



# Fábrica de Nerdes

CLUBE DE INOVAÇÕES

**DE 15 A 20 DE OUTUBRO NO  
CENTRO MUNICIPAL DE  
EDUCAÇÃO ADAMASTOR**

**PRIMEIRO DESAFIO DE ROBÓTICA  
ACESSÍVEL MULTIDISCIPLINAR**

### **Torneio de Robótica Acessível**

O primeiro torneio de robótica acessível, proporciona uma interação direta entre os participantes, a alta tecnologia e interação de ambientes estimulam a percepção das áreas de ciências, matemática e engenharia, além de criar uma resolução contributiva para os participantes.

**“Clube de Inovação aplicada a soluções  
de Problemas”**

**NÚCLEO DE ENGENHARIA  
ROBÓTICA E  
DESENVOLVIMENTO  
EDUCACIONAL  
SUSTENTÁVEL**

---

### **NERDES**

Rua Humberto da Costa, Nº 30.  
Jardim Bebedouro, Guarulhos - SP

### **REALIZAÇÃO DO EVENTO**

De 15 a 20 de Outubro no  
Centro Municipal de Educação  
Adamastor

Av. Monteiro Lobato, Nº 734.  
Macedo, Guarulhos - SP

# INTRODUÇÃO

A educação inclusiva desafia os profissionais a repensarem os tradicionais métodos de ensino, em especial, a mudarem a antiga visão de que “todos aprendem ao mesmo tempo e da mesma maneira”.

Desde a introdução dos kits didáticos de robótica na área educacional, para o desenvolvimento de atividades práticas, a Fábrica de Nerdes enxerga uma solução social para a proximidade dos portadores de deficiência visual com o campo exploratório onde há

diversas possibilidades para a execução de soluções para o meio ambiente. As plataformas tecnológicas oferecem uma variedade de novas funcionalidades visando o rendimento e eficiência e o fator principal o bem-estar do humano, por muitos anos essas mudanças têm sido adições bem-vindas para a sociedade.

O núcleo de engenharia robótica e desenvolvimento educacional sustentável, busca desenvolver o primeiro torneio de robótica acessível do Estado de São Paulo, ou sendo até mesmo o Primeiro já realizado no País. A competição busca a integração de deficientes visuais com a execução de competências práticas, integrado de um auxiliar que irá orientar os deficientes a definir uma determinada ação para a criação de soluções eficazes para a concretização do torneio.



## SUPERAÇÃO DE DESAFIOS

Buscar os recursos mais adequados para trabalhar com portadores de deficiência visual é uma tarefa que exige enxergar além da deficiência.

A criatividade foi e continua sendo um elemento indispensável para o homem superar problemas e desafios gerados pelo seu ambiente físico e social. É encarada como uma construção do indivíduo em suas interações com as propriedades do objeto. O trabalho voltado para a criatividade auxilia muito o processo ensino-aprendizagem de geometria.

## OBJETIVO DO DESAFIO

O objetivo deste desafio é ajudar alunos a entender melhor o que é preciso para idealizar a construção de um projeto utilizando as ferramentas dinâmicas existentes no ambiente educacional. E assim reciprocamente atingir um resultado final com este desafio, com os seguintes conceitos aplicados o participante é capaz de desenvolver uma base para a criação de suas próprias ideias. Com a proposta do desafio de robótica acessível multidisciplinar, aprender a resolver problemas e superar desafios com um time são muitas vezes a experiência desejada para atingir um ideal. Assim, este desafio se destina na integração entre múltiplos ambientes e interpretações levando os trabalhos a ajudar uma sociedade e a criação final de um projeto, tendo a certeza de não perder de vista o que a experiência pode contribuir com sua formação e ao mesmo se divertir-se ao longo do caminho.

