

**PROPOSTA DO PROJETO MAKER – EXPOSIÇÃO DOS TRABALHOS CRIADOS POR NOSSOS ALUNOS EM 2019**



Implementamos em nosso Colégio, neste ano, o Espaço Maker. Tem, como principal característica o protagonismo dos alunos. Dentro desse ambiente, eles são capazes de desenvolver novas competências e habilidades, como empatia e senso crítico, e tornam-se aptos a resolver os problemas e desenvolver projetos.

Para isso é necessário criarmos um planejamento inovador junto aos alunos e outros atores dentro do Colégio. E ainda vamos mais além! A disciplina também, trabalha com metodologias ativas dentro de um Espaço Maker como estratégia pedagógica.

Nesse espaço, ajudamos a implementar e os alunos desenvolvem projetos interdisciplinares, alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que se conectam à promoção de competências indispensáveis para o futuro como:

- Autonomia , Organização, Senso Crítico;
- Colaboração;
- Empatia;
- Resolução criativa de problemas.

## PROJETOS DE ROBÓTICA – CELC 2019:

### **1º BIMESTRE:**

- 6º ANO: **CARRINHO MOVIDO À BEXIGA** - . Velocidade média e distância máxima percorrida
- 7º ANO: **VOLANTE PARA CARROS DE CORRIDA NO SMARTPHONE** - Com o objetivo desafiador de construir algo, os alunos elaboram estratégias e alteram o planejamento de sua criação quando erram. Do ponto de vista da aprendizagem, essa trajetória é muito estimulante e significativa para criar e buscar resultados as suas situações problemas.

O cenário nos coloca o desafio de fazer do uso da tecnologia uma competência, possibilitar novos caminhos e novas práticas educacionais – incluindo a robótica de baixo custo.

- 8º ANO: **REATOR ARC DO HOMEM DE FERRO**
- 9º ANO: **ROBCOM – ROBÔ DE COMBATE**

### **2º BIMESTRE:** Fundamentação Teórica Energia

- 6º ANO: **LANTERNA DE LED's COM PALITOS E OUTROS MATERIAIS**
- 7º ANO: **AMPLIFICADOR DE SOM PARA SMARTPHONE**
- 8º ANO: **PROJETOR PARA SMARTPHONE**
- 9º ANO: **PROJETO DE BASE PEDAGÓGICA PARA FORMAS GEOMÉTRICAS E CORES**

### **RECUPERAÇÃO PARALELA:** Fundamentação Teórica Energia/velocidade

- 6º ANO e 7º ANO: **CATAPULTA DE COLHER**
- 8º ANO e 9º ANO: **LABIRINTO ELÉTRICO**

### **3º BIMESTRE:** Fundamentação Teórica Energia

- 6º ANO e 7º ANO: **CARRINHO MOVIDO À CATAVENTO** -
- 8º ANO e 9º ANO: **ROBÔ SIMPLES PARA INICIANTES**

### **4º BIMESTRE:**

- 6º ANO, 7º ANO, 8º ANO e 9º ANO: **ÓCULOS GOOGLE CARDBOARD** Identificar a principal diferença entre as duas realidades está no objetivo para o qual foram criadas. A realidade aumentada inclui componentes que podem interagir com o que já existe. Já a realidade virtual cria seu próprio ambiente, totalmente novo e independente do mundo real.