



LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

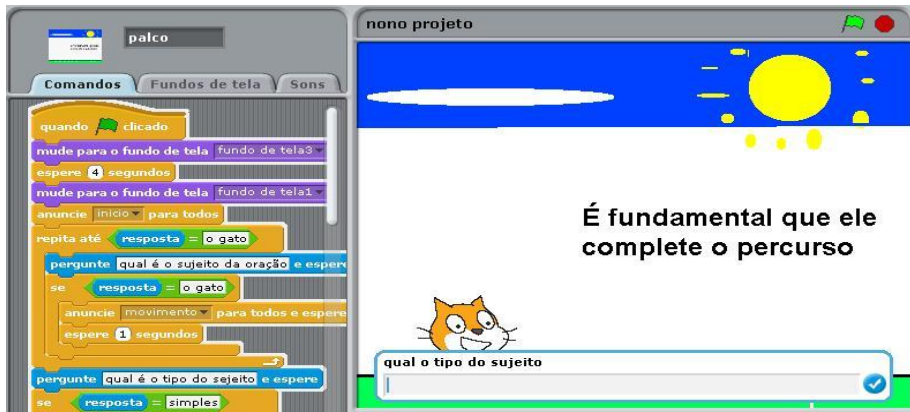
PIBID

ATIVIDADES



- 1. Aulas de Introdução a Programação Básica, utilizando o ambiente de programação Scratch.**
- 2. Aplicativo desenvolvido no Scratch para análise sintática**
- 3. Criação de histórias animadas com recurso gráficos.**

IMÁGEM DAS ATIVIDADES



Aplicativo que tem como finalidade fazer a figura do gato movimentar-se até o final do percurso, que acontece, através dos acertos das perguntas sobre análise sintática das frases que são exibidas. Cada frase exibida apresenta um novo cenário que serve como motivação para os alunos acertarem a resposta, pois desperta a curiosidade para conhecer todos os cenários.



História com recursos gráficos são aplicativos que estão sendo criados pelos alunos com histórias sobre suas vivências na escola.



Imagem dos alunos e seu professor na participação da aula e apresentação do aplicativo de análise sintática.



Aplicativo de movimento, no qual os alunos trabalharam conceitos de programação como condição e repetição.

Semana da Computação

– Teatro (Como funciona o Computador?)

- Objetivos: Levar o conhecimento básico de como funciona o computador, de uma forma diferente, utilizando a arte e a língua portuguesa.
 - Apresentação Teatro
- Atividades:
 - Aulas de conhecimentos básicos de informática
 - Ensaios do teatro

– A Evolução do Hardware (História da Computação)

- Objetivos: Levar o conhecimento da parte física do computador , incentivando as pesquisas da evolução tecnológica.
 - Apresentação Slides – PowerPoint
- Atividades
 - Aulas de conhecimentos do Hardware
 - Pesquisa e elaboração da apresentação

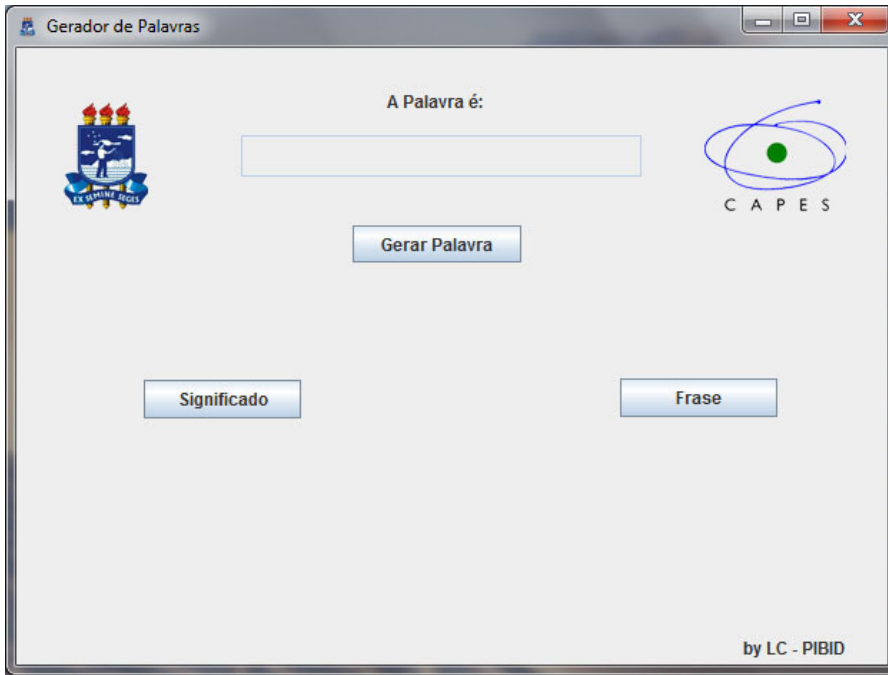
– Matemática e Informática (Unidades de Armazenamento)

- Parceria com o Pibid Matemática
- Objetivos: Levar o conhecimento de como funciona as unidades de armazenamentos no computador, através de exemplos práticos e da evolução de tamanhos das mídias.
 - Apresentação Slides - PowerPoint

– Campeonato de jogos

- Objetivos: Diversão e incentivo para as atividades de raciocínio lógico, atividades em grupo e competição.

- Aprimoramento da ferramenta Soletrando (Adaptação para baco de dados e população)
- Gincana Soletrando
- Criação da ferramenta de controle acadêmico
- Jogo RPG de português



Submissão dos artigos para o JEPEX

- **Produção dos artigos:**

- Informática a Serviço do Aprendizado (Flávio Trajano)
- A Utilização Do Jogo Soletrando Como Forma De Incentivo Para O Estudo Das Normas Ortográficas (Jefferson Penna)
- O Auxílio Da Tecnologia No Aprendizado De Disciplinas Pedagógicas (Rafaela Arcoverde)

PIBID



LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

Xavier

ATIVIDADES

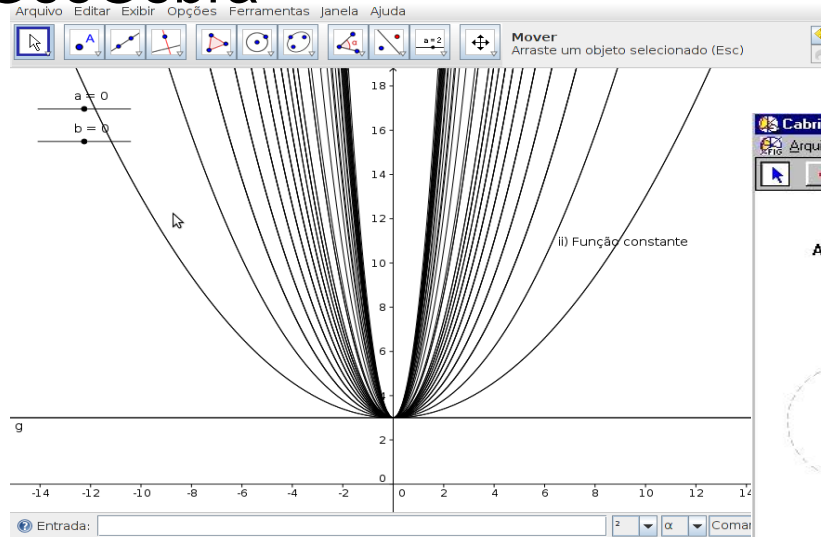


- 1. Tecnologias e aprendizado.**
- 2. Elaboração de metodologias para os trabalhos.**
- 3. Eventos.**

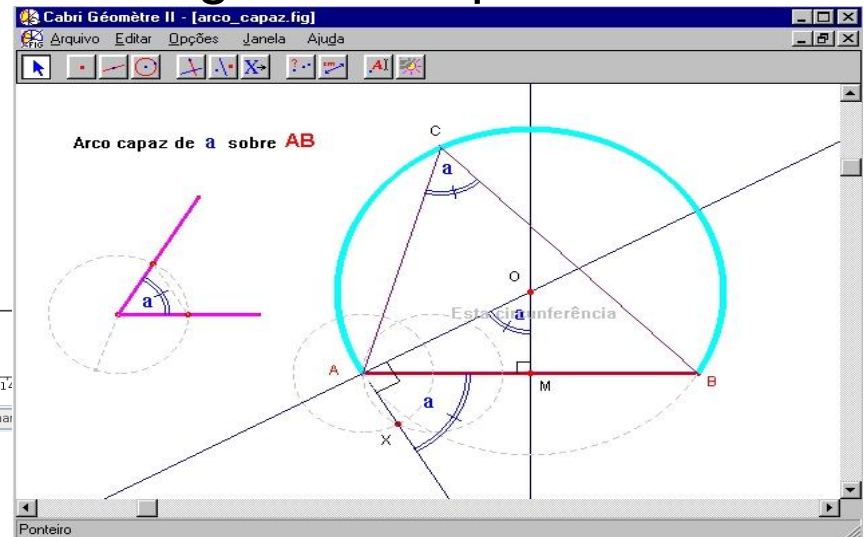
Xavier

Atividades com geometria

GeoGebra



Regua e compasso



Xavier

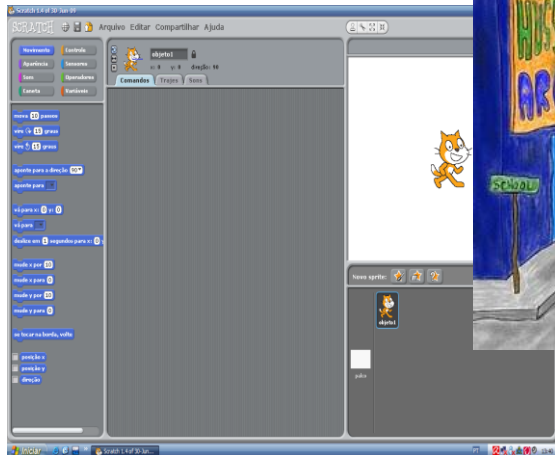
Influência da Informática na Escrita



Xavier

Trabalhos em andamento

Scratch



RPG



AVAI



Xavier

Banco de Atividades



Xavier

Eventos

Xavier

1 SEMANA de COMPUTAÇÃO



ATIVIDADES:

- A INFLUÊNCIA DA INFORMÁTICA NA LINGUAGEM
- EXPOSIÇÃO DA EVOLUÇÃO DA COMPUTAÇÃO
- CRIAÇÃO PELOS ALUNOS DE CORDEL DE BANCADA E ONLINE SOBRE: COMO FUNCIONA O COMPUTADOR

Publicações

JEPEX

A UTILIZAÇÃO DE REDES SOCIAIS E GRUPO DE DISCUSSÃO PELA INTERNET COMO FERRAMENTA DE ENSINO E PESQUISA.

Autores: Tatyane Souza Calixto da Silva¹, Francielle Silva dos Santos², Jeane Cecília Bezerra de Melo³

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: AVALIAÇÃO E PROPOSTAS
PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Nielson Avelino de Santana¹, Rodrigo Nonamor Pereira Mariano de Souza²

ROBÓTICA EDUCACIONAL: UMA PROPOSTA DE ATUAÇÃO DA
LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NO PIBID

Rohgi Toshio Meneses Chikushi¹, Enoque Manoel Soares², Rafaella Silva Arcoverde³, Marizete Silva Santos⁴, Jeane Cecília Bezerra de Melo⁵, Carlos Wictor Magno⁶

