Alunos da rede estadual participarão de competição de robótica com Lego no México

26/11/2026
Institucional

Os alunos da equipe de robótica Manna Doctors Machines, do Colégio Estadual Padre Cláudio Morelli, do bairro Umbará, em Curitiba, vão participar da etapa internacional da First Lego League (FLL) - Challenge Future Edition (Primeira Liga Lego – Edição Futura do Desafio), uma competição de tecnologia e robótica com uso de peças e blocos de montar da Lego. A competição será no México, em 2027.

Na etapa nacional, em outubro, no Rio de Janeiro, a equipe, que é formada por nove estudantes do Ensino Fundamental, venceu a categoria Projeto de Inovação, com uma iniciativa focada em sustentabilidade e biodiversidade, além de alcançar o terceiro lugar geral, durante a apresentação dos projetos participantes da competição. O projeto vencedor é denominado "Berço do Pinhão" e consiste em um berço biodegradável, feito de farelo de trigo e amido, que segura a semente da Araucária para não ser levada pela chuva antes de germinar.

Esse mesmo projeto será apresentado no México, onde jovens vão representar o Brasil, juntamente com outras quatro equipes selecionadas para o torneio mundial.

De acordo com o secretário estadual da Educação, Roni Miranda, o resultado demonstra a importância do incentivo à criação de projetos ligados à tecnologia na rede estadual. “O Paraná é destaque na inclusão da tecnologia e recursos digitais dentro de sala de aula, e também temos aulas de Robótica que incentivam os estudantes que possuem interesse nessas áreas”, destaca. “Ver esses estudantes participando de competições importantes e conquistando a classificação para o cenário internacional é muito gratificante e reforça a

qualidade do nosso trabalho”.

A equipe Manna Doctors Machines, do colégio Padre Cláudio Morelli, faz parte do projeto de contraturno da Secretaria da Educação do Paraná (Seed-PR) e do projeto Manna Robotics, que é integrado ao Manna Team – iniciativa vinculada à Universidade Estadual de Maringá (UEM), que atua na rede estadual, apoiando as equipes de robótica e oferecendo formações e suporte aos professores responsáveis.

PROJETOS E TEMA - O professor Thadeu Miqueletto afirma que os desafios ajudam os estudantes a desenvolver novas competências por meio da combinação entre aprendizado e diversão. “Eles são incentivados a explorar novas habilidades e ideias. Precisam usar a criatividade, persistência e autonomia. Existe também a avaliação do impacto, eles aplicam o que aprenderam para melhorar o mundo”, explica.

Na disputa geral, além do Projeto de Inovação, são avaliadas competências que envolvem design, projeto, construção e programação de um robô, que posteriormente precisa executar missões específicas no Desafio do Robô. Os estudantes ainda são avaliados pelos Core Values, que envolvem critérios como descoberta, inovação, impacto, inclusão, trabalho em equipe e diversão.

Esse mesmo desafio da construção e programação de robô será repetido na etapa internacional, no México. De acordo com o professor Miqueletto, o momento mais intenso da competição nesta categoria é a "mesa", denominação do espaço onde os robôs construídos pelos alunos são testados e avaliados.

“Dentro dessa mesa, temos entre 15 e 16 missões que o robô precisa cumprir em dois minutos e meio. Esse é o projeto, eles criam e programam o robô para que ele cumpra esses desafios. Também é necessário apresentar na sala, para juízes, todo o processo de montagem e programação do robô”, explica.

UM MUNDO DE POSSIBILIDADES - Muito além de desenvolver habilidades técnicas em robótica e programação, os estudantes que participam da competição contam como a experiência traz novas formas de ver o mundo e se relacionar com os colegas. Lorenzo de Souza, de 12 anos, detalha as várias possibilidades que encontrou ao participar da FLL. “É uma experiência muito legal, porque podemos mudar o nosso futuro, criar novas amizades, nos comunicar, desenvolver a nossa inteligência e muito mais”, conta o estudante do 7º ano do Ensino Fundamental.

Para o jovem, representar a escola em campeonatos com a FLL é algo a ser levado muito a sério. “Representar a minha escola em um campeonato é muito legal e importante para mim e para a minha equipe, pois essa é uma oportunidade que poucos têm”, ressalta.

Também aluna do 7º ano do Ensino Fundamental, Lívia Testi Chuene Silveira, de 12 anos, destaca o quanto os colegas evoluíram na competição. “Aprendemos muito sobre trabalho em equipe, programação, construção do robô e como resolver problemas. É muito gratificante ver todo o esforço da equipe dando resultado e perceber o quanto evoluímos. Além disso, é muito bom conhecer outras equipes, fazer amizades e trocar experiências com pessoas que também gostam de robótica”, celebra.

PRÓXIMAS ETAPAS - Os integrantes da Manna Doctors Machines se preparam para embarcar em maio de 2027 rumo a Yucatán, no México, para participar da First Lego League International Open Championship, etapa internacional da Future Edition.

Antes disso, a equipe representará o Paraná na etapa nacional de outra ramificação da FLL, a Founders Edition, que acontece em março de 2027 em Salvador, na Bahia. Na etapa estadual, realizada em outubro deste ano, a equipe ficou em 1º lugar tanto na categoria geral quanto no Desempenho do Robô, conquistando a vaga no certame nacional.

Lívia e os colegas já estão ansiosos para participar das próximas etapas. “Quero que a equipe consiga evoluir, superar os desafios, dar o nosso melhor e conquistar bons resultados. Acima de tudo, queremos aproveitar cada momento, aprender coisas novas e crescer ainda mais como equipe”, finaliza a estudante.

A COMPETIÇÃO - A First Lego League (FLL) é um programa internacional de robótica e educação STEAM (sigla em inglês para: Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) criado pela FIRST em parceria com o Grupo Lego.

A First é uma organização não governamental norte-americana, cujo nome significa Pela Inspiração e Reconhecimento da Ciência e Tecnologia (For Inspiration e Recognition of Science and Tecnology). Foi fundada em 1989 com o intuito de incentivar jovens e estudantes ao interesse em áreas STEAM por meio de programas que hoje são reconhecidos em mais de 100 países, com cerca de 504 mil participantes, em mais de 200 eventos.

A ONG atua no Brasil desde 2004, promovendo a FLL junto a instituições de ensino de todo o país, por meio de parceria com o Serviço Social da Indústria (Sesi).