

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS

Proposta de Tema

Curso

- ☐ Bacharelado em Ciência da Computação
- ☐ Bacharelado em Engenharia da Computação
- ☒ Bacharelado em Engenharia de Software
- ☐ Bacharelado em Sistemas de Informação
- ☐ CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- ☐ CST em Banco de Dados
- ☐ CST em Ciência de Dados
- ☐ CST em Desenvolvimento Mobile
- ☐ CST em Gestão da Tecnologia da Informação
- ☐ CST em Jogos Digitais
- ☐ CST em Redes de Computadores
- ☐ CST em Segurança da Informação

Disciplina

- ☒ Atividade Extensionista I: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Levantamento
- ☐ Atividade Extensionista II: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Projeto
- ☐ Atividade Extensionista III: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Análise
- ☐ Atividade Extensionista IV: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Implementação

Etapas

- ☒ Validação da proposta
- ☐ Trabalho final

Aluno(s) e RU(s)

Aluno	RU
Danilo Martins de Moura	4195658
Raquel Rodrigues Leite	4503607

Título

Orientar Crianças à Programação

Setor de Aplicação

O site “Programação Orientada a Crianças” será aplicado no setor educacional, podendo ser utilizado como reforço escolar em casa ou como atividade complementar nas escolas.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- () 01. Erradicação da pobreza
- () 02. Fome zero e agricultura sustentável
- () 03. Saúde e bem-estar
- (x) 04. Educação de qualidade
- () 05. Igualdade de gênero
- () 06. Água potável e saneamento
- () 07. Energia limpa e acessível
- () 08. Trabalho decente e crescimento econômico
- () 09. Indústria, inovação e infraestrutura
- () 10. Redução das desigualdades
- () 11. Cidades e comunidades sustentáveis
- () 12. Consumo e produção responsáveis
- () 13. Ação contra a mudança global do clima
- () 14. Vida na água
- () 15. Vida terrestre
- () 16. Paz, justiça e instituições eficazes
- () 17. Parcerias e meios de implementação

Objetivos

Criar e implementar um site interativo voltado para crianças de 7 a 12 anos, com o propósito de ensinar lógica de programação de maneira simples e envolvente, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico por meio de atividades práticas e jogos.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver um site intuitivo, acessível e de fácil navegação, adequado para crianças;
- Criar jogos interativos que utilizem conceitos básicos de matemática e lógica de programação, como tabuada e estruturas de repetição (loops);
- Promover a educação e o uso do raciocínio lógico como ferramentas para o aprendizado inicial em programação;
- Estimular o interesse das crianças por tecnologia e resolução de problemas.