

O Projeto de Robótica na Escola Estadual de Ensino Fundamental Fernando Borba

Aneline Rafaela Werner

Escola Estadual de Ensino Fundamental Fernando Borba – 7ª Coordenadoria Regional de Educação – Seduc – Tapejara – RS – Brasil

anelinewerner@gmail.com

1 - Tópico de Interesse

Robótica educativa livre

2 - Descrição

Precisamos ter presente que mais que ministrar aulas cabe ao professor à tarefa de estimular o uso das tecnologias. Diante desse pensamento, o papel da escola passou a ser muito mais importante e é nesse contexto que o aprendizado de noções básicas e programação de robótica passaram a ser trabalhados na escola. Afinal, nossos estudantes nasceram na era da informática e a grande maioria, quando entrou para escola, já tinha tido contato com diferentes tipos de mídias e dominava muitas tecnologias digitais.

Com o mundo inteiro conectado, e o mercado de trabalho informatizado, cabe a pergunta: estamos formando bem essa nova geração que adentra no mundo da tecnologia, para que possa usufruir mais ativamente da mesma?

A fim de transformar a escola em um ambiente mais atrativo para as crianças, com auxílio da equipe do NTE Passo Fundo, iniciamos o projeto de Robótica Livre com 40 alunos do 5º ano do ensino fundamental.

As atividades iniciais envolveram os softwares: *KTurtle*, *Scratch* e *Cod.org*, que são ambientes virtuais de aprendizagem e utilizam a linguagem de programação. Os mesmos contribuem para o pensamento lógico, lógica de programação, utilizando a geometria, a matemática e outras áreas do conhecimento.

Após os conhecimentos de programação básica, acima citados, iniciou-se a busca/seleção do material, de lixo eletrônico e outros, para a construção de carrinhos elétricos (que se movimentam) e construção de casas automatizadas.

O trabalho com a robótica envolveu planejamento, pesquisa com motivação e cooperação entre os alunos, notando-se uma rica experiência interdisciplinar, desenvolvendo a habilidade de aplicar conhecimento na resolução de problemas e criação de protótipos robóticos.

3 – Objetivos

Transformar a sala de aula com uma proposta de aprendizagem criativa, dinâmica, lúdica e interdisciplinar.

Fomentar a criação/constituição de grupos de estudo e prática de uso da robótica educacional na escola através do uso de softwares educacionais.

Criar estruturas robóticas reaproveitando peças de sucata tecnológica e outros materiais recicláveis.