

8º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil
em Educação Científica e Tecnológica
O Protagonismo Estudantil em Foco

II Mostra de Extensão Unijuí



27/09/2024 | Campus Ijuí



TIME DE ROBÓTICA DA LA SALLE

Marzué Epp Pereira¹
Cleber Linke Moh²
Davi Schaefer Silveira³
João Augusto Winkelmann⁴
Pietro Muriél Epp⁵
Sabine Epp Pereira⁶.

Instituição: Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Tecnologias da Informação e Comunicação.

¹ Professora da Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, marzue-epereira@educar.rs.gov.br.

² Aluno do nono ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, cleber-mohr@educar.rs.gov.br.

³ Aluno do sexto ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, davi-sileveira18@educar.rs.gov.br,

⁴ Aluno do nono ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, joão-awinkelmann@educar.rs.gov.br.

⁵ Aluno do sétimo ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, pietro-mepp@educar.rs.gov.br.

⁶ Aluna do oitavo ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, sabrine-epereira@educar.rs.gov.br.



1. Introdução:

O presente trabalho é um relato de experiência vivenciada na aplicação do projeto “TIME DE ROBÓTICA DA LA SALLE”, que é desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental São João Batista de La Salle, escola de campo na localidade de Vila Progresso no interior do município de Arroio do Tigre, no Estado do Rio Grande do Sul.

Acredita-se que com a prática de novas ferramentas de aprendizagem podem ajudar a criar um mundo melhor, como por exemplo, o uso de materiais recicláveis e tecnológicos, podem ajudar a nossa comunidade a melhorar a qualidade de vida com uso e descartes conscientes.

Assim temos a interdisciplinaridade que envolve diversas áreas do conhecimento, com isso aprendemos a desenvolver o raciocínio lógico, criatividade, inovações, invenções e descobertas.

O objetivo do projeto é oportunizar aos alunos o conhecimento de outras ferramentas de aprendizagem, como informática, programação, mecânica, eletrônica e também a prática esportiva, para saúde do corpo e da mente.

O nome do projeto time de robótica, significa TIME (tecnologia/tempo, informática/inovação/invenções, matemática/mecânica/, experiências/esporte), o projeto é desenvolvido no contraturno das aulas, nas quintas-feiras à tarde no laboratório de informática, como também na casa da professora, onde temos materiais para trabalharmos na montagens e desmontagens (exemplos: carrinhos elétricos, rádios velhos), que são doadas pela nossa comunidade.

Justifica-se que esse trabalho é aplicado em nossa escola pois o mesmo vai além da aprendizagem de novas tecnologias, temos também contato com outros colegas de outras classes e conseqüentemente, maior a interdisciplinaridade no conhecimento educacional, como social entre nós colegas.

É de suma importância pelo qual todos que participam do projeto têm acesso às mesmas oportunidades e sempre somos incentivados a participar ativamente com trabalhos de cooperação envolvendo as questões tecnológicas e também de sustentabilidade.

Dessa forma, despertando o interesse e o gosto pela descoberta em cada encontro, a criação de projetos se dá de um simples desenho, a montagem de carrinhos e drones e programação de jogos no computador. Como nosso lema e objetivo do time: “O conhecimento não ocupa espaço”, portanto temos muito o que aprender.

2. Procedimentos Metodológico:

Nossa metodologia de projeto é a aprendizagem criativa, onde a busca em desenvolver conexões das pessoas com um ambiente que estimule a criatividade e a imaginação, ou seja, sempre na construção do conhecimento, para isso temos uma organização do trabalho pedagógico o qual é dividido em dois tipos de encontros na escola na sala de aula e fora da sala de aula.



Na sala de aula, que inclui as pesquisas bibliográficas, videoaulas na internet em busca de aprendizagem, temos muito o planejamento, preparação, elaboração e a realização das atividades teóricas e práticas. Como também em nossas aulas no laboratório de informática na escola, aprendemos a utilizar ferramentas computacionais, como por exemplo o “Scratch”, que é uma linguagem de programação, que possibilita autonomia da aprendizagem de uma maneira simples e divertida.

Em nossas aulas lúdicas e fora da sala de aula, das quais são classificadas pelos alunos como as mais legais, onde saímos conhecer algumas propriedades de alguns moradores de nossa localidade, onde aprendemos muito com eles, na prática. Podemos citar um exemplo que na casa de um deles, onde fizemos uma atividade ao ar livre e lúdica foi andado de carreta de madeira e feito carrinhos de madeiras.

Assim, aprendemos, construímos, desenhamos, animamos, momentos musicais, jogos, carrinhos e produzimos histórias onde os educandos são os protagonistas da sua aprendizagem.

3. Resultados e Discussões

O projeto é uma excelente oportunidade para os alunos desenvolverem várias habilidades essenciais como por exemplo a programação, pois através da plataforma do “Scratch”, todos tiveram que se organizar e realizar uma interação por meio de cooperação entre os colegas, ou seja, muito respeito entre os educandos dentro de suas possibilidades e habilidades de programação. Consequentemente, cada um montou trabalhos que se encaixem na plataforma, teve trabalhos que desenvolveram música, desenhos, jogos que tem como objetivo e finalidade interessar e aproximar o aluno a sua realidade e seus gostos do dia a dia.

Também tem a parte recreativa esportiva, após cada aula e tarefa realizada com sucesso os educandos são convidados a participar de jogos e brincadeiras ao ar livre nas dependências da escola ou da casa que estão visitando.

Além disso, desenvolvemos consertos de carrinhos elétricos, como também invenções criadas com material que muitas vezes vai para o lixo, onde apresentamos e confeccionamos na semana de robótica na escola, com todos os alunos.

Na semana de robótica, foram apresentados os trabalhos desenvolvidos na plataforma “Scratch” e também a criação de um carrinho de material reciclável com os alunos da educação infantil, assim todos viram que o trabalho desenvolvido contribui na prática pedagógica escolar para todos.

Neste sentido, deve-se dizer que a aprendizagem do “Scratch” e de outras ferramentas computacionais e as metodologias de ensino na prática pedagógica fora da sala de aula, além de desenvolver o raciocínio lógico matemático e interdisciplinar, tem a parte da conscientização dos estudantes para cuidar do planeta e do lugar onde vivem.

8º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil
em Educação Científica e Tecnológica
O Protagonismo Estudantil em Foco

II Mostra de Extensão Unijui



27/09/2024 | Campus Ijuí



4. Conclusão

Concluimos, que este projeto é de suma importância para todos os alunos envolvidos, inclusive os resultados foram significativos, percebe-se a motivação e o interesse em aprender. Por ser um projeto tecnológico e manual no qual proporciona a cada um dos alunos serem protagonistas de sua própria criação, levando o despertar da imaginação, criatividade, tornando assim mais prazerosa a aprendizagem.

5. Referências

Michel Figueiredo de Souza e Christine Sertã Costa, Scratch: Guia Prático para aplicação na Educação Básica, Editora Imperial, Rio de Janeiro, 2018. Acesso no site: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/566023/2/Produto%20-%20Michel%20de%20Souza%202019.pdf>

Scratch -(Massachusetts Institute of Technology) . Acesso no site: <https://scratch.mit.edu/>