

## **CLUBE DA PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA! UM GRUPO DE ESTUDO**

Fabricio BIZOTTO<sup>1</sup>, Barbara de Souza MARTINS<sup>2</sup>, Emanuele Goetten da SILVA<sup>3</sup>, Otto Frey MARTINS<sup>4</sup>, Tainara Aparecida Vieira PAULICHEN<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Orientador – Curso Técnico em Informática; <sup>3</sup>Bolsista PIBIC-EM/CNPq - alunos do Curso Técnico em Informática;

**Introdução:** Na grade curricular dos alunos do IFC *campus* Fraiburgo, existem disciplinas que envolvem programação de softwares. Porém muitos alunos possuem dificuldades nas disciplinas que envolvem lógica de programação, acabando, ocasionalmente, frustrados ou, até mesmo, perdendo o interesse neste conteúdo. Com base nisso, o “Clube Da Programação e Robótica! Um Grupo de Estudo” atuará baseando-se na utilização de programação com um determinado grupo de alunos que possuem como objetivo aprimorar seus conhecimentos nesta área, contribuindo com a formação e conhecimento dos mesmos nas disciplinas de programação, incentivando-os a continuarem seus estudos de forma autônoma.

**Metodologia:** A organização do projeto será composta por métodos, como pesquisar em livros, artigos e vídeos para compreender a didática de programação. Além disso, iremos executar a linguagem de programação dos microcontroladores, através da ferramenta ArduinoIDE, que “é uma plataforma *open-source* de prototipagem eletrônica com hardware e software flexíveis e fáceis de usar, destinado a artistas, designers, hobbistas e qualquer pessoa interessada em criar objetos ou ambientes interativos”(Arduino), utilizando placas Arduino. Ao decorrer do projeto, já adquirido um maior conhecimento, vamos desenvolver projetos mais elaborados e criativos. Ao final do projeto, o grupo de estudantes conduzirão uma apresentação referente ao projeto final aos demais discentes do campus; demonstrando o processo de ensino e aprendizagem utilizado pelo grupo, as dificuldades encontradas e os conhecimentos obtidos. Neste contexto, será elaborado um formulário, que será aplicado aos discentes que participarem da apresentação, pretendendo autenticar o projeto final.

**Resultados Esperados:** Perante a conclusão, é esperado adquirir conhecimentos da lógica da programação, juntamente com programação de microcontroladores. Com isso, um projeto final será elaborado, utilizando os conhecimentos adquiridos e trabalhando em grupo com os integrantes. Ao final desse projeto, será realizado uma apresentação a um grupo de discentes, com o objetivo avaliar nossos conhecimentos e expectativas. Espera-se que os discentes dos cursos envolvidos demonstrem maior afinidade à matéria e interesse pelas áreas de conhecimento de projeto e de programação. Sendo assim os impactos esperados são a ampliação do tempo de estudo dos integrantes, o que deve refletir-se em um desempenho acadêmico superior.

### **Referências:**

ARDUINO. O que é o Arduino?. Disponível em <https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction>. Acesso em: 13 agosto 2019