



@Nova #3



### Projeto Nós e PUC 2013

O Projeto Nós e a PUC, iniciado em 2012, é um projeto de participação voluntária. Em seu primeiro ano, tivemos uma turma de 15 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental e outra turma com 5 alunos do Ensino Médio. Como em qualquer atividade-extra e em qualquer faixa etária, é natural que um grupo se envolva com a atividade e queira continuar, enquanto outros não tenham se identificado tanto e prefiram outros rumos.

Nossa experiência com alunos de 10 anos em 2012 foi muito bem sucedida. Nosso objetivo foi o de começar a desenvolver o raciocínio computacional dentro dos limites cognitivos e psicológicos desta faixa etária. Apesar do interesse da PUC-Rio em motivar e engajar aqueles mais interessados em atividades da área de computação, esta pesquisa não é exatamente a observação de quem quer e tem o dom de programar. Na verdade o projeto quer capacitar as crianças atuais a verem criticamente a tecnologia computacional mesmo que não queiram ou gostem muito de mexer com ela. A grande meta, para os pesquisadores envolvidos, seria que o currículo pedagógico brasileiro contemplasse o alfabetismo computacional em caráter sistemático, preparando os amantes e não amantes de programação para a vida em uma sociedade da informação.

Cinco alunos do Ensino Médio foram escolhidos a partir de seu interesse pela área e muito aprenderam durante o período do curso.

Em 2013, tentamos implementar a fase intermediária para o retorno dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental com encontros mensais. Resolvemos rever e adiar para 2014 esta fase, com encontros semanais.

Já os cinco alunos do Ensino Médio, estão completamente envolvidos. Este ano, atuam como monitores, são professores!





O processo de escolha da turma de 2013 seguiu um caminho diferente: junto com o professor de Literatura, Leonardo Gandolfi, trouxemos as duas turmas do 8º ano do Ensino Fundamental ao Laboratório de Informática para que jogassem os games feitos pelos alunos de 2012. Em seguida pedimos que fizessem uma narrativa do jogo escolhido. Isto aconteceu em duas aulas. Ao fim da experiência, apresentamos à turma os alunos autores dos jogos e perguntamos quem gostaria de ter a mesma experiência de construir seus próprios games.



Hoje temos 12 alunos, que além de nossa orientação - Escola Nova e Puc-Rio - são guiados e incentivados por nossos alunos monitores e experimentam a aventura e o desafio de criar, através de técnicas de programação, os jogos que apresentarão ao

tim do projeto. Uma experiencia cheia de desafios!

Alguns links importantes sobre o projeto:

[http://www.faperj.br/downloads/revista/Rio\\_Pesquisa\\_23/PDF/informatica.pdf](http://www.faperj.br/downloads/revista/Rio_Pesquisa_23/PDF/informatica.pdf)

<http://blogs.estadao.com.br/link/projeto-leva-ensino-da-programacao-as-escolas/>

