

Introdução à Robótica com Kit Lego Mindstorms NXT

Diny Silvano T. e Silva¹, Elisaira Silva de Sousa¹, Enoque Calvino Melo Alves²

¹ Programa Mídias Eletrônicas: Ensino e Inclusão (PROEXT2011 - MEC) – Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA) – 68035-110 – Santarém – PA – Brasil

² Coordenador do Programa Mídias Eletrônicas: Ensino e Inclusão (PROEXT2011 - MEC) – UFOPA – 68035-110 – Santarém – PA – Brasil

{diny.teixeira,elisaira25,enoque}@gmail.com

Objetivo

- Proporcionar um ambiente lúdico e concreto para iniciação à robótica e programação de computadores com o *kit* educacional *Lego Mindstorms NXT*.

Ementa

- Introdução à robótica (o que é robótica, o que são sensores e atuadores...);
- Programação com *Lego Mindstorms Edu NXT*;

Metodologia

A metodologia envolve aula prática em laboratório e inclui 3 etapas que serão realizadas durante quatro (4) horas de oficina. As atividades e seu período correspondente estão dispostos na tabela abaixo.

Tabela. Etapas de realização da oficina.

Duração	Atividade
0h30	Apresentação de conceitos básicos ligados à robótica;
1h30	Montagem de um modelo simples de robô;
2h00	Programação com o software <i>Lego Mindstorms Edu NXT</i> ;

Recursos

- Laboratório de Informática com capacidade para até dez (10) participantes.
- Computadores com Sistema Operacional *Windows*.
- Projetor;
- Quadro branco, pincel, apagador.