FOLHA PATRULHENSE

Made with FLIPHTML5® Edição_03092026

CIRCUITO ROBOCODE CST

Mentes em Ação movimenta comunidade Escolar em sua primeira edição



O ginásio do Colégio Santa Teresinha foi palco no final de semana de 22 de agosto, da primeira edição do "Circuito Robocode CST: Mentes em Ação", evento que reuniu a comunidade escolar para vivenciar e conhecer um pouco mais sobre o universo da robótica e as experiências desenvolvidas no colégio.

A iniciativa foi pensada como uma oportunidade para apresentar às famílias, estudantes, educadores e demais integrantes da comunidade escolar as aulas de robótica oferecidas pelo CST aos segmentos do Ensino Fundamental I e II. Ao longo do evento, os participantes puderam acompanhar de perto projetos, desafios e atividades desenvolvidas pelos estudantes das novas tecnologias de forma dinâmica e significativa. Por meio dos desafios apresentados, foi possível perceber o protagonismo dos alunos e a aplicação prática de diferentes conhecimentos trabalhados durante as aulas.

Com o tema "Mentes em Ação", a primeira edição do evento marcou um momento especial para a comunidade escolar, celebrando a curiosidade, a inovação e o aprendizado. A iniciativa reforça o compromisso do Colégio Santa Teresinha com uma educação que acompanha as transformações do mundo e estimula seus estudantes a explorarem novas possibilidades, desenvolverem habilidades e construírem conhecimentos

Escola Visconde do Rio Branco inicia nova viagem pelo mundo da tecnologia com Laboratório Maker

Projeto envolve estudantes em atividades de Ciência, Tecnologia e Inovação e marca a criação do primeiro protótipo de barco produzido no Laboratório Maker da escola

A Escola Estadual Visconde do Rio Branco iniciou, neste ano, uma nova etapa em sua trajetória educacional com a implantação do Laboratório Maker, espaço destinado ao desenvolvimento de atividades práticas nas áreas de Ciência, Tecnologia e Inovação.

A iniciativa é realizada em parceria com a Rede Conecta Makers, formada por 17 Secretarias de Educação e coordenada pelo professor Serguei, além da colaboração da Universidade Federal do Rio Grande (FURG) e da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). O projeto também conta com o apoio de professores da FURG, entre eles Fernando Kokubun, Luciano e o estudante universitário Mozart Bochi.

Na escola, a iniciativa envolve a diretora Gloria Terra, a vice-diretora Girsela Kauer, a supervisora Erineia Terra, responsável pela coordenação do projeto, e a orientadora Elenice Cairuga.



Estudantes são protagonistas

Um dos principais destaques do projeto é a participação dos estudantes bolsistas, que desenvolvem as atividades no turno inverso ao das aulas regulares. Do 7º ano participam Annita, Arthur, Cassyane, Davi, Isabelly, Júlia, Kauany, Leonardo e Rayssa. Do 6º ano, participa Isaque.

Os estudantes pesquisam, estudam, criam e desenvolvem projetos no Laboratório Maker, com a missão de posteriormente compartilhar os conhecimentos adquiridos com outras turmas da escola.

Durante o primeiro semestre, o grupo teve contato com conteúdos teóricos e atividades práticas, explorando plataformas digitais e aprendendo a desenvolver projetos que podem ser transformados em objetos por meio da impressão 3D. Inicialmente, foi utilizada a impressora disponível na própria escola, permitindo aos alunos conhecer na prática todas as etapas do processo de criação e produção.

Novos equipamentos ampliam possibilidades

No segundo semestre, o projeto ganhou um novo impulso com a chegada de materiais e equipamentos cedidos pelo Instituto Federal do Rio

Um dos momentos mais significativos dessa primeira fase do projeto foi a produção do primeiro protótipo de barco criado no Laboratório Maker. Batizado de Barco Onda Maker, o projeto passou a simbolizar, para a comunidade escolar, o início de uma nova jornada pelo universo da tecnologia, da programação digital, da criatividade e da impressão 3D.

A escola compara o momento ao lançamento do Sputnik, primeiro satélite artificial colocado em órbita e que marcou o início de uma nova etapa na exploração espacial. Para a Visconde do Rio Branco, o barco representa o primeiro passo de uma trajetória que pretende aproximar cada vez mais os estudantes da ciência e da inovação.

O protótipo, entretanto, representa muito mais do que um objeto produzido por uma impressora 3D. Ele reúne curiosidade, criatividade, trabalho em equipe, persistência e aprendizagem, mostrando aos alunos que uma ideia pode sair do papel e ganhar forma.

Alunos deixam de ser apenas consumidores de tecnologia

A proposta do Laboratório Maker é transformar a relação dos estudantes com a tecnologia. Em vez de serem apenas consumidores de ferramentas e recursos tecnológicos, eles passam a atuar como criadores, aprendendo a imaginar, projetar, construir, testar e aperfeiçoar suas próprias ideias.

A iniciativa representa, assim, uma nova possibilidade de aprendizagem dentro da escola, aproximando o conhecimento adquirido em

Revision #1
Created 2026-09-04 17:12:52 UTC by Clara - MARTE
Updated 2026-09-04 17:16:32 UTC by Clara - MARTE