

CoderDojo @ Técnico e Scratch Day Lisboa

Rui Santos

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este semestre participei na actividade CoderDojo @ Técnico, que todos os meses, nas instalações do Instituto Superior Técnico na Alameda, desenvolve uma sessão de programação e aprendizagem de novas tecnologias aos jovens interessados. Estas sessões utilizam essencialmente linguagens Web, pela sua facilidade de acesso e desenvolvimento. Participei também no Scratch Day [1], propondo como desafio para os participantes a criação do jogo Pong em Scratch. Em ambas as actividades, os participantes desenvolveram e adquiriram novos conhecimentos, motivando-os para continuarem a melhorar e a crescer na área da tecnologia.

Palavras Chave—(CoderDojo, Scratch).

não é resumo do documento!

1 INTRODUÇÃO

ACTUALMENTE a área das tecnologias assume um papel fundamental no desenvolvimento da sociedade, e espera-se que no futuro, tenha um papel ainda mais relevante. Desta forma, torna-se imperativo motivar os mais jovens a desenvolver o gosto pelas novas tecnologias para assegurar que as próximas gerações, vão continuar a inovar e a desenvolver o trabalho até agora realizado.

Este semestre candidatei-me para a actividade CoderDojo @ Técnico [2] que é um grupo formado por professores e estudantes do Instituto Superior Técnico e tem como objectivo, motivar os jovens a aprenderem novas tecnologias, através da utilização de robótica e linguagens de programação interactivas e gráficas(Scratch). A actividade realizada consistiu em duas sessões distintas, uma para o CoderDojo nas instalações do Instituto Superior Técnico na Alameda e outra para o Scratch Day no Pavilhão do Conhecimento em Lisboa.

2 CODERDOJO @ TÉCNICO

No decorrer desta actividade, desenvolvi os meus conhecimentos de PHP, Scratch e Python, isto porque, apesar de utilizarmos tutoriais teoricamente simples e bem explicados, os alunos colocaram algumas questões. A nível de comunicação e Soft Skills, também melhorei porque, foi necessário interagir com várias pessoas diferentes e de diversas faixas etárias, por exemplo crianças com 10 anos. Neste sentido, penso que foi realmente um desafio, motivar e explicar como é que funcionavam as linguagens de programação que estavam a utilizar de uma forma que eles compreendessem.



Figura 1. Equipa CoderDojo @ Técnico

- Rui Santos, nr. 71042,
E-mail: rui.santos@tecnico.ulisboa.pt Instituto Superior Técnico,
Universidade de Lisboa

Manuscript received June 6, 2015.

incompleto! faltam dados do outro elemento do grupo
Figuras têm que estar referenciadas no texto!

(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	0.2	0.2	0.4	0.2	0.4		0.6	0.6	1.0	0.8	1.0	4.6	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

3 SCRATCH DAY

No decorrer desta actividade, desenvolvi essencialmente os meus conhecimentos de Scratch [3], isto porque, foi necessário elaborar um projecto em Scratch e o respectivo tutorial¹, para os participantes realizarem durante a actividade. Optei por escolher o Pong, porque para além de ser um jogo conhecido e divertido era também um jogo simples e fácil de criar. Mesmo assim, os participantes demonstraram algumas dificuldades em realizá-lo mas penso que no final, todos se divertiram e gostaram imenso do jogo e de o poderem levar para casa, para mostrarem aos pais e possivelmente continuarem a trabalhar nele. Também desenvolvi os meus Soft Skills na medida em que foi necessário o acompanhamento e apoio aos participantes da actividade.

APÊNDICE COMPROVATIVO

1?

Quão?

4 CONCLUSÃO

O grande objectivo do CoderDojo e do Scratch Day era apresentar novas tecnologias aos participantes e transmitir-lhes novos conhecimentos, para motivá-los a desenvolverem-se e aprofundarem os seus conhecimentos na área das tecnologias. O objectivo foi claramente cumprido, porque todos os participantes adoraram as actividades e gostaram imenso de poderem levar um projecto concluído para casa, para jogarem com os familiares e amigos e divertirem-se juntos. Pessoalmente fiquei muito surpreendido, porque foram dias muito divertidos e gratificantes, em que conheci imensas pessoas novas e tive experiências diferentes.

Bio ??

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao Professor Miguel Mira da Silva e a todos os colegas do CoderDojo e Scratch Day, por todo o trabalho que desenvolveram e que contribuiu para que as actividades fossem possíveis e corressem da melhor forma.

REFERÊNCIAS

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

1. Scratch Day: Pong Tutorial <https://goo.gl/OVHc5I>



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