



Torneio de Robótica FLL: Insere alunos no mundo da ciência e da tecnologia com projetos inovadores.

O **Torneio de Robótica FIRST LEGO League (FLL)** reúne times de 2 a 10 integrantes, que usam a imaginação e a criatividade para investigar problemas e buscar soluções inovadoras que contribuam para um mundo melhor além de criar robôs autônomos para realizar diversas missões.

Durante esse processo, novos horizontes são abertos para que os participantes desenvolvam o interesse pela ciência e tecnologia e descubram novas possibilidades de carreira.

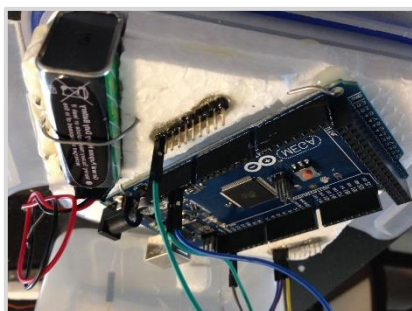
A ECC participou do torneio FLL, no dia 19 de novembro, com duas equipes: ECC Blockers e Feras da ECC. O evento, realizado no Sesi de Indaiatuba, reuniu 52 equipes formadas por estudantes com idades entre nove e dezessete anos, de escolas públicas e particulares do Estado de São Paulo. As equipes tinham em comum o desafio em torno do tema **Animal Allies**, que envolveu a busca de soluções para os animais como aliados dos humanos, na missão de fazer uma vida melhor para todos. Algumas vezes as pessoas ajudam os animais e, em outras, os animais ajudam as pessoas. O Projeto de Pesquisa tem como missão nesta temporada melhorar as interações com os animais.

Nossos estudantes identificaram dois problemas na maneira com a qual interagimos com os animais. A partir daí, eles desenvolveram duas soluções inovadoras. Vejam as soluções abaixo:

Equipe Feras da ECC:

(Amanda Berto Atala, Rafael Romanhole Borrozino, Irene Queiroz de Holanda, Rebeca Mascara Furtado, Leon Jorge Negrete, Matheus Neme Campos Brustelo, Isabela Correa Hillal, Henrique Ferraz Bloj, Olívia Berto Atala e Davi Jorge Negrete)

Projeto: Passeio nas horas quentes do dia pode queimar a patinha do seu cão e em alguns horários a incidência de raios Uvs pode causar câncer de pele. Pensando nisso, a equipe Feras da ECC resolveu criar um aparelho capaz de medir a temperatura do solo e os raios Uvs, avisando o usuário com sinais luminosos e sonoros. Assim, o usuário poderá escolher o melhor horário para passear com seu cão. O projeto tem como base o Arduino, uma plataforma de prototipagem eletrônica de hardware livre e de placa única, projetada com um microcontrolador Atmel AVR com suporte de entrada/saída embutido, uma linguagem de programação padrão, e é essencialmente C/C++. Utiliza-se de sensores e leds para as devidas medições.



Equipe ECC Blockers:

(Enzo Francisco Klann Fonteyne, Julia Pravato, Rubens Pavani Ferreira, Tiago Vasques de Oliveira, Maria Eduarda Pavani Ferreira, Henrique Penteadó Guth, Giancarlo Biagini Mangili, Beatriz de Matos B. Ambrosio, Antonio Cyrineu Vale, João Pedro Aroucha de Brito,).



A Equipe ECC BLockers criou o jogo do coelho que faz referência à brincadeira, muito comum nas antigas festas juninas, na qual um coelho era solto entre casinhas numeradas e as pessoas faziam “apostas” em relação à casinha que o coelho entraria. Na brincadeira atual, o princípio é o mesmo, porém o animal coelho foi substituído por um robô-coelho construído com peças e equipamentos da LEGO. O robô-coelho recebeu programação aleatória e, quando acionado pela criança, cumprirá movimentos e percursos que poderão levá-lo a uma casinha ou não.

Com essa iniciativa, a brincadeira pode continuar em nossas festas para sempre e sem o uso de animais.

Acompanhe no link abaixo os detalhes do Jornal Blockers que a equipe produziu para a divulgação do projeto.

<https://youtu.be/z8jzk-wBpiq>

Alexandre Almeida

Técnico das equipes de robótica da ECC e professor das turmas de Lego da ECC

Imagens: pais, alunos e técnico das equipes de robótica da ECC no Torneio FLL realizado em Indaiatuba no dia 19/11/16.



