

# Coder Dojo @ IST

Francisco Ferreira

## Relatório de Aprendizagens

*Qual?*

**Resumo**—Desenvolver esta atividade revelou ser uma experiência mais gratificante do que o esperado. Para além de me envolver num projeto em que acredito, uma vez que acredito que futuro passa necessariamente pela informática, adquiri competências transversais que considero de grande importância. O facto de conhecer pessoas novas, trabalhar e aprender com elas, tornou-me mais completo enquanto pessoa e profissional. 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 minha desenvoltura 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 aumentar a minha determinação em realizar o melhor trabalho possível nas tarefas que individuais. É importante considerar também as elevadas expectativas que criamos, apoiadas pelo *feedback* positivo e pelo apoio de todas as pessoas com quem contactamos, pois fizeram desta atividade o sucesso que está a ser.

**Palavras Chave**—Entreajuda, Empreendedorismo, Responsabilidade, Competências, Comunicação, Aprendizagem

*isto não é um resumo do documento*

*Difícil distinguir entre afectos organizacionais e competências transversais!*

## 1 INTRODUÇÃO

NA 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.

## 2 OBJETIVOS

A minha motivação para escolher esta atividade foi elucidar e cativar os alunos com uma nova perspetiva 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. Tenho como objetivo dar uma nova perspetiva 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.

## 3 APRENDIZAGEM

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

### 3.1 Planeamento e Desenvolvimento

O facto de realizar esta atividade pela segunda vez, já tinha sido realizada no semestre pas-

*identificação?*

*data*

Manuscript received Month Day, 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	0.8	0.8	0.8	0.5	0.5		0.6	1.0	1.0	0.8	0.6	0.8	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

sado, amenizou a minha adaptação ao ambiente de trabalho da equipa. Como já conhecia todos os elementos que compõem a equipa do Coder Dojo @ IST, facilitou a continuação do trabalho já estava a ser desenvolvido. A equipa é composta por alunos dinâmicos, com vontade de mudar o paradigma da informática na sociedade atual, e que prezam por realizar um trabalho de excelência. Os resultados que obtemos são a prova disso. Quero salientar também a boa receção que foi feita aos novos membros que entraram no projeto, e a quem tentamos transmitir a experiência que já tínhamos de eventos passados. Estes novos membros realizaram o Scratch Day, um projeto paralelo ao Coder Dojo @ IST que, embora diferente, também está muito relacionado com o trabalho que já estávamos a desenvolver. É muito gratificante sentir que incentivamos outros alunos a fazer também a diferença. 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 os eventos, sou responsável pela atividade dos robots. Com a aquisição de novos robots, houve a necessidade de tratar de questões logísticas para estes poderem ser guardados num local próximo à realização do evento, assim como todos os materiais complementares que usamos nos eventos. Todo este trabalho permitiu melhorar competências como a comunicação e escrita formal, pois tive de realizar documentos mais formais e assumir a responsabilidade pelas requisições.

### 3.2 Realização Atividade

No decorrer dos dias das atividades 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, à medida que se tornavam mais desinibidos e que tinham mais confiança com os monitores, 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. Com o passar das sessões, os alunos que regressaram mostravam-se muito mais desinibidos e com desejo de aprender. Este facto estreitou a relação monitor/jovem e permitiu que os conseguíssemos desafiar e que, ao mesmo tempo, fôssemos desafiados, tornando esta atividade mais interessante e estimulante. Nas sessões finais, a necessidade de desenvolver exercícios para os jovens mais avançados tornou-se agradavelmente desafiante. Quando as atividades acabam e, quando possível, até no intervalo das mesmas, ficamos com os jovens, num ambiente mais informal, para responder a questões que possam ter sobre a área de informática ou até mesmo sobre curso.

## 4 CONCLUSÃO

*Qual?*

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 obrigaram-me a posicionar num papel ao qual não estava habituado, mas que me fez crescer e alargar horizontes. Esta é, definitivamente, uma experiência enriquecedora e motivadora em que vou continuar inserido.

*Levando apenas a conclusão como filo a navalha qual o assunto abordado?*

*Bj do autor??*