Rede municipal do Recife conquista cinco vagas na Olimpíada Brasileira de Robótica

novembro em Curitiba Após três dias de competições,

ocorrerá de 7 a 9 de

A disputa nacional da OBR

a rede municipal de ensino do Recife classificou três das seis equipes que garantiram uma das vagas para a final da Olimpíada Brasileira de Robótica através da etapa estadual do campeonato, encerrada no último dia 3. A disputa reuniu 1.100 estudantes das redes federal, estadual, municipais e privadas de 37 cidades pernambucanas na Arena de Pernambuco.

No total, participaram 309

equipes dos níveis 1 (destinado a jovens de 11 a 14 anos) e nível 2 (idades entre 14 e 19 anos), que disputaram a modalidade Rescue Simulation, ou Simulação de Resgate, na qual os times constroem um robô que deve simular uma ação de resgate em área de catástrofe, seguindo um percurso pré-estabelecido onde deveriam



área de segurança realizando assim o resgate. Pela regra, seriam classificados os três primeiros lugares de

cada categoria (níveis um e dois), mas cada escola só poderia classificar um time. No nível 1, a rede do Recife faturou o primeiro lugar, com a equipe Cyber Masters, da Escola Municipal Maria Sampaio de Lucena, formada pelos estudantes Wallacy da Silva, Ivan Tavares de Araújo Neto e Nycolas Cavalcante. No Nível dois, a rede do Recife faturou o segundo lugar com a equipe The Hackers, da Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania Nóbrega. Entretanto, como a regra

estabelece que cada escola só pode classificar um time, no

em segundo e terceiro lugares, respectivamente e, sendo assim a equipe DMC, que também é da rede municipal e havia se classificado em quarto lugar, conquistou a vaga em aberto. Graças ao resultado da eliminatória estadual, a rede

municipal do Recife irá levar cinco times para a etapa final da Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR), pois, além das três vagas asseguradas na competição local, conta com a vantagem de ter vencido os primeiros lugares das modalidades 1 e 2 na OBR de 2016, o que já garantia participação dos times vencedores na disputa nacional, que acontece de 7 a 9 de novembro de 2017, em Curitiba.



através de jogos digitais

Carvalho introduziu o conceito

alguns exemplos de onde ele é

de gamificação e mostrou

de Pesquisa e Inovação em Educação, no último dia 28. O encontro aconteceu na Escola de Formação de Educadores do Recife (Efer) Professor Paulo Freire, na Madalena, e contou com a presença de cerca de 100 pessoas, que receberam certificado de participação. Ministrada pelo professor Breno Carvalho, da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), a palestra teve como tema "Gamificação: a ludicidade como experiência de aprendizagem engajadora". Com mestrado e doutorado na área de Design pela

A Secretaria de Educação do

Recife promoveu o 18º Colóquio

Lucy Meyer visita Escola Municipal Engenho do Meio

Universidade Federal de

Pernambuco (UFPE), Breno

aplicado no cotidiano. "Em sala de aula, os alunos se mantêm engajados enquanto se concentram para conquistar algo em um jogo digital. Isso pode proporcionar uma aproximação do aluno com o professor e dos estudantes entre si, pois eles se unem em prol de um objetivo: vencer o jogo", disse o palestrante, que já foi coordenador do curso Tecnológico em Jogos Digitais e atualmente faz parte do corpo docente do mestrado em Indústrias Criativas, ambos da Unicap. Entre os ouvintes, estava a gestora da Unidade de

para adquirir conhecimentos sobre jogos digitais e ludicidade. "Pretendo aprender a lidar com diferentes tipos de jogos digitais para, após avaliar o potencial pedagógico deles, repassar para os estudantes", comentou. Realizado mensalmente, o colóquio tem como objetivo auxiliar a formação de gestores e professores multiplicadores

interessou pelo tema da palestra

Tecnologia na Educação e

Cidadania (Utec) Nóbrega,

Rosária Oliveira, que se

que utilizam a tecnologia em sala de aula, além de incentivar e orientar o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas em Tecnologia na Educação, com ênfase na inovação da prática pedagógica na escola.



estudantes matriculados na unidade de ensino têm algum tipo de deficiência. A escola preparou uma programação especial para receber a atleta, que fez questão de conhecer as salas de aula. Na abertura, o estudante João Marcelo, do 3º ano, narrou para os colegas, que estavam reunidos no pátio,

visitou, no último dia 28, a

Escola Municipal Engenho do

Meio, referência em educação

inclusiva. Cerca de 10% dos

Os estudantes também mostraram um dos ícones da cultura pernambucana. Kauã Kleyton e Jenyffer Karolayne, ambos com 11 anos, fizeram uma apresentação de frevo ao som do hino do Galo da Madrugada, reconhecido pelo Guinness Book como o maior bloco de Carnaval do mundo,

prova que não existe melhor ou

pior. Somos apenas diferentes",

disse a professora.

interpretado por Alceu Valença. O coral de libras, composto por recepção e elogiou os estudantes. "Muito obrigada por terem me recebido na escola. Vocês são incríveis, fazem um ótimo trabalho, fiquei muito emocionada com tudo que vi. Adorei as apresentações, vocês são muito talentosos. Espero

voltar em breve", disse a atleta,

finalizou com "Tempo de

Lucy Meyer agradeceu a

Alegria", de Ivete Sangalo.

que ganhou, junto com os pais, a bandeira de Pernambuco.



comemorada com recital do livro frente da apresentação, estava a e "É tão lindo". O segundo Poesia Acessível, do professor chefe da DEE e professora momento do evento foi marcado pelo recital e lançamento do livro Juvi Barbosa, lançamento da bilíngue Shirley Moura, que "Poesias para incluir" do obra literária em braile da anunciou a criação de um espaço de educação especial escritora Filomena de Almeida e professor Juvi Barbosa. no Compaz Escritor Ariano apresentação do coral de "Inclusão é um movimento que surdos da Escola Municipal Suassuna. A notícia foi recebida tem como objetivo fazer com

professores e estudantes. À

por gritos e palmas das mães e

Educação Especial (DEE) da Secretaria de Educação do Recife, o evento contou com a participação de quatro escolas Oficina Jovens Autores estimula a produção escrita de estudantes entre 13 e 18 anos

Pessoa com Deficiência foi

Cristiano Cordeiro.

Organizado pela Divisão de

estudantes com deficiência, que agora terão mais um polo de educação acessível. O Coral de Crianças Surdas entrou em cena com o tema Autores, que estimulou 20 Dom Bosco, e 20 alunos da rede estadual a trabalharem suas habilidades na escrita.

necessidade de combater o preconceito foi o que inspirou o livro. A poesia ajuda a criança", afirmou Juvi. que os jovens se interessem percebê-los como fontes

mas agora aprendi a

importância dela e estou

orgulho o poema que fez.

gostando de praticar", contou.

Sérgio ainda apresentou com

músicas "Hino de Pernambuco"

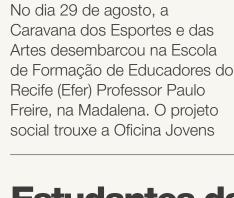
que todos pertençam à

sociedade. A luta e a

estudantes entre 13 e 18 anos, pela leitura de livros e passem a do 9º ano da Escola Municipal preciosas de conhecimento. Aluno da Escola Dom Bosco, Sérgio Florentino, 14 anos, Jovens Autores é uma oficina conta que gostou bastante do evento. "Antes eu tinha interesse incorporada à Caravana, que foi idealizada pelo escritor e ator da em aprimorar minha escrita,

Disney, Vini Campos. A ideia da

oficina é estimular os estudantes



a entender que a escrita é um caminho de expressão valioso. Eles procuram, através da contação de histórias, fazer com

Estudantes da rede municipal participam de evento sobre robótica no Shopping Tacaruna preparamos", disse Estêvão Robótica na Escola, participar da exposição foi mais uma

2016, e bateram um papo com foi a disputa e como nos os visitantes sobre as experiências vividas nas Pereira, estudante da equipe. competições. Bino foi projetado Para Suely Bezerra, para ser autônomo e conseguir coordenadora do programa



Tacaruna,. Os alunos expuseram o robô Bino, que também foi usado na Robocup disputada na Alemanha, em

sair de ambientes inóspitos ou em situação de tragédias para atuar no salvamento de vítimas. O evento foi realizado pelo Shopping Tacaruna entre os dias 17 e 31 de agosto com entrada franca. "É muito gratificante poder contar a experiência de

participar de uma competição no Japão. As pessoas tinham muito interesse em saber como Geraldo Julio Prefeito do Recife

oportunidade de mostrar o trabalho com a robótica na rede municipal de ensino do Recife. "Estamos conseguindo resultados muito bons desde o começo do programa, em 2014. Conseguimos chegar mais perto da turma jovem. Todos têm curiosidade e interesse por robótica", relatou. **Heitor Pontes** Projeto gráfico Izabella Moreira Edição

4º andar Prefeitura do Recife Avenida Cais do Apolo, 925, Bairro do Recife, Recife-PE CEP: 50030-903

Endereço

Contato Funcionamento: das 8h às 18h

Fone: 3355.9175

Luciano Sigueira Vice-prefeito do Recife Alexandre Rebêlo

Secretário de Educação

Carlos Eduardo Santos

lara Lima

Redação

Otávio Dias

Nahyara Batista

Chefe do Gabinete de Imprensa Marcella Sampaio Revisão

Cáthia dos Santos

Publicitária Ronaldo Almeida Fotografia

Karolina Ferraz Rauni Muniz

Estagiários

Rhayssa Souto Maior

Flávia Araújo

Nina Mattos

Laís Mira Designer Alice Marques **Cristiana Soares Henrique Silva** Jennifer Albuquerque