

## PESQUISANDO A ROBÓTICA NO AMBIENTE EDUCACIONAL

Eduarda Rodrigues Silva<sup>1</sup>; Cristiano Borges dos Santos<sup>2</sup>; Walteno Martins Parreira Júnior<sup>3</sup>

Este trabalho apresenta o projeto de iniciação à pesquisa em execução sob o título: “Pesquisando a robótica no ambiente educacional”, que pretende pesquisar a utilização da robótica como instrumento pedagógico na formação intelectual de alunos. O objetivo do projeto é pesquisar, desenvolver e disponibilizar conteúdo de robótica educacional em formato de dez videoaulas, na internet. Tem o propósito de ensinar robótica de forma prática, gerando um conteúdo que auxilie professores e alunos a desenvolver as suas atividades mais rápido e com mais facilidade, disseminando estes conhecimentos. Se educação é o “processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social” e as novas tecnologias invadiram o cotidiano do ser humano, então na busca de melhor educação é necessário ter a tecnologia lado a lado com o ensino, e a Robótica Educacional permite isso (AURELIO). Segundo Souza, Rodrigues e Andrade (2016, p. 1267) pode-se combinar conceitos tecnológicos de robótica ao ensino das ciências e ainda estimular o trabalho em equipe, contribuindo para formação social dos jovens. O material produzido e publicado será divulgado através dos meios de comunicação do campus Uberlândia Centro. Para a criação deste material, foi realizada pesquisa bibliográfica e de conteúdo digital, para a criação de um formato diferente dos existentes, com visual e linguagem dirigida ao público alvo, além de utilizar uma apostila desenvolvida por alunos do curso de Licenciatura em Computação do *campus* Uberlândia Centro, fruto de outro projeto de pesquisa. O processo de criação do conteúdo passa desde a própria montagem e teste dos protótipos, organização do estúdio, filmagem, captação de áudio, além de todo o processo de escolha dos softwares e equipamentos a serem utilizados, edição e publicação do conteúdo. O material deste projeto será utilizado para participação em eventos acadêmicos, feiras de ciências e disponibilizado para a rede de professores do município.

**Palavras-chave:** Material didático. Mídias educacionais. Robótica educacional.

Apoio: BICJR/IFTM

---

<sup>1</sup>Eduarda Rodrigues Silva, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, bolsista CNPq, [edu.aneww@gmail.com](mailto:edu.aneww@gmail.com)

<sup>2</sup>Cristiano Borges dos Santos, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Bacharel em Ciências Contábeis, [cristianoborges@iftm.edu.br](mailto:cristianoborges@iftm.edu.br)

<sup>3</sup>Walteno Martins Parreira Júnior, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Mestre em Educação, [waltenomartins@iftm.edu.br](mailto:waltenomartins@iftm.edu.br)