

## LITEC: Laboratório de Inteligência e Tecnologias Educativas em Computação

Ângelo Magno de Jesus<sup>1</sup>, Carlos Eduardo Paulino da Silva<sup>1</sup>, Lorena de Almeida da  
Cunha Ferreira<sup>1</sup>, Giovani Donizete Ambrósio

<sup>1</sup>Instituto Federal de Minas Gerais *Compus* Ouro Branco (IFMG)  
Ouro Branco – MG - Brasil

{angelo.jesus, carlos.paulino}@ifmg.edu.br, lorenacunha.if@gmail.com,  
giovanidonizete@hotmail.com

*Abstract.* This paper presents the LITEC Research Group: Intelligence and  
Technologies in Computing Laboratory.

*Resumo.* Este artigo tem como objetivo apresentar o grupo LITEC:  
Laboratório de Inteligência e Tecnologias Educativas em Computação.

### 1. Objetivo do Grupo

O LITEC é um grupo de pesquisa responsável por desenvolver novas tecnologias e metodologias para auxiliar o aprendizado em qualquer nível de ensino, seja básico, médio ou superior. O principal foco de pesquisa do grupo se encontra no projeto de jogos educativos eletrônicos e de robótica educacional.

### 2. Instituições Envolvidas

Atualmente o grupo de pesquisa envolve alunos e professores dos cursos de Licenciatura em Computação e Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG) *campus* Ouro Branco.

### 3. Pesquisadores e Desenvolvedores

Entre os pesquisadores envolvidos no LITEC, estão os professores Ângelo Magno de Jesus e Carlos Eduardo Paulino Silva, os alunos Lorena Ferreira, Fabiano Santos, Maria Caroline Rufo, Giovani Ambrósio e Dimas Gonçalves, Christian de Deus, Vinícius Viana e Douglas Santos.

### 4. Projetos Desenvolvidos e em Andamento

O grupo já desenvolveu alguns jogos eletrônicos, objetos de ensino “desplugados” e robôs programáveis para apoiar o ensino de Informática, outra vertente do grupo trabalha com a inclusão de mídias digitais em escolas públicas da região. Os projetos desenvolvidos e em andamento são: Desenvolvimento de um Robô Programado por Voz (apoiado pelo CNPQ), Desenvolvimento de um Drone Educacional (apoiado pelo IFMG e CAPES), Ambiente de Programação para Robótica Educacional, Metodologia de Desenvolvimento de Jogos Educativos em Sala de Aula, Ketchup - Robô Comandado por Voz, Jogo Educacional I.T. Drama, Mídias Digitais na Educação (apoiado pela Capes via PIBID), Oficina de Scratch e Computação Desplugada.