**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: Janeiro/2020** |
| 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. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |