



PREFEITURA DE OLINDA  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

## FEIRA DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2024: Por uma Olinda Sustentável e Multicultural



### Escola Municipal Alexandre José Barbosa Lima

## Mostra de Robótica LEGO Equipe: FIRE FENIX

**Estudantes:** 1- Amanda Borges de Souza;2- Ketlyn Beatriz da Silva Vilela;3- Ysabelly Gabrielly Pereira;4- Maria Eduarda da Silva de Lira;5- Thayse dos Santos Silva  
6- Derick Fernando do Nascimento da Silva;7- Luiz Augusto Anizio Calado;8- Eduardo Matheus da Silva Calado;9- Valderllâ Gomes da Silva;10- Thalyson Ihago Maia da Silva

**Professores Orientadores:** Júlio Ferreira de Souza Junior/Talitha Teles de Andrade Rocha  
**Monitor de Robótica:** Edvaldo Veríssimo

## INTRODUÇÃO

O projeto de Robótica foi desenvolvido a partir de pesquisas, programação, engenharia, solução de problemas e trabalho em equipe. Neste processo foi construído um robô (LEGO), o qual, a partir de programações específicas, realizou missões a partir de desafios. No percurso do projeto, a equipe construiu novas perspectivas de lidar com situações do dia a dia, as quais influenciaram na forma como elas poderiam solucionar problemas relevantes da vida real.

## RESULTADOS

Com a parceria da FIRST LEGO League, os estudantes puderam observar que ao serem desafiados, mostraram com êxito sua capacidade de superar desafios, resolver problemas, trabalhar em equipe, demonstrar resiliência e com sucesso alcançar seus objetivos.

## DESENVOLVIMENTO:

O desafio First Lego League motivou os alunos a explorarem a criatividade, autoconfiança, pensamento crítico e habilidades de criação, a partir de todo processo de criação do robô e desenvolvimento de estratégias para conseguir realizar as missões. A equipe aprendeu a desenvolver o core values, que se caracteriza pelo trabalho em equipe, onde eles perceberam que ficamos mais fortes quando trabalhamos juntos; a Inclusão, que revelou a importância de respeitar as diferenças; o Impacto, que mostrou que o aprendizado pode ser utilizado para melhorar o mundo em que vivemos; a diversão, que deixa a aprendizagem mais lúdica; a descoberta, a partir do desenvolvimento de novas habilidades e a inovação, que foi desenvolvida a partir da criatividade de cada componente da equipe em persistir para solucionar os problemas que surgiram no decorrer do projeto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, os alunos apresentaram várias dificuldades. No início tiveram problemas para trabalhar em equipe, como também para desenvolver a programação e missões do robô. Alguns desentendimentos ocorreram, devido ao bloqueio inicial de escutar o outro e por estarem desenvolvendo algo que nunca tinham feito antes. Porém, no decorrer do projeto, a partir das pesquisas e do desenvolvimento da importância do cores Values, a equipe conseguiu melhorar o processo interativo, onde se observou mais empatia, respeito e trabalho em equipe entre os discentes, os quais tiveram melhorias consideráveis também nos componentes curriculares regulares da escola.

