

ROBOEDU

Coordenador: DANTE AUGUSTO COUTO BARONE

Autor: LUCAS EISHI PIMENTEL MIZUSAKI

Vivemos em uma era na qual podemos acessar a informação fácil e instantânea. Em segundos, podemos consultar livros, assistir aulas ou conversar com pessoas em qualquer lugar do mundo. A sociedade não exige mais apenas um profissional treinado, mas um capaz de receber diversas informações, aplicá-las e resolver problemas de maneira criativa. Temos, então, que nos esforçar para que a educação forneça subsídios para o raciocínio crítico e para a criatividade. O projeto RoboEdu almeja aplicar a robótica na educação, utilizando o conceito Playful Learning, segundo o qual, um aluno motivado se torna um agente ativo no processo do ensino, ele passa a estudar mais e explorar aquilo que ele sabe. A robótica pode ser aplicada como uma ótima ferramenta de ensino, já que ela pode simular, exemplificar e até mesmo modelar os assuntos abordados pelo professor, diminuindo a distância entre aluno e a matéria. Não só isso, mas ela também pode ser usada como um trilha para vincular a didática voltada a concepção de projetos pelos alunos. Ao realizar um projeto, a pessoa avança além daquilo que está estudando, também aprende a usar as ferramentas corretas, a aplicar aquilo que ela sabe e a trabalhar em grupo. Esses valores e essa experiência são fundamentais para os futuros profissionais do mercado. No projeto, foram realizados alguns encontros na escola municipal Tubino Sampaio, durante os quais apresentamos aos alunos conceitos de robótica e utilizamos robôs adaptados para revisar a matéria de física de lançamento de projéteis. Notamos um alto grau de interesse por parte dos alunos, que foram, inclusive, num encontro extra no nosso laboratório para a explicação do projeto.