**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**

**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE EXTENSÃO – PROGEX/UEA**

|  |
| --- |
| RELATÓRIO DE ATIVIDADE MENSAL – PROGEX/BOLSISTA |
| **Unidade Acadêmica: Escola Superior de Tecnologia** |
| **Bolsista: Marcos Guibson Santos da Silva** |
| **Título do Projeto: Aprendendo a programar por meio do desenvolvimento de jogos utilizando o Scratch** |
| **Número SISPROJ:** **22856** |
| **Coordenador (a) do Projeto: Marcela Sávia Picanço Pessoa** |
| **Área: Ciências exatas, Computação** |
| **Mês/Ano de referência: Setembro/2019** |
| ATIVIDADES DESENVOLVIDAS |
| * Organização das atividades do Projeto para o mês de setembro. Como atividade inicial do projeto, esta atividades envolveu a organização e levantamento das atividades para o mês. * Revisão Sistemática da Literatura (RSL): Esta atividade teve como objetivo fazer um levantamento sobre as RSL e quais são os passos a serem seguidos para a criação de uma RSL sobre a utilização dos jogos como ferramentas para aprendizagem em programação. * Reunião geral com a orientadora (RSL): Nesta atividade foi levantado os temas sobre as RSLs dos bolsitas e como montá-las de acordo com suas ramificações de pesquisa. * Revisão Sistemática da Literatura (RSL): Esta atividade teve como objetico a leitura do artigo *Lessons from applying the systematic literature review process within the software engineering domain,* para enternder como se construir uma RSL. * Revisão Sistemática da Literatura (RSL): Nesta atividade foram estudadas a ferramentas de auxiliam na criação de um RSL e foi escolhido a ferramenta StArt para a criação da RSL. * Revisão Sistemática da Literatura (RSL): Esta atividade teve como objetivo a criação do escopo da RSL voltados para o aprendizagem em programação utilizando jogos. * Criação e Desenvolvimento de objetos digitais (jogos): Nesta atividade foram realizados estudos sobre o a ideação e criação de objetos digitias de aprendizagem voltados para a computação, envolvendo problemas computacionais como problema da mochila, caixeiro viajante e caminho mínimo.  |  |  | | --- | --- | |  |  | |