2º Encontro da SBPC em MS/
XI ENEPEX / XIX ENEPE/
22ª SNCT - UEMS / UFGD 2025

RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS PARA APRENDIZAGEM DE ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I E LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO I

Arthur Silva Campelo (arthur.campelo065@academico.edu.ufgd.br)

Valguima Odakura (valguimaodakura@ufgd.edu.br)

Este resumo refere-se ao trabalho realizado no Projeto de Ensino de Graduação "Recursos Educacionais Digitais para Aprendizagem de Algoritmos e Estruturas de Dados I e Laboratório de Programação I", implementado em 2025-1, com o objetivo de criação e disponibilização de materiais pedagógicos digitais que auxiliem a compreensão dos conteúdos. As disciplinas de Algoritmos e Estruturas de Dados I e de Laboratório de Programação I, abordam conceitos fundamentais ao desenvolvimento de profissionais qualificados para a área de tecnologia, porém muitos alunos encontram dificuldade em aprender a lógica apresentada na disciplina. A utilização dos recursos educacionais digitais podem minimizar os desafios no processo ensino e aprendizagem, disponibilizando conteúdos mais atraentes e interativos aos discentes. O objetivo principal foi desenvolver slides revisados e aprimorados, com base em pesquisas sobre diferentes modelos de recursos pedagógicos, visando torná-los mais claros, objetivos e visualmente adequados para facilitar a assimilação de conceitos. A metodologia envolveu inicialmente o levantamento de modelos de apresentação e design de slides aplicáveis ao ensino de algoritmos, seguido da análise comparativa de suas características em termos de clareza, organização e atratividade visual. Acompanhado pela docente coordenadora, foi definido um modelo específico para padronização dos materiais, levando em consideração critérios pedagógicos e estéticos. Em seguida, foram reimaginados os slides usados pela professora nas aulas, aplicando o novo modelo e inserindo elementos visuais e exemplos práticos, não alterando o conteúdo conceitual. O processo foi realizado utilizando a ferramenta Canva e envolveu a padronização de cores, tipografia e composição dos elementos, a fim de melhorar a legibilidade e o envolvimento

dos alunos. Com isso, foram criados materiais de ensino padronizados que permitem maior consistência entre as aulas e garantem suporte visual mais eficaz para o acompanhamento das explicações, tornando mais fácil a revisão dos conteúdos fora da sala de aula. A expectativa é que esses recursos contribuam para o interesse maior dos alunos em relação aos conteúdos das disciplinas, e consequentemente para o aprimoramento do desempenho acadêmico.. Pode-se concluir que a adoção de técnicas de design de slides e padronização dos materiais visuais constituem uma estratégia eficaz para potencializar o ensino de disciplinas de base na área de computação, especialmente em disciplinas introdutórias a conceitos cruciais para a formação acadêmica na área. AGRADECIMENTOS: Agradecemos à Universidade Federal da Grande Dourados e à PROGRAD pelo apoio e à Coordenação do Projeto de Ensino de Graduação pela orientação.

Palavras-chave: recursos educacionais digitais; algoritmos; design de slides.