

	Delegação Regional do Centro		
	Centro de Emprego e Formação Profissional de Viseu		
	Programador/a de Informática (AÇÃO 24/2023)		
	Formando/a: Judite da Silva Miguel	N.º: 3824316	Data: 29 /09/2023

Portefólio Reflexivo de Aprendizagens (PRA)

UFCD: 0802 - Processamento computacional

Número de Horas: 25 horas

Formador/a: Gisela Marilda Martins Firmino

Assinatura: _____

Mediadora: Carla David

Assinatura: _____

Nesta UFCD foi-nos sugerido pela formadora que desenvolvêssemos um recurso interativo/jogo sobre os conteúdos da UFCD ou parte dela, individual ou em grupo à nossa escolha; sugestão que foi aceite pelos formandos. A formadora exemplificou algumas possibilidades de criar, nomeadamente quizz, jogo de memória, jogo de tabuleiro digital. A preferência seria por desenvolver em grupo, mas foi-nos dada a possibilidade de desenvolver o trabalho de modo individual. Depois de uma reflexão inicial optei por fazer trabalho de grupo, visto que torna o trabalho mais rico e permite assimilar conhecimentos dos colegas de grupo. Tive curiosidade em saber até que ponto, ver outros pontos de vista, acrescentaria valor ao meu conhecimento geral. É sempre enriquecedor ver como os outros trabalham e ver outras perspetivas.

A formadora indicou-nos diversas ferramentas digitais que permitem a gamification de conteúdos e que poderíamos explorar. Por exemplo: Canva; Scratch; Kahoot; Classpoint.io (para criar interatividade através do powerpoint); Sway; H5p, animaker, entre muitos outros. O Scratch foi a ferramenta digital escolhida pelo grupo.

A formadora procedeu à distribuição aleatória dos grupos em salas simultâneas, e facultou-nos o CNQ (Catálogo Nacional de Qualificações) com os conteúdos e objetivos da UFCD que poderíamos abordar.

De seguida, a formadora deu-nos um formulário que seria para debater e enviar em grupo, no sentido de direcionar o grupo para o que pretendia fazer. No formulário decidimos os conteúdos a abordar (Processador: estrutura do processador, unidade de cálculo, unidade de controlo), o público-alvo (interessados em programação) e o que iríamos fazer (quizz).

A metodologia do trabalho consistiu em todas as sessões, os formandos divididos em grupos trabalhariam na implementação dos projetos. A cada 2 sessões, os grupos receberiam 1 intruso: o intruso é um elemento de outro grupo que visitou a sala de trabalho. Houve também um elemento que saiu do grupo para visitar outro grupo. Esta visita decorreu da seguinte forma:

- ✓ O grupo escolheu o elemento que saiu;
- ✓ O grupo que recebe explicou o que estava a fazer;
- ✓ O elemento que chegou deveria fazer uma análise crítica positiva e dar ideias;
- ✓ Ao regressar ao seu grupo deveria trazer novas ideias e sugestões para o seu próprio jogo.

A fase de implementação do projeto, visava seguir as seguintes etapas:

- ✓ Explorar as possibilidades de jogo;
- ✓ Escolher estratégia;
- ✓ Seleção de conteúdos;
- ✓ Preparação de conteúdos;
- ✓ Criação de conteúdos;
- ✓ Testar os conteúdos.

Dentro do Scratch começámos por explorar as possibilidades de jogo, conhecer as várias possibilidades de inserir código, ir fazendo, tentativa erro. O código é inserido através dos separadores movimento, aparência, som, eventos, controlo, sensores, operadores e variáveis.

A estratégia foi ir fazendo através da lógica, tentativa erro e começar a fazer pesquisas e selecionar conteúdos.

Em relação aos conteúdos decidimos não tratar dos conteúdos todos da UFCD, mas sim, o processador, a sua estrutura, unidade de cálculo e unidade de controlo.

Efetuando uma análise daquilo que foi o meu contributo para o trabalho, como já tinha referido optei por fazer trabalho de grupo, visto que torna o trabalho mais rico e permite assimilar conhecimentos dos colegas de grupo. Tive curiosidade em saber até que ponto, ver outros pontos de vista, acrescentaria valor ao meu conhecimento geral. É sempre enriquecedor ver como os outros trabalham e ver outras perspetivas. Confesso que a meio do trabalho, pensei desistir do grupo, porque os colegas têm diferentes métodos de trabalho, raciocinaram bem mais rápido, e custou-me um pouco apanhar o ritmo.

O trabalho de grupo foi feito em conjunto, não havendo divisão de tarefas. Os colegas começaram logo no quizz, eu optei por iniciar uma pesquisa dos conteúdos teóricos e fui tentar perceber em que consistia a ferramenta digital,

como funcionava, o que é possível fazer com ela, pois, sou uma pessoa organizada que gosto de fazer as coisas com um determinado fio condutor.

Este trabalho foi um desafio um pouco difícil para mim, por duas razões, a primeira razão é que é um tipo de trabalho que sai da minha zona de conforto, o que é bom, porque não é mais do mesmo, e a segunda razão, porque os colegas adiantaram tudo muito rápido, numa fase em que eu estava quase no início de compreensão das coisas. Participei na decisão do tema e ferramenta digital a utilizar. Contribui nos conteúdos teóricos e dei algumas sugestões no quizz. Também participei como intruso num trabalho individual. Fizemos o trabalho em conjunto, mas cada um foi fazendo o esboço do trabalho e testando o seu quizz individualmente. Os colegas trabalharam em inglês, eu optei por fazer em português, pois não consigo trabalhar em inglês. No final, aprendi a fazer o quizz, e é uma “porta aberta” para futuramente trabalhar este tipo de ferramentas. Também foi bom saber que é possível trabalhar este tipo de ferramentas (só conhecia o CANVA, as outras não), quem sabe poderá ser-me útil no futuro na minha vida prática.

O trabalho na minha opinião foi bem executado, aplicando os itens necessários para levar a cabo o fim a que se destinava o trabalho. Foi um trabalho aliciante porque foi feito de raiz (com código), sendo a exigência muito maior em relação aos trabalhos de pesquisa.