

A PLATAFORMA ARDUINO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO.

Keven da Silva Goncalves, Antônio José Melo Leite Júnior, Cleilson Costa dos Santos

É sabido que o número de alunos que se evadem de disciplinas de programação é elevado dentro da Universidade. Logo, medidas devem ser tomadas para contornar a atual situação, pois é de suma importância garantir uma formação sólida para todos, já que programar é - e está se tornando cada vez mais - essencial para o desenvolvimento profissional. Por meio do uso da plataforma Arduino, como recurso pedagógico, pode-se proporcionar interesse aos alunos, nas disciplinas de programação, mediante uma nova forma de aprendizado. Assim, propõe-se que a partir dos principais assuntos abordados nas disciplinas de programação, já é possível desenvolver atividades simples e rápidas utilizando tal plataforma, facilitando a verificação de assuntos de maior dificuldade para os alunos. Atividades específicas podem ser ofertadas de acordo com os resultados alcançados pelas turmas nas avaliações curriculares os ainda apontados por monitores e professores. Oficinas seriam ofertadas para auxiliar na compreensão dos conteúdos estudados. Concluídas estas fases, haverá a aplicação de questionários com os alunos participantes avaliando a experiência e o aprendizado do assunto apresentado. Dessa análise será possível reformular o conteúdo ministrado. Tal metodologia será inicialmente adotada como complemento nas disciplinas de Programação 1 e 2 do Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais (SMD). A partir dos resultados obtidos, espera-se estender tal prática para outras disciplinas do SMD e, posteriormente, para outros cursos, assim contribuindo para o desenvolvimento acadêmico e profissional dos alunos.

Palavras-chave: ensino. programação. arduino.