**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: Agosto/2019** |
| ATIVIDADES DESENVOLVIDAS |
| * Organização das atividades do Projeto. Como atividade inicial do projeto, esta atividades envolveu a organização e planejamento das atividades do projeto, dando inícil ao cronograma do projeto. * Revisão da Literatura. Nesta atividade foram selecionados trabalhos e artigos de relevancia para o projeto, tendo em vistas buscar uma revisão da literatura que mostrassem um cronograma/historia dos problemas e dificuldades do processo de aprendizagem em programação. * Análise do artigos científicos. A atividade preocupou-se no desenvolvimento de uma análise dos artigos selecionados na pesquisa bibliográfica no levantamento de métodos e testes utilizados. * Evento regional do Scratch: 1º Encontro da Rede Brasileita de Aprendizagem. O evento conta com a participação de Leo Burd, pesquisador do MIT Media Lab que dirige o Programa Lemann de Aprendizagem Criativa que trabalha juntamente com Mitchel Resnick, o criador do Scratch. * Reunião do Planejamento do Scratch Day. Elaboração do planejamento das oficinas que aconteceram no evento e Elaboração do planejamento da oficina de Desenvolvimento de jogos para Crianças. * Realização do Scratch Day. Nesta atividade foi dedicado todo o dia para realizar diversas oficinas utilizando o Scratch 3, dentre elas envolviam introdução a programação, criação de jogos dentre outros. * **TESTE PARA O GITHUB**     5º Scratch Day 2019 1º Encontro regional Ornamentação do Scratch Day |