

A equipe de Robótica INSPROBOTS é conhecida por suas conquistas, empenho e paixão pelo mundo da robótica. A equipe começou em 2015 implementando a robótica na escola de forma extracurricular, no ano seguinte a robótica passou a ser inserida na grade curricular.

Em 2016, a escola participou de seu primeiro torneio, com o passar dos anos a equipe cresceu e se desenvolveu, ganhando novos integrantes de diferentes idades e crescendo e se aprimorando cada vez mais até se tornar o que é hoje.

No princípio de sua trajetória, a equipe já havia utilizado diversos nomes com base na sigla INSP (Instituto Nossa Senhora da Piedade), já que o nome da escola como INSPirados e INSPartanos porém, nenhum desses nomes parecia carregar a identidade e essência da equipe, algo que era desejado pela instituição.

Então, em 2019, o nome INSPROBOTS surgiu a partir da junção do nome da instituição a palavra Robots em inglês que significa robôs, assim o nome foi escolhido e passou a carregar o poder e história da equipe e sendo sinônimo de esforço e dedicação.

A INSPROBOTS participa de diversos torneios de robótica, como FLL, FIRA, OBR entre outras, para saber mais: [Participações INSPRobots](#). Trouxe muitas conquistas regionais, estaduais e até internacionais.

Na TBR, a equipe fez sua primeira participação em 2018 no nível High, sendo classificada para a etapa nacional. No ano seguinte foi campeã estadual e Nacional na categoria KIDS 2. Em 2021, participou nas categorias KIDS 2, MIDDLE 1 e High conquistando o ouro e duas pratas na etapa estadual, respectivamente. Já no ano passado, na categoria KIDS 2 conquistou o terceiro lugar no regional e segundo lugar no nacional.

Hoje, a equipe é composta por 6 pessoas com diferentes talentos e tipos de inteligência que contribuem para o enriquecimento dessa: Caio, Fernanda, Lara, Lucas, Maria Eduarda e Vitória (Imagem 1: TBR High).

Imagem 1: TBR High.



Da esquerda para direita: Técnico Rafael, Lucas, Vitória, Maria Eduarda, Fernanda, Lara e Caio.

<b>Nome Da Equipe</b>	<b>INSPRobots</b>
<b>Instituição de Origem</b>	<b>Instituto Nossa Senhora da Piedade</b>
<b>Endereço da Instituição de Origem</b>	<b>Rua Fernando Osório, 24 - Flamengo Rio de Janeiro/RJ.</b>
<b>Técnico da equipe</b>	<b>Rafael Ribeiro, 24, Gestão da tecnologia da informação</b>
<b>Mentora Da Equipe</b>	<b>Tatiana Valladão, 43, Pedagogia</b>
<b>Redes sociais</b>	<b>Instagram - @INSP.ROBOTS</b>  <b>www.insprobots.com.br</b>
<b>Integrantes da Equipe</b>	<b>Caio, 18 anos, 2ªsérie</b> <b>Maria Eduarda, 14 anos, 9º ano</b> <b>Vitória, 15 anos 1ª série</b> <b>Lucas, 18 anos, 2ªsérie</b> <b>Fernanda, 15 anos 9ºano</b> <b>Lara, 16 anos, 2ª série</b>
<b>Patrocinador da Equipe</b>	<b>Portal EDIFY</b> <b>Neel</b>

As razões para a união na equipe são variadas, cada membro encontra motivação e inspiração pessoal, no entanto, a visão comum é que as competições de robótica são fundamentais em nossa jornada escolar.

A escola, que investe significativamente nesta equipe, enfatiza a construção de um mundo melhor, requerendo indivíduos comprometidos com o progresso tecnológico e social. O TBR corrobora com nossos valores, abordando questões que afetam uma grande parte da sociedade. Em suma, o objetivo geral da equipe é contribuir para a construção de uma sociedade próspera.

Nesse caso, a competição é vista como uma oportunidade única para aplicar conhecimento e habilidades, testar capacidades técnicas e de engenharia e buscar excelência. Também promove o trabalho em equipe, criatividade, senso crítico e crescimento pessoal e coletivo.

Além disso, inspirar outros jovens da nossa escola e comunidade a se envolverem com a robótica e a ciência, demonstrando que é possível transformar a paixão em realizações concretas que podem impactar a vida das pessoas, evidenciando que a robótica educacional vai além da programação, ou seja, busca-se viver a paixão pela robótica enquanto a equipe diverte-se competindo de maneira saudável e respeitosa.

Quanto aos resultados que almeja-se alcançar, eles variam entre os membros da equipe. Para alguns se trata de uma oportunidade de superar seus próprios limites e provar a si mesmos que são capazes de alcançar um desempenho superior ao anterior, para outros é o prazer de participar, conhecer pessoas com interesses similares e fortalecer laços com uma comunidade, mas também pode ser tratar de explorar interesses que antes haviam sido postos de lado. Os objetivos incluem vitória, superação pessoal e camaradagem com colegas competidores. Porém, independentemente do resultado, a competição representa uma oportunidade valiosa para crescimento, aprendizado e reconhecimento do esforço dedicado ao longo do caminho, sendo a conquista do troféu um símbolo do empenho, preparação e determinação investidos, sabendo que o verdadeiro prêmio é o trajeto.



A organização da equipe foi sempre muito delimitada com a líder da equipe, Maria Eduarda, que é programadora e na montagem temos Caio e Lucas. Na pesquisa e inovação temos Lara (líder da pesquisa), Vitória e Fernanda que também é responsável pelo Marketing.

Utilizamos o método SCRUMBAN que é uma união entre o SCRUM e o Kanban. Os dois são métodos de organização ágeis.

O Scrum se baseia em iterações curtas (sprints), colaboração intensiva e priorização de tarefas a partir de um backlog do produto. As equipes auto-organizadas trabalham para entregar incrementos de trabalho pronto e revisam e adaptam seu processo regularmente para melhorias contínuas.

Já o Kanban é um método de gerenciamento visual que se concentra na visualização e no controle do fluxo de trabalho. As tarefas são representadas em cartões e movem-se através de colunas em um quadro, refletindo o status do trabalho.

O Scrumban incorpora o processo de Scrum, incluindo sprints e reuniões, mas utiliza um quadro Kanban para visualizar e gerenciar o trabalho em progresso. Essa abordagem ofereceu flexibilidade para a equipe visualizar as tarefas enquanto mantinha a colaboração do Scrum.

As reuniões eram realizadas com toda a equipe (robô e pesquisa) no final do treino para discutir o que poderia ser feito de melhoria no robô e como economizar tempo (Imagem 2: Organização da equipe e método Scrumban).

Imagem 2: Organização da equipe e método Scrumban.



Além disso, utilizamos em nossas pesquisas o método 5W2H que é uma abordagem estruturada e objetiva que facilita o planejamento e a execução de tarefas, projetos e atividades em diversos contextos, desde negócios e gestão de projetos pessoais. Ele é composto por sete perguntas-chave:

1. What (O que) Esta pergunta se concentra na definição clara da atividade ou objetivo. Responder a "O que" ajuda a estabelecer a tarefa principal ou resultado desejado.

2. Why (Por que) Aqui, busca-se entender as razões ou motivações por trás da ação. Ao responder a "Por que," você estabelece a importância e o propósito da atividade.

3. Who (Quem) Identificar as pessoas ou partes envolvidas é fundamental para definir responsabilidades. Responder a "Quem" ajuda a atribuir claramente as funções e assegurar que todos compreendam seu papel.

4. Where (Onde) Quando o local é relevante, responder a "Onde" especifica a localização física ou a área de atuação da tarefa.

5. When (Quando) Definir prazos é essencial para criar um cronograma realista. Responder a "Quando" estabelece datas de início e conclusão para cada atividade.

6. How (Como) Esta pergunta explora os métodos, processos ou estratégias a serem usados para realizar a tarefa. Responder a "Como" detalha o plano de ação.

7. How much (Quanto) O aspecto financeiro é abordado aqui. Responder a "Quanto" envolve estimar os custos e os recursos necessários para a execução da tarefa.

Ao aplicar o 5W2H, criamos um plano abrangente que minimiza falhas, estabelece responsabilidades claras e ajuda a cumprir metas de forma eficiente e assertiva. Essa ferramenta é amplamente utilizada para melhorar a organização e a gestão de projetos, tornando o processo de planejamento mais objetivo e controlável. Ela foi utilizada para realizar a definição dos objetivos da equipe, da problemática do trabalho e para idealização das metas.

Na execução do plano de ação notamos que seguir um padrão de organização pode ser desafiador e complexo, principalmente na parte de administração do tempo de forma eficiente, porém com trabalho duro conseguimos concluir nossos objetivos e aprendemos que a organização, planejamento e eficiência, são essenciais para a realização de um trabalho preciso e coerente.

A equipe se dividiu em duas frentes: "robô" e "pesquisa". A frente do robô tinha como responsabilidade montar e programar um robô eficiente e que conseguisse fazer o maior número de missões no menor tempo possível. Já a equipe da pesquisa precisa explorar o tema e delimitar um problema e construir uma solução inovadora. Para tal estabeleceu-se dois grupos de trabalho: pesquisa e inovação, além disso a equipe de pesquisa ficou responsável pela documentação e marketing.

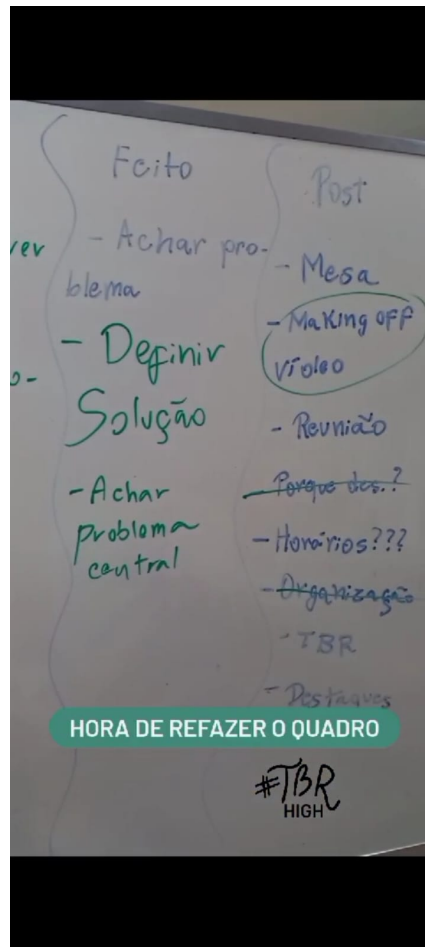
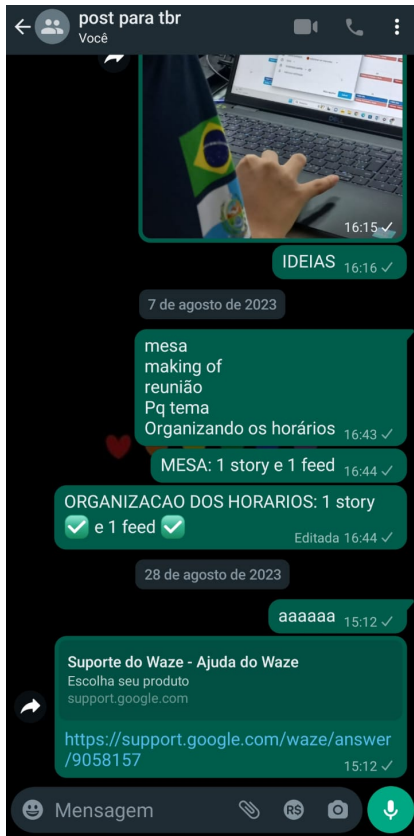
A arte do uniforme de 2023 carrega o robô logo da equipe e as cores da escola e do Brasil, pois esse ano o time participou pela primeira vez de um campeonato internacional presencial, sendo este um marco importante para todos os integrantes.

Imagem 3: Arte do uniforme.



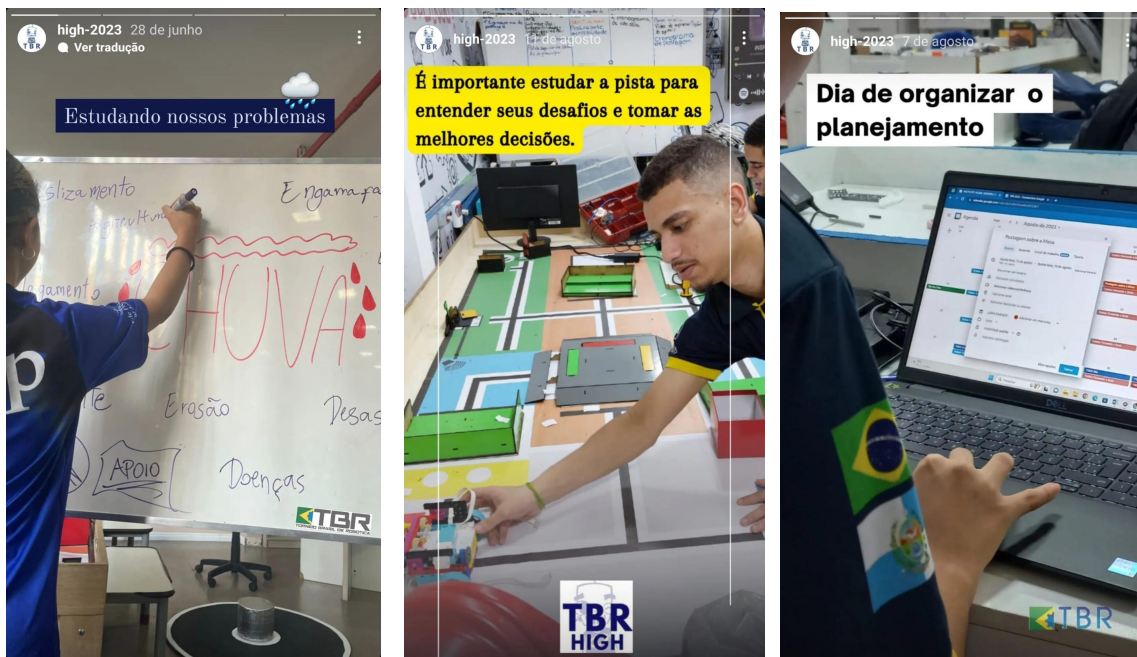
A equipe utilizou redes sociais, como Instagram, como material para divulgação do trabalho e do nome da Equipe, através de um planejamento de posts.

Imagem 4: Organização de posts.

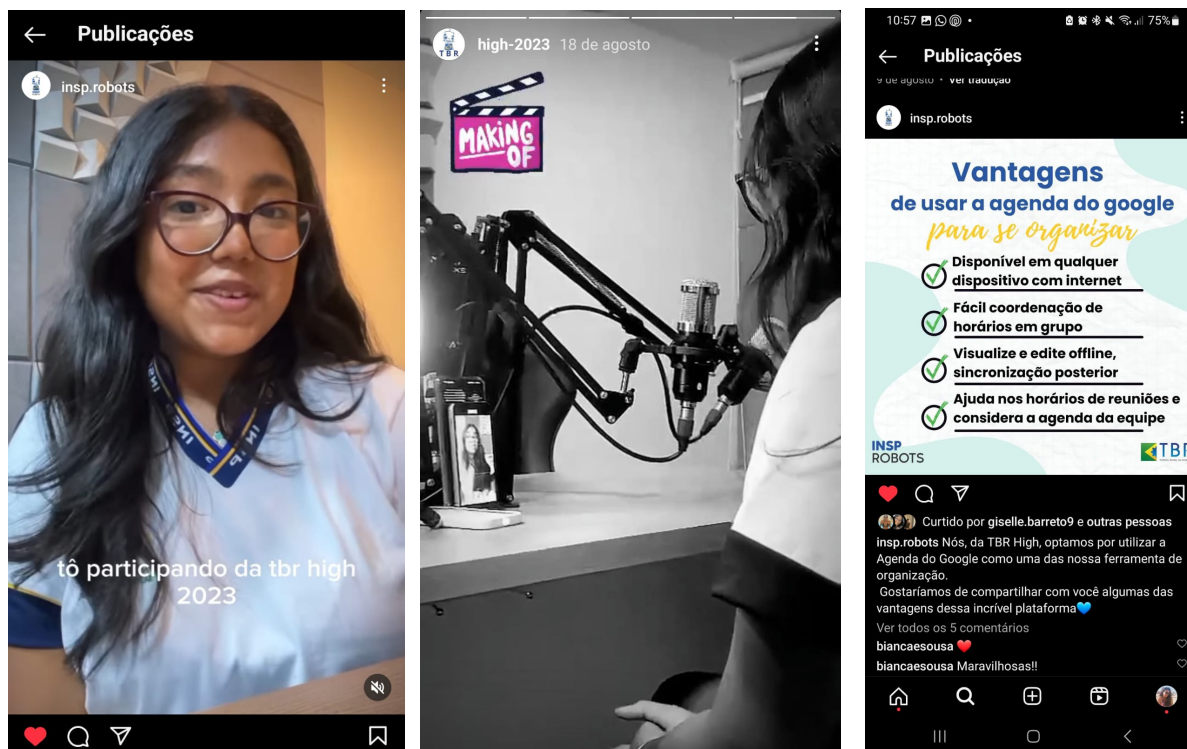




## Imagem 5: Stories



## Publicações:



A viagem acontecerá do dia 06/10 com saída prevista às 14:00 e o retorno no dia 07/10 após o término da competição.

- TRANSFER:

-Serão 13 pessoas na van, sendo 4 professores responsáveis e 7 alunos. O motorista ficará à disposição do grupo para o traslado de retorno.

-Valor total da Van: R\$ 2.300,00

-Valor por pessoa: R\$ 209,10

- CASTEL PLAZA HOTEL:

-Av. Mal. Castelo Branco, 301 - Campos Elíseos, Resende - RJ, 27541-220

-Diária com café da manhã no quarto triplo: R\$ 472,00

-Diária por pessoa: R\$ 157,35

A equipe também possui parcerias com o Portal Edify e com a NEEL e está à procura de mais parcerias.

A equipe realizou a venda de rifas durante o mês de junho para arrecadar dinheiro para a competição, com valor de R\$10,00 o primeiro sorteio era de uma air fryer e o segundo era de um kit de lego que foram sorteados no dia 24/06. E fará novamente a venda de rifas nos mês de outubro, num valor de R\$10,00. Os prêmios foram dados pela NEEL empresa patrocina a equipe, o primeiro sorteio é uma máscara do homem de ferro visão do herói e o segundo é um revelation gato guerreiro do He Man, serão sorteados no dia 31/10.

Imagem 6: Divulgação de vendas das rifas em junho e outubro



A imagem 7 é uma linha do tempo com um resumo de toda a temporada.

Imagem 7: Linha do Tempo





Atividade	Responsável	Recursos Necessários	Tempo (dias)	Meses					
				Abril	Mai	Jun	Jul	Ago	Set
Inscrição na competição	Técnico e Mentora	Computador	1 dia	■					
Formação da equipe	Técnico e Mentora	Computador	2 dias	■		■			
Escolha do método da organização	Todos	Computador e aula	1 dia	■					
Dividir funções	Todos	Computador e aula	1 dia	■					
Encomenda de uniforme	Todos	Computador	1 dia		■			■	
Buscar patrocinadores	Todos	Celular, carta patrocínio	6 meses	■	■	■	■	■	■
Organizar nossas postagem	Fernanda e Lara	Computador	1 semana				■		
Vender rifa	Todos	Computador e Impressora	1 mês				■		
Organização para viagem de resende	Todos	Computador	11 dias						■
Poster Organização e método	Lara, Fernanda e Vitória	Computador	1 semana						■

A participação da equipe na TBR envolve grandes pesquisas, conhecimento e aprendizados. É uma jornada que proporciona um valioso crescimento pessoal para todos os envolvidos. Durante esse desafiante percurso, os membros da equipe desenvolvem habilidades e adquirem experiências que envolvem um aprendizado contínuo que incentiva os participantes a buscar o conhecimento de forma constante, como por exemplo escrever um trabalho científico, mexer em planilhas e muitos pontos da programação que são missões que foram encontrados ao longo do caminho e através de pesquisas levaram a aprendizados que vão seguir com a equipe em outros possíveis projetos.

O trabalho em equipe é um ponto fundamental. Os membros da equipe aprenderam a colaborar, a ouvir diferentes perspectivas e a tomar decisões conjuntas. Eles aprenderam a confiar uns nos outros e a valorizar as contribuições individuais para o sucesso do grupo.

A gestão do tempo e a organização também são competências cruciais desenvolvidas durante o processo. O planejamento e a execução do projeto com um todo demandaram cronogramas rigorosos e metas a serem cumpridas, ensinando aos membros da equipe como gerenciar eficazmente o tempo e os recursos, elevando-os a buscar formas de organização como o google agenda, classroom e métodos de organização também como o 5W2H.

Além disso, a competição exige habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico. Os participantes enfrentam desafios complexos que exigem criatividade e inovação para superar. Essa experiência fortalece a capacidade de enfrentar problemas do mundo real com confiança, determinação e com uma base de conhecimento muito maior.

Por fim, a competição é um caminho para desenvolver habilidades de comunicação e apresentação. Os membros da equipe precisam explicar suas criações e estratégias para juízes, colegas e o público em geral. Essa experiência aprimora suas habilidades de comunicação, tornando-os comunicadores mais eficazes no futuro.

Portanto, finalizando pode-se dizer que os resultados e aprendizados da equipe vão muito além de troféus, prêmios e do conhecimento gerado pela pesquisa. Eles representam um valioso desenvolvimento pessoal, que capacita os participantes a enfrentar desafios futuros com confiança e habilidade.