

# Estudantes da rede estadual receberão curso de programação online

28 de Abril de 2017 , 10:49

Atualizado em 03 de Maio de 2017 , 11:31

*Prevista para abril de 2018, plataforma vem sendo discutida com alunos de nove escolas das Superintendências Metropolitanas A,B e C*

Uma equipe da Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (Fapemig) visitou na manhã desta quinta-feira (27/04) a Escola Estadual José Brandão, em Caeté, para ouvir alunos sobre a proposta de criação de uma plataforma que ensina, gratuitamente e on-line, o passo a passo da elaboração de programas. O projeto foi batizado de Code Life.



Na escola em Caeté, dezesseis estudantes do 2º ano do Ensino Médio conheceram a primeira página de um esboço da plataforma e se inscreveram para receber simulações durante o decorrer de 2017, para que possam sugerir alterações ou substituições.

Branca de Lourdes Peixoto Franco Castro, diretora da Escola, informou que os critérios de indicação desses alunos obedeceram a graus diferenciados de aprendizado e aproveitamento na escola. “Outro critério é que estivessem cursando o segundo ano, para que possam dar continuidade no ano que vem, quando a plataforma estará sendo aplicada”.

Para desenvolver o Programa Code Life, a Fapemig firmou parceria com a Superintendência de Desenvolvimento do Ensino Médio da Secretaria de Estado de Educação (SEE), para a participação de alunos da rede estadual, que contribuirão com sugestões, durante as várias etapas até a finalização da plataforma, prevista para estar disponível em abril de 2018.

As equipes da Fapemig e da SEE percorreram, entre os dias 24 e 27 de abril, nove escolas indicadas pelas Superintendências Regionais de Ensino (SRE) Metropolitanas A,B e C, onde conversaram com

alunos indicados pela direção e apresentaram e auxiliaram no preenchimento da página de inscrição. A proposta é que durante todo o ano outras SREs participem do projeto.

Cada uma das nove escolas indicou 16 jovens, 8 meninos e 8 meninas para um primeiro contato. “No decorrer de 2016, promovemos conversas entre esses jovens e concluímos que a melhor forma de apresentação desse passo a passo seria através de jogo (games), linguagem universal entre eles, com uma sequência de etapas seguindo uma trilha, que a cada superação, seria premiada com medalhas. Surgiu então um escopo da plataforma, disse Emília Paiva, gestora do projeto”.



Além desses alunos indicados por suas escolas, os coordenadores do projeto informaram que qualquer pessoa pode acessá-lo, via computador ou mesmo de um celular, e se inscrever, sem limite de inscrições, através do endereço <http://www.codelife.tech/>.

O propósito inicial é que os alunos da rede estadual possam contribuir em todas as etapas do processo. “Iniciamos os trabalhos em 2016, quando sugerimos o projeto à Secretaria que abraçou a proposta e abriu as portas para que as escolas pudessem participar”, conta Thiago Borges, coordenador do projeto pela Fapemig.

Inspirado em outro programa desenvolvido pela Fapemig em parceria com o Massachusetts Institute of Technology (MIT), de Boston, nos Estados Unidos, - o Dataviva -, uma plataforma de dados abertos, desenvolvida em 2012, o Code Life utiliza do know how da instituição norte-americana para criar conteúdo e metodologia específicos para o público e necessidades brasileiras, explica Thiago Borges.

Ao atender as sugestões em todas as etapas de construção de um programa, segundo Thiago, “a expectativa é de se criar três segmentos de trabalho dentro da plataforma: o designer do programa; a parte que é visualizada e a oculta (os bastidores da criação). Pensamos posteriormente na possibilidade de desenvolver programa de análise de dados como formas melhor de interagir com informações produzidas pelo sistema”.

Neste primeiro momento participaram as escolas estaduais Antônio Miguel Cerqueira e Romualdo José da Costa, em Ribeirão das Neves, Professor Helvécio Dahe; Celso Machado, no bairro Milionários, Engenheiro Prado Lopes, no Alto Vera Cruz; Geraldo Teixeira da Costa e Tancredo de Almeida Neves,

de Santa Luzia; Santa Quitéria, em Esmeraldas.

[Enviar para impressão](#)