

Oficina com robô VinciBot e linguagem de programação visual

No âmbito do **Clube de Ciência Viva da Escola, Viri@to4Science, e do PADDE, em parceria CCTIC ESE/IP Viseu**, realizou-se no dia 26 de março de 2025, a **Oficina com robô VinciBot e linguagem de programação visual**, por blocos, destinada a docentes de Matemática e Informática da Escola.

A esta ação de formação foi ministrada pelo **Dr. António Lucas, do CCTIC ESE/IP Viseu**, com o reconhecimento e certificação do **CFAE Viseu**.


A formação teve como objetivo dotar os docentes de competências para explorar, utilizar e adaptar as potencialidades pedagógicas do robô VinciBot, nomeadamente nas aulas de **i9Viriato***, onde os professores dos dois grupos lecionam a disciplina em parceria, e fomentar o desenvolvimento de metodologias que potenciam a motivação e o envolvimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Decorrente das aprendizagens efetuadas, os docentes de i9Viri@to e de Matemática irão trabalhar com os alunos tarefas de aplicação de programação e utilização do robô VinciBot, com atividades em contexto de Geometria no Plano.

*O projeto que integra a disciplina de oferta de escola i9Viriato consiste na implementação de um DAC, envolvendo as disciplinas de Matemática e TIC, para o desenvolvimento de projetos. Este projeto integra ferramentas matemáticas e tecnológicas como recursos essenciais para ajudar os alunos a aprender e a desenvolver a competência matemática do pensamento computacional.

Robô VinciBot e linguagem de programação visual






Robot Vincibot em tarefas de Geometria no plano


Informação prévia
O VinciBot suporta codificação baseada em blocos e codificação baseada em texto, mas vamos usar o primeiro tipo de codificação.

Vamos começar
Serão apresentadas várias atividades. Codifica primeiro no site indicado (<https://vinci.mta.tutandio.com/>) e só depois é que deva ligar o VinciBot ao computador e carregar o código. No fim destes passos manda executar o que programaste.


Atividade 1
a) Testa o seguinte código no VinciBot.



Atividade 2
a) Testa o seguinte código no VinciBot.



b) Mede a amplitude de cada um dos ângulos externos do polígono formado e regista-as. Depois adiciona as amplitudes dos ângulos externos do polígono e regista esse resultado.



c) Repete o que fizeste nas alíneas a) e b) para cada uma das seguintes situações. No final compara o resultado que obtiveste em cada um dos casos. O que verificas?

