



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB Nº: **PJE 2017 PEL096**

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto:

OFICINA DE LEGO MINDSTORMS COMO FERRAMENTA DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DE LÓGICA (Segunda Edição)

b) Resumo do Projeto:

A oficina de Lego MindStorms, como ferramenta de apoio ao desenvolvimento de lógica, tem a proposta de realizar o desenvolvimento de projetos de construção de robôs que permitam ir além da montagem de peças, mas que possam desenvolver também a programação de estruturas de ação. A proposição de desafios para serem solucionados pelas diversas equipes que serão constituídas, também farão parte das atividades a serem desenvolvidas.

c) Classificação, Carga Horária, Equipe e Custo Global do Projeto:

Classificação e Carga Horária Total:

<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Outro(Especificar). Oficina, com desafios a serem concluídos pelos participantes.
---	-----------------------------------	---------------------------------	--

Carga horária total do projeto: **24 horas/aula.**

h

Coordenador 1
Nome : Ricardo Santos Lokchin
Lotação : Campus Pelotas/CSTSI
SIAPE : 2275695

Coordenador 2
Nome : Paulo Henrique Asconavieta da Silva
Lotação : Campus Pelotas/CSTSI
SIAPE : 2105350

Demais membros		
Nome	Função	CHcumprida
Alex Maas Blank	Monitor	24
Matheus Soares de Sousa	Monitor	24

Observação: a carga horária prevista é em horas-aula semanais e a função pode ser Coordenador, Colaborador, Participante, Ministrante ou Palestrante.

Listar apenas os membros que serão certificados.

Custo Global do Projeto
Não houveram custos financeiros envolvidos no projeto.

II. INTRODUÇÃO

A oficina de Lego MindStorms terá como desafio ser uma ferramenta de apoio aos estudantes na organização do pensar com lógica, utilizando-se para isto dos mecanismos de montagem de robôs com as mais variadas peças, onde estão incluídos alguns sensores de estado.

III. RESULTADOS OBTIDOS

Foram obtidos melhorias no rendimento dos estudantes participantes, nas disciplinas do curso que envolvem lógica de programação, bem como na motivação para a continuidade do curso.

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

Os alunos envolvidos serão disseminadores das aprendizagens entre os colegas do curso regular de forma a incentivar mais alunos a participar das próximas oficinas. Os participantes foram convidados para expor os projetos desenvolvidos em feiras no campus e na comunidade.

V. CRONOGRAMA FINAL DE EXECUÇÃO

Atividades	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Atividade 1 - Construção de robôs	X			
Atividade 2 - Conexão entre computador e robô		X		
Atividade 3 - Programação de blocos de ação		X	X	X
Atividade 4 - Desafios			X	X
Atividade 5 - Competições entre grupos				X

Descrição das atividades:

Atividade 1: Construção de robôs – Montagem de diversos modelos de robôs

Atividade 2: Conexão entre computador e robô – Estabelecimento de conexão entre os robôs montados e computador.

Atividade 3: Programação de blocos de ação – Utilização do ambiente de programação por blocos do Lego Mindstorms.

Atividade 4: Desafios – Proposição de resolução de desafios a serem solucionados pela lógica de programação por blocos.

Atividade 5: Competições entre grupos – Competição entre os grupos das diversas turmas oferecidas.

h

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Guia do Usuário MindStorms EV3 – <http://www.lego.com> – Pesquisado em 02/03/2016.

Ferrari, Mario; Ferrari, Guilio. Building Robots With Lego Mindstorms. Syngress Digital. 2013.

ANEXOS (Listar os anexos)

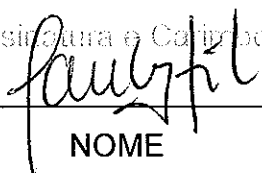
1 – Relatório para Emissão de Certificados

2 – Lista de Presenças

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 10 / 03 / 2018

(Assinatura e Carimbo)



NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: *de acordo*

Em reunião: 10/03/2018

(Assinatura e Carimbo)

Paulo Henrique Asconavieta
Coordenação

Paulo Henrique Asconavieta
Coordenador do Curso Superior
em Sistemas para a Internet
IFSUL - Campus Pelotas

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável*

Em reunião: 16/07/2018

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

Rubinei de Servi Ferraz
Siape: 2543889
Diretor de Ensino
IFSul - Câmpus Pelotas

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: / /

(Assinatura e Carimbo)

João Marcelo Tavares Escobar
Chefe do Departamento de
Manutenção da Estrutura
SIAPE 1669028
IFSul Câmpus Pelotas

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

**No exercício da Direção da
Direção de Administração e Planejamento**

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável*

Em reunião: 18/07/2018

(Assinatura e Carimbo)

Diretor-geral

Carlos Jesus Anghinoni Corrêa
Diretor geral
SIAPE 2109861
IFSul Câmpus Pelotas

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

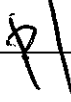
aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: 19/7/16



(Assinatura e Carimbo)



Pró-reitor de Ensino

no exercício da Pró-Reitoria