientes de forma eficiente e oportuna. Mais do que apenas uma estrutura física, esse centro representa nosso compromisso contínuo com a inovação e a excelência operacional. Estamos confiantes de que essa expansão nos permitirá alcançar novos patamares de sucesso, enquanto continuamos a impulsionar o progresso e a transformação no cenário da Educação Robótica.

METODOLOGIA EXCLUSIVA

Todos os materiais e projetos desenvolvidos pela Robomind utilizam a metodologia **2CEs**, um currículo baseado na **BNCC** (Base Nacional Comum Curricular) e no **STEAM**.



Contextualizar



Construir



Experienciar



Evoluir



STEAM

(Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática)

Aulas práticas desenvolvidas com uma abordagem interdisciplinar, permitindo que os alunos não apenas adquiram conhecimento em áreas específicas, mas também desenvolvam habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas (Problem-Based Learning - PBL), colaboração e criatividade.

FUNDAMENTAÇÃO NA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Cada etapa da metodologia 2CEs utiliza as diferentes competências da BNCC, determinadas no Plano de Ensino. Como a Contextualização, por exemplo, que utiliza Conhecimento e Repertório Cultural para contextualizar o tema da aula com o dia a dia do estudante.

1. CONHECIMENTO

2. PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO

3. REPERTÓRIO CULTURAL

4. COMUNICAÇÃO

5. CULTURA DIGITAL

6. TRABALHO E PROJETO DE VIDA

7. ARGUMENTAÇÃO

8. AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO

9. EMPATIA E COOPERAÇÃO

10. RESPONSABILIDADE E CIDADANIA

A **BNCC** estabelece conhecimentos, competências e habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica.

NOSSOS NÚMEROS

Uma empresa com atuação Nacional e Internacional não surge da noite para o dia. **Há mais de 12 anos a Robomind transforma a educação** com tecnologia e muita criatividade!

+1000
escolas

+400mil
estudantes
impactados

+1500
professores
capacitados



Presente em todo o **Brasil** e também no **México**, e na **Angola**.

MATERIAL DIDÁTICO EXCLUSIVO



Material em **Inglês** e **Espanhol** disponibilizados para escolas com ensino bilíngue e também para outros países.



Os estudantes utilizam em sala de aula, além dos kits tecnológicos, o Livro do Estudante com o conteúdo programático da aula e o Guia de Montagens com o passo a passo dos protótipos robóticos.

Materiais exclusivos produzidos por professores e desenvolvedores Robomind. Desde a criação dos protótipos robóticos até o conteúdo da aula e construção do material didático.

Atividades baseadas no currículo STEAM com o propósito de oferecer ao estudante não apenas uma série de conteúdos, mas também experiências de aprendizagem que contribuam para seu desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

SUPORTE ROBOMIND

TEACHERMIND

Possuímos ampla equipe de consultores pedagógicos disponível em todas as regiões.

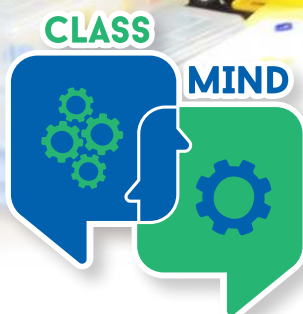
Cada franqueado Robomind promove em sua regional o acompanhamento das escolas parceiras. O coordenador pedagógico da franquia é o responsável pelo acompanhamento e assessoria da escola e pela capacitação e treinamento dos professores da Robótica. Esse profissional chamamos de **Teachermind**.



MATRÍCULAS

Todos os anos, a equipe Robomind oferece às escolas parceiras assessoria e treinamento para auxiliar no período de matrículas, ressaltando a importância da Robótica na vida dos estudantes e os diferenciais de cada curso.





FOCO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR

O professor é a chave do sucesso, da educação e do desenvolvimento dos estudantes. Por isso, a Robomind investe em capacitação, formação continuada e acompanhamento pedagógico para que o professor possa realizar a sua missão com excelência.

Além dos treinamentos presenciais, a Robomind possui uma plataforma exclusiva para professores, que oferece **apoio e suporte para todas as propostas de aulas**, com vídeos, textos e sugestões de mediação.

PLANO DE ENSINO LIVRO HANDS ON: 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

TEMA	ROBÔ	OBJETIVOS	COMPONENTE CURRICULAR	UNIDADES TEMÁTICAS
Jogos 1 Matemática	Desafio Jogo 1	- Diferenciar números e quantidades - Explorar ritmos e quantidades - Reconhecer padrões - Quantificar de elementos de uma coleção ordenada, contagem oral e numeração em letras, agrupamentos e contagem - Reconhecer padrões envolvendo diferentes significados de adição e subtração (matrizes, sucessores, antecessores)	MATEMÁTICA LÍNGUA PORTUGUESA COMPUTAÇÃO	NÚMEROS GRADEADE PENSAMENTO COMPUTACIONAL
Jogos de tabuleiro	Robô Senador	- Identificar padrões digitais: investigação exploratória - Observar a localização de objetos e de pontos no espaço, utilizando diversos pontos de referência e vocabulário apropriado	MATEMÁTICA LÍNGUA PORTUGUESA COMPUTAÇÃO HISTÓRIA	ALGEBRA GEOMETRIA GRANDEZAS E MEDIDAS ENCICLOPÉDIA PENSAMENTO COMPUTACIONAL MUNDO PESSOAL EU MEU GRUPO SOCIAL E MEU TEMPO

Exemplo de Plano de Ensino do curso HandsOn, disponível no Classmind.



Acesse a demonstração e conheça a plataforma!



www.robomind.com.br/classmind/

Seleção: Professor

Login: demonstracao@robomind.com.br

Senha: demonstracao

CONHEÇA OS PROJETOS QUE A ROBOMIND PODE OFERECER

Cursos de Educação Robótica que acompanham o estudante desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Os projetos são divididos entre Curriculares, para atender à grade curricular das escolas, e Extracurriculares, para as atividades realizadas no contraturno.



TODOS OS PROJETOS ROBOMIND SÃO BASEADOS NO CURRÍCULO STEAM.



LEGO education

Antes de pensar sobre o mundo que nos rodeia, é necessário compreendê-lo e interpretá-lo. O objetivo deste curso é apresentar aos estudantes técnicas de codificação para que possam criar conexões com o mundo em que vivem e interagir com ele por meio de recursos e pessoas.

Aulas semanais de 45 a 50 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

3 livros impressos para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem por ano.

Kits tecnológicos:

LEGO® Duplo®
e LEGO® Education STEAM Park

O processo de montagem e programação de robôs é uma atividade altamente estimulante e criativa, que promove o desenvolvimento da inteligência e da coordenação motora. Ao utilizar parafusos, buchas e ferramentas, as crianças aprendem a construir suas próprias criações e, ao programar os robôs, desenvolvem o pensamento computacional de forma lúdica e desafiadora.

Aulas quinzenais de 90 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

4 livros impressos para o estudante

Com 20 experiências de aprendizagem por ano.

Kit tecnológico:

UARO ROBOROBO

ROBOROBO

HANDSON

**Ed. Infantil (3 a 5 anos) e
1º ano do Ensino Fundamental**



Antes de pensar sobre o mundo que existe é preciso codificá-lo. O objetivo deste curso é apresentar aos estudantes a codificação para construir relações com o mundo em que se vive e interagir com o meio por meio de recursos e pessoas.

Aulas quinzenais de 90 minutos

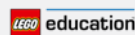
8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

1 livro impresso para o estudante

Com 23 experiências de aprendizagem.

Kits tecnológicos:

LEGO® Education Coding Express e LEGO® Education STEAM Park



1º ano do Ensino Fundamental



2º ao 5º ano do Ensino Fundamental



Oportuniza os estudantes a aprenderem sobre estruturas de blocos e componentes robóticos básicos. Ao compreenderem e observarem os movimentos do robô, os estudantes podem expressar criativamente todo o seu potencial. Para programar os movimentos desejados, é possível utilizar os cartões e a caneta de codificação.

Aulas quinzenais de 90 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

4 livros impressos para o estudante

Com 20 experiências de aprendizagem por ano.

Kit tecnológico:

AIKIRO ROBOROBO



Iniciação à linguagem de programação, associada a temas geradores, na qual os estudantes têm a oportunidade de conhecer o funcionamento dos robôs e como programá-los.

Aulas quinzenais de 90 minutos

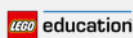
8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

4 livros impressos para o estudante

Com 20 experiências de aprendizagem por ano.

Kit tecnológico:

LEGO® Education SPIKE™ Essential



2º ao 5º ano do Ensino Fundamental



KCODESKILL

2º ao 5º ano do
Ensino Fundamental



O curso de programação de games é uma oportunidade emocionante para os estudantes mergulharem no mundo da criação de jogos. Com lições práticas semanais de 45 a 60min, os estudantes terão a oportunidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, lógica e pensamento crítico.

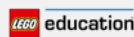
Aulas semanais de 45 a 60 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

4 livros impressos para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem por módulo.

A Robótica oportuniza a conexão de várias ciências como Matemática, História, Informação, Linguagem de Programação, Engenharia e Arte, o que possibilita uma aprendizagem significativa e real.



Aulas quinzenais de 90 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

4 livros impressos para o estudante

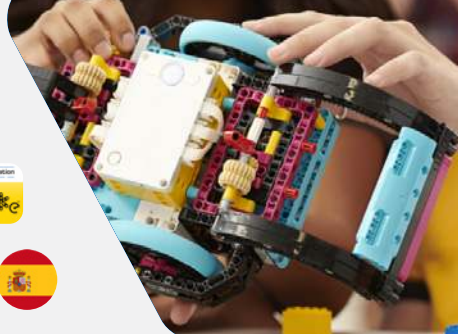
Com 21 experiências de aprendizagem por ano.

Kit tecnológico:

LEGO® Education SPIKE™ Prime



6º ao 9º ano do
Ensino Fundamental



Os projetos Robomind utilizam kits tecnológicos selecionados.

A empresa é, inclusive, a **distribuidora exclusiva dos kits Roborobo** no Brasil.

A fabricante Coreana já é referência internacional em inovação para ferramentas educacionais.

<COD/ERS>

6º ao 9º ano do
Ensino Fundamental

Despertar o interesse dos estudantes por programação, inspirando-os a desenvolver a criatividade digital que contribui para a criação de uma geração empreendedora e inovadora.

Aulas quinzenais de 90 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

4 livros digitais para o estudante

Com 20 experiências de aprendizagem por ano.

Kits tecnológicos:

BBC Micro:bit + periféricos



Este curso oferece uma aprendizagem interdisciplinar, oportunizando explorar e aplicar conceitos de áreas como Ciência, Matemática, Física, Engenharia, Mecânica e Computação. A criatividade, o raciocínio lógico e o pensamento crítico são especialmente incentivados durante a construção de protótipos programáveis para executar projetos inovadores.

Aulas quinzenais de 90 minutos

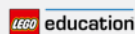
8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

3 livros impressos para o estudante

20 protótipos robóticos por ano.

Kits tecnológico:

LEGO® Education SPIKE™ Prime



Ensino Médio



LINGUAGENS E SOFTWARES DE PROGRAMAÇÃO UTILIZADOS DURANTE AS AULAS:

Lego Coding
ExpressLego SPIKE
PrimeMicrosoft
MakeCode

Construct3



Disponível nos idiomas
Inglês | Espanhol

Guias de Montagens Curriculares impressos.
Guias de Montagens Extracurriculares digitais.



CODING

1º ano do Ensino Fundamental

LEGO education

Codificar é um processo que inicia na primeira infância e contribui para o desenvolvimento de habilidades e competências que auxiliam na participação ativa da construção de conhecimento.

Aulas semanais de 90 minutos

Certificado e patches semestrais.

1 livro didático para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem.

Kits tecnológicos:

LEGO® Education Coding Express e LEGO® Education STEAM Park



Este curso utiliza o kit UARO para desenvolver habilidades como pensamento crítico, criatividade, coordenação motora e trabalho em equipe, além de trabalhar conhecimentos básicos de STEAM, programação, raciocínio lógico, autonomia e comunicação eficaz. O projeto prepara os estudantes para desafios futuros, promovendo um aprendizado integral e divertido.

Aulas semanais de 90 minutos

Certificado e patches semestrais.

1 livro didático para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem.

Kit tecnológico:

UARO ROBOROBO

ROBOROBO

MIND
BLOCKS

1º ano do Ensino Fundamental



INVENTORS

A partir do 2º ano
Ensino Fundamental

LEGO education

Este curso é uma oportunidade para que o estudante se divirta e aprenda que ciência e tecnologia não têm idade.

Aulas semanais de 90 minutos

Certificado e patches semestrais.

2 livros didáticos para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem por módulo.



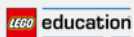
Kit tecnológico:

LEGO® Education SPIKE™ Essential





A partir do 4º/5º ano do Ensino Fundamental



A cada aula do curso Creators, são apresentados temas e cenários desafiadores que estimulam os estudantes na busca de soluções para o cotidiano, por meio da construção e programação de mecanismos robóticos com o kit LEGO® SPIKE Prime.

Aulas semanais de 90 minutos

Certificado e patches semestrais.

3 livros didáticos para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem por módulo.



Kit tecnológico:
LEGO® Education SPIKE™ Prime



O curso de programação de games é uma oportunidade emocionante para os estudantes mergulharem no mundo da criação de jogos, em aulas semanais de 1h30. Com lições práticas, os estudantes aprendem a utilizar a poderosa ferramenta Construct 3 para criar jogos interativos sem a necessidade de codificação complexa.

Aulas semanais de 90 minutos

Certificado e patch no fim do curso.

4 livros didáticos para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem por módulo.



A partir do 2º ano Ensino Fundamental



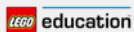
EXTRACURRICULAR

Os estudantes extracurriculares são reconhecidos com insígnias semestrais, marcando a conclusão de uma nova etapa em sua caminhada. Ao final do último ano de Robótica Extracurricular, o aluno é presenteado com uma certificação especial: uma **placa** é concedida a todos aqueles que completaram o curso.





A partir dos 12 anos



O RB-Lab é uma oficina desenvolvida para a formação de estudantes que almejam ingressar no mundo das competições de robótica, com ênfase especial na WRO (World Robot Olympiad).

Aulas semanais de 120 minutos

1 livro digital para o estudante

Kits tecnológicos:

**LEGO® Education SPIKE™ Prime e
LEGO® Education MINDSTORM® EV3**

O livro Yellow do curso HandsOn é oferecido para atender os estudantes extracurriculares na faixa de 5 anos.



YELLOW 5 anos



Aulas quinzenais de 90 minutos

Certificado e patches semestrais.

1 livro impresso para o estudante

Com 20 experiências por ano.

Kit tecnológico:

UARO ROBOROBO



TECHChef

Descubra na cozinha um laboratório de aprendizado transformador!

Nossos Eixos de Aprendizado

Gastronomia:

A magia da boa cozinha! Aqui, os alunos colocam a mão na massa para criar pratos incríveis, desenvolvendo habilidades práticas, criativas e de trabalho em equipe.

Nutrição:

Aprender a relação entre o que comemos e nossa saúde é uma jornada para compreender os impactos dos alimentos no bem-estar físico e emocional, promovendo escolhas conscientes.

Física:

Descubra os mistérios por trás dos fenômenos físicos na cozinha! Os alunos entendem como o calor, a pressão e outros fatores transformam os alimentos durante o preparo.

Química:

Experimente as incríveis reações químicas que ocorrem nas combinações de ingredientes, transformando simples receitas em verdadeiras aulas práticas de ciência.

Matemática:

Cálculos ganham vida na cozinha! Os alunos aprendem na prática sobre peso, medidas, proporções e frações, percebendo como a matemática é essencial para o sucesso de cada receita.

Cultura:

Explore a história e a diversidade cultural por meio da culinária. Entenda como os alimentos contam histórias dos povos e refletem tradições e identidades regionais.

História:

A evolução da humanidade sempre esteve ligada à alimentação. Descubra como as condições alimentares moldaram civilizações e influenciaram o desenvolvimento histórico.

O projeto TechChef une a tradição da cozinha afetiva à inovação de um laboratório interdisciplinar, revolucionando o ensino e tornando o aprendizado mais saboroso, prático e significativo para sua escola.

Aulas semanais de 90 minutos

8h de formação inicial + plataforma de suporte pedagógico ao professor.

1 livro físico para o estudante

Com 32 experiências de aprendizagem.

Kit tecnológico:
Cooktop Guru

TRAMONTINA
o prazer de fazer bonito



A ROBÓTICA PROMOVENDO A INTEGRAÇÃO



WORLD ROBOT OLYMPIAD™



BRASIL

@wrobrasil



Uma competição de robótica verdadeiramente global dedicada à ciência, tecnologia e educação.

Mais de **60mil** alunos envolvidos
em mais de **20mil** equipes
de mais de **106** países

Essa é a oportunidade para os estudantes, de 8 a 19 anos, aplicarem todo o conhecimento adquirido em sala de aula, demonstrando criatividade, trabalho em equipe e persistência!

De robôs remodelando nossas futuras cidades e impulsionando a expansão da vida pelo universo, a robôs habilitados com IA que melhoram todos os aspectos da nossa vida. As possibilidades são infinitas.

Com o tema **The Future of Robots**, podemos criar um futuro repleto de soluções que impulsionam o progresso e proporcionam um amanhã melhor para a humanidade.



São quatro categorias de competição no WRO, cada uma com características próprias:

ROBO MISSION

Os alunos criam um robô autônomo para enfrentar desafios específicos em uma pista temática.

ROBO SPORTS

As equipes participam com dois robôs autônomos em partidas emocionantes de um esporte específico.

FUTURE ENGINEERS

Para participantes com conhecimento avançado em robótica, trabalhando em soluções para problemas do mundo real.

FUTURE INNOVATORS

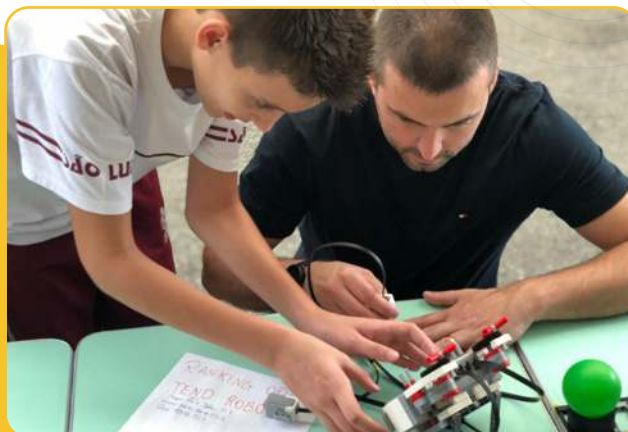
Uma categoria baseada em projetos, nos quais soluções criativas são essenciais. Os participantes desenvolvem suas próprias soluções robóticas inteligentes relacionadas ao tema da temporada.



ACONTECE NA ESCOLA

DIA DA FAMÍLIA

É um momento de integração da família com o Projeto de Educação Tecnológica. Uma aula especial em que cada estudante poderá levar um membro da família (Pai, Mãe, Avó, Avô, Tio, Tia) para participar junto com ele de uma atividade de Educação Tecnológica.



DIA DO AMIGO

Com o objetivo de integrar a comunidade além da escola, e também divulgar o projeto de Robótica Educacional, proporcionamos um dia para que os estudantes tragam um amigo para participar de uma atividade.

ROBOMIND INNOVATION26

Evento para estudantes do 3º ao 9º ano, do Fundamental II, que os incentiva a pensarem sobre os desafios da sociedade atual, desenvolvendo um projeto de tecnologia e inovação para resolução de problemas relevantes.

ROBOMIND Challenge

Evento para estudantes do 2º ao 9º ano, do Fundamental II, realizado internamente nas escolas. Os estudantes, a partir dos conhecimentos construídos durante as aulas de Robótica Educacional, participam de missões desafiadoras. As equipes classificadas participarão do Robotics Experience.

AMBIENTAÇÃO

A Robomind oferece às escolas, material para comunicação do projeto de Robótica Educacional. Um grande atrativo, inclusive para as crianças, é a ambientação* da sala de aula ou laboratório de robótica. Escolas curriculares com sala própria recebem adesivos com elementos relacionados ao mundo da robótica.



SELO DE EXCELÊNCIA EM FRANCHISING

O Selo de Excelência em Franchising é a principal chancela do setor e, tem como principal objetivo fortalecer redes de franquias no Brasil, promovendo a excelência operacional e no relacionamento com franqueados.

A Robomind foi avaliada por seus franqueados e o resultado da pesquisa garantiu para a empresa a certificação da Associação Brasileira de Franchising com o Selo de Excelência em Franchising 2025.



92,9

Global
Peso: 3.0

77,5

Econômico
Peso: 1.0

85,6

Operacional
Peso: 2.0

83,7

Relacionamento
Peso: 2.0

1,58

Bônus ESG
Adiciona até: 2.0

88,4

NOTA FINAL



DEPOIMENTOS DE QUEM JÁ INVESTE NO FUTURO

Escolas
crescem
em média

10%
no primeiro
ano de
parceria



+

Clarisse Terezinha da Silva

Mãe do Pedro
Colégio do Campeche
(Florianópolis / SC)

"Para o Pedro essa experiência[...] tem sido espetacular, ele participa com entusiasmo, aplica os conhecimentos em outras situações do seu dia, em brincadeiras em casa com seus colegas. Além disso, é uma ótima oportunidade de desenvolver a criatividade e o raciocínio lógico. Estou muito satisfeita com o pleno desenvolvimento do Pedro, o profissionalismo da professora e com o curso em si."

Pais do
extra nos
avaliaram
com nota

9.36
no NPS
2025

+

+



Vitória Azambuja

Mãe da Valentina
Escola Adventista Canoas
(Canoas/RS)

"Minha filha é extremamente apaixonada pelo curso e pelos professores! Gratidão por entregarem um trabalho com excelência!"

+

+

Leila Z. F. Rodrigues

Mãe do Miguel (Inventors)
Dual International School
Blumenau

"Com certeza terá impacto no futuro, no desenvolvimento pessoal e também social. Fazemos parte da Robomind desde a educação infantil. Gostamos muito do que a robótica proporciona e da forma como é ministrada."



Miguel - 8 anos

Estudante do curso Inventors
Dual International School
Blumenau

"Bem legal! Na verdade, é muito legal. Porque é legal montar o robô e ver ele se mexer no final. Eu gosto de construir muitas coisas diferentes. Porque a gente se diverte construindo e inventando. Por isso, eu gosto muito de fazer robótica."



Rafaela Molon Panegaz

Escola Interativa de Flores da Cunha / RS

“Acredito que devemos continuar crescendo e inovando juntos, para uma educação mais criativa e tecnológica.”

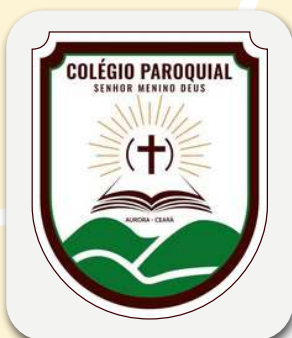


Thayse Jung Mazzucco do Nascimento

Colégio Universitário de Criciúma / SC

“O material todo da Robomind é espetacular. Atendimento também, excelente.”

Segundo a pesquisa NPS 2025
96%
das escolas curriculares indicam a Robomind para outros diretores.



Daiane Mirtys Pereira Leite

Colégio Paroquial Senhor Menino Deus de Aurora / CE

“Parabenizo o trabalho da equipe da robomind, que sempre esteve a disposição para fornecer apoio pedagógico a equipe.”



Renata Gagliano Porciúncula

Diretora dos Colégios Preve Agudos e Preve Bauru (Ensino Médio).

“Nosso grupo está buscando constantemente inovações, e no meio dessa busca encontramos a Robomind. [...] Nós implantamos em 2 unidades, em Jaú e Agudos. Em ambas escolas, o resultado tem sido muito positivo. A gente percebe os estudantes mais engajados, é uma aula que eles esperam pra fazer. E é uma aula onde nós trabalhamos matemática e ciência, tornando o aprendizado mais significativo [...] Eles tem prazer nas atividades e, quando o aluno está engajado e contente, contribui com o aprendizado também.”

Janice Oliveira Pinto

Escola Despertar de Campo Grande / MS

“Os alunos demonstram entusiasmo nas aulas de robótica, participam ativamente e se mostram motivados a resolver desafios. O retorno tem sido satisfatório, pois os benefícios pedagógicos e o engajamento dos alunos justificam o investimento.”





@robomindoficial
www.robomind.com.br



Site oficial



Curricular



Extracurricular



Youtube

Rua Sete de Maio, 581 | 89052-050 | Blumenau – SC