



## Implantação de método para ensino de robótica a estudantes de Engenharia de Automação

Michael Douglas Torres Azevedo,  
Luiz Alberto Oliveira Lima Roque, Thiago Campanati Brandão

### RESUMO

No ensino da robótica visamos resolver problemas que dizem respeito ao controle de processos e as soluções passam pela escolha do hardware e software mais adequados à finalidade desejada. Para isso, utilizamos o LEGO MINDSTORMS, uma linguagem gráfica desenvolvida para facilitar e incentivar a imaginação, criatividade e coordenação motora de seus usuários através da montagem de diversos protótipos que variam entre animais, foguetes, carros, humanoides etc. Sua linguagem de programação é de baixo custo, voltada à automação e o conjunto é composto por peças plásticas como tijolos, placas e rodas, além de motores, eixos, engrenagens, polias e correntes que são interligadas a diversos sensores e a uma base processadora que pode ser programada numa linguagem de blocos própria, permitindo a montagem e controle de robôs que atuam em diversos processos industriais.

**PALAVRAS CHAVE:** robótica, lego, automação

## IV Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

17º Encontro de IC da UENF  
9º Circuito de IC da IFF  
5ª Jornada de IC da UFF



## Engenharia