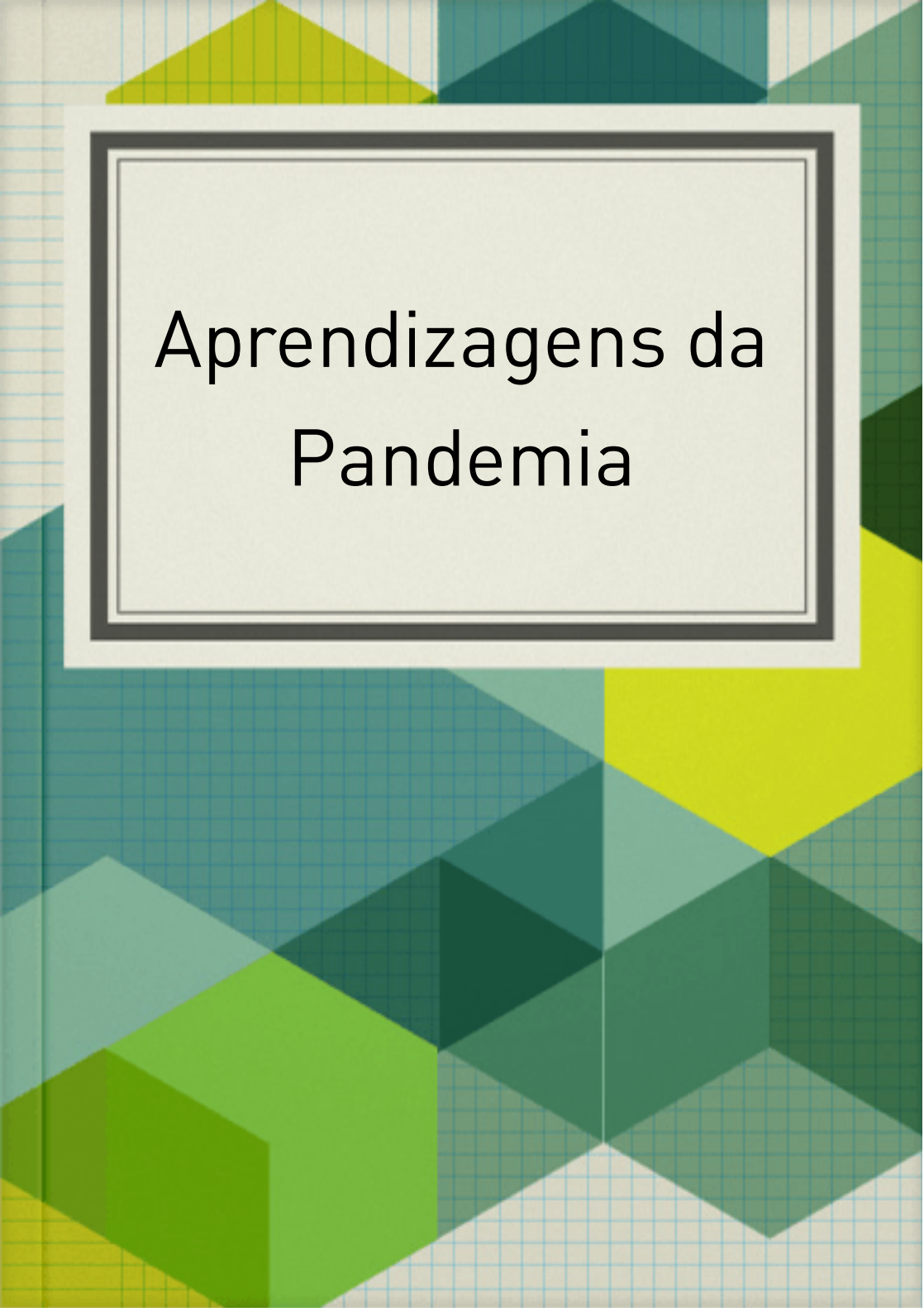




Aprendizagens da Pandemia

JOSÉ DA PAZ MONTEIRO NETO ROBÓTICA EM
AÇÃO: SUCATEANDO É O COMEÇO CORURUPE 2019
APRESENTAÇÃO O ensino de Ciências no Ensino
Fundamental está vinculado à saúde, à preservação do
meio ambiente, assim como à tecnologia. Um modo
eficaz de se promover ensino/aprendizagem é garantir
que os discentes estejam frente a atividades não só
teóricas, mas também práticas. Diante disso, vi-me
com uma necessidade latente em elaborar um projeto
que envolvesse os alunos em atividades teóricas e,
principalmente, práticas. Em nossas aulas sempre
comentamos sobre a importância de se fazer
reciclagem de objetos tecnológicos, tendo em vista a
Política dos cinco “R” (reaproveitar, repensar, reduzir,
recusar, reutilizar e reciclar). Surgiu, desse modo, o
Projeto Robótica em ação: sucateando é o começo. O
trabalho foi organizado a fim de que mobiliasse uma
prática pedagógica e formativa que incentivasse uma
aprendizagem do aluno pela sua criatividade e o
estimulasse a experimentação de idéias e exploração
de pesquisa. E, assim, computadores, TVs, vídeos
games, impressoras entre outros, viraram matéria-
prima nas mãos dos nossos alunos que os
transformaram em mão

ANEXO (Fotos com resultados do projeto)

Inserir a tecnologia no cotidiano escolar visando ao aprimoramento dos saberes, bem como possibilitando uma maior interação professor/aluno por meio do compartilhamento de conhecimentos; Recriar um aplicativo criado por alunos que será utilizado em uma plataforma digital de modo que abrigue espaço para atividades interativas professor/aluno (banco de exercícios com correção simultânea); espaço de divulgação de atividades diversas do cotidiano escolar municipal; além de página de entretenimento (jogos, vídeos, livros digitais entre outros). OBJETIVOS

ESPECÍFICOS • Utilizar mídias em sala de aula; • Desenvolver no educando o protagonismo juvenil; • Trabalhar o coletivismo professor/aluno, na medida em que ambos estarão desenvolvendo atividades conjuntas; • Propiciar a promoção do conhecimento de modo significativo, atrativo e prazeroso, tanto para o educador quanto para o educando. METODOLOGIA □ Aulas teóricas e práticas sobre Robótica; □ Criação de um grupo de whatsapp para orientações extra-sala; □ Palestra com especialistas em Robótica no ambiente escolar; □ Introdução ao estudo de programação C++ e

Python; □ Utilização do laboratório de informática
para o uso