

EMITIDO EM 02/02/2024 13:24

VISUALIZAÇÃO DA AÇÃO DE EXTENSÃO

DADOS DA AÇÃO DE EXTENSÃO

Código:	CR018-2024
Título:	Paideia Digital: Curso de Iniciação Tecnológica
Ano:	2024
Período de Realização:	01/03/2024 a 31/12/2024
Tipo:	CURSO
Situação:	EM EXECUÇÃO
Município de Realização:	
Espaço de Realização:	
Abrangência:	Local
Público Alvo:	Alunos e Servidores do Campus Varginha
Unidade Proponente:	[EM DESATIVAÇÃO] DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA CIVIL - VG /
Unidade Orçamentária:	/
Outras Unidades Envolvidas:	
Área Principal:	Tecnologia e Produção
Área do CNPq:	Ciências Exatas e da Terra
Fonte de Financiamento:	FINANCIAMENTO INTERNO (Edital 579/2023: Seleção Pública para Apoio a Cursos de Extensão)
Convênio Fundação:	NÃO
Renovação:	NÃO
Nº Bolsas Solicitadas:	2
Nº Bolsas Concedidas:	2
Nº Discentes Envolvidos:	0
Faz parte de Programa de Extensão:	NÃO
Público Estimado:	166 pessoas
Público Real Atendido:	Não informado
Tipo de Cadastro:	SUBMISSÃO DE NOVA PROPOSTA
Modalidade do Curso:	Presencial
Tipo do Curso:	Iniciação
Período do Curso:	01/03/2024 a 31/12/2024
Carga Horária:	16 horas
Previsão de Nº de Vagas:	160

Contato

Coordenação:	EDUARDO GOMES CARVALHO
E-mail:	eduardogomes@cefetmg.br
Telefone:	

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

#	Descrição
4	Educação de Qualidade
8	Trabalho Decente e Crescimento Econômico
9	Indústria, Inovação e Infraestrutura
10	Redução das Desigualdades

Detalhes da Ação

Resumo:

Um aluno que aprende como programar e codificar terá uma vantagem competitiva, com mais oportunidades de emprego disponíveis no futuro, não importa em qual setor decidir entrar, seja tecnologia, finanças, varejo, saúde ou outro. Esta é uma razão importante pela qual a programação deve ser ensinada nas escolas. Há demanda por programadores de computador experientes e, com o avanço da tecnologia, há cada vez mais oportunidades de carreira surgindo a cada dia. Como é difícil encontrar programadores de computador qualificados, seus salários podem ser elevados. Se os alunos aprendem a programar desde cedo, sua experiência começa cedo e é mais provável que cresçam com interesse na indústria de software, contribuindo assim para o futuro. Assim, o

objetivo da presente proposta é despertar nos alunos da rede pública de ensino o interesse na programação de computadores através do Scratch e do Glide. O curso será desenvolvido nos laboratórios do CEFET-MG, campus Varginha durante o período vespertino das quartas-feiras do ano de 2024. Será oferecido certificado para os alunos que forem aprovados na atividade final, que é o desenvolvimento de um projeto prático. Tal curso foi ofertado em 2022 e está sendo ofertado em 2023, com sucesso e contando com a parceria da Secretaria Municipal de Educação de Varginha. Deve-se ressaltar que para o discente do CEFET-MG a participação na presente ação de extensão contribuirá para sua formação acadêmico-profissional ao instigá-lo a melhorar sua capacidade de programação utilizando outras ferramentas como programação em bloco e programação *no code*. Existe uma contribuição para formação cidadã do discente, haja vista que o público-alvo do curso são alunos da rede pública, muitas vezes carentes, sendo que alguns possuem inclusive deficiências. A ementa do curso é: Apresentar a plataforma Scratch, apresentar as ferramentas básicas. Construir passo a passo alguns jogos com conteúdo matemático. Utilizando Scratch e Raspberry pi. Apresentar a plataforma Glide. construir passo a passo alguns projetos de aplicativos móveis.

Palavras-Chave:

Programação de Computadores, Scratch, Glide.

Objetivos

O objetivo geral do presente trabalho é despertar nos alunos da rede pública de ensino o interesse na programação de computadores através do Scratch e do Glide.

São objetivos específicos:

- Introduzir os conceitos fundamentais da programação, como sequência, loops e condicionais, usando o Scratch.
- Familiarizar os alunos com as ferramentas Scratch e Glide
- Incentivar os alunos a criar projetos simples, como histórias interativas ou jogos básicos.
- Incentivar a criatividade dos alunos, encorajando-os a criar projetos originais e personalizados com as ferramentas apresentadas.
- Mostrar exemplos de como a programação é usada no mundo real, como na criação de aplicativos móveis.

Programação:

No total, serão ofertadas 8 turmas com 20 alunos. Cada turma terá aulas durante um período de 4 semanas, às quartas-feiras, no período vespertino. Serão quatro módulos ofertados:

- Introdução ao Scratch (4 horas);
- Scratch com Raspberry Pi (4 horas);
- Desenvolvimento de Aplicativos Móveis com Glide (4 horas);
- Desenvolvimento e Apresentação de Trabalho - Avaliação no valor de 100 pontos (4 horas)

Resultados Esperados:

Espera-se ao final do projeto que 160 alunos tenham sido capacitados, sendo que o indicador para mensurar o resultado esperado o número de certificados emitidos. Espera-se também que essa demanda reflita no processo seletivo para os cursos técnicos da unidade Varginha.

Referências:

Não Informado

Membros da Equipe

Nome	Categoria	Função	Departamento	Situação	Início	Fim
LAZARO EDUARDO DA SILVA	DOCENTE	Coordenador(a) Adjunto(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2024	31/12/2024
DEISYMAR BOTEGA TAVARES	DOCENTE	Coordenador(a) Adjunto(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2024	31/12/2024
EDUARDO GOMES CARVALHO	DOCENTE	Coordenador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2024	31/12/2024

Discentes com Planos de Trabalho

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
------	---------	----------	--------	-----

Discentes não informados

Ações das quais o CURSO faz parte

Código - Título	Tipo
-----------------	------

Esta ação não faz parte de outros projetos ou programas de extensão

Orçamento Detalhado

Descrição	Valor Unitário	Quant.	Valor Total
MATERIAL DE CONSUMO			
KIT RASPBERRY PI 4\, COMPOSTO NO MÍNIMO POR: 01 - PLACA RASPBERRY PI 4 B\, C OM 4GB DE RAM 01 - CABO HDMI 01 - CASE PARA RASPBERRY PI 4 B 01 - C ARTÃO DE MEMÓRIA DE NO MÍNIMO 16GB\, CLASSE 10\, COM ADAPTADOR 01 - FONTE DC CHAVEADA 5V 3A USB C COMPATÍVEL 01 - CONJUNTO DE DISSIPADORES DE CALOR MODELO DE REFERÊNCIA: KIT RASPBERRY PI MEGA FILIPEFLOP OU MODELO SIMILAR/ SUPERIOR. GARANTIA MÍNIMA: 06 MESES, KIT RASPBERRY PI 4 4GB RAM (FONTE+CASE+COOLER+HDMI) 16GB	R\$ 1.700,00	2.0	R\$ 3.400,00
SUB-TOTAL (MATERIAL DE CONSUMO)		2.0	R\$ 3.400,00

Consolidação do Orçamento Solicitado

Descrição	Financiamento Interno	Fundação de Apoio	Financiamento Externo	Total Rubrica
MATERIAL DE CONSUMO	R\$ 3.400,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 3.400,00

Arquivos

Descrição Arquivo
TERMO DE ANUÊNCIA PARA USO DE RECURSOS INSTITUCIONAIS

Orçamento Aprovado

Descrição	FAEx (Interno)
MATERIAL DE CONSUMO	R\$ 3.400,00

Lista de departamentos envolvidos na autorização da proposta

Autorização	Data Análise	Autorizado
[EM DESATIVAÇÃO] DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA CIVIL - VG	04/11/2023 10:46:20	SIM