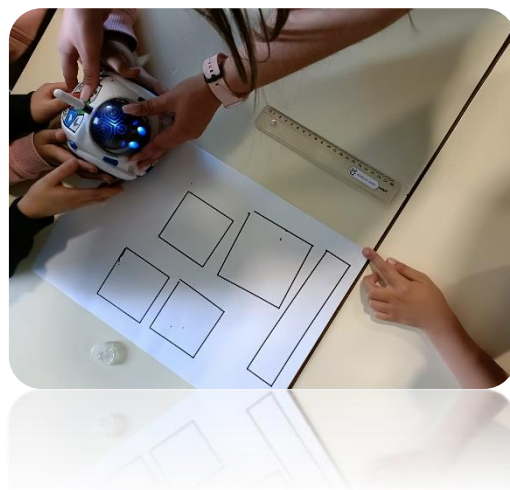


“Aprendizagens sobre a Medida Perímetro com o Robot Mind Designer”

NO dia 03 de maio de 2022, as professoras estagiárias Daniela Santos, Diana Alcaide e Marta Escobar, alunas do Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e 2º Ciclo de Ensino Básico em Português e História e Geografia de Portugal, da ESEC, integraram pela segunda vez a Robótica Educativa em contexto de sala de aula com uma turma do 2º ano de escolaridade na Escola Básica da Solum.

O artefacto tecnológico escolhido pelas professoras estagiárias foi o *Robot Mind Designer*, sendo que nesta segunda intervenção foi utilizado para sistematização das aprendizagens no domínio Geometria e Medida – Medida: Perímetro.

Para a concretização desta segunda intervenção, existiram dois momentos prévios que conduziram a turma ao que viria a ser realizado na presente sessão. Primeiramente, foi realizada uma folha de exploração alusiva ao conteúdo Perímetro, de forma a que os alunos determinassem as medidas das figuras, nomeadamente, quadrados e retângulos, que mais tarde viriam a construir. Num segundo



momento, a turma visualizou um vídeo alusivo à temática “Animais”, que abordava os animais domésticos e selvagens, e respetivas características.



Após estes dois momentos, a turma foi dividida em seis grupos de quatro elementos, sendo que a constituição dos grupos de trabalho teve em consideração o comportamento dos alunos, ou seja, foram tidas em conta as dinâmicas relacionais, por forma a que fosse possível o trabalho colaborativo.

Esta sessão teve como objetivo principal a construção de um *template* de uma Banda Desenhada, onde os alunos programaram o *robot Mind Designer*, de forma a que este desenhasse quadrados e retângulos, figuras geométricas correspondentes às vinhetas

constituintes da BD. Para isto, os alunos recorreram às medidas dos lados dos retângulos e quadrados que já tinham sido determinadas previamente na folha de exploração.

Nesta fase da intervenção os alunos revelaram-se muito entusiasmados com o desafio proposto, pois a Banda Desenha é um género de texto que só por si já atrai imenso as crianças nesta idade, logo, poderem ter a oportunidade de criar a sua própria BD com o bónus de construírem a sua estrutura através de um *robot*, tornou-se num projeto que os veio tirar da sua zona de conforto, mas com muita motivação, entusiasmo e empenho.

No desenrolar da sessão, os alunos foram informados de que a Banda Desenhada que viriam a criar seria exposta na sala de aula e que esta teria de se basear no vídeo que visualizaram previamente, ou seja, cada grupo de trabalho iria elaborar uma BD sobre animais domésticos ou animais selvagens.

Deste modo, os alunos tiveram a oportunidade de elaborar figuras geométricas com as respetivas medidas do perímetro, nomeadamente quadrados e retângulos, através do *robot*, consolidando assim algumas aprendizagens, nomeadamente a identificação de figuras geométricas, as suas propriedades e partes componentes, bem como a distinção entre quadrados e retângulos.

Neste sentido, a integração de plataformas de RE em sala de aula permite uma inovação das práticas pedagógicas, suscitando nos alunos mais interesse e mais vontade em aprender. Para uma correta integração de Robótica Educativa em sala de aula, os professores devem ter em consideração variados fatores tais como, o contexto em que se insere a turma, os conteúdos programáticos que pretendem abordar por forma a selecionar o artefacto tecnológico mais adequado, bem como reconhecer que esta tecnologia pode condicionar ou contribuir para o alcance dos objetivos.



[pelas alunas Daniela Santos, Diana Alcaide e Marta Escobar, do Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e 2º Ciclo de Ensino Básico em Português e História e Geografia de Portugal, Escola Superior de Educação de Coimbra]