



**MOTIVANDO - “Feira de Inovação e Ciências do UNIVAG”  
Categoria PESQUISE - Modelo de Resumo Científico**

Título da Pesquisa ou Projeto: Jogos Escolares e Robótica: Uma integração de Futuro  
Escola: E.E Deputado Bertoldo Freire  
Município: São José dos Quatro Marcos  
Série: 6º, 8º e 9º Ano do Ensino Fundamental

Nome completo dos alunos: Brayan Lincohn do Carmo, Millena Gonçalves Lima, Thaila Cosme da Silva, Gabriel de Souza Brito, Carlos Rafael Rodrigues de Lima.

Nome completo do(a) professor(a): Joscelma Ermínia da Silva Barbosa

Introdução: A integração de jogos de robótica em jogos escolares tem se mostrado uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento integral dos estudantes. Essa abordagem inovadora combina a diversão dos jogos com os desafios da programação e da engenharia, estimulando a criatividade, o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

Justificativa: Ao construírem, programarem robôs e disputarem modalidades de jogos, os estudantes vivenciam na prática conceitos teóricos de diversas áreas do conhecimento, como matemática, física, programação e engenharia desenvolvendo habilidades como Pensamento crítico e resolução de problemas, Criatividade e inovação, Trabalho em equipe, Persistência e resiliência.

Objetivo Geral: Promover e registrar a integração do esporte por meio da robótica entre os estudantes combinando a diversão dos jogos com os desafios da programação e da engenharia, fomentando a aprendizagem ativa e significativa, conectando a teoria à prática.

Métodos: Para este estudo, será organizado um circuito de jogos em modalidade como futebol de robôs, corrida de robôs, robô sumô, basquete de robôs e arena de robô gladiador, durante os jogos serão realizadas entrevistas e registro de dados audiovisuais e observações dos grupos envolvidos, referente às habilidades desenvolvidas, e os dados resultantes serão apresentados por meio de relatório para a comunidade escolar.

Resultados esperados ou resultados parciais: a integração de jogos escolares e robótica visa formar cidadãos mais críticos, criativos, colaborativos e preparados para os desafios do século XXI.

Palavras-chave: jogos escolares, robótica educativa, habilidades

Link do Vídeo de Explicação da Pesquisa: <https://www.youtube.com/watch?v=-aoGHVSGG-4>