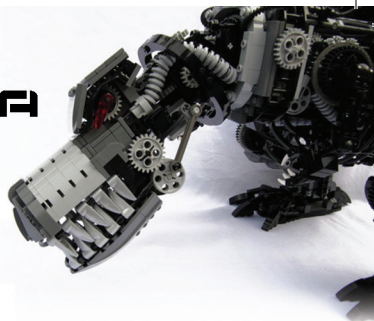


TORNEIO DE ROBÓTICA WORLD CLASS



Apresentação Equipes
Lego Field e Lego of Olympus



FIBRA
SESI
SENAI
IEL

SESI

Equipes do Torneio de Robótica criam projetos voltados à educação do futuro.

O tema da temporada do Torneio Nacional de Robótica é: World Class, que desafia os competidores a desenvolver novas propostas para a aprendizagem no futuro e fazer com que a busca pelo conhecimento seja mais instigante e criativa.

A partir desta ideia, as equipes do Distrito Federal: Lego Field e Lego of Olympus, ambas do SESI Gama, iniciaram o desenvolvimento de projetos de pesquisa com ideias inovadoras e soluções para aperfeiçoar o processo de ensino e consequentemente o aprendizado.

Conheça as equipes e o que elas estão preparando para a Etapa Nacional do Torneio de Robótica:

Equipe Lego Field



O nome LEGO FIELD significa “Brincar no Campo”. A equipe formada em 2013 é composta por nove integrantes de 11 a 16 anos. Eles garantiram vaga na etapa nacional ao participar do torneio regional em Goiânia-GO onde conquistaram o 2º lugar na classificação geral.

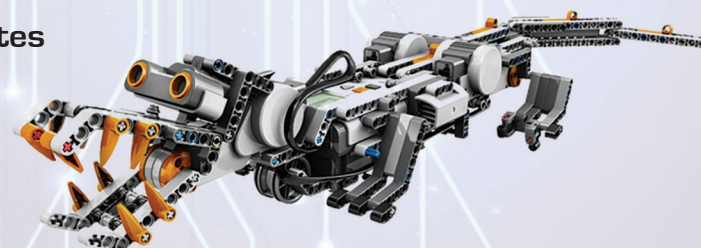
Além da construção de um robô e da programação necessária para o seu funcionamento, os participantes desenvolveram uma ferramenta tecnológica que auxiliará alunos e professores de uma escola rural localizada no entorno do DF.

Os integrantes da equipe desenvolveram um website inicialmente voltado para a turma do 5º ano da Escola Municipal Myriam Pelles, localizada no município de Santo Antônio do Descoberto-GO. A partir de pesquisas realizadas pelos próprios estudantes nesta instituição foi possível identificar que as disciplinas que os alunos têm mais dificuldade são Português e Matemática. Assim, o site Touch Class, como é chamado, possibilita aos professores disponibilizar conteúdos multimídia referentes a estas matérias.

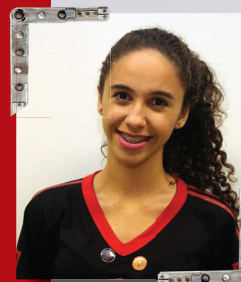
Segundo a técnica da equipe, Elaine Escola, a Secretária de Educação de Santo Antônio do Descoberto manifestou interesse em ampliar este projeto para outras cinco escolas do município. “A princípio o site contempla as disciplinas de Português e Matemática, mas o projeto tem base para expansão. Assim poderemos contemplar todas as matérias e estender o projeto para mais escolas.”, afirma.

Os estudantes podem fazer pesquisas, tirar dúvidas e interagir com seus professores e colegas. E o espaço também pode ser utilizado pelos pais dos alunos a fim de acompanhar o desenvolvimento de seus filhos na escola. Para colocar em prática esta ideia, a equipe conta com o apoio de um mentor e uma técnica, além do suporte do SENAI-Gama.

Conheça os integrantes da equipe Lego Field



Hanna Nadine Soares Rodrigues
1º ano do Ensino Médio, SESI Gama.



Conhecida também como Miley, a estudante de 15 anos gosta de esportes, especialmente de jogar vôlei. Ela conheceu o mundo da Robótica quando participou de um torneio como visitante. Agora, como integrante da Lego Field, ela quer viver a adrenalina do momento da competição. “Participar do Torneio de Robótica está sendo muito bom, uma experiência nova. A etapa regional foi muito emocionante e eu espero que o nacional seja melhor ainda.”



Lucas Alves Sampaio

8º ano do Ensino Fundamental

Conhecido também como Chewbacca entre os colegas, o estudante de 13 anos gosta de jogar futebol americano e pretende fazer faculdade de Computação Mecatrônica. No Torneio de Robótica o aluno espera ganhar experiência, fazer novas amizades e trabalhar nesta área.

"A robótica mudou bastante minha vida e minha rotina. Aqui fiz amigos, perdi um pouco da minha timidez e estou me preparando para o futuro."



Luís Gustavo de Souza Santos

1º ano do Ensino Médio

Chamado também de Luigi, o estudante de 15 anos adora jogar vôlei e já faz planos para o futuro: quer ser professor de matemática. O Torneio de Robótica proporcionou a ele a oportunidade de fazer novos amigos, perder a timidez e se comprometer mais com os estudos.

"Quando eu entrei na equipe era muito fechado, calado, não era de fazer muitas amizades. Todo mundo me ajudou e hoje eu consigo falar em público e até dar entrevistas. Cresci muito."



Carlos Eduardo de Codes

1º ano do Ensino Médio

Cadu tem 13 anos e gosta de trabalhar com tecnologia. Ele escolheu a Robótica para ter a oportunidade de trabalhar com LEGO. Isso porque quando criança, não chegou a brincar com as peças de montar.

"É a segunda vez que participo do Torneio de Robótica. Dessa vez eu sinto que contribui mais como integrante da equipe."



Eduardo Luz Ribeiro

7º ano do Ensino Fundamental

Luz, como é conhecido entre os colegas, tem 12 anos e adora informática. Ele gosta de estar conectado e faz muitas pesquisas na internet. O fato de gostar da área de tecnologia da informação fez com que a Robótica chamasse sua atenção. "O website Touch Class tem um menu bem variado e interativo que vai auxiliar alunos e professores no aprendizado das disciplinas."



Gabriel de Jesus

2º ano do Ensino Médio

Também conhecido como "Chessus" por conta do sobrenome, Gabriel, de 15 anos, gosta de estar conectado, fazendo pesquisas na internet. Para o estudante, a Robótica é uma área nova onde ele pode adquirir muito conhecimento e aprender bastante.

"Pesquisamos as condições de ensino nas áreas rurais e percebemos que aquela região seria ideal para colocarmos em prática nosso projeto."

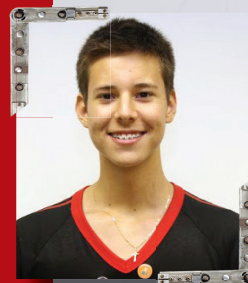


Giovanna Ferreira da Silva

7º ano do Ensino Fundamental

Carinhosamente chamada de "Xofana" pelos colegas, a estudante de 12 anos gosta muito de cozinhar. Apesar da paixão pela gastronomia, Giovanna quer ser engenheira. E através da robótica ela vive novas experiências e adquire muito conhecimento.

"A Robótica é tudo na minha vida, porque melhorou minhas notas e eu perdi um pouco da minha timidez."



Lucas Aquino Amorim

1º ano do Ensino Médio

O Alemãozinho, como é conhecido, tem 15 anos e adora malhar. Lucas acredita que participar do Torneio de Robótica é uma maneira de aprender brincando.

"O mais interessante no Torneio de Robótica foi conhecer um pouco a realidade das escolas rurais e poder criar um projeto bacana para ajudar outros estudantes."



Miguel Bezerra Carvalho

7º ano do Ensino Fundamental

Conhecido entre os colegas como Gueguel, o estudante de 12 anos, que gosta de andar de skate, quer adquirir muito conhecimento no Torneio de Robótica.

"Eu pretendo, no futuro, ser mentor e técnico das próximas equipes de Robótica."



Daniel Porto de Souza
Mentor da Equipe Lego Field
3º ano do Ensino Médio

O ex-integrante da equipe Lego Field tem 17 anos e atua como mentor, auxiliando os demais participantes. Foi através da Robótica que ele desenvolveu o gosto pela área de exatas. "A Robótica foi um divisor de águas na minha vida. As minhas notas melhoraram muito, porque agora eu tenho bastante desenvoltura nas matérias que eu tinha mais dificuldade."



Elaine Pereira Escola
Técnica da Equipe Lego Field

Professora de Educação Física e pedagoga, Elaine Escola atua na Educação Tecnológica do Ensino Fundamental, com crianças a partir dos 6 anos. Começou como mentora na equipe e nesta temporada, como resultado de seu desempenho na edição passada do Torneio, foi convidada para ser técnica da Lego Field.

"Para ser uma boa técnica é preciso ter planejamento, organização e disponibilidade para estar com a equipe, acompanhando cada passo. O apoio da família e dos colegas da escola é fundamental."



Equipe Lego Of olympus

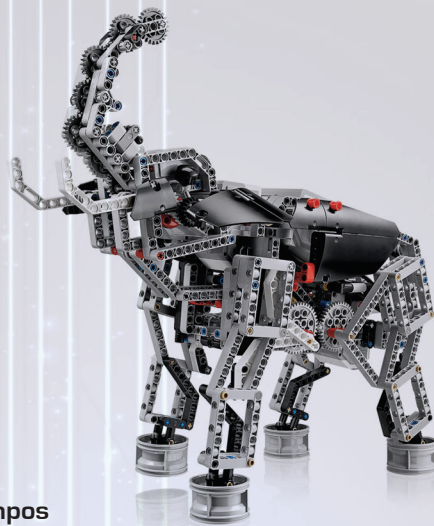


A equipe LEGO of Olympus foi criada em 2013 e participa pela segunda vez da Etapa Nacional do Torneio de Robótica. Foi a mitologia grega que inspirou a escolha do nome da equipe que significa "Deuses da Lego". Os sete integrantes têm idades entre 11 e 16 anos e são auxiliados por um mentor e uma técnica. Para a etapa nacional, a LEGO of Olympus desenvolveu um projeto de pesquisa voltado à educação no ensino especial para deficientes visuais, seguindo a proposta da temporada.

Os integrantes da equipe confeccionaram uma caixa com objetos adaptados às necessidades dos estudantes com deficiência visual nas aulas de matemática. A "MATTÁTIL", como é chamada, contém objetos táteis e jogos que visam auxiliar esses alunos na resolução de atividades em sala de aula. No início do desenvolvimento desse projeto, observou-se que os recursos voltados aos deficientes visuais são escassos, limitados e de custo elevado. Para mudar um pouco esta realidade, a equipe Lego of Olympus adaptou objetos de baixo custo e reutilizou materiais recicláveis como CDs e tampinhas de garrafa pet. "O projeto foi muito bem pensado. Voltamos nossas atenções aos deficientes visuais porque depois de algumas pesquisas observamos que eles sofrem muito com a questão de falta de recursos. Dessa forma, podemos ajudar a melhorar as condições de ensino para eles dentro da sala de aula.", explicou Paulo Sérgio, integrante da Lego of Olympus.

A intenção da equipe é colocar em prática o projeto com estudantes do ensino fundamental e possivelmente estender aos estudantes do 2º ano do ensino médio, já que neste período os alunos também estudam geometria. Além dos objetos contidos na caixa, a equipe preparou um manual de instruções em braile e um DVD, gravado pelos próprios integrantes, com um vídeo explicativo sobre as funções e a eficácia do material. Após a implantação do projeto nas escolas, a equipe Lego of Olympus promoverá a capacitação dos professores na aplicação do material nas aulas de matemática.

Conheça os integrantes da equipe Lego of Olympus



Paulo Sérgio Menezes Campos
2º ano do Ensino Médio

Conhecido também como Paulinho, o estudante de 16 anos gosta de estudar exatas e ouvir música. Para ele, a Robótica é um meio de adquirir novos conhecimentos.
“Participar do Torneio é uma experiência única porque tudo na Robótica está ligado ao futuro.”



Matheus Queiroz de Assis
8º ano do Ensino Fundamental

O estudante de 13 anos adora jogar futebol e gosta muito de tecnologia. Ele acredita que a Robótica é um mundo pouco conhecido com muito a ser desbravado.
“Com a Robótica pude conhecer mais sobre os conceitos tecnológicos, os desafios que a atualidade nos proporciona e as maneiras criativas de resolver esses problemas.”



Marcela Vieira Lima
9º ano do Ensino Fundamental

A aluna de 13 anos gosta muito de interagir com as pessoas e fazer novas amizades. Com a Robótica ela aprendeu o trabalho em equipe e a importância de conhecer as necessidades de outras pessoas.
“O que mais me chamou atenção foi o fato da FIRST não trabalhar somente com a área tecnológica, mas com os valores sociais também”.



Júlia Emanuela Vieira dos Anjos Porto
7º ano do Ensino Fundamental

A Júlia tem 11 anos e mexer no celular é com ela mesma. Para a estudante, através da Robótica foi possível aprimorar o aprendizado do que foi estudado em sala de aula.
“O que espero da Robótica é passar para a etapa internacional do Torneio, porque nossa equipe se esforçou bastante.”



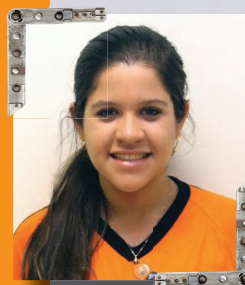
João Pedro Rodrigues
7º ano do Ensino Fundamental

O estudante de 12 anos adora jogar futebol e entrou para a Robótica para conhecer novas pessoas, adquirir conhecimento e principalmente se divertir.
“Um dos valores da FLL é: “O que aprendemos é mais importante do que o que ganhamos”, então eu vejo isso como uma coisa que vou levar para a vida inteira.”



João Manoel Vieira
7º ano do Ensino Fundamental

O estudante de 11 anos, também chamado de “Vieira”, pelos amigos e colegas, adora jogar futebol nas horas livres. Segundo ele, através da Robótica ele pode adquirir mais experiência.
“O Torneio de Robótica é muito inspirador por causa da alegria e energia que empolga cada um de nós, além disso nós podemos ajudar o mundo de alguma forma.”



Débora Rocha
2º ano do Ensino Médio

A estudante de 16 anos, também conhecida como Debie, é muito articulada e adora cantar. Ela escolheu a Robótica pelo fato de poder criar algo que ajude outras pessoas, de uma forma divertida e descontraída.
“Quando entrei na Robótica precisei abdicar de algumas coisas, mas o que eu tenho aprendido e as amizades que fiz compensam todo o resto.”

**Clésio Júnio Rodrigues**

Mentor da Equipe Lego of Olympus
2º ano do Ensino Médio

Júnio tem 16 anos e é o mentor da equipe Lego of Olympus. Ele gosta de estudar exatas e também de montar o cubo mágico. Ele acredita que através da Robótica é possível adquirir novos conhecimentos.

“Apesar de não ser integrante da equipe, gosto da ideia de poder colaborar de alguma forma. Ajudo na construção do robô e na programação. A única diferença é que como mentor não posso intervir diretamente na execução das tarefas.”
do Torneio, porque nossa equipe se esforçou bastante.”

**Mayra Rezende Simon**

Técnica da Equipe Lego of Olympus

Professora de matemática, sua estreia na Robótica aconteceu em 2013 como técnica da equipe Lego of Olympus. Para ela, o maior desafio é administrar todas as tarefas propostas no Torneio. Mas, o mais interessante é ver a interação dos alunos de diversas faixas etárias.

“É um trabalho muito gratificante, porque a cada dia nós aprendemos mais. A gente vê como é possível descobrir coisas novas e ajudar as pessoas.”

**Expediente Institucional**

Diretor Regional SESI-DF:
Superintendente SESI-DF:
Diretora SESI Gama:
Diretora de Operações:
Gerente de Educação:
Coordenadora:

Jamal Jorge Bittar
Albano Esteves de Abreu
Susana Assunção
Renata Raquel Jorge Marques
Learice Barreto Alencar
Claudia Maria da Rocha

Expediente de Publicação

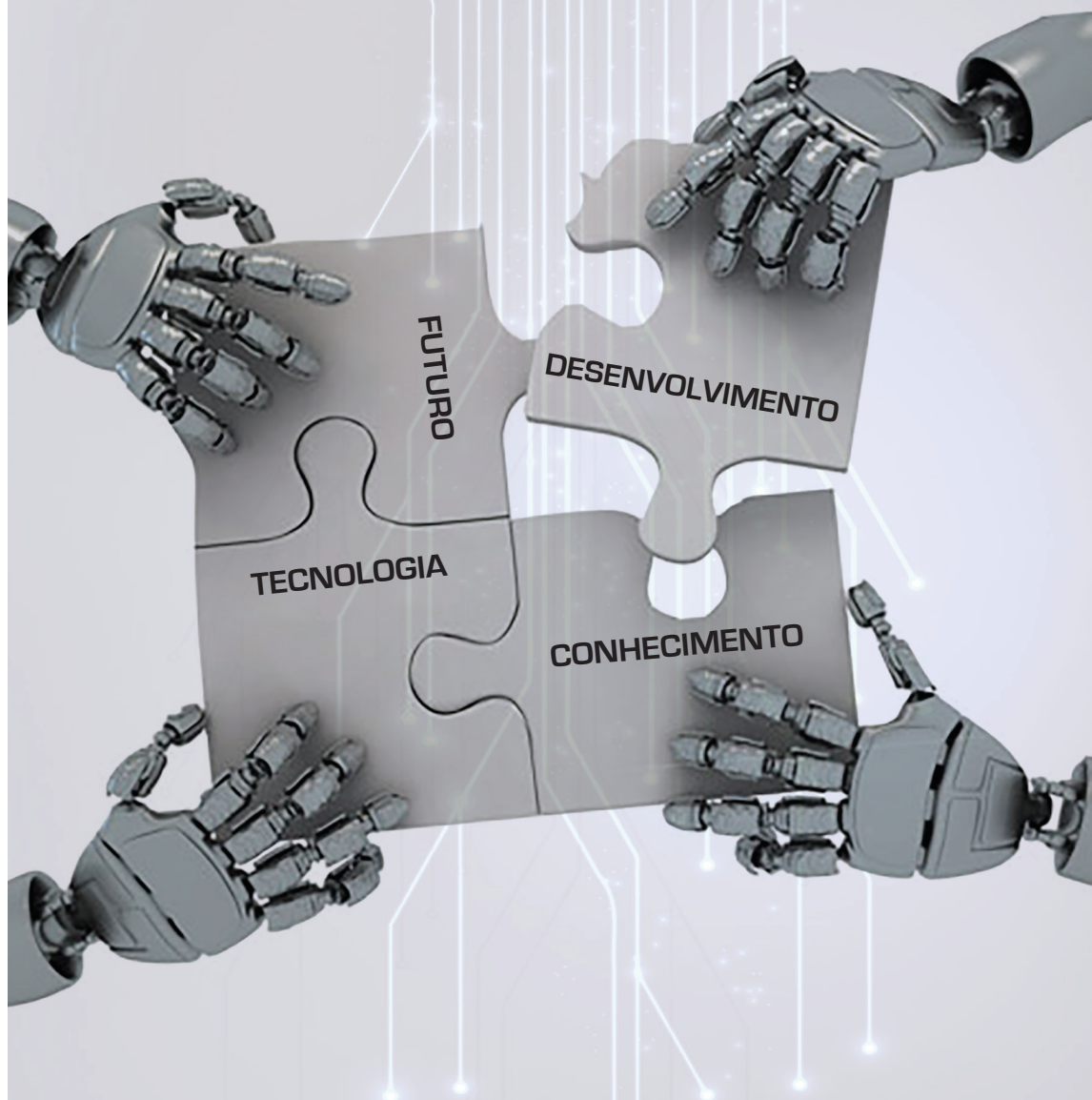
Esta é uma publicação editada pela Assessoria de Comunicação do SESI/SENAI.

Assessora de Comunicação
SESI/SENAI:
Edição:
Diagramação:
Textos:
Fotos:

Elza Nunes de Oliveira da Silva
André Silveira
Marcelo Ricardo Silva
Roseane Agna
Simone Borges

www.sistemafibra.org.br/sesi
Telefone: (61) 3484-9600

TOURNEIO DE ROBÓTICA WORLD CLASS



FIBRA
SESI
SENAI
IEL

SESI