



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 09 a 29 de novembro de 2024

CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
FEMIC JOVEM

Elainy Mirely Gervazio Neves

Lauanny Maria Ferreira de Santana

Emilly Susan da Silva

Robson Almeida Monteiro de Farias

EREF João Bento de Paiva

Itapissuma, Pernambuco e Brasil



emilysilva1@gmail.com

PlayEdu: Robótica na Sala de Aula Gameficando as Tradições



Apresentação



- O projeto da eletiva de robótica da EREF João Bento de Paiva foi criado para proporcionar aos alunos do 6º ano do ensino fundamental a oportunidade de aplicar conceitos teóricos aprendidos em sala de aula por meio de tecnologias educacionais.



Objetivos



Geral

Fazer uma releitura de brincadeiras tradicionais adaptando-as para o meio eletrônicos, utilizando essa abordagem lúdica para aprender conceitos básicos de ciências, programação e segurança

Específicos

Resgatar brincadeiras antigas com o uso da tecnologia

Metodologia



Os estudantes encontravam-se na eletiva de Robótica, que ocorreu nas quartas-feiras durante o primeiro semestre de 2024. O projeto foi dividido em duas fases principais: a fase teórica, que envolveu o aprendizado de conceitos de ciências, programação e prevenção de acidentes, e a fase prática, onde todos os jogos foram montados.

Metodologia



- Os materiais utilizados incluíram placas de prototipagem, LEDs, sensores, motores, fios e baterias.

Resultados alcançados



A iniciativa buscou não apenas melhorar a qualidade do ensino em diversos níveis, mas também proporcionar um aprendizado mais engajante e prazeroso. Além de contribuir para o bem-estar físico e mental dos alunos, o projeto facilitou a socialização, a comunicação e a construção de conhecimento.

Resultados alcançados



- Além de contribuir para o bem-estar físico e mental dos alunos, o projeto facilitou a socialização, a comunicação e a construção de conhecimento.

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



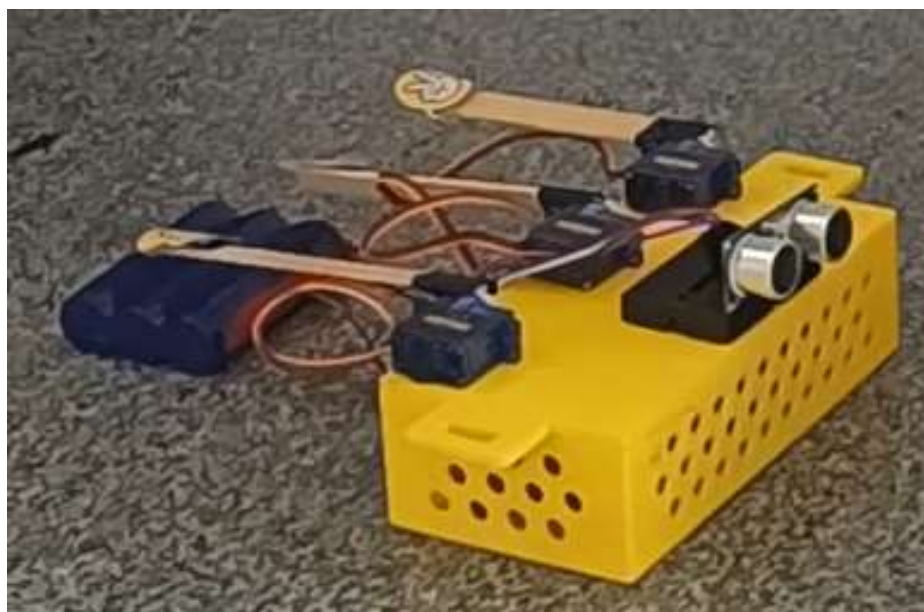
- Resultados aplicados na cuminância da eletiva 2024.1



Criatividade e inovação



- Redesenhando bricadeira antiga com um toque de tecnologia.



Considerações finais



- O projeto resultou em melhorias significativas no entendimento e no interesse dos estudantes por áreas STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática). Os jogos eletrônicos desenvolvidos provaram ser uma ferramenta eficaz para demonstrar conceitos de física e matemática, enquanto a programação dos dispositivos introduziu os alunos ao pensamento lógico e à resolução de problemas.

**EREF João Bento de Paiva,
Professora Lídia, Professora
Emilly e Professor Robson**



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 09 a 29 de novembro de 2024

Realização



Associação Mineira de
Pesquisa e Iniciação Científica



Apoiadores

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico

Bio
CRBio-04