**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: Novembro/2019** |
| ATIVIDADES DESENVOLVIDAS |
| Durante as atividades do mês de Novembro, foram realizadas atividades voltadas para o processo de desenvolvimento do jogo, bem como as oficinas, amostras de software realizadas na SEMED e a participação no maior congresso de Iformática na Educação CBIE 2019 em Brasilia.   * Desenvolvimento: esta atividade consistiu no processo de desenvolvimento do jogo ‘Berta Dellivery’ na engine Unity3D, um jogo que promove o aprendizado das caracteristicas de grafos e alguns de seus problemas computacionais, assim como oferece um ambiente para o estimulo do pensamento computacional através da resolução de problemas encontrados no jogo. * Amostra de softwares na SEMED: durante os dias do evento que ouve na Secretaria Municipal de Educação foram realizadas diversas atividades, dentre elas destacam-se:   + As amostras realizadas pelas escolas do municipio de manaus e dos interiores com os projetos de robótica, e a criação e integração do de programação através da criação de jogos usando o Kodu nas discíplinas escolares.   + O stand da UEA que contava com a apresentação de alguns dos jogos produzidos no laboratório ThinkTEd e de disciplinas de desenvolvimento de software realizados em disciplinas no curso de Licenciatura em Computação. * Participação no CBIE 2019: entre os dias 11 à 14 de novembro no Congresso Brasileiro de de Informática da Educação (CBIE). Neste congresso varios eventos estavam ocorrendo em paralelo, dando destaque para SBIE, WIE e para o WalgProg ao qual tive a oportunidade de parcipar. Uma pequena enfase no AppEdu, onde varios trabalhos concorrem nas categorias de protótipo e produto, no qual o labotarório ThinkTEd marcou em peso sua presença com a aprensentação de sete trabalhos publicados, bem como recebendo o premio de primeiro e terceiro lugar no WalgProg. |
| |  | | --- | |  | | **Figuras 1 e 2 – Participação do CBIE 2019** | |  | | **Figuras 3,4 e 5 – Atividades na SEMED** | |
|  |