

## “Super Doc vai às compras!” – Projeto com Robótica Educativa

No dia 26 de abril de 2022, na E.B.1 de Brasfemes, as estagiárias Beatriz Guiomar, Isa Jesus e Maria Santos, do Mestrado em Ensino do 1.ºCEB e Matemática e Ciências Naturais no 2.ºCEB da Escola



Superior de Educação de Coimbra, colocaram em prática o projeto “Super Doc, vai às compras!”, realizado pelas mesmas na Unidade Curricular Matemática I, do semestre anterior. Este projeto foi implementado numa turma de estágio, constituída por dois anos de escolaridade, 1.º e 2.º ano, assumindo como objetivo geral integrar a Robótica Educativa nos processos de ensino e de aprendizagem com o conteúdo de aprendizagem “Dinheiro”, através do robô *Super Doc*.

Para a atividade, a turma foi dividida em sete grupos (seis grupos de três elementos e um grupo de quatro elementos) e em cada grupo havia pelo menos um elemento do 2.ºano. É importante referir que a sessão decorreu numa das salas de apoio da escola uma vez que esta estava disponível e tinha espaço suficiente para os alunos poderem trabalhar, uma vez que a atividade foi realizada no chão. Como os tapetes são grandes, quatro mesas juntas não eram suficientes para colocar o tapete pois poderia ocorrer algum problema durante o percurso.

Primeiramente, os alunos foram às compras a partir de um folheto de supermercado. Nesta tarefa os alunos consultaram um folheto de supermercado, escolheram seis produtos e recortaram-nos para posteriormente colarem numa folha branca os produtos escolhidos. Num segundo momento, os alunos foram às compras com o robô *Super Doc*. Primeiro, os alunos observaram o supermercado (tapete criado pelas estagiárias) que contém imagens de diferentes produtos tais como arroz, massa, gelado, brinquedos, produtos de higiene, entre outros. De seguida, escolheram os produtos que pretendiam comprar e escreveram o nome e o preço dos mesmos na folha de exploração que lhes foi entregue inicialmente. Com o preço dos produtos já escritos na folha de exploração, efetuaram uma adição para saber qual o valor gasto nas compras. No final,

compraram os produtos com o auxílio do robô, ou seja, os alunos para comprarem os produtos tinham que parar o robô em cima desse mesmo produto, por exemplo se os alunos quisessem comprar o arroz tinham que colocar os comandos no robô para que ele parasse na casa do arroz.

É de referir que os alunos tinham um ponto de partida, “Entrada do Supermercado” e um ponto de chegada “Caixa”.

No decorrer da atividade, apesar de os alunos estarem um pouco agitados, mostraram-se entusiasmados, empenhados e interessados. Para além disso, foi possível promover a cooperação e a ajuda entre os colegas.

Apesar do objetivo principal do projeto ser trabalhar o conteúdo “Dinheiro”, a integração da Robótica Educativa permitiu também desenvolver o pensamento computacional e trabalhar o conteúdo “Itinerários”.



Figura 1 - Tapete e robô Super Doc