

Quinta-Feira, 01 de Maio de 2025

Estudantes da rede estadual participam do 1º Torneio de Robótica de MT nesta quarta-feira (13)

Evento ocorre na Fatec Senai-MT, nos dias 13 e 14 de dezembro, com entrada gratuita

A Secretaria de Estado de Educação (Seduc-MT) promove, nesta quarta e quinta-feira (13 e 14.12), em Cuiabá, o 1º Torneio de Robótica de Mato Grosso – Desafio de Robôs. O evento é realizado na Fatec Senai, no Porto, e conta com a parceria da Sim Inova e apoio do Senai.

Os desafios nas arenas de competição serão divididos entre equipes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) e Ensino Médio que participam das aulas de robótica educacional.

O torneio visa preparar ainda mais os estudantes para os desafios propostos pelo programa de robótica desenvolvido nas escolas e está alinhado entre as 14 Diretorias Regionais de Educação (DREs) e as unidades de ensino.

Em Mato Grosso, mais de 100 escolas de 63 municípios têm robótica educacional na grade curricular.

Conforme o secretário de Estado de Educação, Alan Porto, o torneio será o primeiro de uma série, já que a implantação da robótica como ferramenta pedagógica vai aumentar nos próximos anos. Atualmente, o programa está inserido em 102 escolas, impactando mais de 34 mil estudantes com o conhecimento de tecnologias educacionais.

Segundo Alan Porto, os estudantes estão ansiosos para a participação no torneio, que tem como meta a “coopetição”, que alia competição à cooperação.

“Além de estimular o pensamento computacional e ensinar habilidades e competências importantes para desenvolvimento humano e tecnológico, competir de maneira saudável leva à colaboração e ao trabalho em equipe gerando desenvolvimento contínuo nos nossos estudantes”, frisou o secretário.

Com a robótica educacional, os estudantes aprendem lógica de programação, pensamento computacional, além de habilidades e competências comportamentais, organizacionais, socioemocionais, cognitivas e de comunicação.

“Aproximar estudantes da tecnologia desperta maior interesse por disciplinas como Matemática e Ciências, mas também cria mentes inovadoras. No mais, o uso da robótica educacional em nossas escolas já mostrou que os estudantes apresentam ganhos de desempenho em todas as disciplinas. Vai além de montar um protótipo, pois estimula o desenvolvimento da autonomia e do socioemocional”, completou o secretário.

Desafio de robôs

O torneio de robótica promovido pela Seduc traz como temática central o "Desafio de Robôs". De acordo

com Francisco Nascimento, supervisor do programa SimRobótica, o torneio é uma oportunidade para o aluno materializar os conhecimentos adquiridos em sala de aula.

“Um dos desafios propostos nesse festival é o sumô de robôs, no qual dois robôs adversários têm como objetivo levar o oponente para fora da área estabelecida como arena”, comentou.

Competição saudável

Na avaliação de Ivan Ipólyto, CEO da Sim Inova, empresa desenvolvedora do programa SimRobótica, a participação das escolas que adotam o programa garante a equidade do Torneio de Robótica, uma vez que os estudantes já dominam o programa de educação tecnológica em sala de aula.

“Eles têm, desde o ano passado, aulas de robótica na grade curricular, que desenvolve o pensamento computacional e inúmeras competências, além de habilidades fundamentais para os desafios deste século”, disse Ivan.

As atividades da robótica educacional são alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e contempla a metodologia STEAM (sigla para Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e a Cultura Maker (aprender fazendo), o que permite a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa.