

6ª Feira Mineira de Iniciação Científica

De 12 a 26 de novembro de 2022



Engenharias  
**FEMIC JÚNIOR**

LUIZ GUSTAVO DA SILVA

LUNA FRANCIELLY RICARDI FRANCO

NURIA ADARA ARMOA TORRES

Tatiane Moraes Morel

**Escola Municipal João Carlos Pinheiro Marques**

**Ponta Porã, Mato Grosso do Sul, Brasil**



joaocarlospmtecnologia@gmail.com

# Criação do Autômato “Bailarina”



# Apresentação



- O projeto Consiste na criação Maker de um protótipo de autômato na Sala Maker onde a proposta é de pesquisa e criação sendo realizada por estudantes do terceiro ano do fundamental I.
- Destaca-se por ser uma proposta desafiadora onde o estudante deve solucionar os desafios que são abordado para eles, como os tipos de matérias que serão utilizados sendo o mais acessível para ambos e inovador para a turma.

# Objetivos



- Destacar a utilização de materiais reciclados, permitindo a criatividade e autonomia nas aulas Makers com a junção da tecnologia.
- Estimular a criatividade dos estudantes perante aos desafios proposto a eles, tornando-o capaz de ter uma postura ativa e responsável diante da sua aprendizagem
- Conduzir o estudantes metodologias ativas e introduzir aos poucos ao ensino de robótica com a introdução de um autômato.

# Metodologia

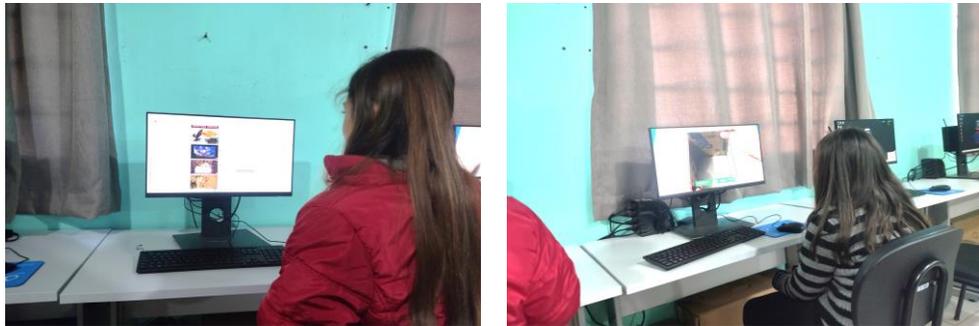


- Para a desenvolvimento deste projeto foram feitas pesquisas introdutórias sobre a robótica e quais materiais iriam ser utilizados, como materiais simples e recicláveis, papelão canudos, palitos e componentes de computadores que seriam descartados, após vários testes de rotação da bailarina, cabos e medição dos pilares de sustentação da bailarina chegamos ao resultado final, trazendo a satisfação ao estudante pela sua criação do zero estar completa.

# Metodologia



- Processo de Pesquisa



- Processo de criação.



# Resultados alcançados



- Após a finalização os estudantes fizeram demonstrações para a escola e para fora dela.



# Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- A ideia da criação do autômato surgiu como introdução a história da robótica e como trabalhar tipos de engrenagens e movimentação dos Robôs.

# Criatividade e inovação



- O processo criativo que os estudantes obtiveram durante a trajetória escolar, foi partir da temática de criação própria, apesar pela idade dos estudantes demonstraram ser capazes e criativos, o processo da descoberta é uma das principais tendências na educação atualmente, o estudante sendo o protagonista do próprio aprendizado significa desenvolver competências que o tornem autônomo da construção do seu conhecimento e a introdução dos mesmos na sala Maker torna esse processo mais prazeroso para os estudantes.

# Considerações finais



- Adquirir novos conhecimentos a partir da metodologia da “mão na massa” faz com que o estudante focalize seus objetivos, cada processo de criação do autômato foi um processo de conhecimentos que envolve varias de habilidades do estudante como organização, raciocínio lógico, trabalho em equipe, criatividade e destreza. Habilidades que faz com que o estudante permita chega a obtenção de resultados cada vez melhores, introduzindo a tecnologia como auxílio

Secretaria Municipal de educação, Esporte,  
cultura e Lazer da Cidade de Ponta Porã

Escola Polo Municipal João Carlos Pinheiro  
Marques



6ª Feira Mineira de Iniciação Científica  
De 12 a 26 de novembro de 2022



#### Realização

#### Apoiadores



MINISTÉRIO DA  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,  
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

