

O APRENDIZADO EM LABORATÓRIO EM TEMPOS DE PANDEMIA

V Encontro de Iniciação Acadêmica

Mateus de Sousa Martins, Clemilson Costa dos Santos

As atividades da bolsa de iniciação acadêmica foram realizadas no Laboratório de Computação Física (L.C.F.), em meio a pandemia, o acesso presencial ao laboratório não era possível de forma que as atividades foram adaptadas para ocorrerem remotamente. Cada bolsista ficou responsável de aprender algum tópico, eu fiquei responsável por aprender a linguagem de programação Processing e ao mesmo tempo utilizá-la com a plataforma de ensino Arduino. No início do projeto foi utilizado o simulador TinkerCad para o aprendizado de programação e modelagem de circuitos com Arduino, depois de passar por uma inicial, foram enviados para os bolsistas, um kit com equipamentos do laboratório para continuidade do aprendizado com exercícios práticos. O Classroom foi utilizado para o acompanhamento das atividades enviadas semanalmente. As atividades serviam para capacitação e acompanhamento, o bolsista respondia no mural e podia acessar e discutir a solução com os colegas, assim era estimulada a interação entre todos os membros da equipe. Havia também reuniões semanais onde o orientador dava o feedback para os alunos sobre as atividades e também sugeria alguns projetos extras que poderiam ser interessantes, porém muito sabiamente as reuniões também eram utilizadas para um acompanhamento psicológico já que antes de cada reunião era perguntado se todos estavam bem e como estava a situação da pandemia em seus bairros. A plataforma de aprendizado do Processing foi de livre escolha, o interessante dessa linguagem é o retorno visual, ela utiliza programação gráfica então é possível fazer desenhos, programar objetos se movendo e claro, recriar alguns jogos antigos de sucesso com poucas linhas de código. Esse aspecto visual é excelente para quem está começando a aprender uma nova linguagem. Depois de toda essa preparação fomos integrados a turma da disciplina de Instalações Multimídia onde passamos a auxiliar os alunos nas atividades práticas e projetos de conclusão.

Palavras-chave: LCF. Processing. Arduino.