

A

Francisco Ferreira

Resumo—Desenvolver esta atividade revelou ser uma experiência ainda mais gratificante do que o esperado. Para além de me envolver num projeto em que acredito, o futuro passa necessariamente pela informática, adquirir competências transversais que considero de grande importância. O facto de conhecer pessoas novas, trabalhar e aprender com elas, torna-nos mais completos enquanto pessoas e profissionais. Não só durante o desenvolvimento, mas também a realização da atividade em si, contribuiu para esta mudança na minha perspetiva. Durante a realização da atividade notei que o meu à vontade com os jovens foi melhorando, tornando a comunicação com os mesmos e sua motivação mais fácil. O facto de no nosso grupo de trabalho existirem alunos de licenciatura apenas motivados pelo empreendedorismo e vontade de se juntar à nossa causa levou-me também a valorizar mais o seu esforço, e por consequência a vontade de realizar o melhor trabalho possível nas minhas tarefas individuais. É importante considerar também as elevadas expectativas que criamos, apoiadas pelo *feedback* positivo e apoio de todas as pessoas com quem contactamos, pois fizeram desta atividade o sucesso que está a ser.



N A área de Informática, e assim como em qualquer outra, são necessárias para formar um bom profissional não só competências técnicas como também competências transversais, ou *soft skills*. Estas últimas, talvez, cada vez mais valorizadas no mercado de trabalho pois sem elas não é possível demonstrar todo o potencial das nossas capacidades técnicas. Falando numa perspetiva da área da informática, seja para comunicar com clientes ou transmitir informação na hierarquia da empresa, para alcançar posições de relevo é necessário fortes competências sociais. Este relatório vai ser dividido em duas partes: Objetivos e Aprendizagens. Com os objetivos pretendo demonstrar quais as minhas motivações para escolher a atividade e os objetivos que pretendia alcançar com a sua realização. A aprendizagem foi uma parte importante, portanto irei também explicar quais as maiores lições que aprendi durante a realização da atividade e a que *soft skills* as associo.

A minha motivação para escolher esta atividade foi elucidar e cativar os alunos com

uma nova perspectiva sobre a informática, mostrando que é uma área em expansão e com futuro. Pretendo que no final da atividade tenham obtido informações suficientes acerca da área, para que no futuro possam tomar uma decisão informada caso pretendam envergar por esta área. Tenho a motivação extra de ter estado nessa situação, escolhi o curso sem saber bem como seria, e por isso gostava de fazer algo que permitisse ajudar os alunos. Tinha como objetivo dar uma nova perspectiva sobre a informática aos alunos, motivá-los a investigar e aprender mais sobre programação para que caso estejam interessados possam tomar uma decisão ponderada, seguindo estudos nesta área.

Neste tópico irão ser abordadas as aprendizagens nas diferentes fases da atividade.

No início, deparei-me com o facto de não conhecer nenhum dos restantes elementos do nosso grupo para atividade. O facto de existir a necessidade de fazer constantes trocas

[illegible]

de ideias entre todos para decidir o melhor rumo a tomar, facilitou a intrusão entre todos e levou a que se formasse um bom grupo de trabalho rapidamente. Tal foi comprovado no dia em que se realizou o primeiro Coder Dojo no Instituto Superior Técnico (IST), sendo um sucesso em parte também pela entreajuda que houve. Esta, a comunicação, será claramente uma das competências transversais mais importantes pois só podemos partilhar as nossas ideias, e no fundo competências, se soubermos ouvir e conseguirmos ser ouvidos. Outra aprendizagem que me marcou foi aperceber-me de como funciona toda a logística e burocracia por detrás da realização de um evento. Para além de colaborar em grupo, onde tratamos da requisição de espaços e fundos para o primeiro evento, fiquei responsável pela atividade do robot. Tive que pedir a colaboração do departamento responsável pelos robots existentes no Tagus Park. Foi possível trazer os robots para a Alameda, tendo existido uma boa relação entre ambas as partes. Todo este trabalho permitiu melhorar competências como a comunicação e escrita formal, pois tive de realizar documentos mais formais e assumir a responsabilidade pela requisição do robot.

3.2 Realização Atividade

No decorrer do dia da atividade deparei-me com diferentes desafios. Apercebi-me da diferença necessária no discurso utilizado para conversar, e ao mesmo tempo motivar, as 2 diferentes faixas etárias que recebemos, alunos do 8º/9º e do 10º/11º. Os alunos mais novos eram mais tímidos inicialmente mas depois de ganharem à vontade e confiança, demonstravam-se muito mais interessados e proactivos. Tomavam iniciativa para resolver problemas e queriam sempre mais desafios. Pelo contrário, os alunos mais velhos percebiam melhor os conceitos mas tinham medo de os por em prática. Com estes dediquei mais tempo a acompanhá-los e a incentivar que experimentassem sem medo de errar. Quando as atividades acabaram, e quando possível até no intervalo das mesmas, ficamos com os jovens, num ambiente mais informal, para responder a questões que pudessem ter sobre a área de informática ou

até mesmo do curso.

4 CONCLUSÃO

Com esta atividade consegui alcançar todos os objetivos a que me propus, e até mesmo superá-los, tendo em conta o enorme sucesso que o evento está a ter e o feedback positivo e motivador que temos recebido. Embarcar nesta atividade foi importante para o meu desenvolvimento profissional e pessoal, preparando-me melhor para as expectativas e exigências que um futuro trabalho possa exigir. Todas estas atividades fizeram-me sentir um pouco num papel a que não estava habituado, mas é definitivamente uma experiência enriquecedora e motivadora em que vou continuar inserido.

*Neste tipo de documento (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um resumo do assunto abordado
e depois deve analisar o resultado*