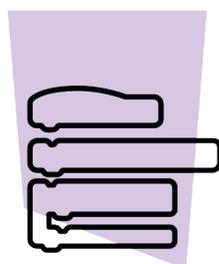
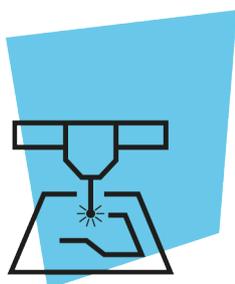
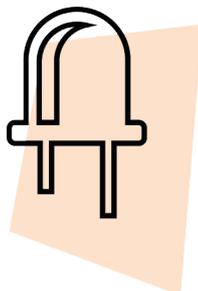
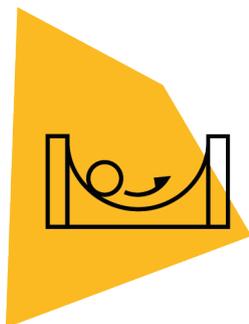
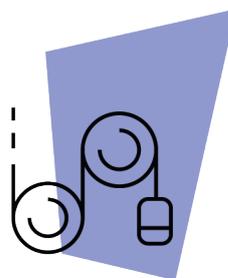


ROBÓTICA

VERSÃO 3

Módulo 1



Semáforo [Carros]

AULA 09

GOVERNADOR DO ESTADO DO PARANÁ

Carlos Massa Ratinho Júnior

SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Renato Feder

DIRETOR DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Andre Gustavo Souza Garbosa

COORDENADOR DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Marcelo Gasparin

Produção de Conteúdo

Cleiton Rosa

Simone Sinara de Souza

Revisão Textual

Adilson Carlos Batista

Leitura Crítica e Normalização Bibliográfica

Ricardo Hasper

Projeto Gráfico e Diagramação

Edna do Rocio Becker

Ilustração

Jocelin Vianna (Educa Play)

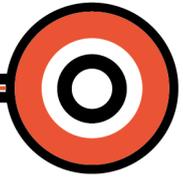
2021

Aula 01	Por Que Robótica?
Aula 02	Tensão, Corrente e Resistência
Aula 03	Kit de Robótica
Aula 04	Arduino Uno R3
Aula 05	Softwares Arduino IDE e mBlock
Aula 06	Portas Digitais
Aula 07	Circuito Elétrico
Aula 08	LED e Resistor
Aula 09	Semáforo [Carros]
Aula 10	Semáforo [Cruzamento Carros]
Aula 11	Semáforo [Pedestres]
Aula 12	Semáforo [Cruzamento Carros + Pedestres]
Aula 13	Push Button
Aula 14	Feedbacks + Inventário I
Aula 15	Semáforo [Carros + Pedestres com Botão]
Aula 16	Display 7 Segmentos
Aula 17	Fonte DC + Plug P4
Aula 18	Portas PWM
Aula 19	LED Fade-In
Aula 20	LED Fade-Out
Aula 21	Super Máquina 80's
Aula 22	Super Máquina 2008
Aula 23	Potenciômetro
Aula 24	Buzzer Passivo
Aula 25	LED RGB
Aula 26	Arco-Íris
Aula 27	Sensor LDR
Aula 28	Feedbacks + Inventário II
Aula 29	Sensor de Temperatura
Aula 30	Sensor de Obstáculo IR
Aula 31	Controle Motor DC
Aula 32	Kit Chassi 2WD Robô
Aula 33	Seguidor de Linha
Aula 34	Sensor de Distância
Aula 35	Sensor de Estacionamento
Aula 36	Display LCD 16x2
Aula 37	Trena Digital
Aula 38	Robô Sumô [Estrutura]
Aula 39	Robô Sumô [Programação + Treinamento I]
Aula 40	Robô Sumô [Programação + Treinamento II]
Aula 41	Disputa de Sumôs
Aula 42	Feedbacks + Inventário III

Aula 08
LED e Resistor

Aula 09 Semáforo [Carros]

Aula 10
Semáforo
[Cruzamento Carros]



Sumário

Introdução	2
Objetivos desta Aula	2
Competências Gerais Previstas na BNCC	3
Habilidades do Século XXI a Serem Desenvolvidas	4
Lista de Materiais	4
Roteiro da Aula	5
1. Contextualização	5
2. Montagem e Programação	5
3. Feedback e Finalização	13
Videotutorial	14
Referências	15



Introdução

Os semáforos são dispositivos de sinalização formados por sistemas de luzes com cores (vermelho, amarelo e verde) com o objetivo de informar aos usuários de trânsito - sejam motoristas, pedestres, ciclistas, entre outros - o momento permitido à circulação, à espera e à transição entre uma ou outra circunstância.

Nesta aula, você terá a oportunidade de prototipar um semáforo de veículos e entender, via programação, seu funcionamento.



Objetivos desta Aula

- Entender o funcionamento dos semáforos de carros;
- Montar protótipo que simule o funcionamento de um semáforo de carros;
- Realizar a programação em código e em blocos para o funcionamento do protótipo de semáforo de carros;



Competências Gerais Previstas na BNCC

[CG02] - Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

[CG04] - Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

[CG05] - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

[CG09] - Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

[CG10] - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



Habilidades do Século XXI a Serem Desenvolvidas

- Pensamento crítico;
- Afinidade digital;
- Resiliência;
- Resolução de problemas;
- Colaboração;
- Comunicação.



Lista de Materiais

- 01 Placa Protoboard;
- 01 Placa Arduino Uno R3;
- 01 Cabo USB;
- 04 Jumpers macho-macho;
- 03 Resistores 220 Ohms;
- 01 LED vermelho 5mm;
- 01 LED verde 5mm;
- 01 LED amarelo 5mm;
- 01 Notebook;
- Software mBlock ou Arduino IDE.



Roteiro da Aula

1. Contextualização (15min):

O semáforo é um dispositivo de controle e segurança, criado no século XIX, visando auxiliar na organização do tráfego em vias públicas. Qual a importância de organizarmos o sincronismo das luzes de um semáforo de veículos?

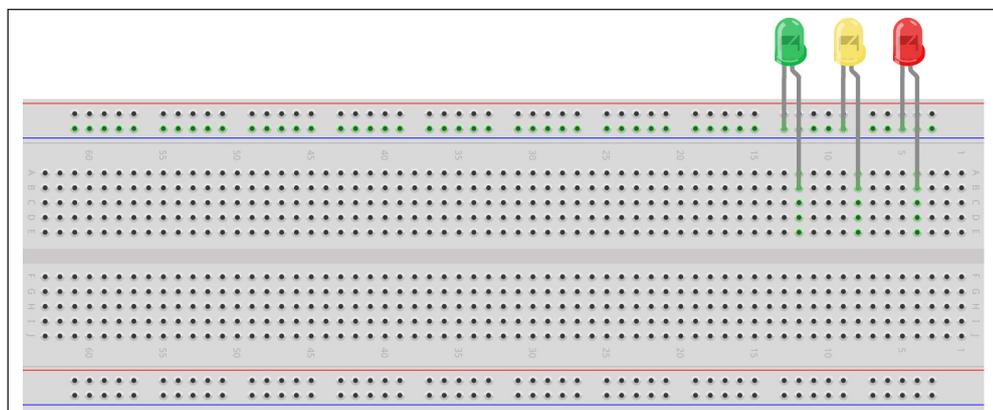
O semáforo de veículos é composto por sequência de três cores (verde, amarelo e vermelho), adotada pela maioria dos países, que sinalizam ao motorista o momento permitido à circulação, à espera e à transição entre uma ou outra circunstância. A luz verde permite a mobilidade do veículo, na via pública. A luz amarela informa ao motorista que o período de travessia está terminando, logo, ele deve reduzir a velocidade do veículo, caso esteja distante do cruzamento, tendo assim, tempo hábil para parar o veículo com segurança. Já a luz vermelha indica ao motorista que ele deve aguardar o momento ideal para a travessia da via pública, ou seja, a sinalização do semáforo na cor verde.

Nesta aula, você terá a oportunidade de prototipar um semáforo de veículos e entender, via programação, seu funcionamento.

2. Montagem e Programação (60min):

Encaixe na Protoboard os LEDs das cores verde, amarelo e vermelho, respectivamente, com seus terminais negativos (terminal mais curto) na linha lateral azul e seus terminais positivos (terminal mais longo) na região central da protoboard, como mostra a figura 1.

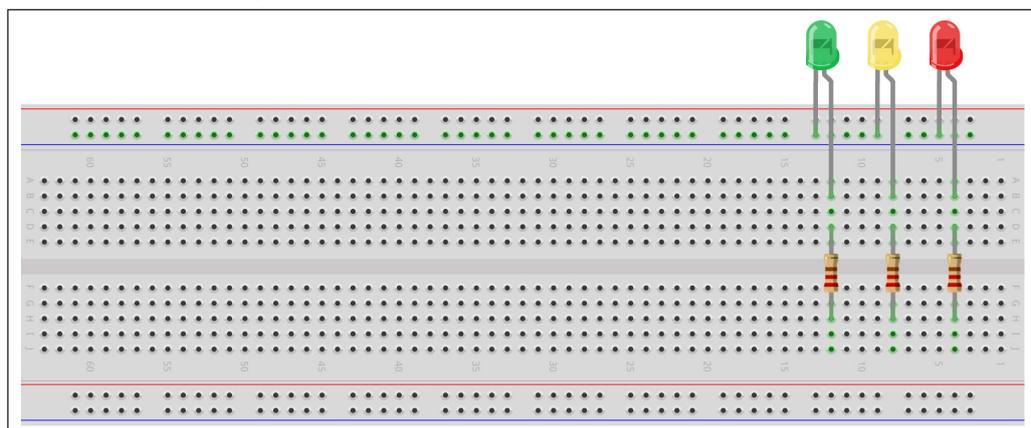
Figura 1 - Inserção de LEDs na Protoboard



Fonte: Fritzing

Insira os Resistores, conectando um de seus terminais na mesma coluna de furos dos terminais positivos dos LEDs e o outro terminal na parte central inferior da Protoboard, de acordo com a figura 2.

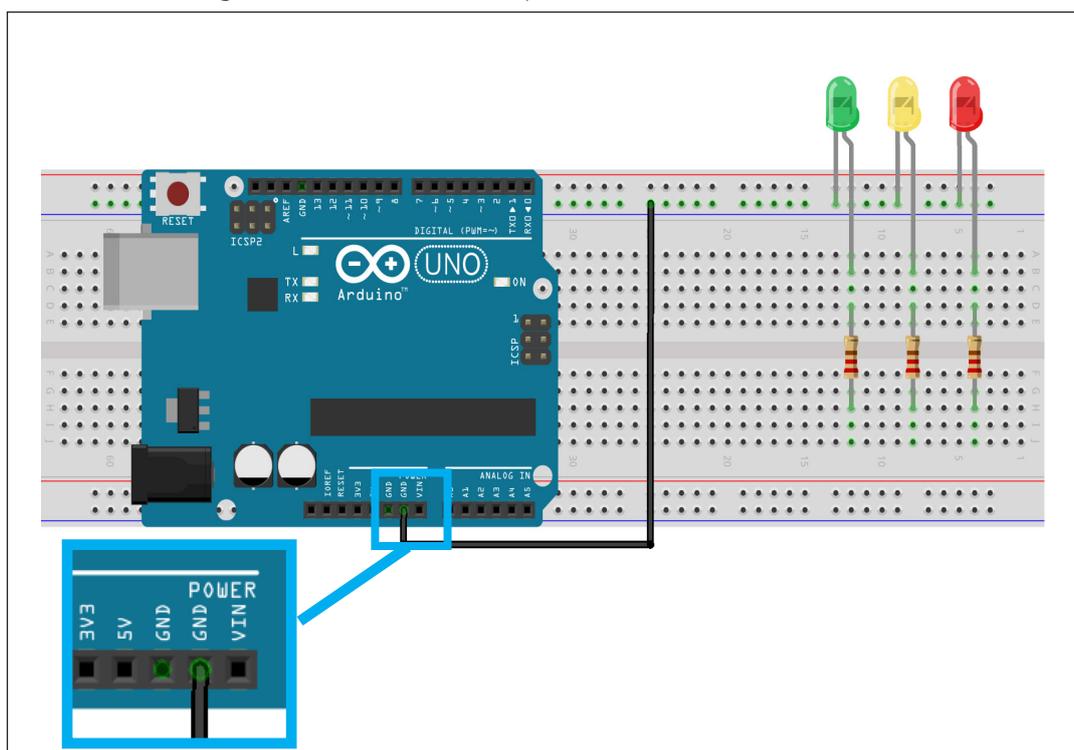
Figura 2 - Inserindo Resistores na Protoboard



Fonte: Fritzing

Conecte 1 Jumper entre a porta GND do Arduino e a linha azul da Protoboard em que estão conectados os terminais negativos dos LEDs, como mostra a figura 3.

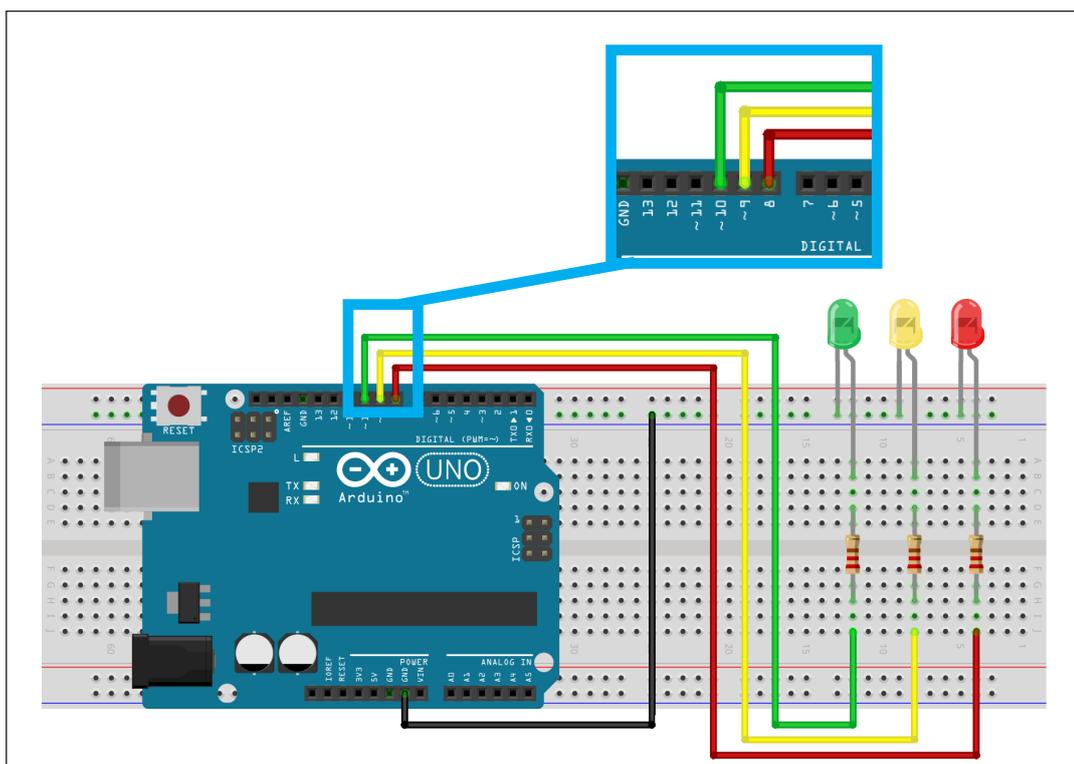
Figura 3 - Conectando a placa Arduino à Protoboard



Fonte: Fritzing

Interligue, com Jumpers, os 3 Resistores às 3 portas digitais do Arduino (neste exemplo, escolhemos as portas 8 para o LED vermelho, a porta 9 para o LED amarelo e a porta 10 para o LED verde), conforme apresentado na figura 4.

Figura 4 - Interligando Resistores às portas digitais da placa Arduino



Fonte: Fritzing



Agora, vamos programar!

Com os componentes eletrônicos montados, vamos programar, por codificação e por blocos, o protótipo de um semáforo de veículos.

i. Linguagem de programação por código

Para iniciar a programação, conecte a placa Arduino ao computador, através de um cabo USB, para que ocorra a comunicação entre a placa microcontroladora e o software Arduino IDE.

No software IDE, crie um sketch e lembre-se de selecionar a porta que o computador atribuiu ao Arduino; então, escreva ou copie e cole o código-fonte de programação, conforme apresentado no quadro 1.

Quadro 1 - Código-fonte da programação na linguagem do Arduino (Wiring)

```
/* Código de operação para um Semáforo */

#define LED_Vermelho 8 /* Define o pino 8 como "LED_Vermelho" */
#define LED_Amarelo 9 /* Define o pino 9 como "LED_Amarelo" */
#define LED_Verde 10 /* Define o pino 10 como "LED_Verde" */

void setup() {
  pinMode(LED_Vermelho, OUTPUT); /* Define o Led Vermelho como
  Saída */
  pinMode(LED_Amarelo, OUTPUT); /* Define o Led Amarelo como
  Saída */
  pinMode(LED_Verde, OUTPUT); /* Define o Led Verde como
  Saída */
}

void loop() { /* Primeiro estágio: Aberto (5 segundos) */
  digitalWrite(LED_Vermelho, LOW);
  digitalWrite(LED_Amarelo, LOW);
  digitalWrite(LED_Verde, HIGH);
  delay(5000);
  /* Segundo estágio: Atenção (3 segundos) */
  digitalWrite(LED_Vermelho, LOW);
  digitalWrite(LED_Amarelo, HIGH);
  digitalWrite(LED_Verde, LOW);
  delay(3000);
  /* Terceiro estágio: Fechado (5 segundos) */
  digitalWrite(LED_Vermelho, HIGH);
  digitalWrite(LED_Amarelo, LOW);
  digitalWrite(LED_Verde, LOW);
  delay(5000);
}
```

Observe que no código-fonte há repetição do comando **#define**. Esta função permite determinar um nome ou valor constante na programação. O compilador irá substituir referências a essas constantes pelo valor definido no tempo de compilação.

A seguir, compile o programa pressionando o botão **Verificar** para averiguar se não há erros de sintaxe. Estando o código correto, o próximo passo é realizar a transferência do programa para o Arduino. Pressione o botão **Carregar** para realizar upload do programa para o Arduino.

Após a transferência do programa para o Arduino os LEDs presentes na placa Protoboard devem acender conforme a sequência programada, simulando o funcionamento do semáforo de veículos.

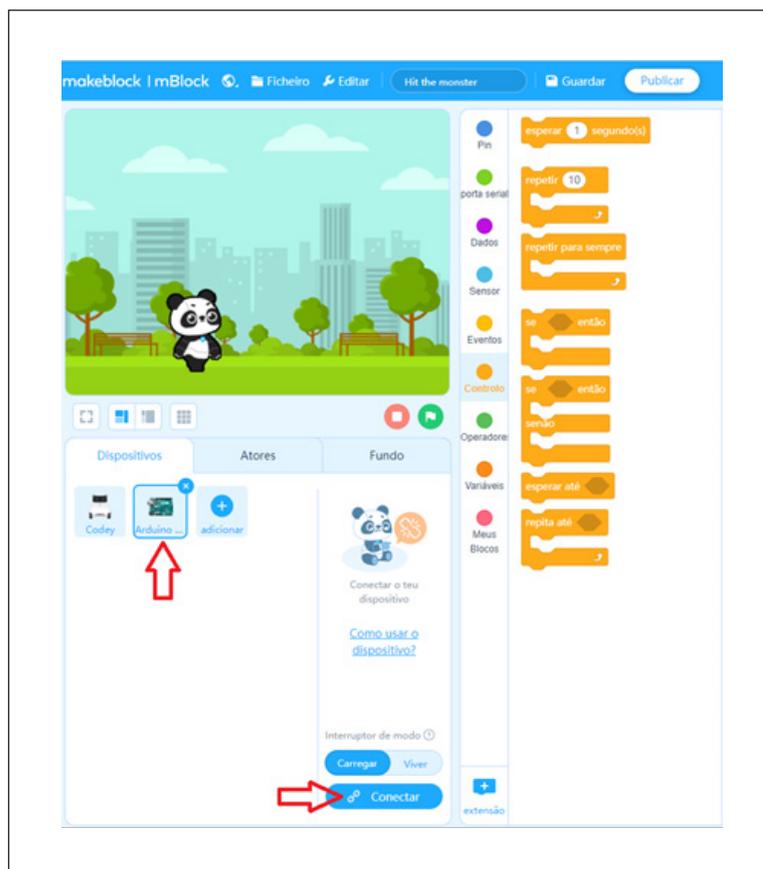
ii. Linguagem de programação por blocos

Outra forma de simular o funcionamento do semáforo é por meio da linguagem de programação que utiliza blocos de funções prontas, os quais representam comandos de programação. Vamos utilizar o software mBlock.

Para conectar o mBlock ao Arduino, você deve clicar no ícone **Adicionar**, localizado no campo **Dispositivos**, e selecionar o Arduino, na biblioteca de dispositivos do mBlock, clicando, na sequência, no botão **OK**.

Uma vez selecionado, o Arduino Uno é visualizado no campo **Dispositivos** (figura 5) do mBlock e já é possível iniciar a programação em blocos.

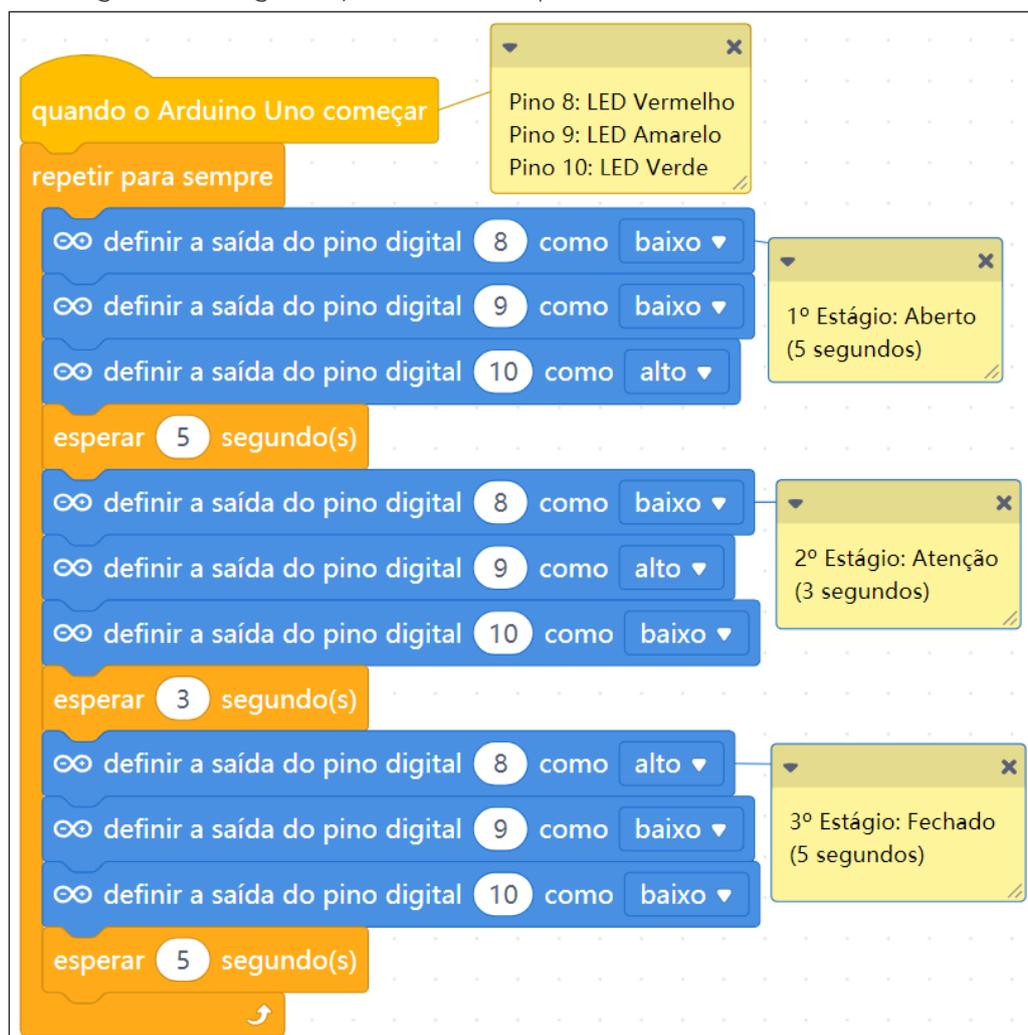
Figura 5 - Conectando mBlock ao Arduino Uno



Fonte: site mBlock oficial.

Monte os blocos, arrastando e soltando, de acordo com a programação de funcionamento do semáforo, como mostra a figura 6.

Figura 6 - Programação em blocos para funcionamento do semáforo



Fonte: site mBlock oficial.

Assim que os blocos estiverem montados, clique no botão **Conectar** (figura 5) para iniciar a comunicação entre o software mBlock com a placa de Arduino Uno. Ao clicar sobre o botão **Conectar**, aparecerá um Tooltip solicitando a confirmação da conexão entre os dois dispositivos, conforme mostra a figura 7.

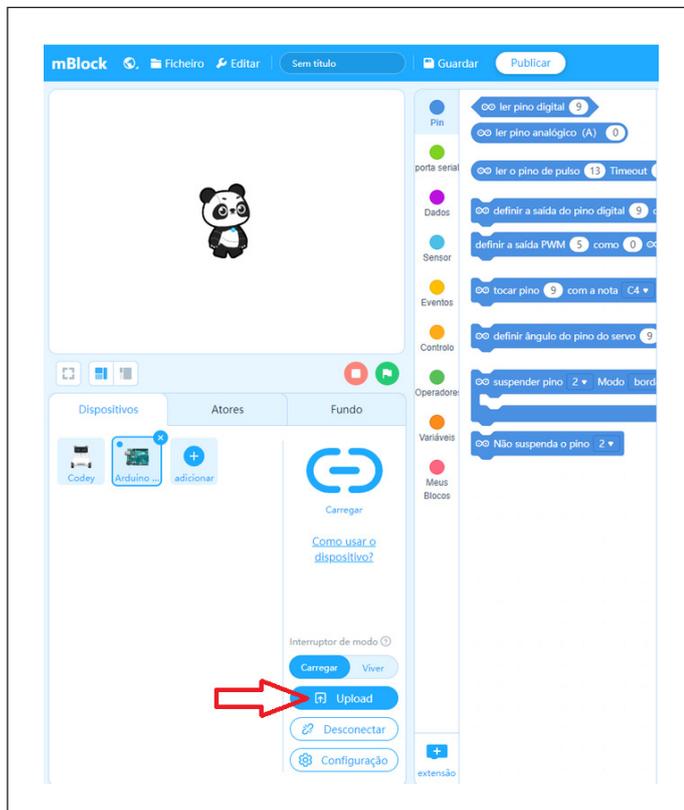
Figura 7 - Confirmar conexão entre mBlock e Arduino Uno



Fonte: site mBlock oficial.

Uma vez realizada a conexão entre os dispositivos, será ativado, na interface do mBlock, o botão **Upload**, o qual, ao ser clicado, o software irá verificar se não há erros na estrutura do programa e, então, compilará para enviar o programa à placa Arduino (figura 8).

Figura 8 - Botão **Upload** para compilação da programação em blocos



Fonte: site mBlock oficial.

Com a transferência do código para o dispositivo Arduino Uno, inicia-se o funcionamento do semáforo de veículos, ou seja, os LEDs começam a acender e a apagar de acordo com a ordem e o tempo definido na programação em blocos.



Desafios:

- i. Que tal alterar o valor das variáveis de tempo para mudar as luzes, observando e testando os resultados obtidos?
- ii. Que tal também projetar uma maquete do semáforo? Isto é, a construção fora da placa de prototipagem, simulando um semáforo real?



E se... ?

- i. O projeto não funcionar, se atente a alguns dos possíveis erros:
 1. Verifique se os Jumpers estão nos pinos certos, se estão na mesma coluna dos terminais dos componentes, fazendo assim as conexões;
 2. Verifique se os LEDs estão conectados corretamente e não invertidos;
 3. Verifique se a programação está adequada a cada porta digital.

3. Feedback e Finalização (15min):

a. Confira, compartilhando seu projeto com os demais colegas, se o objetivo foi alcançado.

b. Analise seu projeto desenvolvido, de modo a atender aos requisitos para funcionamento de um semáforo: sequência correta do acendimento das cores verde, amarelo e vermelho para os veículos.

c. Reflita se as seguintes situações ocorreram:

i. Colaboração e Cooperação: você e os membros de sua equipe interagiram entre si, compartilhando ideias que promoveram a aprendizagem e o desenvolvimento deste projeto?

ii. Pensamento Crítico e Resolução de Problemas: você conseguiu identificar os problemas, analisar informações e tomar decisões de modo a contribuir para o projeto desenvolvido?

d. Reúna todos os componentes utilizados nesta aula e os organize juntamente aos demais, no kit de robótica.





Videotutorial

Com o intuito de auxiliar na montagem e na programação desta aula, apresentamos um videotutorial, disponível em:



<https://rebrand.ly/a9robotica>

Acesse, também, pelo QRCode:





Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 18 out. 2021.

JORNAL DA USP. **Semáforos melhoram convivência entre motoristas e pedestres**. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/semaforos-melhoram-convivencia-entre-motoristas-e-pedestres/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

MAKEBLOCK. mBlock. **Download mBlock**. Disponível em: <https://mblock.makeblock.com/en-us/download/>. Acesso em: 15 out. 2021.

MAKEBLOCK. mBlock. **Programação em blocos**. Disponível em: <https://ide.mblock.cc/>. Acesso em: 15 out. 2021.

AULA 09

DIRETORIA DE TECNOLOGIAS E INOVAÇÃO (DTI)
COORDENAÇÃO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS (CTE)

EQUIPE ROBÓTICA PARANÁ

Adilson Carlos Batista
Cleiton Rosa
Darice Alessandra Deckmann Zanardini
Edna do Rocio Becker
Marcelo Gasparin
Michelle dos Santos
Ricardo Hasper
Simone Sinara de Souza

Os materiais, aulas e projetos da “Robótica Paraná”, foram produzidos pela Coordenação de Tecnologias Educacionais (CTE), da Diretoria de Tecnologia e Inovação (DTI), da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte do Paraná (Seed), com o objetivo de subsidiar as práticas docentes com os estudantes por meio da Robótica.

Este material foi produzido para uso didático-pedagógico exclusivo em sala de aula.



Este trabalho está licenciado com uma Licença
Creative Commons – CC BY-NC-SA
[Atribuição - NãoComercial - Compartilhável 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

