

-  Início
-  Cadastro de Pessoa
-  Concedente
-  Oportunidades de Extensão
-  Atividade
-  Disciplina
-  Relatório de Avaliação

## Visualização de Relatório

### Dados do Cadastro do Relatório

Código: 113181 | Relatório: Relatório do Grupo | Data para Entrega: 21/11/2024 | Tipo da Entrega: Em Grupo | Situação: Aguardando avaliação | Tipo de Atividade: Atividade Extensionista | Qtd Máxima Alunos: 10 aluno(s)  
Turma: 3579.1.01 | Turno: MANHÃ | Disciplina: INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO | Código: 60388 | Currículo(s): 75902 **Modalidade(s):** Extensão(Principal): 70hs

### 1 Plano de Trabalho

Código: 390508

Quantidade de Vagas: 49

Vigência: 01/08/2024 - 20/12/2024

Título: Oficina de Introdução à Computação

Responsavel pelo Plano: Professor

Area de Atuação:

Modalidade(s): Extensão (Principal)

Visualizar

### 2 Grupo de Alunos

Nome: Henrique Gonçalves Pimenta Velloso

Matrícula: 870245

Situação: Matriculado

Nome: Frederico Matheus Costa Duarte

Matrícula: 871259

Situação: Matriculado

Nome: João Vitor de Alvarenga Alvares

Matrícula: 872850

Situação: Matriculado

Nome: Luciano Gomes Eudes

Matrícula: 874207

Situação: Matriculado

Nome: Lucca Sander Frisso

Matrícula: 875601

Situação: Matriculado

### 3 Plano de atividades

**Período:** 08/08/2024 à 21/11/2024 | **Descrição:** Entre os dias 8 de agosto e 21 de novembro, realizamos diversas etapas para a execução do projeto, começando pela avaliação e escolha do local e da faixa etária do público-alvo (11 a 12 anos). Definimos o tema central, que seria a introdução à computação | **Endereço:** AVENIDA JOAO PINHEIRO, 450 - Centro - Belo Horizonte/MG - 30.130-180

### 4 Relatório da Disciplina Extensionista - Dados Gerais

1 - objetivos específicos:

→ O objetivo específico do nosso trabalho foi introduzir conceitos básicos de computação para crianças de 14 a 15 anos, utilizando métodos lúdicos e interativos que estimulassem o aprendizado de forma divertida e envolvente. Por meio da ferramenta Scratch, buscamos despertar o interesse dos adolescentes pela área da tecnologia, mostrando que a programação pode ser acessível e criativa. Além disso, nosso objetivo era promover o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas e trabalho em equipe, tudo isso em um ambiente acolhedor e motivador. O uso de dinâmicas, competições e atividades práticas foi pensado para transformar o processo de ensino em uma experiência estimulante e significativa, valorizando a curiosidade e a participação ativa dos alunos.

2 - público alvo - descrição dos beneficiários diretos:

→ O público-alvo do projeto foram crianças de 14 a 15 anos, estudantes do 9º ano do ensino fundamental. Essa faixa etária foi escolhida por ser um período de grande curiosidade e abertura para novas aprendizagens, o que favorece a introdução de conceitos básicos de computação. Além disso, as atividades foram planejadas para atender ao nível de desenvolvimento cognitivo e motor dessas crianças, garantindo que elas pudessem participar de forma ativa e compreender os conteúdos apresentados por meio de métodos lúdicos e interativos.

3 - número de beneficiários diretos: → 26

6 - observação

→ Os alunos demonstraram grande entusiasmo durante a execução do projeto, participando ativamente das atividades propostas. As dinâmicas lúdicas e interativas despertaram o interesse deles pela computação, especialmente pelo uso do Scratch, mostrando que aprender pode ser divertido e estimulante. Foi gratificante perceber como conseguimos instigar a curiosidade e motivá-los a explorar mais sobre tecnologia e programação.

### Modelo de relatório

A pesquisa não retornou registros!

