

PROJETO ROBOTICA EDUCACIONAL - Escola Municipal Terezinha Picoli Cezarotto

Everaldo José de Souza	Rosenilda Cordeiro de Souza	Angela Maria de Souza
Prefeitura Mun. de Cascavel	Prefeitura Mun. de Cascavel	Prefeitura Mun. de Cascavel
Cascavel, Paraná	Cascavel, Paraná	Cascavel, Paraná
Brasil	Brasil	Brasil
SEMED	SEMED	SEMED
lougansh@hotmail.com	kethelleen@hotmail.com	angelamariafotos@gmail.com

RESUMO

Secretaria Municipal de Educação na Escola Municipal Terezinha Picoli Cezarotto. Este é um projeto contínuo onde o para ensinar programação e robótica para crianças a partir de 10 anos matriculadas na escola cursando o 5º ano regular, em contra turno escolar.

Educação de qualidade se faz com ações e não apenas com palavras, inovações são bem vindas principalmente para crianças que são muito receptivas e estão abertas a tecnologias.

robótica; educação; inovação; atenção; concentração.

2. DESCRIÇÃO

2.1 Descrição do seu ambiente

Escola Municipal Terezinha Picoli Cezarotto, na cidade de Cascavel, Estado do Paraná, atualmente com 390 alunos, sendo 75 crianças no 5º ano, e destas 23 fazem parte do projeto que ocorre na em contra turno escolar. Realizado no laboratório de informática a 2 anos na própria escola com duração de 4 horas semanais e com continuidade no ano subsequente, abrindo oportunidade para novos alunos.

2.2 Descrição da experiência educacional

O curso iniciou com nove crianças para trabalhar lógica de programação integrado com as demais disciplinas da escola, e em seguida o curso começou a ser ministrado em contra turno escolar, com um aproveitamento melhor.

O curso passou por evoluções, usando diversas ferramentas entre elas scratch, codeorg, programaê, hora do código, etc...

Introduzimos a robótica, com material de reuso, arduino, sensores e atuadores, construindo carros programados, sistemas de sirene, sistema de medição usando sensor ultrassônico com LCD, entre outros experimentos.

Com apoio da FUNDETEC - (Fundação para o Desenvolvimento Científico e Tecnológico), conseguimos um kit de robótica conhecido como ATTO Educacional.

A demanda por profissionais de tecnologia da informação está aumentando cada vez mais, afinal, a maioria dos objetos do nosso cotidiano estão deixando de serem somente objetos elétrico-mecânicos e estão se tornando digitais.

Muitas profissões baseadas em processos repetitivos e decisões simples estão sendo substituídas por equipamentos capazes de realizar tais tarefas com maior precisão e menor custo que humanos. Isso significa que as profissões estão mudando e o nosso dever é preparar as crianças para essas mudanças.

Programação e robótica são importantes porque estimulam a criatividade, a autonomia, desenvolve o raciocínio lógico, a capacidade de resolução de problemas, melhora a atenção, diminui a evasão escolar e estimula o trabalho em equipe que são habilidades muito valorizadas.

3. CONCLUSÃO

3.1 Resultados

As crianças demonstram muito interesse durante as aulas, com resultados positivos, melhoram o comportamento e apresentaram maior facilidade quanto ao apropriar os conteúdos em sala de aula, ficam mais extrovertidos e sociáveis desenvolvendo atividades em grupo com mais qualidade.

O aprendizado pessoal foi muito significativo ao preparar os materiais para curso, estreitamos relacionamentos entre alunos, professores, pais e comunidade escolar, criamos verdadeiros laços de amizade com as crianças, seus pais e familiares, e em busca de apoio criamos parcerias com pessoas e entidades que agora fazem parte do nosso projeto, como FUNDETEC, ITAIPU BINACIONAL, UNIOESTE, HACKER CLUB, SEMED.

Estreitamos laços entre o instrumental e o pedagógico e procuramos recursos financeiros para o projeto.

Os pais, responsáveis e a comunidade escolar passaram a ser mais presentes durante todo o processo, prestigiando os eventos internos e externos realizados. A direção, coordenação e professores apoiam o projeto.

3.2 Valor mais amplo

Levando em consideração o início do curso e como estamos hoje, acreditamos que temos muito ainda a evoluir, mas tendo em vista que tínhamos somente o laboratório de informática e agora contamos com parcerias e material para desenvolver o mínimo com os alunos, somos otimistas em acreditar que teremos alunos com um futuro promissor.

O que era para ser apenas um curso de programação para ensinar lógica para crianças se tornou um grande projeto de tecnologia onde através do uso de ferramentas desenvolvem o instrumental, o pedagógico, o lúdico, etc.. Esperamos ser adotado por todas as escolas.

É possível fazer muito, mesmo tendo tão pouco, acreditamos que a motivação por parte dos educadores é muito importante principalmente nesse campo da informática, considerando toda dificuldade orçamentária que ocorre em todas as escolas.

Isso é possível através de apoio de fundações e universidades, pois muitas escolas não possuem profissionais preparados para oferecer conhecimento tecnológico, mesmo assim existem muitas ferramentas livres disponíveis para ensinar tecnologias.

4. BIOGRAFIAS

Everaldo Jose de Souza, nascido em 19 de abril de 1976, filho de Jose de Souza e Elvira Wahl de Souza, militar por sete anos atuando nas áreas de tecnologias, trabalhou em presas de hardware e software, atualmente trabalha na SEMED (Secretaria Municipal de Educação), como instrutor de informática, idealizador do projeto. Formado em informática pelo IFPR (Instituto Federal do Paraná). Analista / Desenvolvedor - Desenvolvimento de sistemas ERP em Delphi, desenvolvimento de ferramentas e sistemas de pequeno porte em PHP e Java. DBA - Administração de SGBD em Oracle 10g, SQL Server, MySQL, FireBird.

Rosenilda Cordeiro Souza, nascida em 18 de março de 1980, atualmente trabalha na SEMED (Secretaria Municipal de Educação), como professora, pedagoga do projeto. Formada em Pedagogia pela ULBRA (Universidade Luterana do Brasil), com Pós Graduação em Educação Especial pela FAG (Faculdade Assis Gurgas),

Angela Maria de Souza, nascida em 07 de julho de 1979, atualmente trabalha na SEMED (Secretaria Municipal de Educação), como instrutora de informática, colaboradora do projeto. Formada: Tecnologia em Sistemas de Informação FAG (Faculdade Assis Gurgas), Pedagogia pela CESUMAR (Centro Universitário de Maringá).