

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS**

### **Proposta de Tema / Relatório Final**

#### **Curso**

- ( X ) Bacharelado em Ciência da Computação  
( X ) Bacharelado em Engenharia da Computação  
( X ) Bacharelado em Engenharia de Software  
( X ) Bacharelado em Sistemas de Informação
- ( ) CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas  
( ) CST em Banco de Dados  
( ) CST em Ciência de Dados  
( ) CST em Desenvolvimento Mobile  
( ) CST em Gestão da Tecnologia da Informação  
( ) CST em Jogos Digitais  
( ) CST em Redes de Computadores  
( ) CST em Segurança da Informação

#### **Disciplina**

- ( ) Atividade Extensionista I: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Levantamento  
( X ) Atividade Extensionista II: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Projeto  
( ) Atividade Extensionista III: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Análise  
( ) Atividade Extensionista IV: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Implementação

#### **Etapa**

- ( ) Validação da proposta  
( X ) Trabalho final

#### **Aluno(s) e RU(s)**

Aluno	RU
Mariane Gavioli	2051333

## Título

Conceitos iniciais da linguagem de programação Python para a educação infantil.

## Setor de Aplicação

O presente trabalho será aplicado dentro da comunidade local Ribeirinha, pertencente à cidade de Votuporanga – SP.

## Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- ( ) 01. Erradicação da pobreza
- ( ) 02. Fome zero e agricultura sustentável
- ( ) 03. Saúde e bem-estar
- (X) 04. Educação de qualidade
- ( ) 05. Igualdade de gênero
- ( ) 06. Água potável e saneamento
- ( ) 07. Energia limpa e acessível
- ( ) 08. Trabalho decente e crescimento econômico
- ( ) 09. Indústria, inovação e infraestrutura
- ( ) 10. Redução das desigualdades
- ( ) 11. Cidades e comunidades sustentáveis
- ( ) 12. Consumo e produção responsáveis
- ( ) 13. Ação contra a mudança global do clima
- ( ) 14. Vida na água
- ( ) 15. Vida terrestre
- ( ) 16. Paz, justiça e instituições eficazes
- ( ) 17. Parcerias e meios de implementação

## Objetivos

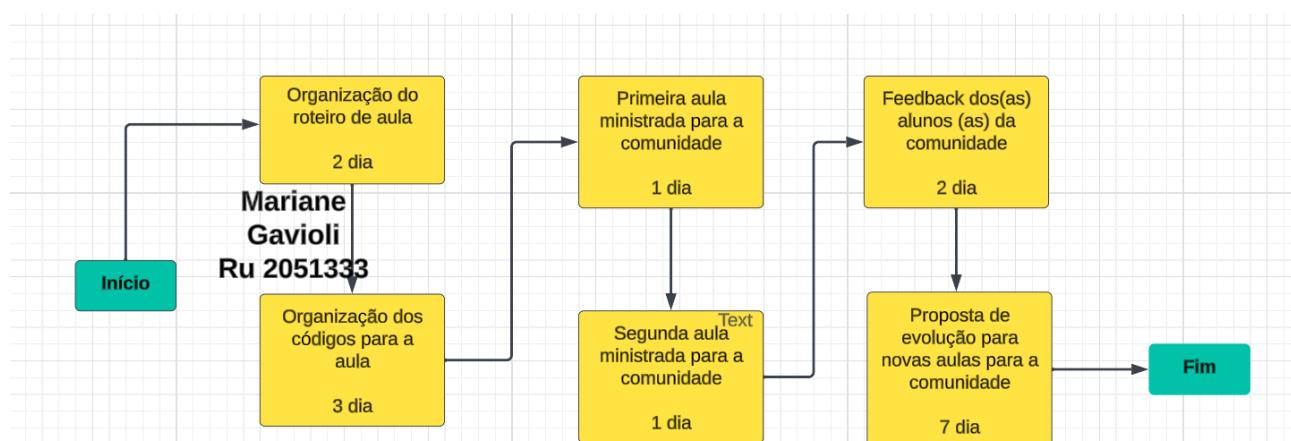
Desenvolver aulas sobre a linguagem de programação Python: Conceitos iniciais de lógica; Tipos de variáveis; Nomes de variáveis;

Apresentar os slides no Power Point e transmitir a aula via Youtuve.

Conscientizar sobre a importância do raciocínio lógico e a linguagem de programação Python no dia a dia;

Analisa e avaliar o desempenho das crianças da comunidade de Ribeirinha, Votuporanga SP, para manusear a linguagem de programação Python.

## Metodologia.

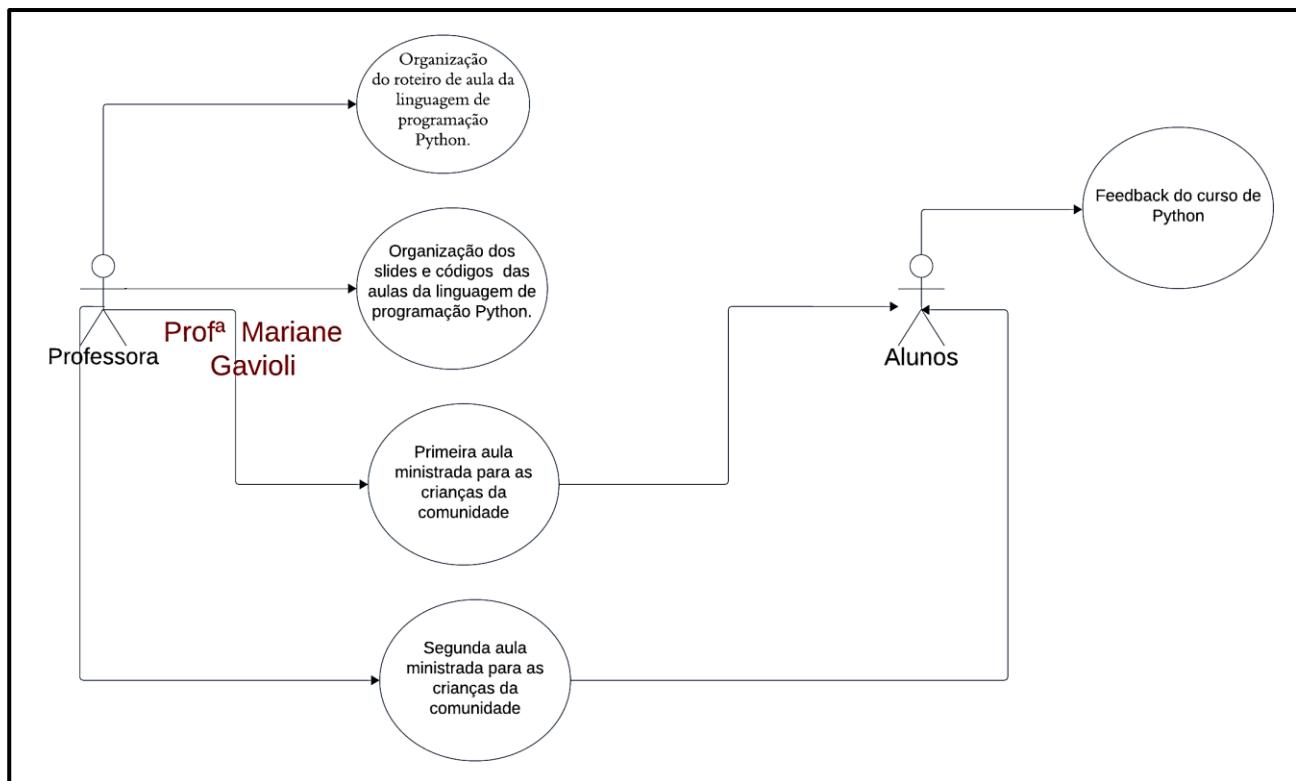


## Resultados Esperados/Obtidos

Lista de requisitos funcionais

REQUISITO vs DESCRIÇÃO
R01 – Ambiente de desenvolvimento de fácil manuseio – Google colab.
R02 – Uso de terminologia simples e comprehensível.
R03 – Conceitos sobre variáveis e os tipos de variáveis aceitos na linguagem Python.
R04 – Sequência de lições que gradualmente aumentam em complexidade.
R05 – Aplicação dos conceitos teóricos em exercícios de disciplina de português e matemática.
R06 – Problemas que estimulem a solução criativa.
R07 – Demonstração visual do funcionamento do código.

Diagrama 1 de caso de uso do projeto:



Para o feedback dos alunos, será utilizado o Google Forms. A seguir é ilustrado um simples teste ao utilizarmos o Google Forms.



The form includes a header image showing two white humanoid robots in a modern setting. The main title is 'Feedback das aulas de programação em Python' with the subtitle 'Faça uma avaliação sobre as aulas ministradas pela Professora Mariane Gavioli'. Below the title is a decorative illustration of a computer monitor displaying the Python logo, surrounded by clouds, gears, and other abstract shapes.

**Seu nome \***  
Text area for short answer.

**Idade \***  
Text area for short answer.

**Turma \***  
Text area for short answer.

**O que você achou do conteúdo ministrado? \***  
Radio buttons for rating:

- Bom
- Excelente
- Ruim

Figura 1 – Testes no Google Forms.

## Considerações Finais

Estruturar as aulas sobre linguagem de programação em Python de maneira simples e intuitiva para os(as) alunos(as);

Indicar comandos simples sobre português e matemática básica para os(as) alunos(as);

Conceituar de maneira simplificada e gráfica o funcionamento do raciocínio lógico dentro da linguagem de programação.