**A IMPLEMENTAÇÃO DA ROBÓTICA EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES DA ARENA DA EDUCAÇÃO**

Rodrigo Tavares da Silva

Ligia Adriana Lewerger Ruiz

Fernando Henrique da Silva Vieira  
GT 3 - Educação, ciências da natureza e matemática

**RESUMO**

A Escola Estadual Governador José Fragelli, conhecida como Arena da Educação, é uma escola integral vocacionada ao esporte, que oferece componentes da base comum e base diversificada, que tem como uma das premissas desenvolver o protagonismo dos estudantes, oferecendo conhecimento de modo a formar cidadãos. A escola está iniciando a implementação dos itinerários formativos, como por exemplo, em Matemática e suas tecnologias, que além de aprofundar conhecimentos estruturantes para aplicação de diferentes conceitos matemáticos, estruturando arranjos curriculares que permitam incluir a robótica, automação, inteligência artificial, programação, jogos digitais, entre outros. Nesse sentido, pretende-se estimular a aprendizagem da robótica, por meio de tarefas desenvolvidas com estudantes em um horário da base diversificada na escola. Para isso, pretende-se oferecer a oportunidade no horário de clube de interesse, que é o momento em que os estudantes podem organizar grupos com interesses em comum, para desenvolver atividades, oficinas, laboratório, momento de estudo, entre outros, de modo que será feito o convite aos estudantes para participar do projeto de robótica, que vai contemplar a programação, criação de ambientes e cenários no software Scratch, bem como, o desenvolvimento da robótica sustentável na criação e animação de protótipos, utilizando-se de elementos de mecânica, eletrônica, eletricidade e computação. Por se tratar de um projeto, intitulado “Robótica Educacional para estudantes da Arena da Educação como aporte para aprendizagem em Matemática e Ciências da Natureza”, o qual foi submetido por docentes de Matemática e Ciências, para ser contemplado com placas arduíno. Ainda não há resultados pois não foi iniciado sua implementação. Entende-se que a robótica é essencial para o desenvolvimento das competências que os estudantes carecem para o desenvolvimento dos seus projetos de vida e a continuidade dos estudos, principalmente para os que têm interesse no itinerário de Matemática e suas tecnologias.

**Palavras-chave:** Robótica; Clube de interesse; Matemática e suas tecnologias