

## **Fliperama Educativo de baixo custo e inclusivo para o ensino de programação nas escolas**

INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE - campus Campos Guarus

*Marcela Ribeiro Barreto, Pablo Alvarenga de Oliveira, Samuel pereira de brito, Gustavo Alex Flores Parrella,  
Leonardo do Espírito Santo Francisco*

[gustavo.parella@gmail.com](mailto:gustavo.parella@gmail.com)

O projeto Fliperama educativo de baixo custo e inclusivo para o ensino de programação nas escolas possui como objetivo principal a criação de um sistema de ensino de programação de fácil acesso e que, além de, ser didático possa, também, ser uma maneira divertida de aprender um pouco sobre essa área da informática.

Os nossos objetivos são: Criar um mini Fliperama com jogos simples e que possam ser usados em sala de aula; Deixar abertura para a implementação e/ou aprimoramento de jogos; que os alunos entendam e possam criar a partir do projeto seus próprios mini games. Pretendemos usar como base os microcontroladores arduino, pois é de baixo custo e de fácil manuseio, sem contar que possui uma imensa quantidade de material para estudo e componentes de expansão, sendo que, são com eles e alguns outros materiais e componentes eletrônicos simples (por exemplo: leds, resistores, botões, buzzer, etc.) que construímos esses mini games. Porém se é necessário também se obter um certo conhecimento sobre eletrônica básica e programação na linguagem C, mas como já dito antes, existe um gama gigantesca de materiais para estudo, então, é pouco provável que os educadores tenham dificuldades para ministrarem sobre o conteúdo.

Atualmente o projeto está em desenvolvimento e estamos buscando uma forma de implementá-lo na prática, para que, se possa ajudar diversos alunos a terem seus primeiros contatos com o meio tecnológico e dos games.

Palavras-chave: Games, Baixo custo, Inclusivo.

Instituição de fomento: IFFluminense campus Campos Guarus.