

Centro Universitário Processus

PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022



CENTRO UNIVERSITÁRIO PROCESSUS Prática Extensionista

RELATÓRIO FINAL (1º/2024)

CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas de Informação	
TÍTULO DO PROJETO/AÇÃO: Introdução ao Ensino de Programação: Uma Experiência de Extensão Universitária Para Público Infante-Juvenil	
PERÍODO DE EXECUÇÃO:	
Data Início: 26 de fevereiro de 2024	Data Término: 13 de julho de 2024
EQUIPE:	
Nome completo	Curso/matrícula
Edson Caires Ribeiro Araújo – 23219000015	
Gustavo Araujo André – 2318200000014	
Hariel Ribeiro França Oliveira – 2328200000007	
Igor França Gama – 2328200000012	
Josefh Mendes Silva – 23119000028	
Nathan Tabosa Lopes de Carvalho – 23219000007	
PROFESSOR (A) ARTICULADOR (A) (orientador (a)): Thálisson de Oliveira Lopes	
INSTITUIÇÃO PARCEIRA: Casa Azul Felipe Augusto – Unidade Riacho Fundo II – Contato: (61) 9 9819-6160 / 3359-2098 – Site: http://www.casazulfelipeaugusto.org.br	
PÚBLICO-ALVO: Crianças e Adolescentes em situação de vulnerabilidade social	
RESUMO	
O ensino de programação e seus assuntos correlatos, como lógica, algoritmos e arquitetura de computadores são, historicamente, um assunto específico e delimitado aos centros de pesquisa e universidades. Com o advento da tecnologia moderna, guiados pela Internet e seu uso cada vez mais precoce e assimilado pela juventude, mostra-se um desafio para aprender tais conceitos em idade	

Centro Universitário Processus

PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022

mais terra. Estudos já mostram consequências e formas de aplicar em escolas para o público infanto-juvenil, valendo-se de ferramentas pedagógicas que auxiliam no aprendizado. Este trabalho visa aplicar conceitos já difundidos em colégios brasileiros e que possibilitam o desdobramento desse novo paradigma. Possíveis vantagens ou desvantagens podem ser ainda exploradas para contribuir para o desenvolvimento educacional de tecnologia e desenvolvimento computacional. A aplicação do trabalho se dará em um instituto de caridade, buscando compreender o contexto a que estão inseridos, equipamentos disponíveis, interesse mútuo e busca de conhecimento.

RESULTADOS ESPERADOS

Discriminação dos recursos financeiros utilizados, se for o caso.

Estimular habilidades vinculadas a programação.

Socialização por meio da Tecnologia da Informação.

Proporcionar fácil acesso a informação.

Promoção da inclusão digital.

Quantidade de beneficiários (estimativa): Esta ação impactou em média 60 pessoas entre Jovens e Adolescentes

Observações:

Não se aplica.

ANEXOS AO RELATÓRIO:

1. Projeto completo.
2. Ofício da visita.
3. Fotos da aplicação da ação.
4. Vídeos da aplicação da ação.
5. Slides de Apresentação.

Professor(a) articulador(a)a

Coordenador(a) de Curso

Coordenador(a) de Extensão