**CENTRO UNIVERSITÁRIO CESMAC**

**CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**AIRLEY GABRIEL TORRES OLIVEIRA**

**PEDRO LEÃO DE MENEZES BISNETO**

**SALIS DOS SANTOS SILVA**

**JAIR PEREIRA BARCELOS**

**LUCAS FONTAN FERNANDES**

**LUIZ GUSTAVO DE MELO SILVA**

**KEVIN BURGOS**

**RYAN MEDEIROS PORCIUNCULA**

**RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO SOBRE A UTILIZAÇÃO DA PROGRAMAÇÃO PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS COMUNS EM - MATEMÁTICA, FÍSICA OU QUÍMICA.**

MACEIÓ - AL

2025.1

**AIRLEY GABRIEL TORRES OLIVEIRA**

**PEDRO LEÃO DE MENEZES BISNETO**

**SALIS DOS SANTOS SILVA**

**JAIR PEREIRA BARCELOS**

**LUCAS FONTAN FERNANDES**

**LUIZ GUSTAVO DE MELO SILVA**

**KEVIN BURGOS**

**RYAN MEDEIROS PORCIUNCULA**

**RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO SOBRE A UTILIZAÇÃO DA PROGRAMAÇÃO PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS COMUNS EM - MATEMÁTICA, FÍSICA OU QUÍMICA.**

Relatório Técnico-Científico apresentado como requisito parcial para obtenção de aprovação na disciplina Projeto Extensionista, no curso de Sistemas de Informação, no Centro Universitário Cesmac.

Profa. Esp. Tacyana Batista e Prof. Vinícius Cursino.

MACEIÓ - AL

2025.1

# INTRODUÇÃO

### **Tecnologia na Educação**

A tecnologia sempre esteve presente na educação, mas sua influência cresceu exponencialmente com o tempo. Nos anos 1980, os primeiros computadores começaram a ser usados em escolas, e nos anos 1990, a internet trouxe um mundo de possibilidades para o aprendizado. Como destaca Moran (2000), a internet transformou a forma como acessamos e compartilhamos conhecimento. Hoje, aplicativos e plataformas digitais fazem parte do dia a dia dos estudantes, especialmente no ensino médio.

### **A Importância dos Aplicativos Educacionais**

Os aplicativos são aliados poderosos no aprendizado, tornando-o mais interativo e acessível. Segundo Prensky (2001), os jovens de hoje são "nativos digitais", ou seja, têm facilidade em aprender por meio da tecnologia. Aplicativos como Duolingo, Khan Academy e Geogebra ajudam os alunos a estudar de maneira dinâmica e personalizada. Como explica Valente (2014), essas ferramentas promovem autonomia e engajamento, melhorando os resultados escolares.

### **Exemplos de Sucesso**

Muitos estudos mostram que aplicativos e metodologias ativas podem revolucionar o ensino. Papert (1980) já apontava que o aprendizado baseado em jogos incentiva o pensamento crítico. Mais recentemente, Souza e Almeida (2018) observaram que o uso do Kahoot! aumentou a participação dos alunos em sala de aula. Já Costa (2020) constatou que o Google Classroom facilitou a organização dos estudos e a comunicação entre professores e estudantes.

### **Conclusão**

Este relatório buscou mostrar como a tecnologia transformou a educação, especialmente com o uso de aplicativos e metodologias ativas. Diversos autores apontam que essas ferramentas tornam o ensino mais dinâmico e eficiente. Assim, fica claro que a tecnologia não é apenas um complemento, mas um recurso essencial para o aprendizado no mundo moderno.

# DESENVOLVIMENTO

Neste tópico os alunos devem apresentar o desafio escolhido e detalhar como funciona a solução na prática, para isso é importante que na apresentação tenham: imagens, fluxograma ou script. Ou seja, exemplos devem ser apresentados no texto.

A ideia do desenvolvimento é que o leitor consiga compreender o funcionamento do programa com base no desafio escolhido, ou seja: Como funciona? Quais são as etapas para conseguir algum resultado?

Desta forma, os discentes podem dividir o desenvolvimento em etapas, como:

## O Desafio

Realizar uma descrição geral sobre o aplicativo (levantamento histórico do uso de tecnologias na educação).

Tem que ter pelo menos 2 parágrafos. Cada parágrafo deve ter no mínimo 100 palavras e no máximo 250 palavras.

## As funções do programa para resolver o desafio

Mostrar as funções do programa.

Mínimo 2 páginas

Exemplo de citação: O Socrative possibilita que o docente crie questões subjetivas para consolidação do conteúdo (SANTOS, 2018)...

# CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES

Neste tópico são apresentadas as conclusões finais sobre o relatório desenvolvido, pode ser feito com as seguintes frases:

Neste relatório observou-se que...

Por meio deste relatório, pode-se notar que..., de acordo com Santos (2018), o jogo tal traz benefícios....

Entre 1 e 2 páginas.

# REFERÊNCIAS

As referências citadas no texto devem ser colocadas aqui, para que o leitor, caso se interesse sobre o tema, busque o texto na íntegra:

SANTOS, T. P. **Título do trabalho**. Maceió: Revista Cesmac, vol. 1, 2 ed., 2018.