

ALCINO FRANCISCO DE SOUZA - PROF



MAKERMARINE

O PROJETO MAKERMARINE TRAZ UMA VISÃO FUTURISTA DE COMO VIAGENS SUBMARINAS PODEM ACONTECER EM BREVE, COM DIREITO À LUXO, TECNOLOGIA E MUITA DIVERSÃO. O SUBMARINO CONTA COM OS MAIS AVANÇADOS SISTEMAS DE CONFORTO, SEGURANÇA E NAVEGAÇÃO, PODENDO OFERECER UMA VIAGEM SEGURA E INESQUECÍVEL PARA SEUS OCUPANTES



AquaTeatro

Imagine um teatro aquático, onde uma bailarina desliza graciosamente ao som de uma linda música. O palco é iluminado por LEDs vibrantes, enquanto uma tela LCD exibe o nome do local. Um sensor ultrassônico ativa todo o sistema, proporcionando uma experiência imersiva aos espectadores, que têm uma vista deslumbrante para o mar aberto.

AMADOR AGUIAR



Coletor de Amostras Biológicas

O PROJETO TRAZ A IDEIA DE COLETAR AMOSTRAS BIOLÓGICAS MARINHAS, DESCOBRINDO NOVAS ESPÉCIES, BACTÉRIAS E ETC. TERIA A CAPACIDADE DE ALCANÇAR LOCAIS ONDE O SER HUMANO NÃO TEM ACESSO NO OCEANO, ALÉM DE SE DIFUNDIR E NÃO POLUIR O AMBIENTE MARINHO.

BENEDITO ADHERBAL FARBO



Clean Ocean

O PROJETO "CLEAN OCEAN" TEM COMO OBJETIVO CONSCIENTIZAR SOBRE A PRESERVAÇÃO DOS OCEANOS E A IMPORTÂNCIA DA SUSTENTABILIDADE. PARA ISSO, FOI CRIADA UMA TARTARUGA MARINHA TECNOLÓGICA, SÍMBOLO DA PROTEÇÃO AMBIENTAL, EQUIPADA COM SENSOR ULTRASSÔNICO CAPAZ DE IDENTIFICAR LIXOS OU OBJETOS ESTRANHOS NO MAR.

AO DETECTAR ALGO INCOMUM, A TARTARUGA ENVIA UM ALERTA PARA A CENTRAL DE MONITORAMENTO, EXIBIDO EM UMA TELA LCD, INDICANDO A NECESSIDADE DE LIMPEZA. O PROJETO BUSCA UNIR TECNOLOGIA E CONSCIENTIZAÇÃO, INSPIRANDO ATITUDES RESPONSÁVEIS E O CUIDADO COM A VIDA MARINHA E O PLANETA.

DEIRÓ FELICIO DE ANDRADE - REV



Robô Navegador

Este projeto é um robô navegador submarino controlado que simula a exploração em um ambiente marinho. O robô é operado remotamente via bluetooth, permitindo ao usuário controlar sua locomoção e desvio de obstáculos. Ele utiliza leds brancos para simular o efeito de luz em profundidade, criando um cenário imersivo.

A funcionalidade principal é a navegação precisa e controlada em um ambiente de difícil acesso. Este projeto, embora seja um protótipo, representa a tecnologia essencial para o desenvolvimento de micro-robots de baixo custo. Em uma aplicação real, robôs controlados podem ser usados para monitorar a saúde de recifes de coral ou identificar lixo subaquático em áreas rasas, substituindo mergulhadores em tarefas de rotina. A inovação reside em democratizar o acesso a essa tecnologia, inspirando soluções futuras para o monitoramento e conservação de ecossistemas marinhos.

EIZABURO NOMURA - PROF



O Naufrago

MEU PROJETO É UM MINI GAME DE EXPLORAÇÃO SUBMARINA QUE UTILIZA UM SUBMARINO, TECNOLOGIA E ROBÓTICA. O OBJETIVO É MOSTRAR OS DESAFIOS DA EXPLORAÇÃO DAS PROFUNDEZAS OCEÂNICAS E DESTACAR O QUANTO AINDA SABEMOS POUCO SOBRE ESSE AMBIENTE. ALÉM DISSO, O JOGO BUSCA CONSCIENTIZAR OS JOGADORES DE QUE EXISTEM INÚMERAS ESPÉCIES MARINHAS QUE AINDA NÃO FORAM DESCOBERTAS, REVELANDO O MISTÉRIO E A COMPLEXIDADE DO FUNDO DO MAR.

EMEF ANNA IRENE MAZARO DE FREITAS



A GUARDIÃ DOS OCEANOS

Visando a sustentabilidade, foi criada uma tartaruga robótica chamada Reciclarina, que vaga pelo oceano coletando resíduos recicláveis, como plásticos e outros materiais descartados. Ela utiliza a boca para recolher os resíduos e armazená-los em seu interior. Em seguida, transporta esses materiais até uma mini cidade subaquática, responsável pelo tratamento e reciclagem. O objetivo é contribuir para a limpeza dos oceanos e promover a conscientização ambiental de forma criativa e tecnológica.

JOSÉ DOMINGOS DA SILVEIRA - PROF



Fish Hero

um cardume de peixes robóticos capazes de detectar RESÍDUOS no fundo do mar. Equipado com sensores infravermelhos, o protótipo identifica a presença de RESÍDUOS POLUENTES em ambientes aquáticos e envia uma notificação automática para uma central de monitoramento ao detectar petróleo. Inspirado no comportamento de um peixe real, o projeto une tecnologia, criatividade e consciência ambiental.

JOSÉ LEANDRO DE BARROS PIMENTEL



A Caça ao Tesouro

A maquete se trata de um jogo onde teremos desafios. O objetivo é o seguinte: cada ilha propõe um desafio e ao concluir vocês recebe um numero. Na ultima ilha a pessoa deve dizer a senha, composta pelos Números coletados nas ilhas anteriores e abrir o baú

LEVY GONÇALVES DE OLIVEIRA



Expedição Revela-Mar

NOSSO SUBTEMA FOI EXPLORAÇÃO E CIÊNCIA. A PARTIR DISSO, SURTIU A IDEIA DE MOSTRAR ALGUMAS CURIOSIDADES SOBRE ESPÉCIES DO FUNDO DO MAR. TEREMOS CINCO ESPÉCIES IMPRESSAS EM PEÇAS 3D, E PARA CADA UMA HAVERÁ UM BOTÃO QUE, QUANDO PRESSIONADO, LIGARÁ UMA TELA LCD. NESSA TELA, APARECERÃO O NOME DA ESPÉCIE E ALGUMAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS, EXIBIDAS EM FORMA DE LETREIRO.

MARLENE PEREIRA SANTIAGO - PROF^a



Andarilho das Areias

O CARANGUEJO ROBÔ É UM PROJETO DE ROBÓTICA QUE UNE MECÂNICA, ELETRÔNICA E PROGRAMAÇÃO PARA CRIAR UM ROBÔ COM MOVIMENTO PRÓPRIO. UTILIZANDO MOTORES DC, ELE É CAPAZ DE ANDAR COM PRECISÃO E ESTABILIDADE. A COMUNICAÇÃO BLUETOOTH PERMITE QUE SEJA CONTROLADO POR DISPOSITIVOS MÓVEIS, ENQUANTO AS BATERIAS RECARREGÁVEIS FORNECEM ENERGIA E AUTONOMIA. ESSE PROJETO REPRESENTA UMA APLICAÇÃO CRIATIVA DA ROBÓTICA EDUCACIONAL E EXPERIMENTAL

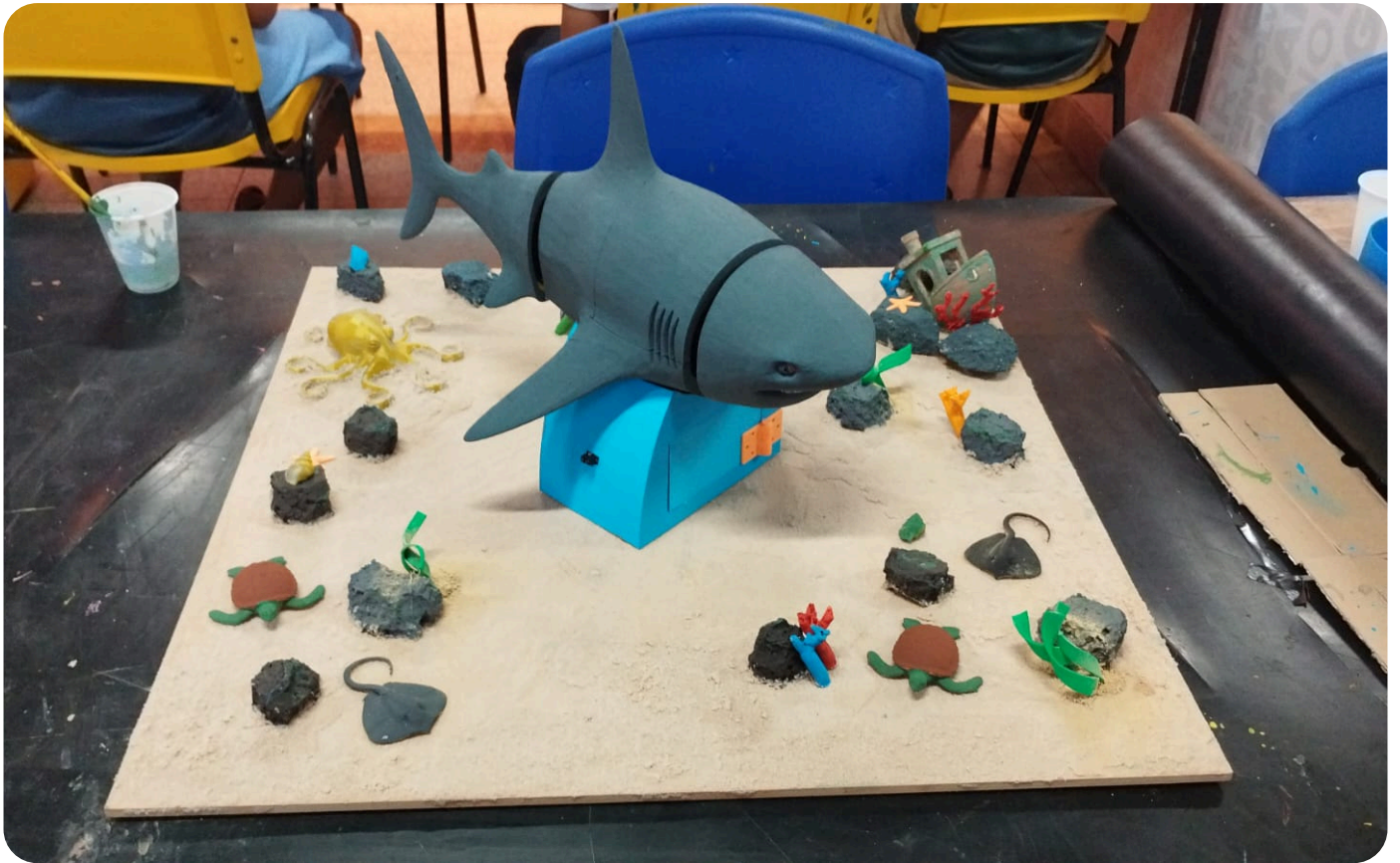
NESTOR DE CAMARGO - PREF



O mar das tartarugas

A CONCHA É CONHECIDA POR SUA BELEZA E SUA CAPACIDADE DE PROTEGER UMA PRECIOSIDADE DO MAR: AS PEROLAS, PENSANDO NISSO A NOSSA CONCHA DESSA VEZ TERÁ A FUNÇÃO DE PROTEGER AS TARTARUGAS, QUE HOJE SOFREM COM A POLUIÇÃO DOS OCEANOS, EM UM FORMATO MAIS TECNOLÓGICO NOSSA CONCHA TODA VEZ QUE DETECTAR ALGUM REDÍDUO DE LIXO IRÁ RECOLHER E LEVAR ATE A BASE DE CONTROLE DOS OCEANOS, ASSIM NOSSAS TARTARUGAS PODERÃO TER UMA VIDA TRANQUILA E SEGURA.

ONOFRA DA SILVA



Tubarão articulado

Um estilo de tubarão inovador, seu intuito é demonstrar uma possível evolução de arte interativa. a ideia é demonstrar uma escultura que simula os movimentos de um tubarão assim que o sensor é ativado.

OSVALDO BATISTA PEREIRA



Tralaledom: O Tubarão Limpa mar

O DESTAQUE DA MAQUETE É O TUBARÃO ROBÔ ULTRASSÔNICO, UM PROTÓTIPO CONSTRUÍDO COM COMPONENTES ELETRÔNICOS SIMPLES, COMO ARDUINO, SERVO MOTOR E SENSOR ULTRASSÔNICO. ELE SE DESLOCA PELO FUNDO DO MAR SIMULANDO O COMPORTAMENTO DE PATRULHA. AO DETECTAR A PRESENÇA DE LIXO SUBMERSO — REPRESENTADO POR PEQUENOS OBJETOS COMO COPOS, UTENSÍLIOS OU MINIATURAS DE GARRAFAS — O SENSOR IDENTIFICA A PROXIMIDADE E ACIONA UM MECANISMO DE COLETA. ASSIM, O TUBARÃO “ENGOLE” O LIXO E O ARMAZENA EM SEU COMPARTIMENTO INTERNO.

RENATO ROSA



Bue Bot

O BLUEBOT É UM ROBÔ CRIADO PELOS ALUNOS DO 9º ANO COM O OBJETIVO DE CONTRIBUIR PARA A PRESERVAÇÃO DOS OCEANOS. INSPIRADO NO TEMA "FUNDO DO MAR" E ALINHADO AO ODS 14 - VIDA NA ÁGUA, ELE FOI PROJETADO PARA SIMULAR A COLETA DE RESÍDUOS NO AMBIENTE MARINHO, MOSTRANDO COMO A TECNOLOGIA PODE SER UMA ALIADA NA PROTEÇÃO DA VIDA AQUÁTICA. O PROJETO REPRESENTA O INÍCIO DE UMA JORNADA DE INOVAÇÃO, EM QUE CADA NOVA IDEIA APROXIMA O BLUEBOT DE UM OCEANO MAIS LIMPO E SUSTENTÁVEL.

ROBERTO LUÍS DE ARAÚJO BRANDÃO



Ecos de Atlântida

Ecos de Atlântida” É uma experiência educativa e cultural sobre Atlântida, explorando suas histórias, construções e cultura, além do que levou à sua queda. Queremos que as pessoas pensem sobre a fragilidade da civilização através de exposições interativas. O projeto também destaca o Kraken, simbolizando as forças da natureza e o impacto das histórias. Nosso objetivo é celebrar a beleza de Atlântida e discutir como as lendas influenciavam e ainda influenciam a humanidade.

SIDNEY SANTUCCI - PROF



Corais Inteligentes

Esta maquete interativa foi criada com o propósito de despertar a consciência ambiental e inspirar atitudes mais responsáveis diante do nosso planeta. Por meio da união entre arte, tecnologia e educação, ela convida o público a refletir sobre o tempo que a natureza leva para se recuperar dos nossos descuidos. Ao interagir com a maquete, o visitante descobre quanto tempo cada material demora para se decompor no meio ambiente. LEDs coloridos e sons traduzem, de forma visual e sensorial, o impacto de cada escolha. Mais do que uma simples representação, esta maquete é um convite à mudança.

SUZETE DA COSTA E SILVA MARIANO



Inovação das Profundezas

PROJETO FENDA DO BIKINI, COM UMA SALA MAKER DENTRO DA CASA DA SANDY, UM SIRI CASCUDO E UM BALDE DE LIXO, A DENTRO DA CASA DA SANDY, UM SIRI CASCUDO E UM BALDE DE LIXO, A ABERTURA DA PORTA DO SIRI CASCUDO E DA SALA MAKER SERÁ ATRAVÉS DO RFID E SERVO, TEREMOS CONCHAS COM LEDS PARA SIMULAREM PÉROLAS.