

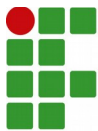
**CHAMADA INTERNA Nº 13/2018 PARA SUBMISSÃO DE PROJETOS DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO DO CÂMPUS SÃO JOSÉ**

ANEXO 01 - FORMULÁRIO DE SUBMISSÃO DE PROPOSTA

1 IDENTIFICAÇÃO
1.1 Nome do Projeto: Oficinas de Programação: Uma abordagem lúdica para adolescentes
1.2 Modalidade (Ensino, Pesquisa ou Extensão): Extensão
1.3 Orientador/a do Projeto: Roberto Wanderley da Nóbrega
1.4 Equipe executora: Deise Monquelate Arndt, Diego da Silva de Medeiros, Fernanda C. Dias Tristão.
1.4 Endereço do Currículo Lattes: http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4148896H4
1.5 Área de Formação do bolsista: Engenharia de Telecomunicações

2 DESCRIÇÃO RESUMIDA
<p>A preocupação com o futuro do nosso jovem/adolescente e a crescente demanda por profissionais qualificados e criativos sugerem a necessidade de envolvimento do ifsc como uma resposta a comunidade. Visando isto, este projeto propõe oferecer uma oficina de introdução a programação para alunos do 9º ano do ensino fundamental, proporcionando uma nova perspectiva de crescimento pessoal e profissional.</p>

3 PLANO DE TRABALHO
3.1 Introdução e Justificativa da Proposição
<p>Nos dias atuais vemos a carência de oportunidade para nossos jovens adolescentes, deixando-os muitas vezes sem perspectivas de uma carreira profissional promissora. Muitas vezes pelo desconhecimento da área de tecnologia, o aluno se sente distante desta</p>



possibilidade. Desta forma, destacamos a importância de, através de um curso de programação básica, retirar o aluno da ociosidade e dar a ele uma oportunidade de aprendizado no contra turno de sua atividade escolar regular. A formação de formadores tem sido meta dos IFs. Proporcionar aos acadêmicos de Engenharia de Telecomunicações a vivência na área docente vislumbra uma nova possibilidade profissional. Além disso, o projeto possibilitará a inclusão de jovens programadores no mercado, como uma vitrine para empresas inovadoras que apostem na capacidade criativa e inovadora de nossos jovens.

Já existem abordagens próprias para o ensino de programação para crianças e adolescentes [1] [2] [3] [4].

3.2 Objetivos do Projeto

O objetivo geral é oportunizar a alunos do 9º ano do ensino fundamental o aprendizado de programação visando despertar o interesse pela área tecnológica, assim como desenvolver habilidades para uma futura carreira. Como a oficina envolverá alunos da Engenharia de Telecomunicações, pretende-se estimular a prática docente como uma possibilidade de carreira para os acadêmicos. Além disso, o projeto visa a divulgação e a aproximação da comunidade com o IFSC campus São José.

Os objetivos específicos são:

- Preparação de uma oficina de programação básica a ser ofertada à alunos de 9º ano do ensino fundamental;
- Divulgação do curso e do campus em escolas de ensino fundamental;
- Desenvolver em jovens alunos o interesse pela área de tecnologia;
- Despertar o interesse pela docência em alunos de engenharia.

3.3 Metodologia

O projeto será dividido nas seguintes etapas:

1º O estudo contendo os seguintes tópicos:

- Estudo da linguagem de programação *Python*;
- Método de ensino utilizado.

2º Preparação:

- da oficina;
- da avaliação do projeto de extensão;
- da avaliação dos participantes das oficinas;

3º Execução da oficina:

A oficina será oferecida à pelo menos duas escolas públicas e terá a duração de 2 meses.



Elas acontecerão uma vez por semana, em cada escola, com duração de 2 horas.

4º Execução da avaliação do projeto de extensão.

3.4 Referências

- [1] Payne, Bryson. **Ensine seus filhos a programar**. 1ª ed. São Paulo: Novatec, 2015.
[2] Dickins, Rosie. **Computadores e programação: Brincar e aprender**. 1ª ed. São Paulo: Usborne, 2016.
[3] McManus, Sean. **Aprenda a programar em 10 lições fáceis**. 1ª ed. São Paulo: Quarto Publishing, 2017.
[4] Liukas, Linda. **Hello Ruby: Adventures in Coding**. 1ª ed. EUA: Feiweil & Friends, 2015.

3.5 Previsão Orçamentária (somente para projetos de pesquisa e extensão)

Item	Descrição	Justificativa	Quantidade	Valor unitário	Valor total
1.					
2.					
3.					

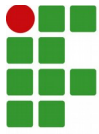
3.6 Cronograma

Atividade	mai	jun	jul	ago	set	out	nov
1. Estudo da linguagem de programação	x						
2. Preparação da oficina de programação e métodos de ensino e avaliação		x	x	x			
3. Execução da oficina					x	x	
4. Avaliação do projeto (execução e material didático elaborado)							x

3.7 Plano de trabalho do bolsista

Descrição das atividades que serão desenvolvidas pelo aluno bolsista:

1. Participação de reuniões com a equipe executora para discussão e definições de métodos de ensino;



2. Estudo da linguagem de programação *Python*;
3. Preparação de material didático para a oficina de programação;
4. Estudo e elaboração de métodos de avaliação para a oficina e projeto de extensão.
5. Aplicação da oficina de programação em pelo menos duas escolas de ensino fundamental da região. Uma vez por semana será ministrado 2 horas aula em cada escola. A oficina tem duração de 2 meses;
6. Aplicação dos métodos de avaliação do projeto, desenvolvidos no item 4;
7. Organização/sistematização dos dados de avaliação;
8. Elaboração de relatório final.

3.8 Forma de acompanhamento do bolsista

O bolsista será acompanhado pela equipe executora através de reuniões semanais.

Serão apresentados indicadores físicos para as seguintes atividades:

1. Relatório dos principais conceitos da linguagem de programação *Python* e do método de ensino;
2. Material didático a ser utilizado na oficina e apresentação da metodologia de avaliação do projeto;
3. Diário de classe com a frequência e o desenvolvimento pedagógico;
4. Relatório final.

São José, 04 de abril de 2018.