



PROGRAMACAO E ROBOTICA NA ESCOLA PÚBLICA! É POSSÍVEL?

HAILISSON RODRIGO FERREIRA

INTRODUÇÃO: Este trabalho trata-se de um relato de experiência sobre um projeto de programação e robótica com um grupo de adolescentes matriculados na Escola Municipal Governador Israel Pinheiro na cidade de João Monlevade/MG. **OBJETIVO:** O objetivo do projeto foi fornecer maior acessibilidade e proporcionar aos alunos conhecimentos introdutórios em robótica e, indispensavelmente, os alunos tiverem a oportunidade de aprender conceitos básicos de programação por meio de aplicativos como o “Scratch”, “Tinkercad” e “PictoBlox” entre outros. Na robótica educacional, os componentes eletrônicos, os kits disponíveis e suas aplicações em sala de aula, torna-se um método de ensino prático e desafiador capaz de proporcionar a todo momento a busca por soluções de problemas reais e cotidianos vividos por nossos alunos. **METODOLOGIA:** As aulas do curso foram distribuídas em módulos de 1,5 horas semanais, e realizados em 3 momentos, a saber: contextualização e teoria; programação e/ou montagem; e desafio prático. As aulas de programação e robótica trazem um ambiente constituído por diversos componentes que sustentam a aprendizagem significativa por meio de ações físicas e mentais realizadas pelos alunos e mediadas pelos professores. Com apoio da UFOP no ano de 2022, o projeto alcançou 40 alunos do 6º ao 9º anos, participação em torneios como o RSM na modalidade futebol de robô e, remotamente, 6 alunos participaram do TBR na cidade Ibitiré. Com base nos temas escolhidos pelos alunos, foi elaborado um caderno educativo e a importância do conteúdo foi validado com os adolescentes. A experiência permitiu compreender a capacidade de engajamento e dedicação dos alunos que, mesmo diante aulas extra turno, apresentaram níveis surpreendentes de qualidade dos projetos e trabalhos. **RESULTADOS:** O que nos chamou a atenção foi termos mais de 90% de frequência, nossos alunos mostram uma vontade incrível de aprender e agarram esta oportunidade de maneira tal que nos surpreende o nível de qualidade dos projetos e trabalhos criados e apresentados por eles. **CONCLUSÃO:** Nosso projeto trouxe a importância da programação e da robótica e como sua aplicação na educação promove o melhor desenvolvimento do raciocínio e de várias habilidades de nossos alunos na sua formação para uma sociedade tecnológica.

Palavras-chave: **EDUCACAO; TECNOLOGIA; PROGRAMACAO; ROBÓTICA; STEAM**