



ROBOPEL – 207

Local: Pelotas Parque Tecnológico

Dia 3 das 14:00h às 17:00h

Dia 4 das 8:30h às 11:30h

BoxMaker Educacional

<https://boxmaker.com.br/>

<https://www.facebook.com/boxmakereducacional/>

<https://www.instagram.com/boxmakereducacional/>

boxmaker@boxmaker.com.br

Av. Domingos de Almeida, 1785 – Sala 20 – Areal, Pelotas – RS, 96085-470

Whatsapp (53) 98408-7926

Neemias de Oliveira Steinle
C.O.O. BoxMaker

Pelotas, junho de 2019



Participação no BoxMaker no ROBOPEL – 207

Dia 03/07/19 - Manhã

Equipe da organização do evento terá a manhã para decorar e organizar o espaço.

Dia 03/07/19 - Tarde

Formalidades - 14:00h: O espaço estará aberto ao público.

- 15:30h: Abertura oficial do ROBOPEL-207. (Prefeita, vice e secretário de educação)

Mostras ROBOPEL-207

Dia 3 das 14:00h às 17:00h - Dia 4 das 8:30h às 11:30h

Dia	Mostra de Projetos e Mostra Interativa	
3 e 4	BoxMaker	Mostra Interativa (Robótica Educacional) (público: comunidade em geral) <ul style="list-style-type: none">- Exposição interativa dos projetos de Robótica desenvolvidos pelos aprendizes BoxMaker.- (público: comunidade em geral)
3 e 4	BoxMaker	Mostra Interativo - Jogos Interativos <ul style="list-style-type: none">- Espaço player para experimentação dos games desenvolvidos por aprendizes BoxMaker.- (público: comunidade em geral)
3 e 4	BoxMaker	Mostra Interativa - Mobilidade Urbana <ul style="list-style-type: none">- Exposição interativa dos projetos Robóticos de mobilidade desenvolvidos pelo time BoxMaker aprendizes e instrutores.- (público: comunidade em geral)

Parceiro BoxMaker:





Oficinas

Dia 03/07/19 - 14h às 17h

Hora	Tempo	Oficina	Responsável	Instituição/ Organização
14:45 h	30min	Robótica com Microbit - Onde estamos? Para onde vamos? (público: alunos de 4º ao 6º ano EF)	Time BoxMaker	Boxmaker
15:30h	30min	Robótica Arduino: Segurança na Mobilidade Urbana (público: alunos de 7º ao 9º ano EF)	Time BoxMaker	Boxmaker
16h	30min	Robótica e Geo-localização (público: professores)	Time BoxMaker	BoxMaker

*Atividades diversas e contínuas durante a tarde

Oficinas

Dia 04/07/19 - 8:30h às 11:30h

Hora	Tempo	Oficina	Responsável	Instituição/ Organização
9:45h	30min	Games scratch (público: alunos de 1º ao 3º ano EF)	Time BoxMaker	Boxmaker
10:30h	30min	Robótica Arduino: Ensino Médio (público: alunos de 1º ao 3º ano Ensino Médio)	Time BoxMaker	Boxmaker

*Atividades diversas e contínuas durante a manhã

Parceiro BoxMaker:





Resumos das Oficinas

Instituição	Oficina	Resumo
BoxMaker	Robótica com Microbit - Onde estamos? Para onde vamos?	Atividade de Robótica mão na massa e programação utilizando o dispositivo programável Microbit. Nesta oficina os participantes irão programar e testar um instrumento digital que permite a localização dos participantes utilizando os pontos cardeais. (Público: alunos de 4º ao 6º ano EF)
BoxMaker	Robótica Arduino: Segurança na Mobilidade Urbana	Atividade Robótica Maker de programação de um equipamento de segurança para no trânsito utilizando equipamentos eletrônicos e o microcontrolador Arduino. (Público: alunos de 7º ao 9º ano EF)
BoxMaker	Robótica e Geo-localização	Atividade Pedagógica Demonstrativo das potencialidades didáticas da Robótica e da programação utilizando o dispositivo programável Microbit. Nesta oficina os participantes irão programar e testar um instrumento digital que permite a localização dos participantes utilizando os pontos cardeais. (Público: professores.)
BoxMaker	Games scratch	Atividade de criação e programação de games digitais on-line. Descubra o mundo da criação de games e compartilhe sua aprendizagem. (Público: alunos de 1º ao 3º ano EF)
BoxMaker	Robótica Arduino: Ensino Médio	Atividade Maker de programação para desvendar fenômenos físicos utilizando dispositivos robóticos. (Público: alunos de 1º ao 3º ano EM)