

Vanderlei Evandro Schmidt

Entrega trabalho Programação 3

Apresentação em Power Point anexado como arquivo ao Moodle.

Link do Vídeo = <https://www.youtube.com/watch?v=5B4tOI7eFwI>

Cartão para acesso ao Vídeo entregue para alunos nossa comunidade.



Foto com a Diretora e a Coordenadora do laboratório de Informática da escola Orestes Guimarães.





ESTADO DE SANTA CATARINA
Secretaria de Estado da Educação
Coordenadoria Regional de Educação de São Bento do Sul
EEB Orestes Guimarães
São Bento do Sul - SC



DECLARAÇÃO

Declaramos para os devidos fins que o(a) acadêmico(a) Vanderlei Evandro Schmidt, CPF nº 005.001.849-33, aluno do curso de Sistema de Informação da UDESC, aplicou a atividade de extensão nesta instituição de ensino.

Durante a execução das atividades, o estudante demonstrou compromisso e cumpriu com os objetivos propostos do projeto.

Por ser a expressão da verdade, firmamos a presente declaração.

São Bento do Sul, 10 de julho de 2026.

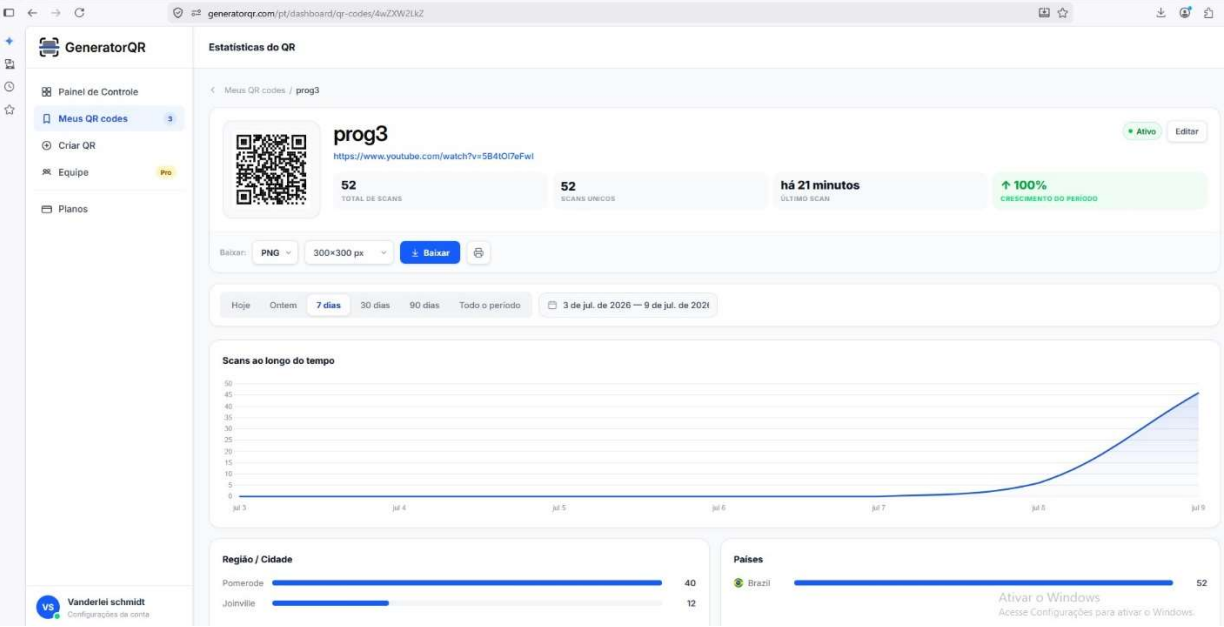
Simone Funka Schmidt

Diretora de Unidade Escolar
Portaria nº 2137 de 05/08/2024
Matrícula 298.591-8-03

EEB Orestes Guimarães

Rua Manoel Tavares, 105, Centro – São Bento do Sul – SC
Telefone: Recepção (47) 3647-0473 e Secretaria (47) 3647-0389 / E-mail: 98272@sed.sc.gov.br

Controle de Acesso por QRCode.



Relatório da Atividade de Extensão

Disciplina

Programação III

Alunos

Gabriel Ribeiro dos Santos, Igor Postai Contezini, Jonatan Herman, Lucas da Silva

Curso

Bacharelado em Sistemas de Informação – UDESC CEPLAN

Tema da Atividade

Software Livre e Inclusão Digital

Objetivo

A atividade de extensão teve como objetivo promover a aproximação entre a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e a comunidade externa por meio da divulgação de conhecimentos relacionados ao Software Livre e à Inclusão Digital.

Buscou-se apresentar alternativas gratuitas para estudo, trabalho e uso cotidiano do computador, incentivando o acesso à tecnologia e demonstrando a importância do software livre para a democratização do conhecimento.

Descrição da Atividade

Inicialmente foi elaborado um material informativo contendo um resumo sobre o conceito de Software Livre, suas principais características, vantagens e exemplos de aplicações gratuitas disponíveis para estudantes, professores e demais usuários.

Também foi desenvolvido um site contendo materiais complementares sobre o tema, incluindo:

- Conceitos de Software Livre;
- Diferença entre software livre e software gratuito;
- As quatro liberdades do software livre;

- Sistemas operacionais baseados em Linux;
- Programas gratuitos para estudo e trabalho (LibreOffice, GIMP, Blender, Inkscape, Notepad++ e Okular);
- Guias básicos de instalação;
- Links para os sites oficiais dos programas;
- Materiais de apoio para aprofundamento do conteúdo.

Para facilitar o acesso às informações, foi inserido um QR Code no material distribuído, permitindo que qualquer interessado acessasse rapidamente o conteúdo disponibilizado online.

A atividade foi realizada junto à comunidade escolar da **EBMI Emílio Engel**, mediante autorização da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), por meio da distribuição do material informativo aos estudantes, proporcionando acesso a conteúdos complementares sobre tecnologias livres e inclusão digital.

Público-Alvo

- Estudantes da rede municipal de ensino;
 - Professores;
 - Comunidade escolar.
-

Resultados Obtidos

A atividade possibilitou divulgar conceitos importantes relacionados ao Software Livre e incentivar o conhecimento de ferramentas gratuitas que podem ser utilizadas tanto no ambiente escolar quanto no ambiente profissional.

Além disso, o material disponibilizado permanecerá acessível por meio do site desenvolvido para o projeto, permitindo que os estudantes consultem as informações sempre que desejarem.

Espera-se que a ação contribua para ampliar o conhecimento da comunidade sobre alternativas tecnológicas gratuitas e estimular o uso consciente e responsável da tecnologia.

Participação de Cada Membro do Grupo

- Gabriel Ribeiro dos Santos e Jonatan Herman
 - Desenvolvimento do site
 - Igor Postai Contezini e Lucas da Silva
 - Desenvolvimento do material impresso, contato com os órgãos responsáveis e apresentação na escola
-

Link do Material

Site do projeto:

<https://prog3.djonalab.tech/>

Registro Fotográfico e Prints

As fotografias e prints anexados a este relatório registram as etapas da realização da atividade de extensão, evidenciando a distribuição do material informativo e a interação com a comunidade escolar.

Anexos:

- Foto 1 – Entrega do material na escola;



- Foto 2 – Material informativo distribuído;



- Print 1 e 2 – Solicitação de autorização para a SEMED;

Solicitação de autorização para realização de atividade de extensão em es...

 **LUCAS DA SILVA**       

Para 'eliane.furst@saobentodosul.edu.sc.gov.br' 17/06/2026
Cc: IGOR POSTAI CONTEZINI; JONATAN HERMAN; GABRIEL RIBEIRO SANTOS

Bom dia

Meu nome é Lucas da Silva e sou acadêmico do curso de Sistemas de Informação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) – CEPLAN, em São Bento do Sul.

Juntamente com meus colegas da disciplina de Programação III, estamos desenvolvendo um projeto de extensão universitária com o tema "Software Livre e o Futuro Digital", cujo objetivo é promover o acesso ao conhecimento tecnológico e divulgar alternativas gratuitas e acessíveis para estudo, trabalho e inclusão digital.

Para a realização da atividade, gostaríamos de solicitar autorização da Secretaria Municipal de Educação para desenvolver a ação junto à EBM Emílio Engel ou EBM Henrique Schwarz.

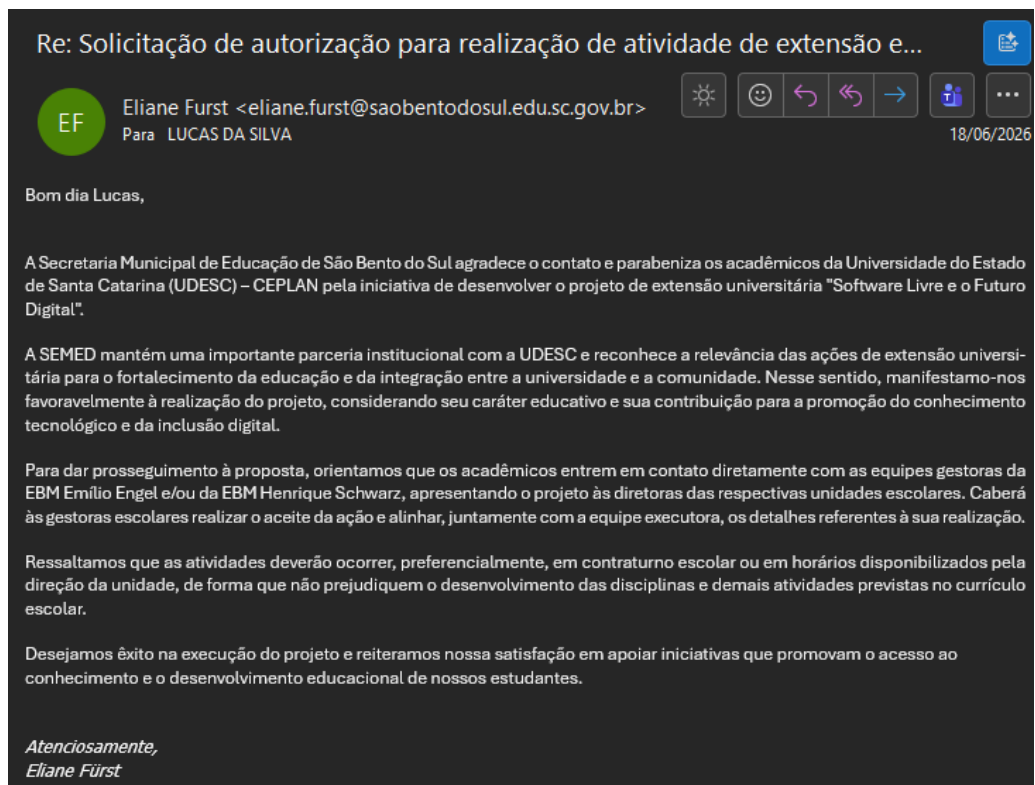
A proposta consiste na disponibilização de material informativo aos estudantes, contendo informações sobre software livre, sistemas operacionais de código aberto, ferramentas gratuitas para produtividade e educação, além de orientações básicas sobre instalação e utilização dessas tecnologias. O material incluirá um QR Code que direcionará para um repositório online organizado pela equipe do projeto, contendo conteúdos complementares de caráter educativo, como manuais de instalação, guias de utilização, links para downloads oficiais e informações sobre as vantagens e aplicações das ferramentas apresentadas.

A atividade possui caráter exclusivamente educacional, sem fins lucrativos, e integra as ações de extensão previstas na graduação da UDESC, buscando fortalecer a relação entre a universidade e a comunidade.

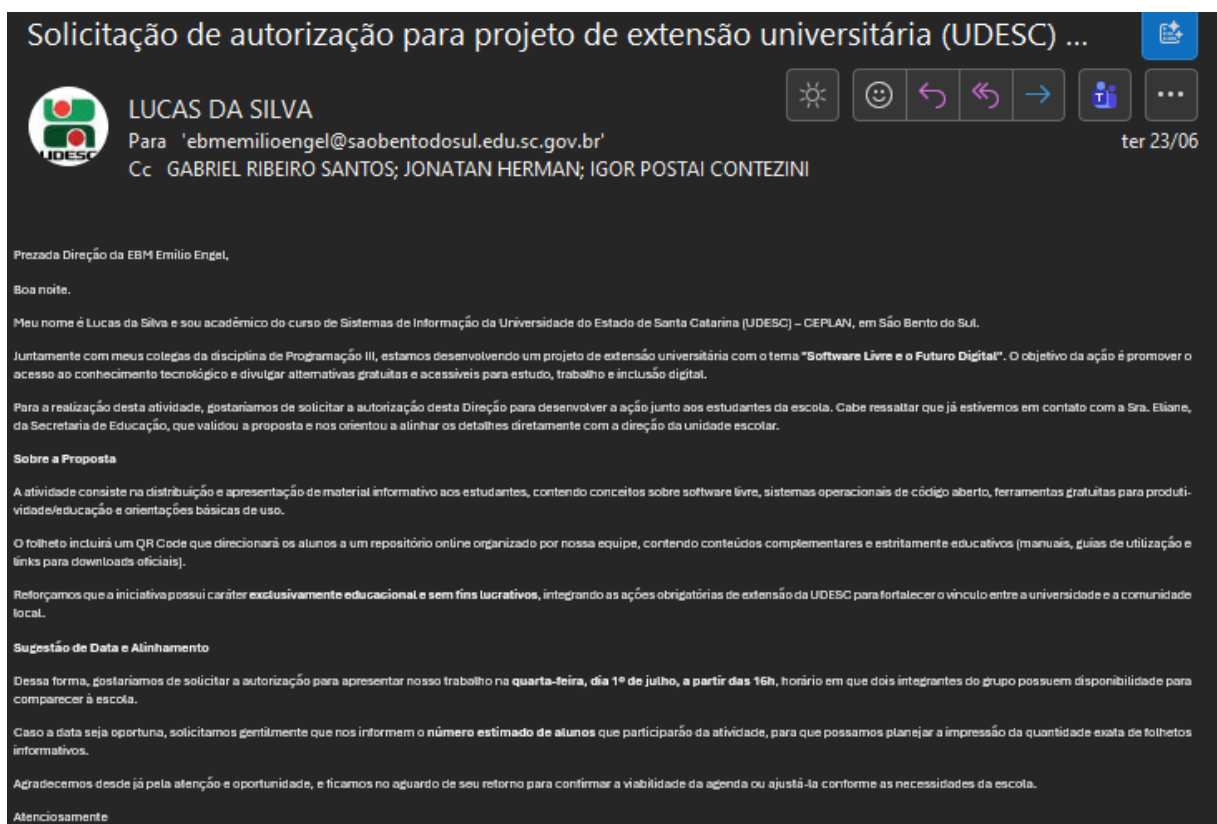
Dessa forma, gostaríamos de solicitar a autorização e orientação da Secretaria Municipal de Educação para a realização dessa ação em uma das escolas citadas. Estamos à disposição para adequar o formato e o público-alvo da atividade conforme as diretrizes da Secretaria e da unidade escolar indicada.

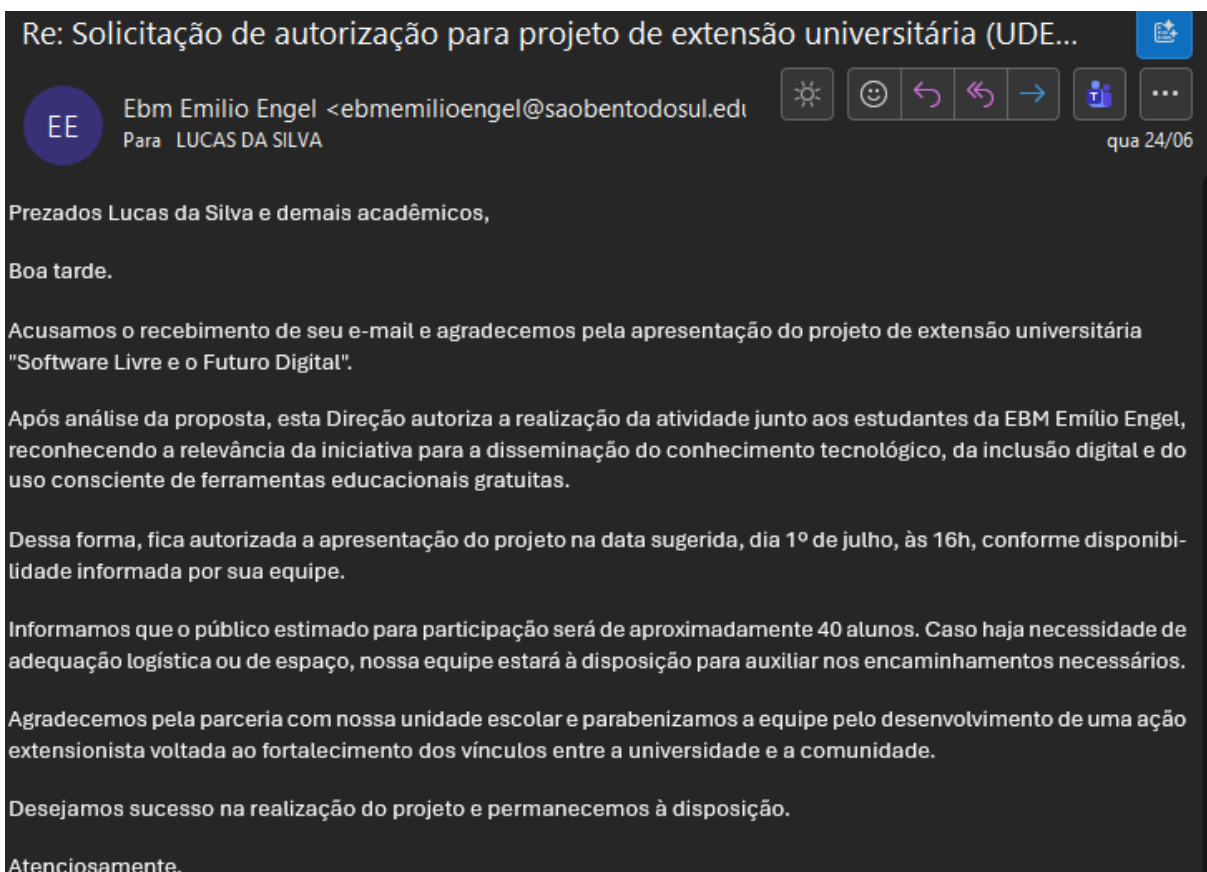
Agradecemos a atenção e ficamos no aguardo de um retorno.

Atenciosamente



- Print 3 e 4 - Solicitação de autorização para a escola;





Conclusão

A atividade permitiu colocar em prática o papel extensionista da universidade, aproximando o conhecimento acadêmico da comunidade e promovendo a divulgação de tecnologias livres e acessíveis.

O projeto contribuiu para demonstrar que existem diversas ferramentas gratuitas capazes de atender às necessidades de estudantes, professores e usuários em geral, incentivando a inclusão digital, a autonomia tecnológica e o compartilhamento de conhecimento.

A experiência também proporcionou aos acadêmicos o desenvolvimento de habilidades de comunicação, organização e responsabilidade social, reforçando a importância das ações de extensão na formação universitária.

Relatório da Atividade de Extensão

Disciplina

Programação III

Alunos

Gabriel Ribeiro dos Santos, Igor Postai Contezini, Jonatan Herman, Lucas da Silva

Curso

Bacharelado em Sistemas de Informação – UDESC CEPLAN

Tema da Atividade

Software Livre e Inclusão Digital

Objetivo

A atividade de extensão teve como objetivo promover a aproximação entre a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e a comunidade externa por meio da divulgação de conhecimentos relacionados ao Software Livre e à Inclusão Digital.

Buscou-se apresentar alternativas gratuitas para estudo, trabalho e uso cotidiano do computador, incentivando o acesso à tecnologia e demonstrando a importância do software livre para a democratização do conhecimento.

Descrição da Atividade

Inicialmente foi elaborado um material informativo contendo um resumo sobre o conceito de Software Livre, suas principais características, vantagens e exemplos de aplicações gratuitas disponíveis para estudantes, professores e demais usuários.

Também foi desenvolvido um site contendo materiais complementares sobre o tema, incluindo:

- Conceitos de Software Livre;
- Diferença entre software livre e software gratuito;
- As quatro liberdades do software livre;

- Sistemas operacionais baseados em Linux;
- Programas gratuitos para estudo e trabalho (LibreOffice, GIMP, Blender, Inkscape, Notepad++ e Okular);
- Guias básicos de instalação;
- Links para os sites oficiais dos programas;
- Materiais de apoio para aprofundamento do conteúdo.

Para facilitar o acesso às informações, foi inserido um QR Code no material distribuído, permitindo que qualquer interessado acessasse rapidamente o conteúdo disponibilizado online.

A atividade foi realizada junto à comunidade escolar da **EBMI Emílio Engel**, mediante autorização da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), por meio da distribuição do material informativo aos estudantes, proporcionando acesso a conteúdos complementares sobre tecnologias livres e inclusão digital.

Público-Alvo

- Estudantes da rede municipal de ensino;
 - Professores;
 - Comunidade escolar.
-

Resultados Obtidos

A atividade possibilitou divulgar conceitos importantes relacionados ao Software Livre e incentivar o conhecimento de ferramentas gratuitas que podem ser utilizadas tanto no ambiente escolar quanto no ambiente profissional.

Além disso, o material disponibilizado permanecerá acessível por meio do site desenvolvido para o projeto, permitindo que os estudantes consultem as informações sempre que desejarem.

Espera-se que a ação contribua para ampliar o conhecimento da comunidade sobre alternativas tecnológicas gratuitas e estimular o uso consciente e responsável da tecnologia.

Participação de Cada Membro do Grupo

- Gabriel Ribeiro dos Santos e Jonatan Herman
 - Desenvolvimento do site
 - Igor Postai Contezini e Lucas da Silva
 - Desenvolvimento do material impresso, contato com os órgãos responsáveis e apresentação na escola
-

Link do Material

Site do projeto:

<https://prog3.djonalab.tech/>

Registro Fotográfico e Prints

As fotografias e prints anexados a este relatório registram as etapas da realização da atividade de extensão, evidenciando a distribuição do material informativo e a interação com a comunidade escolar.

Anexos:

- Foto 1 – Entrega do material na escola;



- Foto 2 – Material informativo distribuído;



- Print 1 e 2 – Solicitação de autorização para a SEMED;

Solicitação de autorização para realização de atividade de extensão em es...

 **LUCAS DA SILVA**       

Para 'eliane.furst@saobentodosul.edu.sc.gov.br' 17/06/2026
Cc: IGOR POSTAI CONTEZINI; JONATAN HERMAN; GABRIEL RIBEIRO SANTOS

Bom dia

Meu nome é Lucas da Silva e sou acadêmico do curso de Sistemas de Informação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) – CEPLAN, em São Bento do Sul.

Juntamente com meus colegas da disciplina de Programação III, estamos desenvolvendo um projeto de extensão universitária com o tema "Software Livre e o Futuro Digital", cujo objetivo é promover o acesso ao conhecimento tecnológico e divulgar alternativas gratuitas e acessíveis para estudo, trabalho e inclusão digital.

Para a realização da atividade, gostaríamos de solicitar autorização da Secretaria Municipal de Educação para desenvolver a ação junto à EBM Emílio Engel ou EBM Henrique Schwarz.

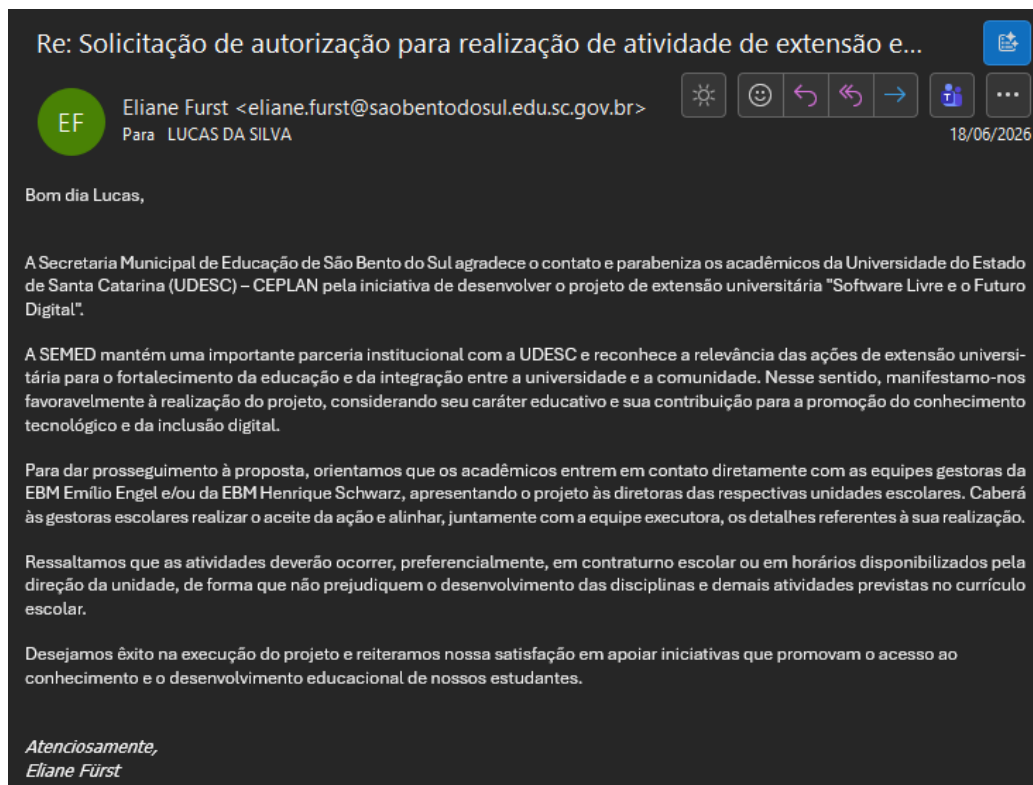
A proposta consiste na disponibilização de material informativo aos estudantes, contendo informações sobre software livre, sistemas operacionais de código aberto, ferramentas gratuitas para produtividade e educação, além de orientações básicas sobre instalação e utilização dessas tecnologias. O material incluirá um QR Code que direcionará para um repositório online organizado pela equipe do projeto, contendo conteúdos complementares de caráter educativo, como manuais de instalação, guias de utilização, links para downloads oficiais e informações sobre as vantagens e aplicações das ferramentas apresentadas.

A atividade possui caráter exclusivamente educacional, sem fins lucrativos, e integra as ações de extensão previstas na graduação da UDESC, buscando fortalecer a relação entre a universidade e a comunidade.

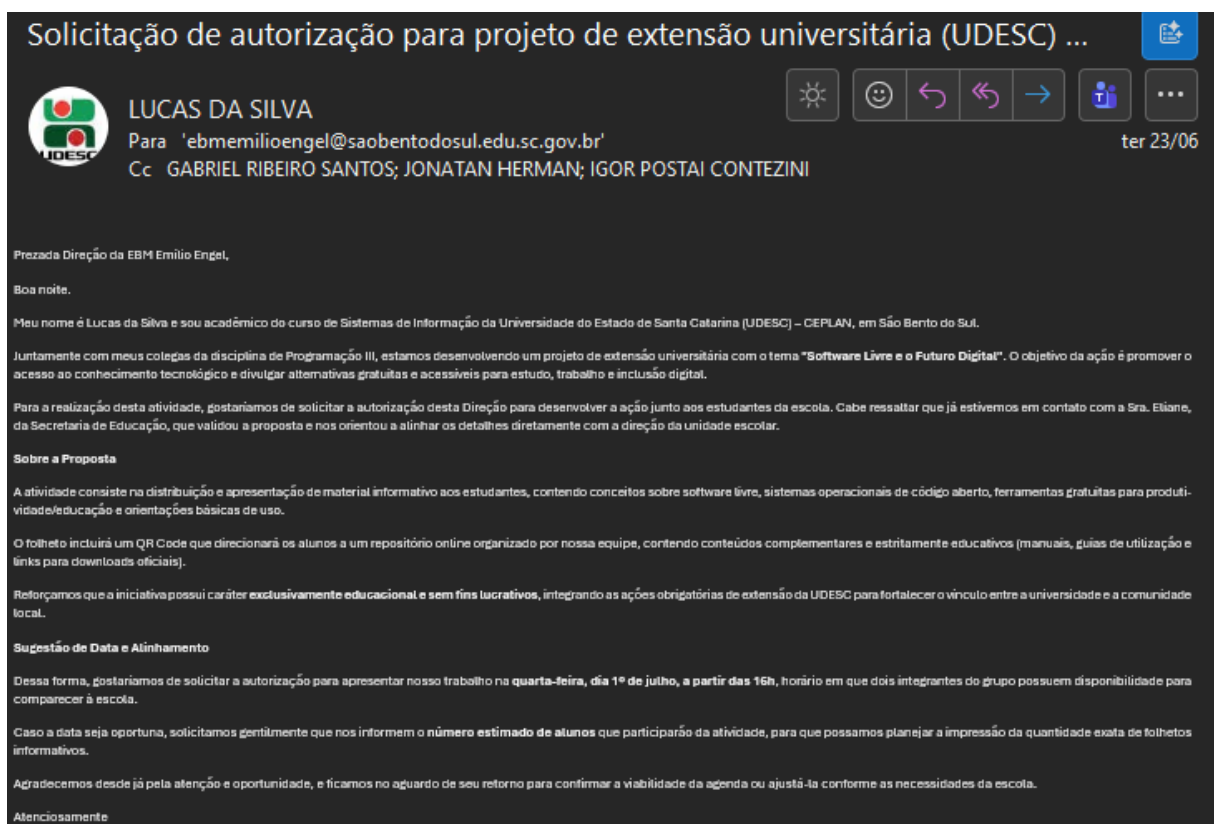
Dessa forma, gostaríamos de solicitar a autorização e orientação da Secretaria Municipal de Educação para a realização dessa ação em uma das escolas citadas. Estamos à disposição para adequar o formato e o público-alvo da atividade conforme as diretrizes da Secretaria e da unidade escolar indicada.

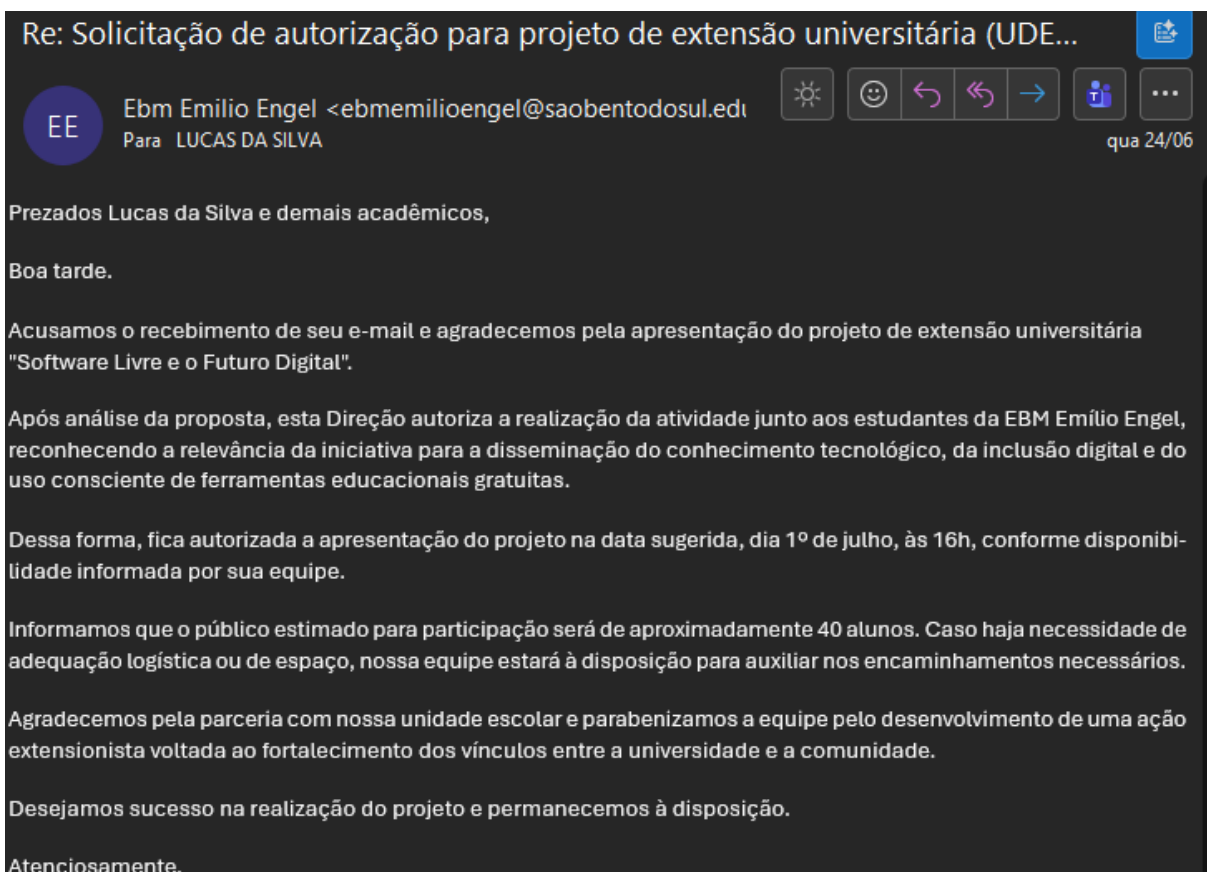
Agradecemos a atenção e ficamos no aguardo de um retorno.

Atenciosamente



- Print 3 e 4 - Solicitação de autorização para a escola;





Conclusão

A atividade permitiu colocar em prática o papel extensionista da universidade, aproximando o conhecimento acadêmico da comunidade e promovendo a divulgação de tecnologias livres e acessíveis.

O projeto contribuiu para demonstrar que existem diversas ferramentas gratuitas capazes de atender às necessidades de estudantes, professores e usuários em geral, incentivando a inclusão digital, a autonomia tecnológica e o compartilhamento de conhecimento.

A experiência também proporcionou aos acadêmicos o desenvolvimento de habilidades de comunicação, organização e responsabilidade social, reforçando a importância das ações de extensão na formação universitária.

Relatório da Atividade de Extensão

Disciplina

Programação III

Alunos

Gabriel Ribeiro dos Santos, Igor Postai Contezini, Jonatan Herman, Lucas da Silva

Curso

Bacharelado em Sistemas de Informação – UDESC CEPLAN

Tema da Atividade

Software Livre e Inclusão Digital

Objetivo

A atividade de extensão teve como objetivo promover a aproximação entre a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e a comunidade externa por meio da divulgação de conhecimentos relacionados ao Software Livre e à Inclusão Digital.

Buscou-se apresentar alternativas gratuitas para estudo, trabalho e uso cotidiano do computador, incentivando o acesso à tecnologia e demonstrando a importância do software livre para a democratização do conhecimento.

Descrição da Atividade

Inicialmente foi elaborado um material informativo contendo um resumo sobre o conceito de Software Livre, suas principais características, vantagens e exemplos de aplicações gratuitas disponíveis para estudantes, professores e demais usuários.

Também foi desenvolvido um site contendo materiais complementares sobre o tema, incluindo:

- Conceitos de Software Livre;
- Diferença entre software livre e software gratuito;
- As quatro liberdades do software livre;

- Sistemas operacionais baseados em Linux;
- Programas gratuitos para estudo e trabalho (LibreOffice, GIMP, Blender, Inkscape, Notepad++ e Okular);
- Guias básicos de instalação;
- Links para os sites oficiais dos programas;
- Materiais de apoio para aprofundamento do conteúdo.

Para facilitar o acesso às informações, foi inserido um QR Code no material distribuído, permitindo que qualquer interessado acessasse rapidamente o conteúdo disponibilizado online.

A atividade foi realizada junto à comunidade escolar da **EBMI Emílio Engel**, mediante autorização da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), por meio da distribuição do material informativo aos estudantes, proporcionando acesso a conteúdos complementares sobre tecnologias livres e inclusão digital.

Público-Alvo

- Estudantes da rede municipal de ensino;
 - Professores;
 - Comunidade escolar.
-

Resultados Obtidos

A atividade possibilitou divulgar conceitos importantes relacionados ao Software Livre e incentivar o conhecimento de ferramentas gratuitas que podem ser utilizadas tanto no ambiente escolar quanto no ambiente profissional.

Além disso, o material disponibilizado permanecerá acessível por meio do site desenvolvido para o projeto, permitindo que os estudantes consultem as informações sempre que desejarem.

Espera-se que a ação contribua para ampliar o conhecimento da comunidade sobre alternativas tecnológicas gratuitas e estimular o uso consciente e responsável da tecnologia.

Participação de Cada Membro do Grupo

- Gabriel Ribeiro dos Santos e Jonatan Herman
 - Desenvolvimento do site
 - Igor Postai Contezini e Lucas da Silva
 - Desenvolvimento do material impresso, contato com os órgãos responsáveis e apresentação na escola
-

Link do Material

Site do projeto:

<https://prog3.djonalab.tech/>

Registro Fotográfico e Prints

As fotografias e prints anexados a este relatório registram as etapas da realização da atividade de extensão, evidenciando a distribuição do material informativo e a interação com a comunidade escolar.

Anexos:

- Foto 1 – Entrega do material na escola;



- Foto 2 – Material informativo distribuído;



- Print 1 e 2 – Solicitação de autorização para a SEMED;

Solicitação de autorização para realização de atividade de extensão em es...

 **LUCAS DA SILVA**       

Para 'eliane.furst@saobentodosul.edu.sc.gov.br' 17/06/2026
Cc: IGOR POSTAI CONTEZINI; JONATAN HERMAN; GABRIEL RIBEIRO SANTOS

Bom dia

Meu nome é Lucas da Silva e sou acadêmico do curso de Sistemas de Informação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) – CEPLAN, em São Bento do Sul.

Juntamente com meus colegas da disciplina de Programação III, estamos desenvolvendo um projeto de extensão universitária com o tema "Software Livre e o Futuro Digital", cujo objetivo é promover o acesso ao conhecimento tecnológico e divulgar alternativas gratuitas e acessíveis para estudo, trabalho e inclusão digital.

Para a realização da atividade, gostaríamos de solicitar autorização da Secretaria Municipal de Educação para desenvolver a ação junto à EBM Emílio Engel ou EBM Henrique Schwarz.

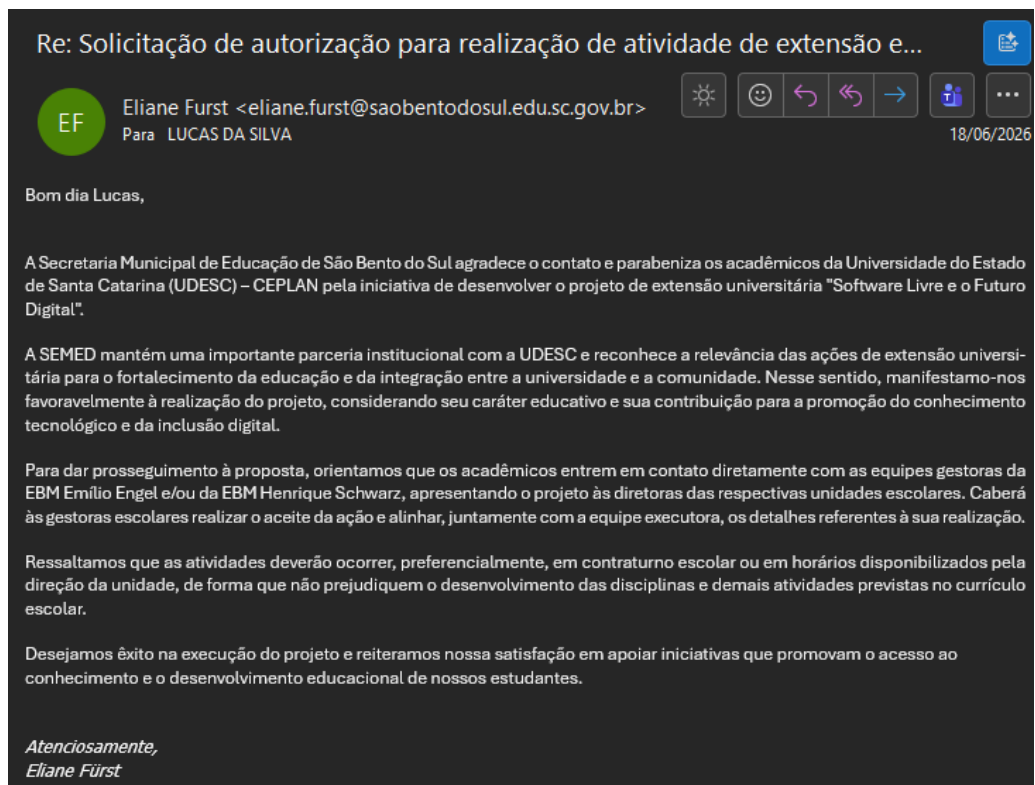
A proposta consiste na disponibilização de material informativo aos estudantes, contendo informações sobre software livre, sistemas operacionais de código aberto, ferramentas gratuitas para produtividade e educação, além de orientações básicas sobre instalação e utilização dessas tecnologias. O material incluirá um QR Code que direcionará para um repositório online organizado pela equipe do projeto, contendo conteúdos complementares de caráter educativo, como manuais de instalação, guias de utilização, links para downloads oficiais e informações sobre as vantagens e aplicações das ferramentas apresentadas.

A atividade possui caráter exclusivamente educacional, sem fins lucrativos, e integra as ações de extensão previstas na graduação da UDESC, buscando fortalecer a relação entre a universidade e a comunidade.

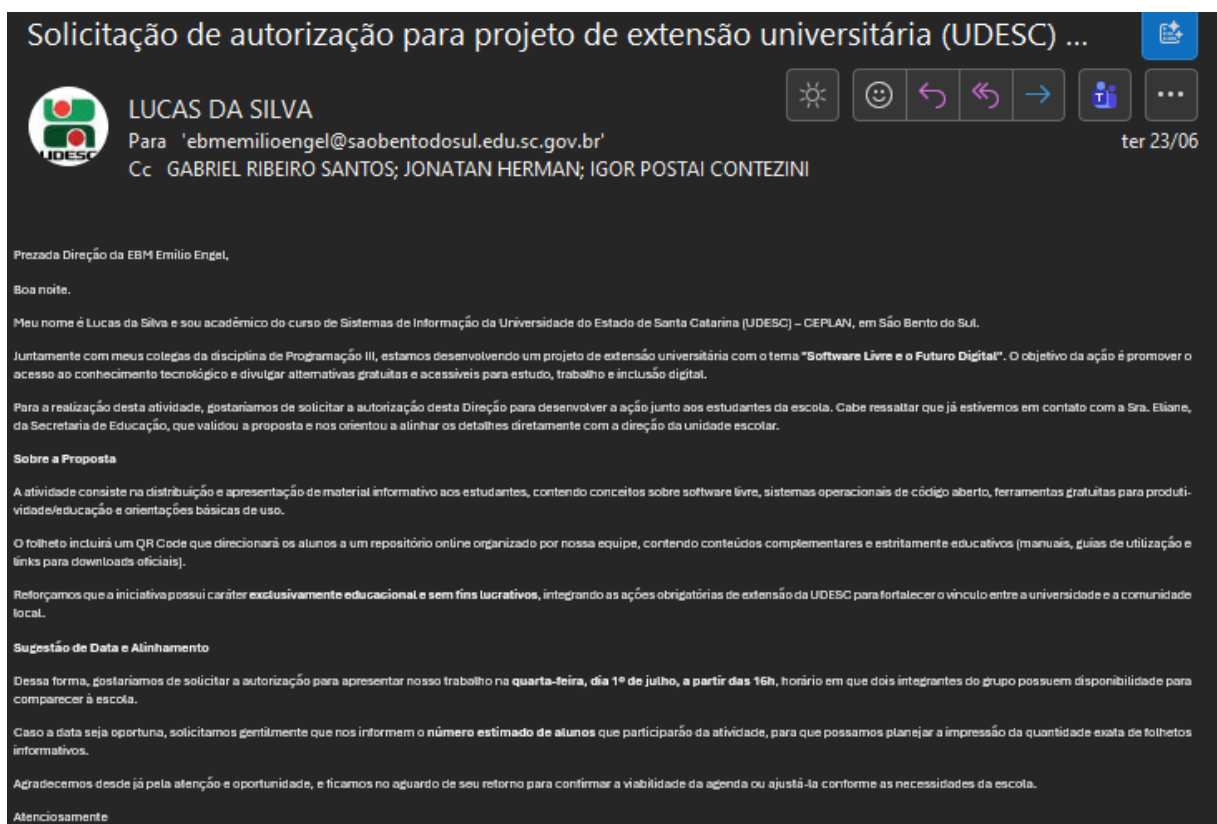
Dessa forma, gostaríamos de solicitar a autorização e orientação da Secretaria Municipal de Educação para a realização dessa ação em uma das escolas citadas. Estamos à disposição para adequar o formato e o público-alvo da atividade conforme as diretrizes da Secretaria e da unidade escolar indicada.

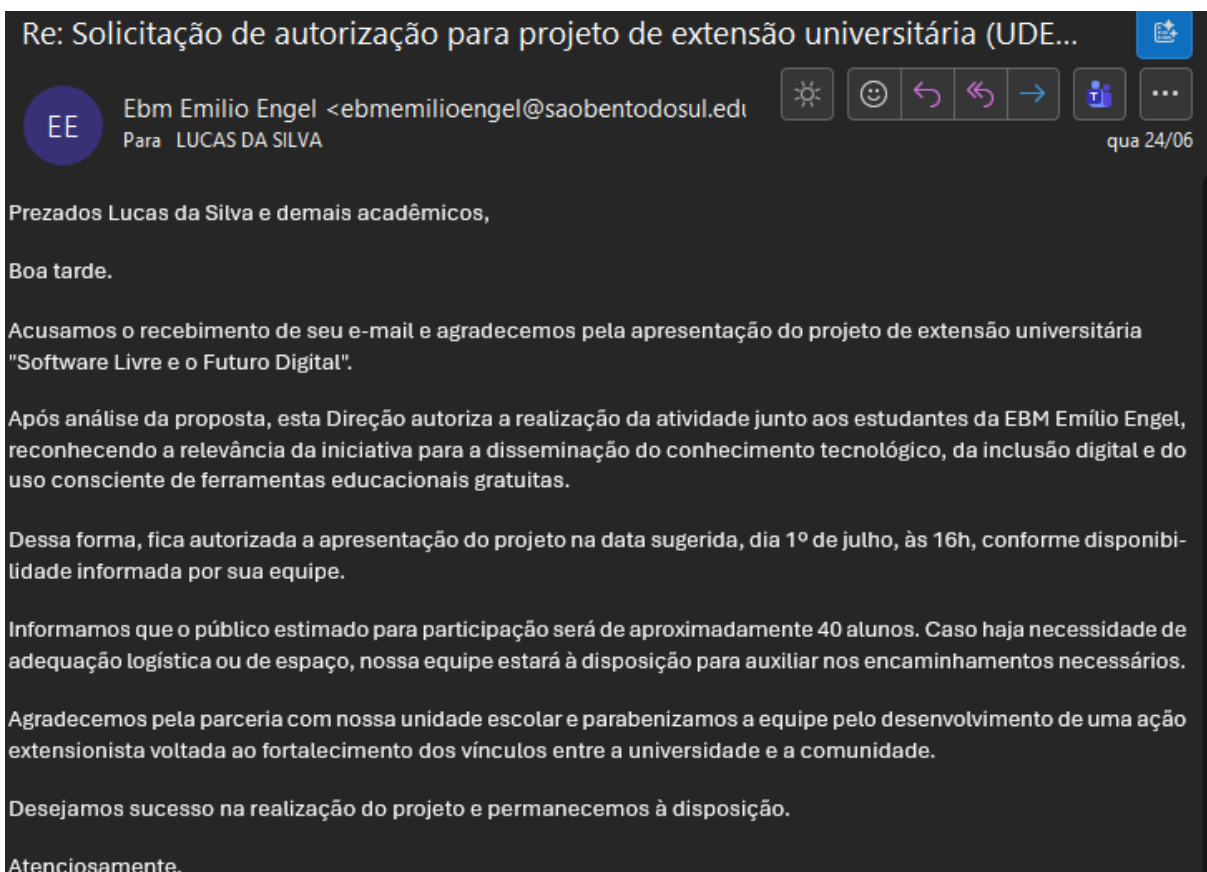
Agradecemos a atenção e ficamos no aguardo de um retorno.

Atenciosamente



- Print 3 e 4 - Solicitação de autorização para a escola;





Conclusão

A atividade permitiu colocar em prática o papel extensionista da universidade, aproximando o conhecimento acadêmico da comunidade e promovendo a divulgação de tecnologias livres e acessíveis.

O projeto contribuiu para demonstrar que existem diversas ferramentas gratuitas capazes de atender às necessidades de estudantes, professores e usuários em geral, incentivando a inclusão digital, a autonomia tecnológica e o compartilhamento de conhecimento.

A experiência também proporcionou aos acadêmicos o desenvolvimento de habilidades de comunicação, organização e responsabilidade social, reforçando a importância das ações de extensão na formação universitária.

Extensão PROG III – Fotos da apresentação e funções de cada participante

Descrição:

Título: “Google Sites: Vantagens e Funcionamento”

Resumo da atividade:

Durante a atividade de extensão da disciplina de Programação foi realizada uma apresentação sobre a ferramenta Google Sites, abordando suas funcionalidades, aplicações e vantagens para ambientes organizacionais.

Como demonstração prática, foi apresentado um site interno desenvolvido para o Cartório Eleitoral, destinado à centralização de modelos de certidões utilizados nas atividades diárias do setor. A iniciativa teve como objetivo facilitar o acesso aos documentos, promover a padronização dos procedimentos e otimizar o fluxo de trabalho, evidenciando como ferramentas digitais podem contribuir para a melhoria da gestão da informação em ambientes organizacionais.

Participante	Função
Eduardo Pimentel	Elaboração do Site Apresentado
Larissa Dums	Elaboração do material de apresentação (slides)
Laura Amante	Apresentação
Yago Lourenço da Rosa	Auxílio durante apresentação e fotos



Google Sites: Vantagens e Funcionamento

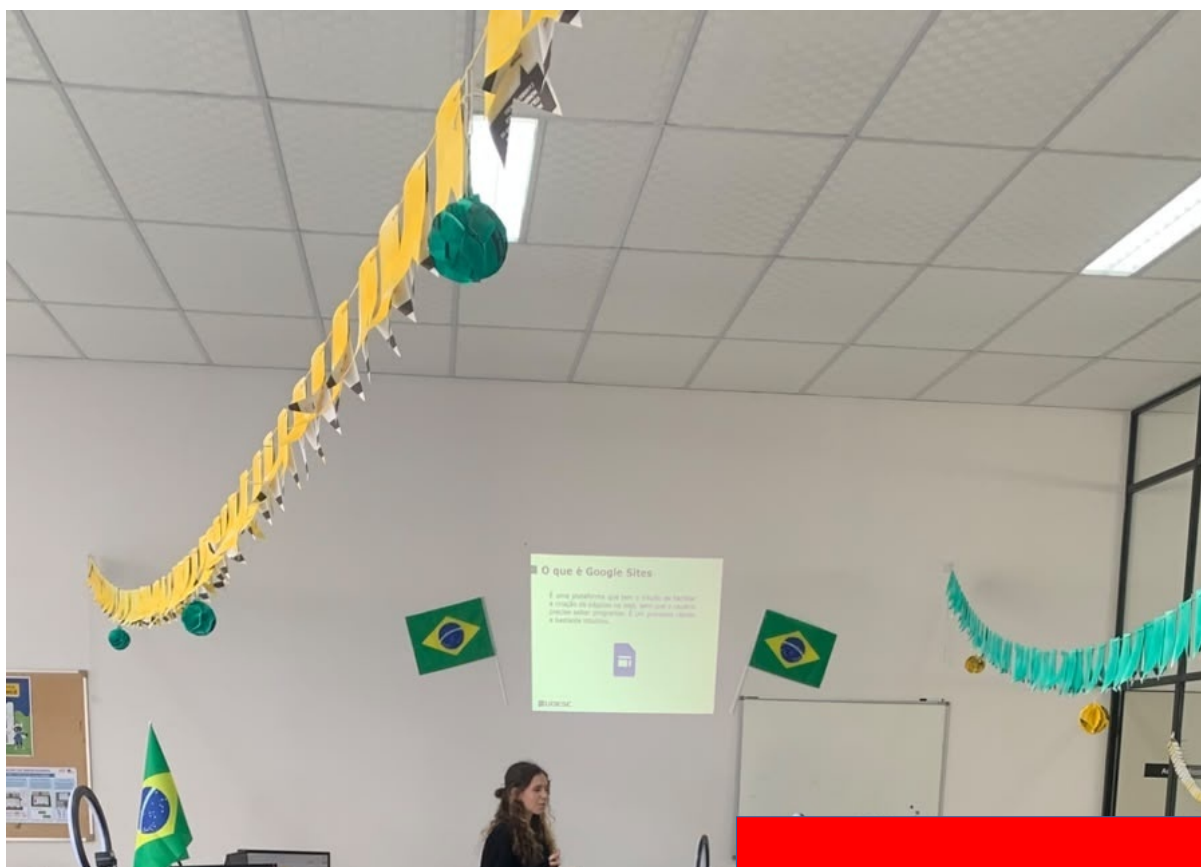
Eduardo Pimentel, Larissa Durm, Laura Amante e Yago Lourenço

Programação III
Professor Antônio Carlos Tamanini



UDESC
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE
SANTA CATARINA





Restrito
Lei nº 13.709/2018

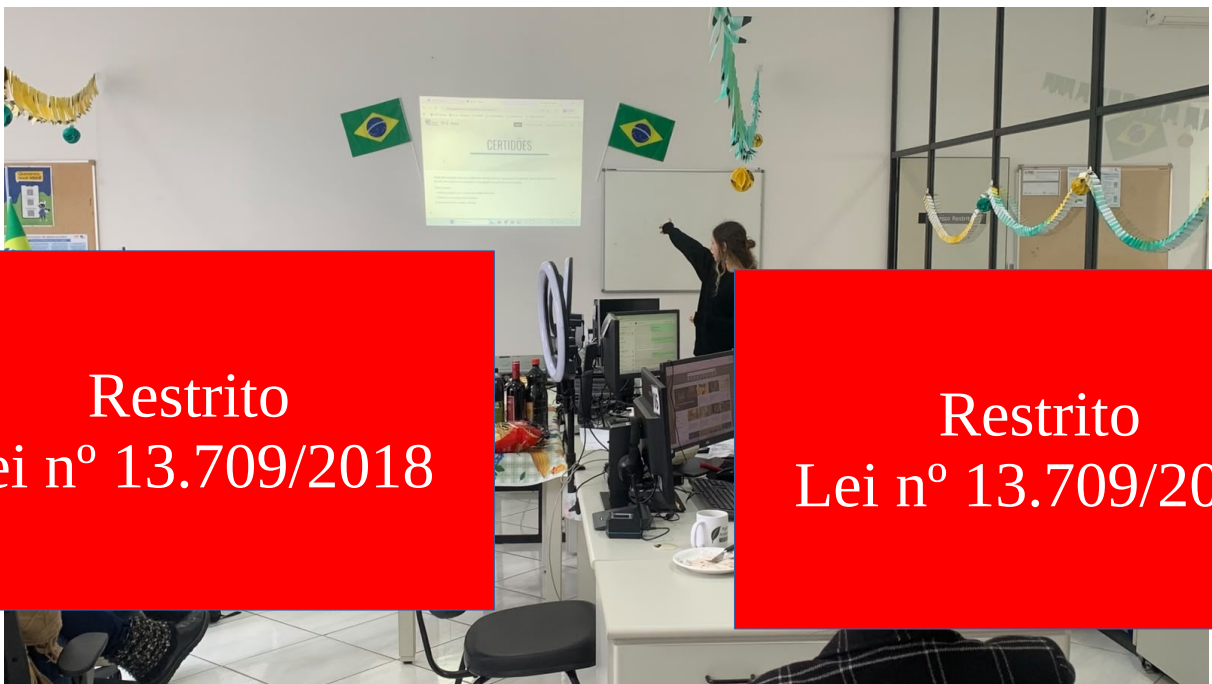
Restrito
Lei nº 13.709/2018





Restrito
Lei nº 13.709/2018

Restrito
Lei nº 13.709/2018



Restrito
Lei nº 13.709/2018

Restrito
Lei nº 13.709/2018



Restrito
Lei nº 13.709/2018



Restrito
Lei nº 13.709/2018

Restrito
Lei nº 13.709/2018

Equipe:

Nome	Função
Bruno Eduardo Luy	Apresentou o trabalho na escola Global.
Bernardo Elias Luy	Deu carona e fotografou o Bruno apresentando.
Matheus Kauan Dums	Fez os slides e ajudou na criação do roteiro da apresentação.
Maria Eduarda Neppel	Criou o roteiro da apresentação e ajudou a fazer os slides.

RELATÓRIO DE ATIVIDADE DE EXTENSÃO

Disciplina

Programação III

Curso

Sistemas de Informação – UDESC CEPLAN

Título da atividade

Introdução à Programação e ao Curso de Sistemas de Informação para alunos do Ensino Fundamental

1. Introdução

A atividade de extensão foi realizada no Colégio Chapeuzinho Vermelho, com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, tendo como objetivo apresentar conceitos introdutórios sobre programação, tecnologia e o curso de Sistemas de Informação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

Buscando tornar a atividade mais dinâmica e acessível ao público infantil, foi desenvolvida uma apresentação interativa em HTML, CSS e JavaScript, criada especificamente para esta ação de extensão. O material foi utilizado para explicar conceitos básicos de programação, apresentar o curso de Sistemas de Informação e demonstrar como jogos e aplicativos são desenvolvidos.

Além da apresentação, foi desenvolvido um jogo da memória digital, também utilizando HTML, CSS e JavaScript, permitindo que os alunos participassem de uma atividade prática ao final da apresentação. Dessa forma, os conhecimentos adquiridos na disciplina de Programação III foram aplicados na criação de um recurso didático próprio para interação com a comunidade escolar.

2. Objetivos

Objetivo Geral

Apresentar conceitos básicos de programação e divulgar o curso de Sistemas de Informação para estudantes do Ensino Fundamental.

Objetivos Específicos

- Apresentar o curso de Sistemas de Informação da UDESC;
- Explicar onde a programação está presente no cotidiano;
- Demonstrar como um jogo é desenvolvido utilizando programação;
- Mostrar um exemplo simples de código em JavaScript;
- Estimular a curiosidade e o interesse pela área da tecnologia;
- Desenvolver um material didático digital para apoiar a atividade de extensão;
- Promover uma atividade prática utilizando um jogo educativo desenvolvido pelo acadêmico.

3. Desenvolvimento da atividade

A atividade foi realizada no Colégio Chapeuzinho Vermelho, sendo direcionada aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

Como preparação para a ação de extensão, foi desenvolvida uma apresentação interativa em HTML, utilizando HTML5, CSS3 e JavaScript. Diferentemente de uma apresentação tradicional em slides, o material foi projetado como uma aplicação web interativa, contendo animações, navegação dinâmica e recursos visuais que despertassem o interesse dos alunos.

Durante a apresentação foram abordados temas como:

- O que é o curso de Sistemas de Informação;
- O que estudamos durante a graduação;
- Onde utilizamos programação no dia a dia;
- Como os computadores executam instruções;
- Como um jogo é desenvolvido utilizando programação.

Na sequência foi demonstrado um exemplo simples de código em JavaScript, explicando aos alunos que o computador executa exatamente as instruções fornecidas pelo programador.

Após essa introdução, foi apresentado um jogo da memória desenvolvido pelo próprio acadêmico, criado exclusivamente para esta atividade utilizando HTML, CSS e JavaScript.

O jogo possuía cartas relacionadas à tecnologia e foi utilizado para demonstrar, de forma prática, como a programação pode ser aplicada no desenvolvimento de jogos digitais.

Durante a atividade, alguns alunos foram convidados a utilizar o jogo, permitindo uma participação ativa e tornando a experiência mais dinâmica e interativa.

Ao final, também foi apresentado brevemente o código-fonte do jogo, mostrando aos estudantes que todas as funcionalidades vistas durante a atividade foram implementadas por meio da programação.

4. Tecnologias utilizadas

Para o desenvolvimento da atividade foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- HTML5;
- CSS3;
- JavaScript;
- Visual Studio Code;
- Google Chrome;
- Notebook para execução da apresentação;
- Televisão da sala de aula para projeção do conteúdo.

5. Resultados obtidos

A atividade apresentou excelente participação dos alunos durante toda a apresentação.

Os estudantes demonstraram grande interesse pelos temas relacionados à tecnologia e à programação, principalmente quando foi explicado que jogos conhecidos, como Roblox e Minecraft, também são desenvolvidos por programadores.

A demonstração do código despertou curiosidade sobre como computadores interpretam instruções, enquanto o jogo da memória proporcionou um momento de interação prática, permitindo que os alunos experimentassem um software desenvolvido especificamente para a atividade.

A utilização de uma apresentação interativa, aliada ao desenvolvimento de um jogo próprio, tornou a atividade mais dinâmica e favoreceu a compreensão dos conceitos apresentados.

De maneira geral, observou-se boa participação da turma, interesse pelo tema e envolvimento durante toda a atividade.

3. Distribuição das atividades da equipe

Para a realização da atividade de extensão, as responsabilidades foram divididas entre os integrantes da equipe, permitindo que todos contribuíssem para o planejamento, execução e documentação da ação.

Gustavo Maia

- Planejamento da atividade de extensão;
- Desenvolvimento da apresentação interativa utilizando HTML, CSS e JavaScript;
- Desenvolvimento do jogo da memória utilizado durante a atividade;
- Preparação do conteúdo apresentado aos alunos;
- Apresentação da palestra no Colégio Chapeuzinho Vermelho;
- Demonstração prática do funcionamento do jogo e da programação utilizada.

Henrique Furtado Wagner

- Auxílio no planejamento da atividade e organização das etapas do projeto;
- Pesquisa de conteúdos de apoio relacionados à divulgação do curso de Sistemas de Informação;
- Elaboração e revisão do relatório final da atividade;
- Organização das evidências fotográficas e da documentação necessária para entrega.

Gustavo Henrique Alves

- Apoio na definição da estrutura do relatório;
- Revisão textual e formatação do documento final;
- Organização das referências utilizadas na atividade;
- Auxílio na documentação da atividade de extensão e conferência dos materiais produzidos pela equipe.

6. Considerações finais

A atividade de extensão realizada no Colégio Chapeuzinho Vermelho permitiu aplicar, em um contexto real, os conhecimentos adquiridos na disciplina de Programação III.

Além da apresentação sobre o curso de Sistemas de Informação, foi possível desenvolver uma aplicação web interativa e um jogo educativo, ambos criados exclusivamente para esta atividade, utilizando HTML, CSS e JavaScript.

O desenvolvimento desses recursos possibilitou transformar conteúdos técnicos em uma linguagem acessível ao público infantil, aproximando os alunos do universo da computação de forma lúdica e participativa.

A experiência também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades de planejamento, comunicação e desenvolvimento de software, reforçando a importância das atividades de extensão como meio de integração entre universidade e comunidade.

7. Evidências da atividade

Figura 1 – Apresentação interativa desenvolvida para a atividade de extensão.



Figura 2 – Explicação sobre o curso de Sistemas de Informação aos alunos do Colégio



Figura 3 – Demonstração do jogo da memória desenvolvido em HTML, CSS e JavaScript..



Figura 4 – Participação dos alunos durante a atividade..



UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA (UDESC)

Centro de Educação do Planalto Norte (CEPLAN)

Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI)

**RELATÓRIO DE ATIVIDADE DE EXTENSÃO
UNIVERSITÁRIA**

Vínculo com a Ementa da Disciplina de Programação III

Tema da atividade:

“Cyberbullying: o que a tela não mostra”

Disciplina: Programação III (5PRO304) — Extensão: 18h

Professor responsável: Antonio Carlos Tamanini — Semestre 2026/1

Aluna responsável: Ana Julia Urbanek

Escola parceira: EEB General Osório — Três Barras/SC

1. Identificação da Atividade

Instituição de origem	UDESC – Centro de Educação do Planalto Norte (CEPLAN)
Curso	Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI)
Disciplina	Programação III – sigla 5PRO304 (carga de extensão: 18h)
Professor responsável	Antonio Carlos Tamanini da Silva
Semestre	2026/01
Aluna responsável	Ana Julia Urbanek
Tema da atividade de extensão	“Cyberbullying: o que a tela não mostra”
Escola parceira	EEB General Osório
Município	Três Barras/SC
Público-alvo – 1ª fase (aplicada)	Turmas de 9º ano do Ensino Fundamental
Público-alvo – 2ª fase (prevista)	Demais turmas da escola, após o retorno das férias de inverno
Data de aplicação (1ª fase)	06 de julho de 2026
Materiais produzidos	Guia de apoio para orientadores e professores; apresentação em PowerPoint; roteiro de exibição de filme; dinâmica “Tribunal das Consequências”; roda de conversa; questionário de encerramento

2. Introdução e Contextualização

A disciplina de Programação III (5PRO304) prevê, em seu plano de ensino, a execução de uma Atividade Curricular de Extensão, comunicada pelo professor responsável através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (Moodle). Entre os requisitos formais estabelecidos para essa atividade, o primeiro e mais determinante é que “o tema da atividade deve estar de acordo com a ementa da disciplina de Programação III”, cuja ementa oficial define como conteúdo: “Conectividade com Banco de dados”. Programação de Dispositivos Móveis, incluindo, entre os objetivos específicos, a compreensão de mecanismos de persistência de dados em arquivos de texto, binário, XML, JSON e em servidor Web.

À primeira vista, um tema como o cyberbullying pode parecer distante do conteúdo técnico de uma disciplina de programação. Este relatório existe justamente para explicitar e justificar essa relação: o cyberbullying não é um fenômeno alheio às tecnologias estudadas na disciplina — ele acontece dentro delas, é viabilizado por elas e só pode ser plenamente compreendido, prevenido e comprovado a partir do entendimento de como aplicativos móveis se conectam a bancos de dados e persistem informações. As seções seguintes detalham essa relação item a item, seguida da justificativa da escolha do tema, da metodologia aplicada e do registro da execução na escola parceira.

3. Justificativa da Escolha do Tema

A escolha do tema não partiu de uma preferência pessoal isolada, mas de uma demanda concreta identificada junto à comunidade escolar. O cyberbullying era apontado como uma queixa recorrente e significativa na escola EEB General Osório, relatada pelos próprios orientadores de convivência durante o planejamento da atividade de extensão. Nesse sentido, o tema foi definido em conjunto com a equipe de orientação da escola — e não de forma unilateral pela extensionista — o que reforça sua legitimidade pedagógica e sua aderência ao papel da extensão universitária de responder a demandas reais da comunidade externa.

Uma vez definido o tema, foi conduzido um processo de curadoria para escolher o recurso audiovisual mais adequado a uma primeira exibição para turmas de 9º ano. Foram avaliadas três obras que tratam de bullying e cyberbullying associado a tentativa de suicídio — “Cyberbully” (2011, “Bullying Virtual” no Brasil), “A Girl Like Her” (2015) e o documentário “Bully” (2011) — comparadas quanto a formato, intensidade da cena crítica e indicação de público, conforme sintetizado no quadro abaixo, extraído do guia de apoio elaborado para a ação:

Critério	Cyberbully	A Girl Like Her	Bully
Formato	Ficção (TV movie)	Ficção (falso documentário)	Documentário real
Tentativa de suicídio	Interrompida, menos gráfica	Consumada em cena, mais intensa	Não encenada; mortes reais relatadas pelas famílias
Indicação	Impacto sem exposição tão forte	Turmas mais maduras, com apoio reforçado	Turmas que já discutiram o tema antes

A partir dessa comparação, optou-se por “Cyberbully” (“Bullying Virtual”) para a primeira exibição, por oferecer um bom potencial de debate com uma exposição emocional mais controlada, adequada a um primeiro contato das turmas de 9º ano com o tema. O documentário “Bully” foi registrado no guia como sugestão de aprofundamento para um momento futuro, quando as turmas já tiverem alguma familiaridade prévia com a discussão.

4. Vínculo com a Ementa da Disciplina de Programação III

A ementa de Programação III organiza-se em dois grandes eixos técnicos: (i) conectividade com banco de dados e (ii) programação de dispositivos móveis, culminando, segundo o cronograma da disciplina, no desenvolvimento de aplicações em React Native com persistência de dados em arquivos de texto, binário, XML, JSON, SQLite, MongoDB e servidor Web (Django). O cyberbullying, tal como caracterizado no guia produzido para esta atividade, é definido como “o uso de celulares, redes sociais, jogos on-line ou aplicativos de mensagem para intimidar, humilhar, ameaçar ou excluir alguém de forma repetida e intencional” — ou seja, um fenômeno que só existe porque existem dispositivos móveis conectados a bancos de dados capazes de armazenar e replicar conteúdo. As subseções a seguir exploram, ponto a ponto, essa relação.

4.1. Conectividade com Banco de Dados (Unidade 3) e a permanência do que é publicado

A Unidade 3 da ementa trata de noções de banco de dados, modelagem entidade-relacionamento, linguagem SQL e conexão de programas a bancos de dados por meio de drivers e de mapeamento objeto-relacional (ORM). Esse é exatamente o mecanismo técnico por trás de qualquer rede social ou aplicativo de mensagens: um perfil falso, uma mensagem ofensiva ou uma imagem compartilhada sem consentimento não são apenas “texto na tela” — são registros gravados em tabelas de um banco de dados, através da mesma cadeia de conectividade estudada na disciplina (aplicativo → driver/ORM → banco de dados). Compreender essa cadeia é o que permite entender por que um conteúdo publicado on-line raramente desaparece de fato quando alguém tenta apagá-lo do próprio aparelho: o dado pode permanecer persistido no servidor, em backups ou em cópias de terceiros.

4.2. Programação de Dispositivos Móveis (Unidades 5 e 6) como vetor do fenômeno estudado

As Unidades 5 e 6 da ementa habilitam o aluno na criação de componentes gráficos, manipulação de eventos, tratamento de exceções e manipulação de imagens em dispositivos móveis, com foco prático em React Native. Esses são precisamente os blocos de construção dos aplicativos de rede social e mensagem apontados, no guia produzido para a ação, como os canais onde o cyberbullying ocorre: perfis falsos, exclusão de grupos, exposição de imagens e stalking digital são, do ponto de vista técnico, casos de uso de eventos de interface, envio de dados e manipulação de imagens em um app móvel. Um estudante de Sistemas de Informação que aprende a construir esse tipo de aplicação está, na prática, aprendendo a construir a própria ferramenta que pode ser utilizada para o bem ou para causar dano — o que torna a reflexão sobre o uso responsável dessa tecnologia parte legítima e necessária da formação técnica, não um tema “importado” de outra área.

4.3. Persistência de Dados (Unidade 7) e o valor probatório dos registros digitais

A Unidade 7 trata especificamente de persistência de dados em dispositivos móveis: arquivos de texto e binário, arquivos JSON e XML, e persistência em servidor Web. Esse é o vínculo mais direto e mais explorado nesta atividade. O próprio guia produzido para a ação destaca, na seção sobre legislação, que “prints, links e atas notariais são usados para comprovar casos [de cyberbullying] em processos judiciais” — ou seja, o valor legal de uma denúncia de cyberbullying depende diretamente da existência de dados persistidos (uma mensagem salva, uma imagem armazenada, um registro em servidor). Isso é, tecnicamente, o mesmo conteúdo da Unidade 7: formatos de persistência e sua permanência ao longo do tempo. Compreender como e onde um aplicativo persiste dados é o que permite explicar, de forma tecnicamente correta e não apenas moralizante, por que “deletar” uma mensagem no próprio celular não apaga o registro do servidor, de um backup ou de uma captura de tela já realizada por terceiros.

4.4. Proteção de dados de menores como extensão do eixo “banco de dados”

Compreender conectividade com banco de dados inclui, necessariamente, compreender quem pode acessar os dados armazenados e sob quais condições — um tema hoje regulado, no contexto escolar, pela Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital), que exige consentimento específico, informado e inequívoco para uso de imagem e dados de crianças e adolescentes. Um futuro desenvolvedor de sistemas que lida com bancos de dados e aplicativos móveis capazes de armazenar dados pessoais precisa conhecer esse tipo de exigência legal desde a formação acadêmica. A atividade de extensão, ao abordar consequências legais do cyberbullying (Lei nº 14.811/2024) e ao aplicar, na própria condução da ação, os cuidados exigidos pelo ECA Digital quanto ao uso de imagens dos estudantes fotografados (ver Seção 9), funcionou como um exercício prático dessa mesma responsabilidade técnico-legal sobre dados pessoais que a disciplina introduz no eixo de banco de dados.

4.5. Aderência ao requisito curricular da extensão universitária

A Resolução CNE/CES nº 7/2018, que instituiu as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira, estabelece a extensão como via de mão dupla entre universidade e sociedade, exigindo que a atividade dialogue com uma demanda social real a partir do repertório de conhecimento do curso. A escolha do cyberbullying como tema atende integralmente a esse requisito: a demanda foi identificada pela própria escola parceira, e a resposta a essa demanda foi construída a partir do olhar técnico de quem compreende, por formação, como funcionam os dispositivos móveis e os bancos de dados que tornam o fenômeno possível — e não apenas do ponto de vista pedagógico genérico.

5. Como Esses Vínculos Foram Trabalhados com os Próprios Alunos

Os vínculos técnicos descritos na Seção 4 não permaneceram restritos ao planejamento da atividade: foram deliberadamente traduzidos para uma linguagem acessível e apresentados às turmas de 9º ano durante a exibição, como forma de reforçar a seriedade e a permanência das consequências do cyberbullying. Especificamente, foi destacado aos alunos que:

- Uma foto ou mensagem enviada por um aplicativo não fica apenas na tela do celular: ela é transmitida e armazenada em um banco de dados no servidor da plataforma, de forma semelhante ao que ocorre em qualquer aplicativo móvel conectado a um banco de dados;
- Apagar uma mensagem ou uma publicação no próprio aparelho não elimina, necessariamente, o registro já persistido no servidor, em backups da plataforma ou em capturas de tela já realizadas por outras pessoas;
- É justamente essa persistência de dados que permite que prints, links e registros sejam usados como prova em processos judiciais, conforme previsto na legislação apresentada durante a atividade (Lei nº 14.811/2024).

Essa tradução de um conceito técnico — persistência de dados — em um argumento concreto e memorável (“o que vai para a internet, fica registrado em algum lugar”) mostrou-se uma estratégia eficaz para reforçar, junto aos adolescentes, a dimensão de permanência e responsabilidade envolvida no uso de redes sociais e aplicativos de mensagem, complementando o apelo emocional do filme com uma base técnica compreensível para a faixa etária, e dando mais concretude à ideia de que as consequências discutidas (sociais, emocionais e legais) não se dissipam com o tempo ou com a exclusão de um conteúdo.

6. Metodologia e Execução da Atividade

A atividade seguiu o roteiro estabelecido no guia de apoio elaborado para a ação, estruturado em quatro momentos principais:

- Revisão prévia com a equipe de orientação: conceitos, dados sobre o cenário brasileiro, sinais de alerta, legislação e protocolo de atuação foram revisados com os orientadores de convivência antes da aplicação com os alunos;
- Exibição do filme “Cyberbully” (“Bullying Virtual”), precedida de alerta sobre o conteúdo sensível (tentativa de suicídio) e de orientação prévia à coordenação pedagógica;
- Dinâmica “Tribunal das Consequências”: os alunos foram divididos em grupos representando a vítima, quem pratica o bullying, os espectadores e a rede de apoio (escola/família), refletindo sobre o que cada “elo” poderia ter feito diferente;
- Roda de conversa de encerramento, com perguntas voltadas a captar reflexões não expressas espontaneamente durante a dinâmica, seguida da aplicação do questionário individual de reflexão sobre o filme.

7. Local, Público-Alvo e Cronograma de Aplicação

Escola parceira	EEB General Osório
Município	Três Barras – Santa Catarina
Data de aplicação (1ª fase)	06 de julho de 2026
Turmas atendidas (1ª fase)	9º ano do Ensino Fundamental
Previsão – 2ª fase	Aplicação às demais turmas da escola após o retorno das férias de inverno, dando continuidade à ação de conscientização em toda a unidade escolar

8. Registro Fotográfico da Execução



Figura 1 – Abertura da apresentação “Cyberbullying: o que a tela não mostra” para a turma de 9º ano, na EEB General Osório.



Figura 2 – Exibição do filme “Cyberbully” (“Bullying Virtual”) durante a atividade de conscientização.



Figura 3 – Turma participante ao final da atividade, com o encerramento da apresentação projetado ao fundo.

9. Observância à Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital) quanto ao Uso de Imagens

Em atenção à Lei nº 15.211/2025 (Estatuto da Criança e do Adolescente Digital – ECA Digital), em vigor desde 17 de março de 2026, o registro fotográfico desta atividade observou os seguintes cuidados, sintetizados na peça de conscientização reproduzida na Figura 4, utilizada como referência para orientar a própria condução da ação:

- O uso de imagem, voz ou qualquer dado que identifique crianças e adolescentes passou a exigir consentimento específico, informado e por escrito dos responsáveis, com finalidade determinada — uma autorização genérica de matrícula não é considerada suficiente;
- Mesmo quando a escola já dispõe de autorização institucional de uso de imagem, essa autorização se restringe aos canais oficiais da instituição, não abrangendo o compartilhamento em perfis pessoais de professores, orientadores ou demais membros da equipe;
- As fotografias que compõem este relatório destinam-se exclusivamente à comprovação acadêmica da atividade de extensão junto à disciplina de Programação III, não devendo ser publicadas em redes sociais pessoais ou institucionais sem autorização específica e separada para essa finalidade;
- Priorizou-se, sempre que possível, o registro de planos abertos e de grupo, evitando-se a exposição de situações constrangedoras ou de vulnerabilidade dos estudantes, em linha com o princípio do melhor interesse da criança e do adolescente previsto na legislação.



Figura 4 – Peça de conscientização sobre a Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital) e as obrigações da escola quanto ao uso de imagem de estudantes.

10. Considerações Finais

Embora o cyberbullying seja, à primeira vista, um tema de natureza social e pedagógica, este relatório demonstrou que sua compreensão plena depende diretamente dos conteúdos técnicos centrais da disciplina de Programação III: conectividade com banco de dados e programação de dispositivos móveis. É a partir do entendimento de como aplicativos móveis capturam eventos, conectam-se a bancos de dados e persistem informações que se torna possível explicar, de forma tecnicamente fundamentada, por que o dano causado pelo cyberbullying tende a ser mais duradouro e mais difícil de reverter do que o do bullying tradicional. A atividade atendeu, assim, tanto ao requisito curricular de vínculo com a ementa da disciplina quanto a uma demanda social concreta e identificada pela escola parceira, reforçando junto aos próprios alunos, por meio de uma linguagem técnica traduzida ao seu contexto, a permanência e a seriedade das consequências do tema abordado.

11. Referências

- BRASIL. Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024. Altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar os crimes de intimidação sistemática (bullying) e de intimidação sistemática on-line (cyberbullying).
- BRASIL. Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying).
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), art. 12, incisos IX e X.
- BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. Institui o Estatuto da Criança e do Adolescente Digital (ECA Digital), em vigor desde 17 de março de 2026.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira.
- URBANEK, Ana Julia. Cyberbullying: o que a tela não mostra – Guia de apoio para Orientadores de Convivência e Professores. Sistemas de Informação, UDESC/CEPLAN, 2026.
- UDESC/CEPLAN. Plano de Ensino – Disciplina Programação III (5PRO304), Semestre 2026/1.

Integrantes: Daniel Michels, Davi Michels, João Gabriel e Olyver Alves.

Designação de tarefas no trabalho:

Daniel Michels – Apresentação dos slides e robô.

Davi Michels – Apresentação do robô e fotos.

João Gabriel – Apresentação dos slides e fotos.

Olyver Alves – Preparação dos slides e organização da apresentação.

MINI CURSO DE PYTHON

Alunos: Daniel Schiel e Danielle

Realizado um Mini curso de Pyhon para colaboradores da empresa onde a Danielle atua. Daniel que desenvolveu os slides para apresentação.



Restrito
Artigo 14
Lei nº 13.709/2018

Apresentação do tema aos colaboradores.

Lista de presença.



Restrito
Artigo 14
Lei nº 13.709/2018

Aplicação prática de um breve exercício.



Restrito
Artigo 14
Lei nº 13.709/2018