AUMENTANDO A VISIBILIDADE DO CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO COM A AJUDA DA FERRAMENTA SCRATCH

Jean Roberto Ponciano; Túlio Fernandes de Moura; Prof. Dr. Ilmério Reis da Silva (orientador); Curso de Bacharelo em Ciência da Computação / Universidade Federal de Uberlândia.

Introdução: A Ciência da Computação é uma área recente quando comparada com áreas tradicionais, por exemplo, engenharia e medicina. Diante disto, a sociedade, muitas vezes, desconhece ou tem uma visão errônea do papel desempenhado pelo profissional da área. Para contornar essa situação é importante aumentar a visibilidade do curso perante a comunidade, apresentando de forma correta o que faz o bacharel em Ciência da Computação e do que se trata o curso. A divulgação, além de ter como objetivo aumentar o interesse dos alunos, também visa à redução da evasão existente no curso, visto que o aluno terá uma noção melhor o curso antes de inscrever-se no vestibular, diminuindo assim a chance de fazer uma escolha errada. O presente trabalho tem como objetivo difundir o curso de Ciência da Computação perante os alunos do ensino médio de escolas da cidade, através da realização de oficinas de programação com duas horas de duração. **Metodologia:** Nessas oficinas, os alunos participantes passam a conhecer melhor como é o curso através de uma apresentação inicial e têm suas dúvidas acerca dele esclarecidas. Além disso, desenvolvem por meio do *software* Scratch, um jogo simples, mas que aborda conceitos importantes em Ciência da Computação. Foi realizada, portanto, uma oficina em uma escola da cidade tendo como participantes oito alunos do terceiro ano do Ensino Médio que desconheciam, em geral, qualquer linguagem de programação, na qual os alunos desenvolveram um jogo denominado “Hóquei Aéreo”. **Resultados:** Ao fim da oficina, foi repassado a cada aluno um questionário com questões de múltipla escolha, para que fossem colhidas informações relevantes ao projeto. O resultado obtido foi: 50% dos participantes tinham muitas dúvidas em relação ao curso e, nesse sentido, o esclarecimento promovido pela oficina mostrou-se abrangente e, além disso, o *software* Scratch foi de grande aceitação pelos participantes. **Conclusão:** A oficina mostrou-se muito eficiente ao desempenhar o objetivo proposto, aumentando o grau de interesse pelo curso em sete dos oito alunos participantes (representando 87,5% do total) e melhorando em todos os alunos presentes a visão que eles possuíam do curso.