

## Prestação de Contas PRAPEG 2024

**TÍTULO DO PROJETO:** Quarto Torneio de Robótica

**DEPARTAMENTO:** Departamento de Engenharia de Software

**CURSO:** Bacharelado em Engenharia de Software

**DURAÇÃO: INÍCIO:** 01/03/2024

**TÉRMINO:** 28/02/2025

### Descrição

O projeto envolve a disciplina de Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes- disciplina do curso de Engenharia de Software da UDESC Alto Vale, visando criar estímulos para o aprendizado de lógica e programação de computadores. A disciplina de Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes têm como objetivo o ensino das bases da programação de computadores, sendo fortemente embasado no ensino e desenvolvimento da lógica.

### Motivação

A robótica mostra-se como uma ferramenta computacional promissora, oferecendo suporte ao ensino de diferentes formas, através da aplicação prática de conceitos e teorias, no apoio à realização de operações computacionais, na visualização de conceitos abstratos, na simulação de sistemas complexos, e principalmente na ludificação do aprendizado de computação. O ensino da Robótica Pedagógica, atividade desenvolvida neste projeto, trata de uma área de conhecimento interdisciplinar. Nesta abordagem, a realização de atividades envolvendo alunos do curso de Bacharelado em Engenharia de Software visa complementar o ensino na sua forma tradicional em sala de aula.

### Objetivo Geral

Utilizar-se do ensino da robótica como forma de fomentar o ensino de lógica e programação de computadores.

### Específicos:

1. Realizar o treinamento dos acadêmicos para o ensino da robótica.
2. Alocar os acadêmicos nas turma de robótica do projeto LABOT.
3. Vincular o acadêmico a uma equipe fixa, para que atue como mentor de equipe, preparando-a para o torneio de robótica do CEA VI

### Resultados Esperados:

Espera-se que este projeto atue como um elemento integrador entre o ensino de programação e a extensão universitária. Espera-se alcançar tal objetivo através da atuação dos ingressantes do curso de Engenharia de Software. De maneira mais específica capacitá-los como instrutores, treinadores e mentores de equipes de robótica do projeto LABOT(projeto de extensão), visando amadurecer estas equipes para participação no quarto torneio de robótica do CEA VI.

### PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

#### PREVISÃO

Materiais de consumo: R\$ 1420,00  
Outros serviços.....: R\$ 13.590,00  
Total.....: R\$ 15.000,00

#### REALIZADO

Aplicados : R\$ 9.241,92

### RESULTADOS ALCANÇADOS

O projeto não foi executado em sua totalidade, pois houveram dificuldades operacionais que impediram a realização de uma parte do planejamento, conforme descrito abaixo:

- **Executado:** conforme planejado, a robótica foi apresentada aos acadêmicos como estratégia para o ensino da programação, mostrando que esta abordagem lúdica pode ser aplicada em conjunto com o ensino tradicional.
- **Não executado:** o quarto torneio de robótica do CEA VI acabou por não ser realizado por dificuldades diversas, como a dificuldade de aquisição de kits lego via licitação e principalmente a saída do bolsista responsável por auxiliar na organização do evento. Entretanto esta questão não anula o mérito do projeto, que ainda assim cumpriu o objetivo de ensino de programação de maneira lúdica.

Isto posto, tendo em vista que o Quarto Torneio de Robótica não ocorreu, o orçamento foi direcionado ao SEMESO – Seminário de Engenharia de Software, sendo utilizado para contratação de ministrantes para os mini-cursos programados para o evento. Da forma como foi utilizado o recurso, contribuiu para contratar profissionais de renome do mercado de TI, com o fim de compartilharem experiências e conhecimento, contribuindo sobremaneira para o desenvolvimento profissional dos acadêmicos do curso.