

Projeto Integrador — 2022

LEARNCODE++

REIS, Hallef Henrique Lopes dos; RIBEIRO, João Paulo Gonzaga; MÁXIMO, João Isaac Guimarães; PAULA, Vitor Bicalho Nogueira de; SILVA, Felipe Pereira da; CAMILO, Paolo de Souza, .

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.



INTRODUÇÃO

O projeto visou introduzir a Ciência da Computação no Ensino Médio, percebendo que poucos tem conhecimento sobre tal, para eles conhecerem brevemente sobre, era necessário garantir que eles tivessem conhecimentos básicos como: informática e lógica da programação para ser possível iniciar conceitos essenciais da computação, um dos conteúdos mais abordados da graduação.

Nossa visão mais eficiente para esse fim foi utilizar uma plataforma de cursos. Visto que não tínhamos tal conhecimento para produzir algo como software para auxiliar no aprendizado, decidimos introduzir o que já sabíamos, passando o conhecimento básico através de plataformas gratuitas e intuitivas, tanto para postagem do conteúdo, quanto para a parte visual do projeto.

As plataformas que utilizamos foram, o Discord (Aplicativo/Site de servidor de mensagens) e Sites Google (Montagem de site simples), para a montagem de uma imagem mais profissional ao longo do curso. Logo, ambas as plataformas foram unidas com outras colmeias que, também, produziram cursos mais aprofundados ao desenvolvimento de software, em linguagens como Python e C. Essa união foi viável graças aos interesses muito próximos, que tornaram o material até mesmo complementar, indo desde mexer no computador casualmente com maestria, até desenvolver um software simples entre contas e testes lógicos.

OBJETIVO

O objetivo foi promover a capacitação dos alunos do ensino médio da rede pública estadual sobre informática básica e introdução à ciência da computação.

Nossa finalidade era retirar o estereótipo, que essa área era apenas para pessoas extremamente hábeis em tecnologia além de ter que ser “mestre” em matemática, atraindo as oportunidades que a tecnologia traz, mesmo para futuros profissionais indiretamente ligados.

MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia utilizada foi a criação de apostilas sobre os módulos; informática básica, raciocínio lógico e introdução a programação, disponibilizados aos alunos através da plataforma Discord. Além do material didático escrito, também foram criadas vídeo aulas sobre os temas, foram promovidas aulas presenciais e remotas, e conteúdos extras que permitiam o aprofundamento do tema.

Aos alunos com disponibilidade presencial, auxiliamos em dúvidas específicas, contando com as equipes de outras colmeias para dar assistência em nossas aulas, mas claro, sem deixar a atenção através de canais de dúvidas e feedback através de comentários, nos disponibilizando sempre a opiniões e mudanças.



RESULTADOS

A divulgação na escola (Escola Estadual Polivalente) identificamos aproximadamente 120 interessados, que logo forneceram suas informações de contato, para realizarmos o curso.

Utilizando o formulário, identificamos que apenas 25 alunos se inscreveram remotamente.

Nas aulas presenciais notamos que alguns alunos demonstraram mais interesse que outros ativamente, incrementando os exercícios entregues. As turmas fechavam entre 18 a 20 alunos, tendo número animador de 10 que interagiam entusiasmados, incluindo 4 membros que criaram um grupo no WhatsApp para dar continuidade ao conteúdo das aulas.

Com o término do período de aulas, houve uma procura, pela parte dos professores pelo nosso conteúdo, onde disponibilizamos o curso para uso vitalício.

CONCLUSÃO

Obtivemos muitos interessados no início, porém houve baixa adesão para a realização e conclusão do curso. Tornando clara a antecedência não premeditada que o marketing teria como papel, um aprendizado com certeza levado aos próximos projetos.

Tivemos grande aprendizado referente a mecânica de atendimento ao público e do próprio material que desenvolvemos, sendo necessária uma pesquisa profunda sobre todas as áreas lecionadas. Devido ao interesse apresentado por mais alunos e principalmente pelos docentes das escolas, decidimos estender além do período do projeto a disponibilidade do material e algumas atualizações, permitindo um maior engajamento.

REFERÊNCIAS

C completo total - Luis Damas

Curso em Vídeo - **Curso de Lógica da Programação** - Disponível em:

<https://youtube.com/playlist?list=PLHz_AreHm4dmSj0MHoL_aoNYCSGFqvFXV>. Acesso em: 11 Jun 2022.
em: 09 Abr 2022.

GRAN CURSOS ONLINE.Doc Player. **Informática. Conceitos de Hardware**. Livro Eletrônico Sistema De Ensino.Disponível:<<https://docplayer.com.br/196382009-Informatica-conceitos-de-hardwarelivro-eletronico-sistema-de-ensino.html>>. Acesso em: 02 Abr. 2022

Introdução as expressões regulares - Michael Fitzgerald

MICROSOFT. **Tarefas Básicas no Excel**. Disponível em:

<<https://support.microsoft.com/pt-br/office/tarefas-básicas-no-excel-dc775dd1-fa52-430f-9c3c-d998d1735fca>>. Acesso em: 15 Abr. 2022.

MICROSOFT. **Tarefas Básicas no Word**. Disponível

em:<<https://support.microsoft.com/pt-br/office/tarefas-básicas-no-word-87b3243c-b0bf-4a29-82aa-09a681999fdc>>. Acesso em: 15 Abr. 2022.

MICROSOFT. **Tarefas Básicas para Criar uma Apresentação no PowerPoint**. Disponível em:

<<https://support.microsoft.com/pt-br/office/tarefas-básicas-para-criar-uma-apresentação-dopowerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36>>. Acesso em: 15 Abr 2022.

Python Fluente - Luciano Ramalho

TECNOBLOG. **O que é Software?** Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-quee-software/>>. Acesso em: 09 Abr. 2022.

WIKIPÉDIA. **Software**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Software>>. Acesso em: 09 Abr 2022.