**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: Dezembro/2019** |
| ATIVIDADES DESENVOLVIDAS |
| Durante as atividades do mês de Dezembro, foram realizadas atividades voltadas para o processo final de desenvolvimento, escrita e entrega do artigo referente ao jogo. A defesa do artigo acorreu em sala durante o encerramento da disciplina FSE (Fundamentos de Software Educacional), na presença da coorientadora profª Fernanda Pires.   * Desenvolvimento: esta atividade cosistiu na finalização do processo de desenvolvimento do jogo GraphFarm, que tem como objetivo auxiliar no desenvolvimento de pensamento computacional, para o publico em geral de forma lúdica, e proporcionar um ambiente para visualização e abstração de problemas computacionais clássicos utilizando grafos. * Escrita do Artigo: esta atividade teve como objetivo a escrita do artigo como requisito de uma parte da disciplina FSE. Como resultado desta etapa, foi criado o artigo intitulado “GraphFarm: Um jogo para o desenvolvimento do pensamento computacional usando grafos”, onde este apresenta uma proposta de jogo educacional 2D com estilo RPG de gênero *puzzle.* O artigo tem como finalidade apresentar o processo de desenvolvimento do jogo GrapgFarm, seu contexto e conteúdo no qual o jogo foi idealizado e mostrar alguns resultados dos testes aplicados na SNCT (Semana Nacional de Ciência e Tecnologia) utilizando o método MEEGA+ e os elementos de objetos de aprendizagem descritos na obra *Gamification* de Flora Alves. As imagens dos protudos encontra-se na tabela abaixo.   O final deste estapa do desenvolvimento do jogo e escrita do artigo encerram o vinculo do projeto com a disciplina, voltando assim o foco das atividades para o cronograma das atividades do projeto. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Figuras 1 – Artigo GraphFarm | Figuras 2– Jogo GraphFarm |