



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO TOCANTINS – CAMETÁ  
FACULDADE DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**HEVERSON DE NAZARÉ LIMA PEREIRA**

**CLUBE DO HTML: UMA ABORDAGEM EXTRACLASSE PARA  
INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB**

**CAMETÁ/PA  
2025**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO TOCANTINS – CAMETÁ  
FACULDADE DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**HEVERSON DE NAZARÉ LIMA PEREIRA**

**CLUBE DO HTML: UMA ABORDAGEM EXTRACLASSE PARA  
INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas de Informação, Faculdade de Sistemas de Informação, Campus Universitário do Tocantins/Cametá, Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Dr. Carlos dos Santos Portela

**CAMETÁ/PA  
2025**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

---

P436c Pereira, Heverson de Nazaré Lima.  
CLUBE DO HTML : UMA ABORDAGEM EXTRACLASSE  
PARA INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB /  
Heverson de Nazaré Lima Pereira. — 2025.  
XIII, 13 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Carlos dos Santos Portela  
Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do  
Pará, Campus Universitário de Cametá, Curso de Sistemas de  
Informação, Cametá, 2025.

1. Desenvolvimento web. 2. Abordagem Extraclasse. 3.  
Ensino de Programação. 4. Formação Complementar. 5.  
Aprendizado Ativo. I. Título.

CDD 006.74


---

HEVERSON DE NAZARÉ LIMA PEREIRA

**CLUBE DO HTML: UMA ABORDAGEM EXTRACLASSE PARA  
INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB**


**Data da Defesa:** Cametá, PA, 25 de Março  
de 2025.

**Membros da Banca Examinadora:**

Documento assinado digitalmente  
 **CARLOS DOS SANTOS PORTELA**  
Data: 26/04/2025 07:25:48-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Professor e orientador Carlos dos Santos Portela, Dr. (Presidente)  
Universidade Federal do Pará

Documento assinado digitalmente  
 **ALLAN BARBOSA COSTA**  
Data: 26/04/2025 07:37:34-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Allan Barbosa Costa, Dr. (Membro Interno)  
Universidade Federal do Pará

Documento assinado digitalmente  
 **CESAR ELIAS DE CRISTO LOBATO**  
Data: 28/04/2025 12:34:04-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Cesar Elias de Cristo Lobato, Bel. (Membro externo)  
Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada (PPCA)/UFPA

# Clube do HTML: Uma Abordagem Extraclasse para Introdução ao Desenvolvimento Web

Heverson L. Pereira<sup>1</sup>, Carlos S. Portela<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Sistemas de Informação – Universidade Federal do Pará  
Campus Universitário do Tocantins/Cametá – Cametá – PA – Brasil

heversowlima5@gmail.com, csp@ufpa.br

**Abstract.** *The web development market has grown significantly, demanding qualified professionals to work in the area. The Information Systems course at UFPA Cametá did not have a mandatory course addressing this topic. To introduce fundamental concepts in the area and train FASI students, the HTML Club extracurricular project was created. At the end of the project, a questionnaire was administered with the objective of evaluating the impact of the club on the training of undergraduates.*

**Resumo.** *O mercado de desenvolvimento web tem crescido significativamente, demandando profissionais qualificados para atuar na área. O curso de Sistemas de Informação da UFPA Cametá não possuía uma disciplina obrigatória com abordagem a esse tema. A fim de introduzir conceitos fundamentais da área e capacitar alunos da FASI, criou-se o projeto extraclasse Clube do HTML. Ao final do projeto foi aplicado um questionário com o objetivo de avaliar o impacto do clube na formação dos graduandos.*

## 1. Introdução

De acordo com Monteiro (2018), as aplicações web estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas e nas grandes organizações desenvolvedoras de softwares. Neste contexto, o desenvolvimento de aplicações representa boa parte da produção do mercado de Tecnologia da Informação (TI). O mercado de desenvolvimento web tem experimentado um crescimento significativo nos últimos anos. Uma pesquisa feita pela Business Research Insights [BRI 2024] estimou um mercado global avaliado em US\$ 70,6 bilhões em 2024, com projeções indicando que atingirá US\$ 141 bilhões até 2033, registrando uma taxa de crescimento anual composta de 8,03% durante o período de 2025 a 2033.

Neste sentido, o conhecimento em tecnologias base, como a *Hypertext Markup Language* (HTML) e *Cascading Style Sheets* (CSS) e Javascript, são fundamentais para graduandos na área da computação, especialmente para aqueles que se dedicam ao desenvolvimento de software, design de interfaces de usuário e construção de aplicações web. Dessa forma, o domínio dessas tecnologias se estabelece como uma habilidade fundamental para formar a base para a construção de interfaces de usuário eficazes e interativas.

O curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Sistemas de Informação (FASI) da Universidade Federal do Pará (UFPA) Campus do Tocantins/Cametá reconhece a importância do desenvolvimento web, no entanto, em seu Projeto Pedagógico do Curso (PPC) [FASI, 2014] (vigente para as turmas anteriores a 2024), não oferecia uma disciplina obrigatória específica que aborde esses tópicos em profundidade, apenas

a optativa denominada “Tópicos Especiais em Desenvolvimento Web”. Em resposta a essa lacuna no currículo do curso de Sistemas de Informação da FASI, surgiu o Clube do HTML no grupo de pesquisa do Laboratório de Abordagens de ensino Focadas no Aluno (LA FocA). Essa ausência de uma disciplina formal no currículo torna ainda mais relevante explorar alternativas extracurriculares que possam preencher essa lacuna educacional e preparar os graduandos para as demandas do mercado de trabalho.

Menegusse et al. (2022) destacam a importância da disseminação do conhecimento acadêmico e sugerem que a busca por formas alternativas e acessíveis de compartilhamento, como palestras, workshops, eventos e outras estratégias, pode enriquecer a experiência educacional dos estudantes. Chaaban et al. (2023) apresentam uma abordagem prática para o ensino de HTML e CSS, voltada para iniciantes. O trabalho enfatiza a importância de metodologias que integrem teoria e prática, destacando desafios como o engajamento de participantes com diferentes níveis de conhecimento.

A criação de um clube no qual os estudantes compartilhem conhecimento sobre desenvolvimento web entre si pode promover uma experiência mais personalizada fora do ambiente de sala de aula. Este clube busca suprir a falta de uma abordagem sistemática do ensino de desenvolvimento web, proporcionando um espaço para a aprendizagem prática em HTML, CSS e Javascript, capacitando os seus membros nos fundamentos de desenvolvimento web.

Além dessa seção introdutória, a Seção 2 discorre sobre a metodologia, com ênfase nas etapas seguidas. Já a Seção 3 descreve o planejamento e a execução do projeto Clube do HTML, destacando as atividades realizadas. A Seção 4 apresenta a análise qualitativa e quantitativa dos resultados obtidos na execução das atividades. Finalmente, a Seção 5 trata das considerações finais e próximas etapas do projeto.

## 2. Metodologia

A pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem exploratória, buscando compreender o impacto do projeto Clube do HTML na formação dos graduandos em Sistemas de Informação. Para isso, foram adotadas as seguintes estratégias metodológicas:

1. **Organização do Clube:** Foi desenvolvido o cronograma dos encontros, ministrantes e objetivos gerais (público-alvo, divulgação do curso e local das aulas);
2. **Análise Documental:** Os conteúdos abordados nos encontros do Clube foram registrados e organizados na ferramenta Notion, permitindo um acompanhamento detalhado dos temas discutidos e materiais utilizados. A análise documental desses registros possibilitou em uma avaliação estruturada do conteúdo ensinado;
3. **Aplicação do Curso:** Os encontros eram realizados semanalmente, de maneira separada com as turmas de Sistemas de informação 2023, 2021 e 2020, totalizando quatro encontros com uma duração média de uma hora. As inscrições foram ofertadas aos alunos regulares da FASI;
4. **Análise dos Resultados:** Para compreender o impacto da iniciativa no aprendizado dos alunos, foram aplicados questionários semiestruturados aos participantes do clube. Os dados foram analisados quantitativamente e

qualitativamente, identificando percepções que possam indicar a efetividade do Clube do HTML como ferramenta de ensino.

### 3. Clube do HTML

O objetivo do clube foi proporcionar, de forma prática, a introdução aos conceitos básicos de desenvolvimento web, além de estimular discussões e ideias entre os participantes sobre as tecnologias abordadas nos encontros.

#### 3.1 Planejamento

O planejamento do Clube do HTML foi realizado por meio de um *brainstorm*, conduzido pelo professor/coordenador e incentivador do projeto, e alguns alunos membros do LA FocA. Foi selecionado um ministrante e um instrutor para auxiliar os alunos membros do clube durante os encontros. O ministrante, primeiro autor deste artigo, é um discente do curso de Sistemas de Informação, turma de 2019, com um ano de experiência na área de desenvolvimento web. Como instrutor, voluntariou-se um aluno da turma de 2021, com seis meses de experiência no desenvolvimento web. Ambos definiram e seguiram a metodologia descrita na Seção 2.

Para definir o plano de atividades do clube, foram realizadas pesquisas sobre o ensino de desenvolvimento web. Buscou-se embasamento em conteúdos didáticos disponíveis na plataforma W3Schools<sup>1</sup>, uma das principais referências para o aprendizado de desenvolvimento web. Com base nessa pesquisa, foi criada uma página para introduzir os conceitos fundamentais do HTML e CSS, permitindo apresentar na prática uma estrutura básica de um projeto web.

A partir dessas pesquisas, foi estruturada uma metodologia de ensino focada nos conceitos fundamentais dessas tecnologias, garantindo uma abordagem acessível e prática para os membros do clube, desde os iniciantes aos mais experientes. O planejamento também levou em consideração metodologias ativas, incentivando a interação entre os alunos por meio de discussões e atividades práticas durante os encontros.

Após a definição do planejamento do Clube do HTML, foi criada uma logomarca, conforme a Figura 1, para usar na divulgação. O anúncio foi realizado por meio de grupos de Whatsapp da FASI, tendo como público-alvo os alunos da faculdade.



Figura 1. Logomarca do Clube do HTML

Os alunos interessados tiveram que preencher um formulário no Google Forms, no qual forneceram informações básicas como nome completo, ano da turma, número de matrícula, e-mail e telefone para contato (opcional). Os alunos, também, informaram o

---

<sup>1</sup> <https://www.w3schools.com/>

nível de conhecimento prévio em HTML, além do grau de interesse em aprender as tecnologias que seriam abordadas nos encontros. Tais informações foram importantes para compreender o perfil dos participantes e adaptar melhor a abordagem dos encontros.

### 3.2 Atividades do Clube

A seguir, serão apresentadas as atividades planejadas para os encontros do Clube do HTML e o link para os conteúdos (notas de rodapé):

**1º Encontro - Conceito e Prática de HTML<sup>2</sup>:** O objetivo foi apresentar o exemplo de página web que seria explorada ao longo do curso, bem como introduzir a estrutura HTML da página explicando os conceitos de tags, atributos e elementos. Ao final, foi proposta a atividade prática, visando a fixação do conteúdo abordado.

**2º Encontro - Apresentação da Estilização usando CSS<sup>3</sup>:** Os membros do clube foram introduzidos ao uso do CSS e o seu impacto na estilização de uma página web. O código CSS utilizado no projeto foi apresentado em detalhes, destacando os conceitos básicos da tecnologia. No final do encontro, os alunos receberam uma atividade para aplicar os conhecimentos adquiridos.

**3º Encontro - Introdução ao Javascript<sup>4</sup>:** No terceiro encontro, foi apresentado os conceitos básicos da linguagem de programação Javascript, explorando sua importância na criação de páginas dinâmicas e interativas. Ao final do encontro, os alunos receberam o enunciado do 4º encontro, que seria o desenvolvimento e apresentação de projetos de páginas web.

**4º Encontro - Apresentação dos projetos:** O objetivo do quarto encontro foi avaliar o grau de aprendizado dos alunos por meio da apresentação de seus projetos. No fim, finalizou-se com um momento de feedback e troca de experiências.

Os encontros foram realizados presencialmente na sala do LA FocA, no período vespertino, entre os dias 19/10/2023 a 23/11/2023. Ao todo, 17 alunos se inscreveram no clube, distribuídos entre alunos da turma de 2023, 2021 e 2020. Apesar do laboratório fornecer um ambiente adequado para o aprendizado, existia uma limitação de espaço, conforme mostra a Figura 2. Por essa razão, se fez necessário organizar os encontros em horários distintos para cada turma, garantindo um melhor aproveitamento das aulas. A organização ficou da seguinte forma: (i) Turma de 2023 - 15:00; (ii) Turma de 2021 - 16:15; (iii) Turma de 2020 - 17:15.

---

<sup>2</sup> <https://heverson5.notion.site/1-Encontro-d197c6ee69124971a6c1045dc4f804b9>

<sup>3</sup> <https://heverson5.notion.site/2-Encontro-d8bfb2b25a944ae93677dc5289d5e78>

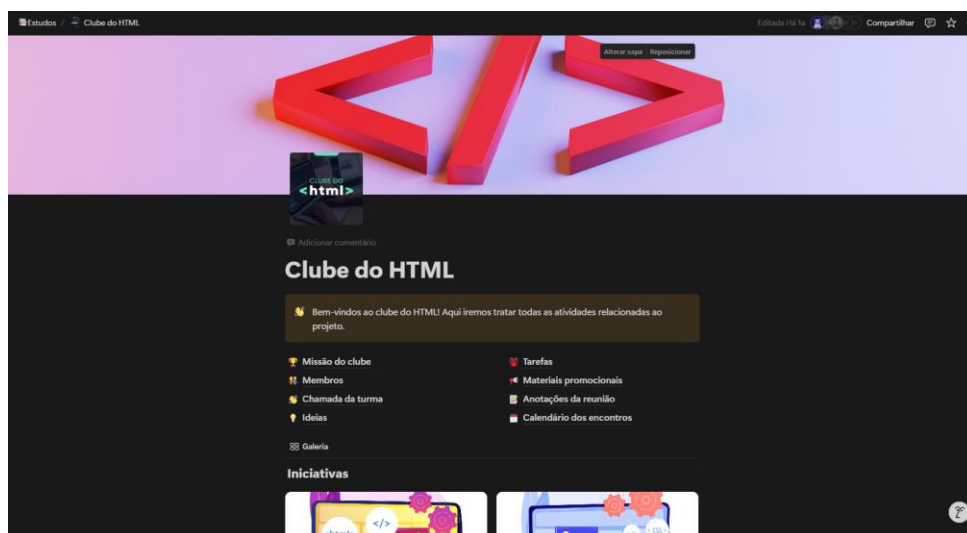
<sup>4</sup> <https://heverson5.notion.site/3-Encontro-38ec26723c4a41e180829adcde46efe1>



**Figura 2. Fotografia tirada durante um encontro do Clube**

### **3.3. Gestão no Notion**

Para garantir uma gestão eficiente do Clube do HTML, utilizou-se a ferramenta Notion como principal meio de organização e registro das atividades. De acordo com Rysavy e Michalak (2020), o Notion pode ser empregado como um painel centralizado que reúne informações, atividades e orientações, contribuindo para reduzir a sobrecarga informacional e auxiliar os usuários no planejamento de suas rotinas. Dessa forma, foi possível centralizar todos os recursos do projeto em um único ambiente, incluindo o planejamento dos encontros, conteúdos abordados, materiais de apoio, tarefas, calendário e anotações de reuniões do Clube, conforme ilustrado na Figura 3.



**Figura 3. Print da página inicial do Clube na ferramenta Notion**

Elaborar e controlar a frequência foi fundamental para garantir a organização e o acompanhamento da participação dos alunos participantes do Clube do HTML. Um registro bem estruturado dentro da ferramenta Notion permitiu um controle dinâmico e visual, onde as informações foram organizadas de maneira clara e acessível, conforme a Figura 4. A página dedicada ao controle de frequência não só continha os dados básicos dos alunos, como também os registros de presença dos mesmos, tudo de maneira dinâmica e visualmente intuitiva.

Nome	Turma	# Matrícula	Phone	E-mail	Participações
Aluno 1	SI 2023	202316040009	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 2	SI 2023	202316040027	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 3	SI 2023	202316040021	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Justificado Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 4	SI 2023	202316040032	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Justificado Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 5	SI 2023	202316040006	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 6	SI 2023	202316040005	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Justificado Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 7	SI 2021	202116040025	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 8	SI 2021	202116040023	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 9	SI 2021	202116040021	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 10	SI 2021	202116040010	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 11	SI 2021	202116040009	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 12	SI 2021	201816040005	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 13	SI 2020	202016040012	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 14	SI 2020	202016040007	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Justificado Encontro 2 Presente Encontro 3 Presente
Aluno 15	SI 2020	202016040004	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Justificado
Aluno 16	SI 2020	202016040024	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Justificado
Aluno 17	SI 2020	202016040030	91 98*****	email.do.aluno@ufpa.br	Encontro 1 Presente Encontro 2 Presente Encontro 3 Justificado

Figura 4. Print da página de controle frequência dos alunos

Por meio da ferramenta Notion, foi possível registrar todo o conteúdo abordado nos encontros e disponibilizar aos membros através de uma funcionalidade do Notion chamada Publicar na Web, que permite transformar qualquer página criada na ferramenta em um site acessível por um link público, conforme mostra a Figura 5. Desta forma, os participantes puderam acessar os materiais a qualquer momento, facilitando a revisão dos conteúdos abordados nos encontros.



Figura 5. Print da página de conteúdo do Clube

Ao final da página de conteúdo de cada encontro, foi inserida uma seção dedicada a referências e recomendações de estudo. O objetivo foi fornecer aos membros materiais complementares para aprofundamento. Além disso, também foram disponibilizados os materiais utilizados nos encontros, como o projeto web desenvolvido na prática e os exercícios resolvidos, permitindo que os participantes revisassem o conteúdo e consolidaram seu aprendizado.

### 3.4. Apresentação dos Projetos

O objetivo dos três primeiros encontros foi apresentar e praticar os conceitos fundamentais de HTML, CSS e Javascript com os membros do clube. Era esperado que os alunos obtivessem uma base sólida de aprendizado em desenvolvimento web,

compreendendo a estrutura e o funcionamento dessas tecnologias. Com esse conhecimento, os alunos participantes foram estimulados a aplicarem o que aprenderam criando uma página web no quarto encontro, utilizando as tecnologias abordadas durante o curso.

A apresentação dos projetos foi definida em duplas, seguindo a ordem de encontro com cada turma em horários distintos. Ao todo, 12 alunos estiveram presentes para a apresentação dos projetos. Os membros tiveram a liberdade de buscar inspirações de projetos web na internet, permitindo que aplicassem os conceitos aprendidos de forma criativa e personalizada em seus projetos web.

Foram apresentados projetos como Jogo da Velha, Calculadora Temática, Calendário do Discente - UFPA Campus Cametá, Página com conscientização de Maus-tratos aos animais e outros. Os alunos se mostraram engajados durante a apresentação de seus projetos, aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo dos encontros. A diversidade dos projetos evidenciou o impacto do clube no aprendizado dos alunos, fortalecendo suas habilidades em desenvolvimento web. Após o fim das apresentações, o encontro finalizou com um momento de *feedback* e troca de experiências com um *coffee-break*.

## **4. Resultados Discussões**

Ao final do último encontro, foi realizada uma avaliação com o objetivo de coletar o *feedback* dos membros sobre a experiência no Clube do HTML. Esta foi elaborada utilizando o formulário do Google Forms e contou com oito questões, sendo seis de caráter quantitativo e duas qualitativas. A realização desta etapa foi fundamental para obter um retorno valioso dos membros, proporcionando *insights* importantes para o aprimoramento de futuras edições do Clube e outras iniciativas voltadas ao ensino de desenvolvimento web.

### **4.1 Análise Quantitativa**

Os dados coletados foram organizados em gráficos para facilitar a interpretação e compreensão dos resultados, permitindo uma avaliação objetiva dos pontos fortes e das possíveis melhorias em iniciativas futuras.

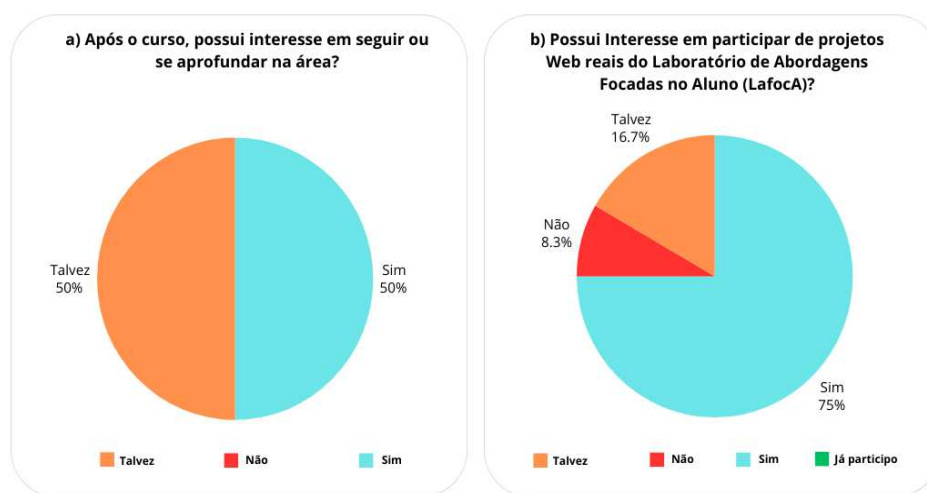
O objetivo das três primeiras perguntas foi buscar medir a percepção dos participantes sobre a clareza na abordagem do ministrante e instrutor durante os encontros. Cada questão avaliou um encontro específico, relacionado às tecnologias abordadas nos encontros (HTML, CSS e Javascript).

Os resultados obtidos nas três primeiras questões do questionário indicam que a clareza dos tutores na abordagem das tecnologias foi amplamente reconhecida pelos participantes do Clube do HTML. Em todas as perguntas relacionadas à compreensão do conteúdo, todos os alunos selecionaram a opção “Sim”, o que sugere que os temas foram apresentados de forma acessível e didática.

A fim de avaliar o grau de satisfação geral e a relevância da iniciativa como porta de entrada ao desenvolvimento web, foi solicitado aos participantes que indicassem se recomendariam o Clube do HTML a outras pessoas interessadas na área. Os resultados demonstraram uma aceitação integral, com todos os respondentes indicando recomendação. Essa manifestação positiva reforça a percepção de que os conteúdos, a

metodologia adotada e a condução dos encontros atenderam às expectativas dos alunos e contribuíram de maneira significativa para seu aprendizado inicial.

Foram inseridas outras perguntas ao formulário com objetivo de avaliar o grau de interesse dos alunos em seguir ou se aprofundar na área de desenvolvimento web, bem como disposição para participar de projetos reais no LA FocA. Os resultados obtidos estão na Figura 7, apresentando uma distribuição mais variada de respostas.



**Figura 7. Gráfico de Interesse**

A Figura 7a revela um equilíbrio entre os participantes que demonstraram interesse em seguir ou se aprofundar na área de desenvolvimento web com 50% em “Sim”, enquanto a outra metade se mostra indecisa com 50% em “Talvez”. A Figura 7b mostra que a maioria dos participantes demonstraram interesse em participar de projetos reais do La FocA com 75% em “Sim”, enquanto 16,7% dos alunos responderam “Talvez”. Já uma parcela menor, equivalente a 8,3% indicou que não possui interesse em participar.

## 4.2 Análise Qualitativa

A análise qualitativa tem como objetivo analisar e compreender, de maneira aprofundada, as percepções e opiniões dos participantes do clube por meio de respostas abertas coletadas no questionário aplicado aos alunos. Desta forma, foi possível receber e analisar o *feedback*, além de *insights* importantes que podem contribuir para o aprimoramento de futuras iniciativas como o Clube do HTML.

A fim de preservar a identidade dos participantes, cada aluno foi identificado por uma nomenclatura alfanumérica (A1 a A12). Na sequência, serão apresentadas as principais contribuições trazidas pelos alunos através do formulário.

### 4.2.1. Para cada encontro, cite qual, na sua opinião, foi o assunto mais interessante que você aprendeu

Ao analisar as respostas dos participantes, percebe-se que os alunos destacaram, a forma como a integração das tecnologias como HTML e CSS tornam a página visualmente agradável, além de como o Javascript torna a página mais dinâmica, conforme relatado pelos alunos A1, A2 e A5.

A1 - “As ligações entre as ferramentas HTML, CSS e JS.”

A2 - “Como a HTML organiza a página [...], o CSS dá a praticidade de alterar o *layout* da página e o Javascript que põe efeito e deixa a página mais dinâmica [...].”

A5 - “Foi quando aprendemos a manipular a HTML e o CSS através do Javascript.”

#### **4.2.2. Possui sugestões de melhorias para o formato do Clube do HTML?**

Os alunos forneceram o *feedback* e sugestões para melhorias do clube em edições futuras. Ao analisar as respostas dos participantes, percebe-se um consenso significativo em relação ao tempo dos encontros. A maioria das respostas indicam que o curto período disponível impactou a profundidade dos encontros abordados, conforme relatam os Alunos A1, A3, A5 e A8, respectivamente.

A1 - “Aulas com mais tempo podendo abordar mais conteúdos.”

A3 - “[...] uma sugestão seria mais tempo.”

A3 - “Sim, o aumento do tempo de curso, pra melhorar na aprendizagem dos assuntos.”

A8 - “[...] quero mais tempo para podermos nos aprimorar cada vez mais.”

Outra sugestão relevante foi relatada pelo aluno P7, onde o mesmo recomendou que disponibilizassem aulas gravadas:

A7 - “Que as aulas fossem gravadas, assim podemos assistir várias vezes.”

Esses *insights* sugerem que uma possível melhoria em futuras edições do clube seria a reavaliação da carga horária, com a possibilidade de encontros mais longos. Desta forma, ajustes na estrutura do curso podem tornar a iniciativa mais eficiente, promovendo um aprendizado mais sólido e contínuo.

### **5. Considerações Finais**

O aprendizado em desenvolvimento web pode ser essencial em um mercado de TI cada vez mais competitivo, tornando-se um diferencial para aqueles que almejam ingressar nesta área da tecnologia. Diante da ausência de uma disciplina obrigatória voltada para essa área no curso de Sistemas de Informação da UFPA Cametá, este trabalho apresenta o Clube do HTML com o objetivo de introduzir conceitos importantes e propiciar uma abordagem interativa, incentivando uma troca de conhecimento e o engajamento dos participantes.

Os dados qualitativos apontaram sugestões valiosas para o aprimoramento do projeto, especialmente no que diz respeito à ampliação do tempo dos encontros. Enquanto os dados quantitativos revelaram um interesse considerável dos alunos em se aprofundar na área, bem como um feedback positivo quanto à abordagem do ministrante e instrutor (tutores) do projeto. Diante disso, afirma-se que o Clube do HTML cumpriu seu objetivo de entregar a base do desenvolvimento web aos alunos, a fim de despertar o interesse pela área e contribuir para sua formação acadêmica.

Como trabalhos futuros, pretende-se aprimorar o formato do Clube do HTML, considerando as sugestões dos alunos, como a ampliação da carga horária e inclusão de conteúdos acessíveis. Além disso, busca-se expandir a iniciativa com abordagem de

outras tecnologias e o alcance maior de graduandos da FASI, fortalecendo ainda mais o ensino de desenvolvimento web.

## Referências

- BRI - Business Research Insights (2024) “Visão Geral do Relatório do Mercado de Desenvolvimento da Web”, <https://www.businessresearchinsights.com/pt/market-reports/web-development-market-109039>, Janeiro.
- Chaaban, P.; Lima, I.; Souza, J.; Rocha, M.; Rabelo, J. (2023) “Codificando ideias - HTML & CSS na prática para iniciantes: Um Relato de Experiência e lições aprendidas”, In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2023), Passo Fundo.
- Rysavy, M. D. T; Michalak, R. (2020) “Working from Home: How We Managed Our Team Remotely with Technology”, *Journal of Library Administration*, 60(5), pp. 532–542. doi: 10.1080/01930826.2020.1760569.
- FASI (2014) “Projeto Pedagógico do Curso 2014”, <http://www.campuscameta.ufpa.br/index.php/sistemas-de-informacao>, Fevereiro.
- Martinez, M. (2000) “Usabilidade no design gráfico de web sites”, In: Anais do III Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas Artes e no Desenho (GRAPHICA'2000), Ouro Preto.
- Menegusse, R.; Silva, T.; Gomes, F. (2022). Divulgação Científica: o uso de redes sociais para divulgação de trabalhos acadêmicos. In *ANALECTA - Centro Universitário Academia*, v. 7, n. 2.
- Monteiro, E. (2018). Guia de Recomendações para Adoção de Padrões de Usabilidade e Responsividade em Aplicações Web usando Bootstrap. Trabalho de Conclusão de Curso em Sistemas de Informação. UFPA, Cametá.
- W3Schools (2018) “Responsive Web Design - The Viewport”, [https://www.w3schools.com/Css/css\\_rwd\\_viewport.asp](https://www.w3schools.com/Css/css_rwd_viewport.asp), Dezembro.