





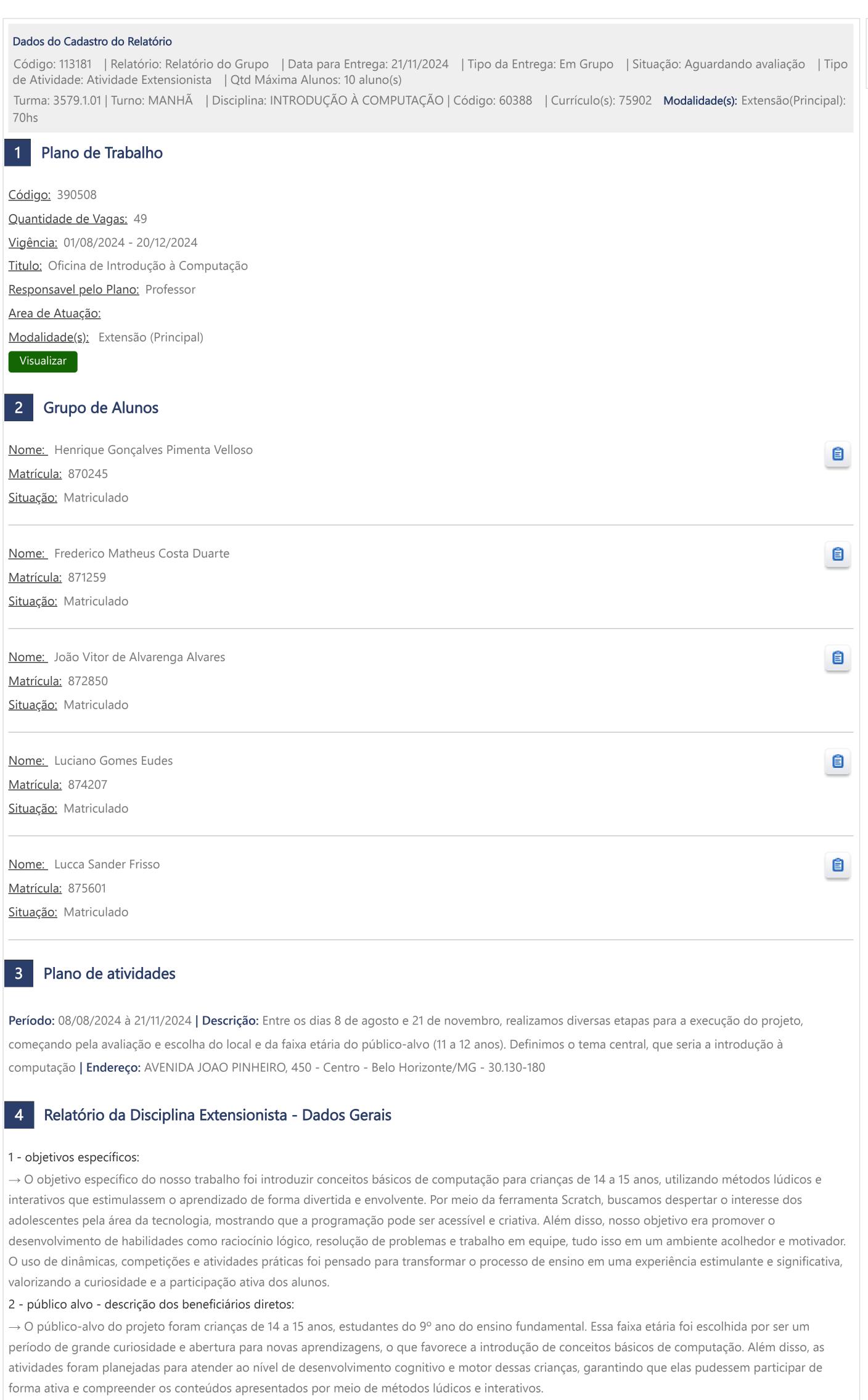
Visualização de Relatório

3 - número de beneficiários diretos: \rightarrow 26

6 - observação



A pesquisa não retornou registros!



→ 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.

