**Roteiro da Aula – Projeto de Extensão**

**1. Abertura - Apresentação e Conexão (10 minutos)**

* **Objetivo:** Apresentar-se de forma descontraída e criar um vínculo com os alunos.
* **O que fazer:**
  + **Apresentação pessoal:**
    - Falar sobre o curso de Ciências da Computação e o que você está aprendendo. Explicar que a computação não é só para quem quer ser programador, mas para todo mundo que gosta de tecnologia.
    - Exemplos do que é possível fazer após se formar (ex: desenvolver jogos, criar sites, trabalhar com inteligência artificial, e até criar soluções para problemas do dia a dia com tecnologia).
  + **Explicar o que é um computador:**
    - Explicar de forma simples e acessível, dizendo que o computador é uma ferramenta que nos ajuda a resolver problemas e fazer várias tarefas. Exemplo: "É como um super ajudante que segue instruções para fazer o que pedimos."
  + **Computação no nosso dia a dia:**
    - Enfatizar que a computação está em tudo ao nosso redor, desde os celulares até a inteligência artificial. Explicar que a IA está em coisas como assistentes virtuais e jogos.
  + **Perguntas para engajar os alunos:**
    - "Quem aqui já usou um computador para jogar?"
    - "Alguém aqui já pensou em criar um jogo ou app?"
    - "O que vocês acham que podemos fazer com a computação?"

**2. Introdução aos Algoritmos e Dinâmica Prática (15 minutos)**

* **Objetivo:** Ensinar algoritmos de forma prática e interativa.
* **O que fazer:**
  + **Explicar Algoritmos de Forma Simples:**
    - Usar uma analogia fácil, como uma receita de hambúrguer, para explicar o que é um algoritmo.
  + **Dinâmica:**
    - Organizar os alunos em grupos e pedir que eles ordenem os passos para preparar um hambúrguer (sem saber ainda qual é o "algoritmo" por trás disso).
    - **Exemplo de passos:**
      * Pegar o pão, colocar a carne, adicionar o queijo, colocar o molho, etc.
    - **Exploração:** Após a dinâmica, explicar o que eles fizeram e como cada passo segue uma lógica para alcançar o resultado final (o hambúrguer).

**4. O que Você Pode Fazer na Área de Ciências da Computação (10 minutos)**

* **Objetivo:** Motivar os alunos a pensar sobre o futuro na área.
* **O que fazer:**
  + Falar sobre as diversas áreas da computação e como ela oferece oportunidades em várias áreas, desde o desenvolvimento de jogos até a criação de robôs.
  + **Perguntas interativas para engajar os alunos:**
    - "Quem aqui gostaria de criar um jogo? Ou fazer um robô que pensa igual a gente?"
    - "Que tipo de problema vocês acham que poderiam resolver com a computação?"

**5. Dinâmica Criativa: Criando um Jogo Simples (20 minutos)**

* **Objetivo:** Aplicar o que aprenderam sobre algoritmos e IA criando algo simples.
* **O que fazer:**
  + Usar uma ferramenta como **Scratch** ou outra plataforma simples para mostrar como programar um jogo básico, como mover um personagem na tela.
  + **Desafio:** Pedir para os alunos criarem seus próprios jogos com personagens e ações simples.
  + **Competição:** Premiar os alunos mais criativos ou que conseguirem implementar um jogo mais legal com uma caixa de Bis ou um certificado.

**6. Encerramento e Premiação (10 minutos)**

* **Objetivo:** Recapitular o que foi aprendido e premiar os melhores.
* **O que fazer:**
  + Perguntar aos alunos o que acharam mais interessante na aula e o que aprenderam sobre a computação e a inteligência artificial.
  + Premiar os alunos com caixas de Bis ou certificados pelos melhores desempenhos nas dinâmicas de quiz e jogo.
  + **Mensagem final:** Encorajar os alunos a continuar explorando a área de computação e a pensar em como a tecnologia pode transformar o mundo.

**Dicas para Tornar a Aula Mais Interativa**

* **Desafios rápidos e interativos:** Durante o quiz e as atividades, incentive os alunos a se expressarem e a se desafiarem de forma divertida.
* **Premiação motivadora:** Os prêmios podem ser simples, mas ajudam a engajar mais os alunos.