



### 1. O que é a Happy Code?

Happy Code é uma **escola de tecnologia e inovação para crianças e adolescentes**, com cerca de 200 unidades entre Brasil, Europa, África e agora Estados Unidos, cujo propósito é formar pessoas capazes de compreender a linguagem dos computadores e mudar o mundo.

Trouxemos para a região do Vale do São Francisco a maior e melhor franquia brasileira na aplicação da metodologia STEAM para a formação de crianças e adolescentes, ajudando a preparar as próximas gerações para um mercado de trabalho altamente competitivo, tecnológico e globalizado. Um mercado onde saber utilizar os computadores **não será suficiente**, onde o verdadeiro diferencial será saber usá-lo de uma forma **criativa e inovadora** dentro da sua profissão.

### 2. Como surgiu a ideia da criação de uma escola de tecnologia e inovação para crianças?

A Happy Code foi fundada por Rodrigo Santos que, após vender uma de suas empresas, foi passar um período sabático com a família nos Estados Unidos e levou sua filha de 13 anos para um Tech Camp. Lá, ele percebeu que crianças poderiam aprender a programar, e trouxe este conceito para o Brasil.

### 3. O que ensina?

Usa ferramentas e linguagens de programação, junto com a metodologia STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), para desenvolver o potencial das crianças e adolescentes nas **competências digitais** necessárias para seu futuro, estimulando sua criatividade, curiosidade, lógica, resolução de problemas, persistência e resiliência a erros.

Nosso objetivo é ensinar às crianças de hoje as habilidades que elas precisarão para mudar o mundo amanhã.

### 4. Ensina a criança a usar o computador?

Não! Usar o computador a maioria das crianças hoje já, praticamente, nasce sabendo.

A HappyCode se propõe a ensinar os conceitos básicos e as habilidades necessárias para que as crianças compreendam como novos jogos e ferramentas para os computadores são criados. Eles aprenderão a criar seu próprio jogo ou aplicativo, usando ferramentas e linguagens de programação, mas com o **foco no processo de criação**, ao invés do foco nas linguagens ou ferramentas, como nas escolas de informática tradicionais.

Steve Jobs: "todos deveriam aprender a programar, porque isso ensina a pensar".

### 5. Qual o propósito de ensinar tecnologia para crianças?

O propósito da empresa é formar pessoas capazes de mudar o mundo, e, nesse sentido, nossa missão é desenvolver o potencial humano ensinando **competências digitais**. As crianças de hoje já nasceram conectadas e precisam saber como criar e agir com responsabilidade e segurança do ambiente digital.



## 6. Quais cursos são oferecidos?

Os cursos da HappyCode estão disponíveis em duas formas diferentes:

### Cursos de Férias

Os cursos de férias ocorrem principalmente durante o período de férias escolares, em Julho, Dezembro e Janeiro. São cursos rápidos, contidos em uma única semana de aulas.

- **STEM Camp**  
Com 360 minutos (6h) de duração, esse curso oferece uma introdução aos conceitos de programação por blocos, criação de mods Minecraft e Roblox ou gestão de um canal no YouTube.
- **STEM Academy**  
Com 1.200 minutos (20h) de duração, esses cursos funcionam como uma colônia de férias, onde o participante irá se divertir aprendendo como criar mods Minecraft, como desenvolver seu próprio jogo ou gerir um canal de YouTube.
- **BootCamp**  
Também com 1.200 minutos (20h) de duração, esses cursos são voltados para um público mais adulto (17+) e oferecem uma introdução aos conceitos de criação de aplicativos e gestão de um canal no YouTube.

### Cursos Regulares

Os cursos regulares ocorrem durante o período letivo das escolas e têm aulas de 90 minutos, uma vez por semana, o que é equivalente ao modelo de duas aulas de 50 minutos semanais comum nos cursos de línguas. Cada aula começa com a exposição dos objetivos da aula, segue com a explicação do novo conteúdo e a repetição deste pelos alunos e finaliza com a aplicação do novo recurso em um projeto criativo, pessoal, do aluno.

- **Letramento Digital**  
Cursos com duração de 3.240 horas (um ano) que englobam os conceitos de programação, games e aplicativos.
- **Letramento Criativo**  
Também com 3.240 horas, trabalham a criatividade e apresentam conceitos de YouTuber, Internet das Coisas e artes digitais (modelagem e animação).
- **Digitalidade**  
Curso com duração de 1.620 horas (6 meses) que engloba fundamentos e conceitos básicos de computadores para a inclusão digital de pessoas da "melhor idade".



Na nossa unidade temos:

- Letramento Digital
  - Programação Kids (5 a 7 anos) - programação por blocos usando o Dash e a linguagem Blockly, indicado para crianças em fase de alfabetização.
  - Games 2D (7 a 17 anos) - criação de games 2D, utilizando a metodologia LET.
  - Games 3D (7 a 17 anos) - criação de games 3D, utilizando a metodologia LET.
  - Aplicativos (7 a 17 anos) - criação de aplicativos para Android, envolvendo o uso da metodologia LET e ferramentas consagradas no mercado, como o MIT App Inventor e o Android Studio
- Letramento Criativo
  - YouTuber (8 a 17 anos) - planejamento, criação, edição e publicação de vídeos em canais YouTube
  - Artes Digitais (8 a 17 anos) - criação de elementos gráficos em 3D e sua animação, usando a ferramenta Blender
- Digitalidade
  - Noções de uso da tecnologia da informação para a “melhor idade”.

## 7. É uma escola para meninos?

**Não!** Inovação, tecnologia e programação não são “coisas de menino”. **Nunca foram!**

Veja:

- O dia do programador é comemorado no aniversário da primeira pessoa a escrever um programa para um computador: Ada Lovelace.
- O computador de navegação a bordo da Apollo 11, que levou os astronautas à lua e os trouxe de volta, foi programado por uma mulher: Margaret Hamilton
- A primeira linguagem comercial criada foi o Cobol, usada até hoje nos principais sistemas bancários no Brasil e no mundo. Isso mesmo, o Cobol foi desenvolvido por uma mulher: Grace Hooper
- O Wi-Fi, hoje presente em tudo que é lugar, permitindo o acesso dos equipamentos à internet utiliza um conceito criado na década de 40 para o controle de torpedos por rádio. Esse sistema foi desenvolvido por ninguém menos que a estrela de Hollywood Hedy Lamarr.

As habilidades desenvolvidas pelo aprendizado de uma nova linguagem vão beneficiar a criança, independentemente do gênero, por toda a sua vida. Mas a verdade é que, por algum motivo, nosso sistema educacional tradicional está desestimulando nossas meninas a desenvolverem seu potencial STEM e isso se reflete em uma diminuição clara no número de alunas em cursos da área de exatas nas últimas décadas.

Nós queremos contribuir para corrigir essa distorção. Queremos que nossas meninas também tenham a oportunidade de desenvolverem todo seu potencial STEM.



## **8. O que é o LET?**

LET (Lean Education Technology) é o método de ensino desenvolvido por nossa equipe de tecnologia educacional, baseado no STEAM, o modelo engloba três conceitos centrais.

- Descoberta: fase de aprendizado.
- Missão: receber o problema a ser resolvido.
- Construção e prototipagem: criação e apresentação do projeto, com protótipos que respondem ao problema.

Uma jornada completa na qual o aluno aprende que, com disciplina e planejamento, é possível ver suas invenções se tornarem reais.

## **9. O que é STEM e STEAM?**

O ensino STEAM (**Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics**) é mais que uma metodologia, é uma necessidade de transformação da aprendizagem. Em um mundo em que as pessoas estão cada vez mais dependentes da tecnologia, não faz sentido a educação ficar engessada em modelos velhos e ultrapassados, centrados na transmissão de conteúdos e informações facilmente disponíveis digitalmente.

No método STEAM, os alunos são estimulados a colocar a mão na massa em busca de soluções inovadoras e criativas por meio de diferentes desafios e projetos. E cada trabalho desenvolve nas crianças habilidades importantes para o presente e para o futuro.

## **10. Quem quiser conhecer a escola pode entrar em contato com vocês?**

Estamos em operação na Rua João Alfredo, 2068. Na Praça 21 de Setembro.

Funcionando de Terça a Sábado em horário comercial (8:30-12:00 e 14:00-17:30)

Telefone (87) 3024-1404

## **11. Qual a nossa estrutura?**

A Happy Code Petrolina foi montada em uma casa antiga, com arquitetura tradicional, cuja reforma, modernização e adaptação foram planejadas pelo arquiteto Cosme Cavalcanti, da Tenda, com o cuidado de preservar a bela fachada histórica que relembra os tempos da Petrolina antiga.

A escola conta com duas salas de aulas para até 12 alunos, uma recepção com espaço lúdico e um pequeno estúdio para as aulas de YouTuber.

Venham nos conhecer!

