

A Robótica chegou ao Centro de Apoio à Aprendizagem

A educação inclusiva apresenta respostas educativas onde cada aluno descobre as explicações que possibilitam o seu desenvolvimento pessoal e social. Ensinar requer o desenho de ambientes adequados à aprendizagem, através da utilização de ferramentas didáticas com competência pedagógica e motivadoras, como a robótica, que, ao serem aplicadas nos diversos contextos educativos, promovem uma educação para todos.

No Centro de Apoio à Aprendizagem os alunos construíram robôs a partir da reutilização de materiais. No decorrer deste



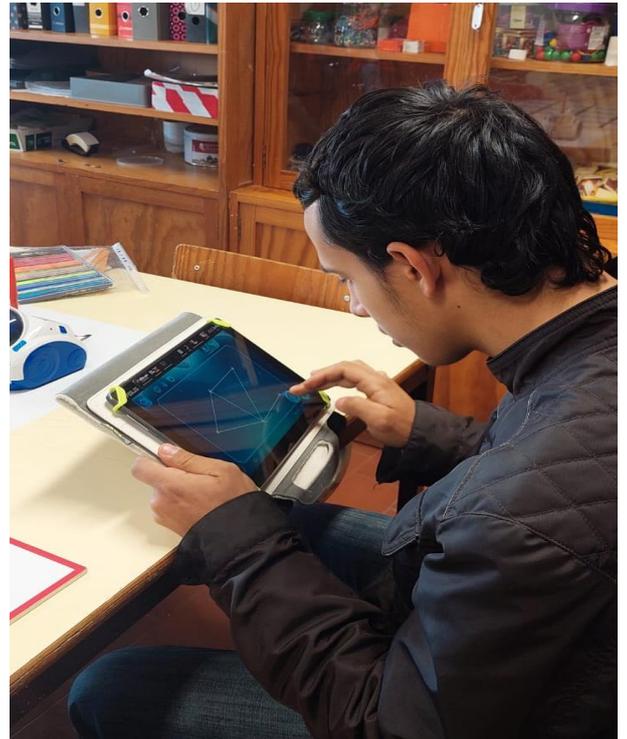
projeto foi feita a reutilização de objetos que eram considerados “lixo” e, com a criatividade e a partilha de ideias de cada aluno, foram construídos artefactos, através dos quais os alunos desenvolveram habilidades cognitivas, motoras e

sociais. Durante as aulas foi visível a motivação, o espírito de partilha e de entreaajuda, o interesse e o sentido de responsabilidade dos discentes.

Estas atividades pedagógicas revelaram-se importantes auxiliares educativos, pois permitiram incrementar a participação ativa dos alunos envolvidos na construção do seu conhecimento. Neste contexto, a educação inclusiva contribuiu para que os alunos compreendessem e valorizassem a temática da sustentabilidade no seu dia-a-dia.



Para dar continuidade à implementação da robótica, atividade tão bem aceita e prazerosa para os nossos alunos, introduzimos o robô *Mind Designer* (robô inteligente que introduz a criança à codificação e desenho). Este novo dispositivo veio enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, pois proporcionou aos alunos construir o seu próprio conhecimento, de forma entusiasta e ativa, possibilitando que a aprendizagem acontecesse de forma lúdica, contextualizada e estimulante. Esta excelente ferramenta permite trabalhar conteúdos da matemática, desde a adição ou subtração até à criação de formas geométricas. Programando cada movimento do robô, os alunos aprendem de forma fácil e divertida.



Com a integração do reconhecimento de voz, este robô vai reconhecer e seguir os comandos verbalizados pelos discentes, ajudando-os a descobrir o desenho, a aritmética e a geometria de forma intensa e divertida. Esta funcionalidade pode também ajudar em situações mais específicas da terapia da fala e ainda desenvolve o pensamento lógico e as competências de design. A sua *app* adiciona mais potencialidades que proporcionam vários desafios como o tangram dos animais, o desenho de formas geométricas ou a programação avançada com movimentos e com precisão ao centímetro e ao grau de rotação.

O cenário de aprendizagem “Pensamento Computacional, Programação e Robótica”, no CAA foi desenvolvido e implementado por a professora Regina Oliveira (Clube Ciência Viva) com a colaboração sempre muito ativa da professora Margarida Morgado.

