

Jogando com Lego e Robolab

EMEF Timbaúva, Porto Alegre, RS

Professora: Rozane Beust de Oliveira

Alunos:

Larine Rosa, 12 anos, C13

Elen Regina dos Santos, 15 anos, C32

Thainá Pavão Franco, 15 anos, C32

William Garcia da Silva, 13 anos, C21

Wellington Abel Silva Bittencourt, 13 anos, C21

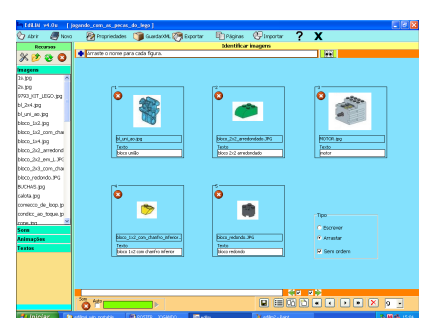
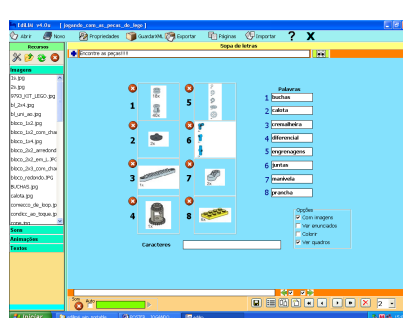
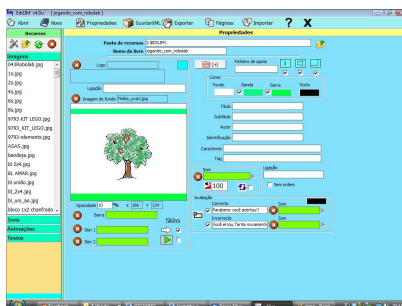
William Amaral de Lima, 13 anos, C21

RESUMO: O trabalho consiste na construção de jogos digitais envolvendo peças do kit de robótica educacional Lego Mindstorms 9793, ícones e elementos de programação do software Robolab. Usando o software de autoria Edilim, foram construídas ferramentas pedagógicas tecnológicas na forma de jogos, como caça-palavras, quebra-cabeças, forca, entre outros, com o objetivo de ajudar, de forma lúdica, os alunos que estão iniciando na robótica educacional a conhecer as peças e elementos básicos de programação.

OBJETIVO: Desenvolver jogos digitais envolvendo peças do Lego Mindstorms 9793 e elementos de programação do software Robolab.



DESENVOLVIMENTO: Foi usado o EDILIM, que é um ambiente para criação de materiais educativos, de interface bem simples e com muitas alternativas para criação de jogos.



JOGOS COM AS PEÇAS DO LEGO:



Nome da figuras



Associar

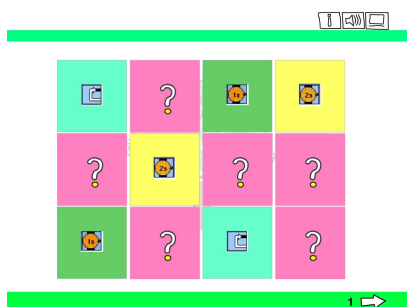


Caça-palavras

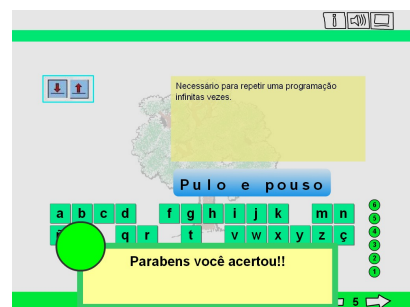
JOGOS COM OS ÍCONES DO ROBOLAB:



Quebra-cabeça



Memória



Forca

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Através desse projeto, os alunos passaram a ser protagonistas da construção do seu conhecimento, capazes de criar ferramentas tecnológicas e não apenas ser consumidores de tecnologias. Os jogos estão online no blog: Robótica na Timbaúva para que todos os alunos das próximas turmas de robótica educacional de nossa escola e de outras escolas, possam usufruir dessa ferramenta tecnológica.