

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
DISCIPLINA DE LEITURA E PRÁTICA DE PRODUÇÃO TEXTUAL
PROF. Dr. Odi Alexander

EXERCÍCIOS DE PARÁFRASE

Faça a paráfrase dos textos abaixo:

Obs: essa atividade é apenas um exercício, não uma avaliação.

Além de aplicar, na prática, algumas disciplinas teóricas estudadas em sala de aula, a robótica educacional estimula o espírito investigativo do aluno, de forma que encontre desafios e as devidas soluções para os mesmos. Sem contar que enaltece o trabalho em equipe, o planejamento, a cooperação, o diálogo, a pesquisa e a tomada de decisões. E o que torna a robótica ainda mais incrível, é o fato de representar um aprendizado multidisciplinar. É o que explica o conceito de STEAM – sigla em inglês para Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática – uma metodologia integrada e baseada em projetos, pautada em formar cidadãos com diversos conhecimentos. (<https://www.positivoteduc.com.br/blog-robotica-e-stem/robotica-educacional/>)

O que é Robótica Educacional? É uma metodologia de ensino que tem como objetivo fomentar no aluno a investigação e materialização dos conceitos aprendidos no conteúdo curricular. Vai muito além da construção de projetos e programação de robôs. Proporciona um aprendizado prático que desenvolve no aluno a capacidade de pensar e achar soluções aos desafios propostos. Incentiva o trabalho em grupo, a cooperação, planejamento, pesquisa, tomada de decisões, definição de ações, promove o diálogo e o respeito a diferentes opiniões. (Extraído de <http://modelix.cc/o-que-e-robotica-educacional/>)

A robótica educacional é uma ação pedagógica que utiliza a aprendizagem de conceitos científicos por parte dos alunos através da interação com um robô de maneira colaborativa. Objetiva-se elaborar e desenvolver robôs reaproveitando materiais para debater conceitos de biologia em um ambiente lúdico de aprendizagem verificando como a robótica educacional facilita o aprendizado dos alunos do nível médio de ensino. Esta é uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso. Os participantes são adolescentes de dezesseis anos em média, voluntários, que participaram de encontros semanais no contra turno. A construção do robô que represente o sistema nervoso humano foi proposta pelos alunos. (Extraído de https://mestrado.prpg.ufg.br/up/97/o/RESUMO_mara.pdf)