

## **Robótica educacional. (As meninas da Robótica)**

**Estudantes: Danielle Marcelino dos santos, Isabelly Rodrigues da silva, Sara Isabela Rodrigues oliveira**

**Orientador: Edna Teresinha Dos Santos**

**Escola: Escola Municipal Sebastião Rangel.**

### **Introdução e justificativa**

Este trabalho está sendo realizado na Escola Municipal Sebastião Rangel por alunos do 4º do ensino fundamental visando trazer o assunto para os alunos do ensino fundamental que está sendo muito discutido atualmente no contexto mundial e a transformação da tecnologia na sociedade. A robótica educacional não só facilita a compreensão de conteúdos curriculares, como desenvolve habilidades essenciais para o futuro dos alunos.

### **Objetivos**

Além de aplicar, na prática, algumas disciplinas teóricas estudadas em sala de aula, a robótica educacional estimula o espírito investigativo do aluno, de forma que encontre desafios e as devidas soluções para os mesmos. Sem contar que enaltece o trabalho em equipe, o planejamento, a cooperação, o diálogo, a pesquisa e a tomada de decisões.

O processo de STEAM tem cinco etapas básicas, que relatamos a seguir:

- 1 – Investigar as novas tendências para as comunidades futuras em todas as áreas do conhecimento.
- 2 – Descobrir o que podemos fazer para acompanhar esse crescimento tecnológico.
- 3 – Conectar com outras realidades para saber mais sobre o assunto.
- 4 – Criar modelos para o uso na vida real.
- 5 – Refletir sobre o assunto.

### **Metodologia**

Usar o STEAM. Como falamos, STEAM é um acrônimo em inglês para as disciplinas Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics. É considerada uma metodologia integrada e baseada em projetos, que tem o objetivo de formar pessoas com diversos conhecimentos, desenvolver valores juntamente com os conteúdos abordados e preparar alunos e cidadãos para os desafios do futuro.

## **Resultados e discussão**

Benefícios da robótica da Robótica educacional. Além de aplicar, na prática, algumas disciplinas teóricas estudadas em sala de aula, a robótica educacional estimula o espírito investigativo do aluno, de forma que encontre desafios e as devidas soluções para os mesmos. Sem contar que enaltece o trabalho em equipe, o planejamento, a cooperação, o diálogo, a pesquisa e a tomada de decisões.

## **Conclusões**

Considerações sobre as implicações e os conhecimentos trazidos pelo projeto aos autores e/ou à comunidade, quais comportamentos ou hábitos podem ser alterados para beneficiar a sociedade, vantagens e desvantagens da aplicação prática do projeto, e outras considerações relevantes que serão apresentadas no diário de bordo. Com o STEAM, alunos experimentam e vivenciam o pensamento científico de maneira interpretativa e reflexiva, seja por meio de brincadeiras na Educação Infantil ou em projetos interdisciplinares para turmas mais avançadas.

A metodologia STEAM tem foco no desenvolvimento de algumas habilidades essenciais para o aluno do século XXI, tais como:

Criatividade, imaginação e inovação.

Pensamento crítico e resolução de problemas.

Comunicação e colaboração.

Flexibilidade e adaptabilidade.

Habilidades sociais e culturais.

Capacidade de lidar com diferentes situações.

## **Referências (sites consultados)**

<https://escolaeducacao.com.br/robotica-educacional/>> Acesso em 10 ago.2019

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Rob%C3%B3tica\\_educacional](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rob%C3%B3tica_educacional) > Acesso em 11 ago. 2019

<https://escolaeducacao.com.br/robotica-educacional/> > Acesso em 24 ago.2019

[https://pt.wikipedia.org/wiki/I,\\_Robot\\_\(livro\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/I,_Robot_(livro)) >. Acesso em 29 ago.2019