

# CoderDojo @ Técnico e Scratch Day Lisboa

David Limpo

## Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—O trabalho desenvolvido no CoderDojo @ Técnico e no evento Scratch Day Lisboa consiste essencialmente em introduzir as crianças e jovens no mundo da informática, propondo desafios aliciantes para solucionarem. Assim, é permitido que muitos deles tenham o primeiro contacto com o mundo da programação. Assim, é esperado que seja despertado o interesse pela informática.

**Palavras Chave**—(CoderDojo, Scratch, programação, formação, organização de eventos).

*isto vai ser um resumo do documento!*

## 1 INTRODUÇÃO

PARA este semestre decidi escolher uma actividade que estivesse mais relacionada com a área que estudo, Eng<sup>a</sup> Informática e de Computadores. Após um semestre a fazer voluntariado no Centro Paroquial e Social do Campo Grande, que considero que tenha sido uma experiência bastante gratificante, achei por bem que deveria tentar passar o meu conhecimento/experiência nesta área de forma a motivar e a despertar o interesse dos jovens na informática. Ao mesmo tempo poderia melhorar as relações interpessoais com adultos e jovens enquanto melhorava a minha capacidade de ensinar outros.

Juntamente com outros colegas inscritos na mesma actividade, participámos primeiramente no CoderDojo @ Técnico onde tivemos um primeiro contacto com crianças e jovens e, também, com o material didático utilizado nas actividades. Isto seria, portanto, um género de

preparação para o evento que se realizaria uma semana depois, cuja organização seria toda ela da nossa responsabilidade: Scratch Day Lisboa.

O CoderDojo @ Técnico [1] consiste num grupo de estudantes do Instituto Superior Técnico que, no primeiro sábado de cada mês, organiza uma sessão que pretende motivar os mais jovens a adquirir o gosto pela programação e novas tecnologias, desafiando-os a desenvolverem algoritmos para a resolução dos desafios propostos.

O Scratch [2] é uma linguagem que permite criar jogos e controlar robôs de forma divertida. Ideal para os programadores mais jovens que não possuem qualquer tipo de formação na área. O Scratch Day [3] é um evento anual à escala global onde crianças, jovens e adultos se reúnem para criar e partilhar projectos em Scratch, adquirindo novos conhecimentos enquanto desenvolvem o gosto pela programação.

## 2 CODERDOJO @ TÉCNICO

Nesta actividade, considero que desenvolvi a minha oralidade visto que tive que fazer algumas apresentações aos jovens sobre o robô LEGO. Melhorei a minha capacidade de comunicar com crianças, pois é algo que não estou habituado a fazer no meu dia-a-dia.

- David Limpo, nr. 70630,  
E-mail: david.limpo@tecnico.ulisboa.pt,
- Francisco Pedreira, nr. 71033,  
E-mail: francisco.gomes.pedreira@tecnico.ulisboa.pt,
- Rui Santos, nr. 71042,  
E-mail: rui.santos@tecnico.ulisboa.pt,  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 6, 2015.

(1.0) Excellent	LEARNINGS						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Context × 2	Skills × 1	Reflect × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	0.6	0.5	0.5	0.2	0.6		0.6	0.4	0.8	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

A capacidade de trabalhar numa grande equipa, constituída maioritariamente por colegas desconhecidos até então, foi outra capacidade fortalecida. É ligeiramente diferente dos trabalhos de grupo habituais visto que por vezes há uma certa timidez e desconforto que são necessários serem ultrapassados para que a actividade prossiga e seja concluída da melhor forma.

Comunicar com adultos, delegar e cumprir tarefas que me tinha comprometido são competências que também foram melhoradas devido às inúmeras reuniões em que estive presente com o professor Miguel Mira da Silva e a restante equipa do CoderDojo.

### 3 SCRATCH DAY LISBOA

Durante a organização do Scratch Day Lisboa, tive que fazer diversas pesquisas e um enunciado para apresentar aos jovens como proposta de resolução. Inevitavelmente, tive que aprender a programar em Scratch. Mais uma vez, a comunicação com as crianças voltou a estar presente, compreender as suas dúvidas e tentar explicar da melhor maneira de forma a que estas compreendam é um aspecto que é preciso realçar, visto que é um público que não está dentro do mundo da programação e existem certos termos que eles simplesmente desconhecem mas que para nós são bastante simples. Por fim, considero ainda que desenvolvi capacidades na organização de eventos.

### 4 CONCLUSÃO

Ao realizar estas duas actividades, apercebi-me da dificuldade que existe em fazer parte da organização de um evento. Onde não temos o controlo de tudo o que será feito, apenas sobre aquilo que nos compete e, portanto, temos de confiar no resto da equipa para o sucesso do mesmo. Para isto, são feitas inúmeras reuniões, para que todos os pormenores estejam previstos. A dificuldade em transmitir os meus conhecimentos para as crianças foi outro aspecto que penso que tenha sido ultrapassado.

Por fim, tenho a certeza que a minha participação nestas duas actividades contribuiu para a minha formação académica pois pude

desenvolver outras capacidades que não são abrangidas por outras disciplinas da minha área.

### AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao Professor Miguel Mira da Silva e a todos os colegas do CoderDojo por nos terem ajudado na integração fácil no grupo e no auxílio para a realização do CoderDojo e Scratch Day Lisboa.

### REFERÊNCIAS

- [1] *CoderDojo @ Técnico*. <http://coderdojo-tecnico.org/>.
- [2] *Scratch*. <https://scratch.mit.edu/>.
- [3] *Scratch Day*. <http://day.scratch.mit.edu/>.

Bio ??



## COMPROVATIVO

Venho por este meio comprovar que os seguintes alunos participaram na actividade “CoderDojo @ Técnico” (mais concretamente na organização do “Scratch Day” que teve lugar no Pavilhão do Conhecimento no dia 9 de Maio) durante os meses de Abril e Maio de 2015 no âmbito dos Portefólios.

71033 Francisco Guerreiro Gomes Pedreira  
70630 David Manuel Rodrigues Miguel Gonçalves Limpo  
71042 Rui Diogo David dos Santos

### **Miguel Mira da Silva**

Prof. Sistemas de Informação  
Departamento de Eng. Informática  
Instituto Superior Técnico