

# XIV EPEQ

PESQUISA, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL  
& DESENVOLVIMENTO SOCIAL.

**TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E  
DESENVOLVIMENTO**



## A DEFESA CONTRA O CRIME CIBERNÉTICO DE FURTO DE DADOS

Ana Júlia Correia Fuzaro, Rodrigo Tavarayama  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Estamos vivendo a chamada sociedade da informação, uma época marcada pela tecnologia digital, da internet e das redes sociais, que possibilitaram a criação de um mundo globalizado e interconectado (CASTELLS, 1999). Dentro deste contexto, a privacidade e a proteção de dados vêm sendo tema de diversos debates, levantando questões pertinentes acerca da segurança das informações pessoais dentro do sistema de empresas e instituições. Frente a isso, é evidente que as mais diversas áreas estão se adaptando à realidade da cibercultura, e o direito não poderia ser diferente. Há discussões dentro de um parâmetro legal que abordam a concepção da proteção de privacidade dos internautas aplicada a inviolabilidade de sua intimidade, direito fundamental o qual precisa ter respaldo legal em contato com a inteligência artificial. Sob um referencial internacional, é possível observar países como Alemanha, Canadá e Argentina que estão à frente das questões que envolvem direito digital e crimes cibernéticos. O presente trabalho teve como objetivo compreender o processo de disseminação de informações de dados pessoais, seu alcance dentro das instituições e analisar como isto está relacionado com o furto de bases, assim como discutir as formas de proteção contra crimes cibernéticos. Além de pontuar a importância da adesão do Brasil ao Conselho de Budapeste, o ativismo de Tribunais Internacionais sobre crimes cibernéticos e informar sobre a existência de legislações brasileiras para o crime dentro do ambiente virtual. Vem-se aplicando uma metodologia mista combinando referenciais qualitativos utilizando de revisão bibliográfica acerca do tema da Lei de Proteção Geral de Dados (LGPD) e crimes cibernéticos, levantamento de artigos científicos, reportagens e doutrinas jurídicas, juntamente com o método quantitativo, dependendo de dados numéricos como estatísticas. Como resultado observa-se que há uma constante evolução da tecnologia e complexidades envolvendo políticas públicas e o direito, nota-se que o sistema judicial, em conjunto com o governo, está atrasado em relação ao ciberespaço que está se edificando, tendo uma ausência de leis específicas regulamentando a questão (LÉVY, 1997). Portanto, com o avanço da tecnologia e sua transmissão, o direito à privacidade e conseqüentemente da proteção de dados possui tutela coletiva, ainda havendo espaço para adequações.

**Palavras-Chave:** Ana Júlia Correia Fuzaro, Rodrigo Tavarayama.

Número  
714396

Data de Submissão  
18 de set de 2023

Modalidade  
Comunicação Oral

## SISTEMA PARA AUXILIAR CUIDADORES DE IDOSOS

Camila Debage de Souza, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Diante do crescente envelhecimento da população global, a demanda por cuidadores de idosos tem aumentado significativamente, destacando a necessidade premente de ferramentas que possam auxiliar e simplificar as tarefas desses profissionais. Este trabalho de conclusão de curso concentrou-se no desenvolvimento de um aplicativo móvel destinado a apoiar a rotina dos cuidadores de idosos, abordando uma série de funcionalidades úteis. O aplicativo oferece recursos para o registro de anotações relevantes para o cotidiano dos cuidadores, o cadastro completo de medicamentos frequentemente utilizados na rotina dos idosos e a capacidade de armazenar exames médicos, incluindo imagens para uma melhor organização e referência. O contexto desse projeto é amplamente motivado pelo contínuo aumento da população idosa, tanto globalmente quanto no Brasil, onde a expectativa de vida está em ascensão. No entanto, o envelhecimento frequentemente está associado ao declínio da capacidade funcional, tornando os idosos mais dependentes de assistência em diversos aspectos de suas vidas. Muitas vezes, essa assistência é fornecida por familiares, como filhos, cônjuges e parentes próximos, que frequentemente assumem o papel de cuidadores, muitas vezes sem o preparo adequado, recursos físicos ou emocionais necessários para essa tarefa desafiadora. Portanto, esse projeto surgiu como uma resposta à necessidade de criar um mecanismo de apoio para os cuidadores de idosos, com o objetivo de otimizar seu tempo e garantir seu bem-estar biopsicossocial. O aplicativo desenvolvido se mostrou eficaz durante os testes, aprimorando a organização da rotina dos cuidadores e oferecendo suporte prático para suas tarefas diárias. Além disso, sua versatilidade sugere que ele pode ser aplicado em várias outras esferas da sociedade, beneficiando uma ampla gama de públicos e fornecendo espaço para futuras melhorias e expansões de funcionalidades, contribuindo assim para a qualidade de vida dos cuidadores e, por consequência dos idosos.

**Palavras-Chave:** Idoso, Cuidador, Envelhecimento, Rotina, Auxílio.

Número  
722496

Data de Submissão  
26 de set de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## IDENTIFICAÇÃO REMOTA DE LOCAIS TURÍSTICOS, EXCLUSIVO PARA O MUNICÍPIO DE BEBEDOURO

Alison Fernando Teobaldo Silva, Vinicius Alonso Cotobias Pimentel, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

O TourismBebs busca oferecer às pessoas um website acessível em todos os dispositivos eletrônicos, como celulares, tablets e desktops. Ele apresenta os pontos turísticos de Bebedouro/SP, suas histórias e imagens. As pessoas também podem visitar os pontos turísticos e escanear o código QR-Code. Assim que o código é escaneado, um link é gerado, levando a pessoa para uma página específica daquele ponto turístico. O objetivo é criar um lugar onde os moradores de Bebedouro/SP e os visitantes possam ver os pontos turísticos, suas histórias, imagens e localização no mapa exibido na tela. O TourismBebs foi totalmente desenvolvido utilizando o WordPress e plugins instalados, que auxiliam no desenvolvimento do website e tornam-no responsivo em diversos dispositivos de diferentes tamanhos. Como se trata de um projeto cultural, escolhemos essa tecnologia devido às diversas funcionalidades que o WordPress oferece aos desenvolvedores. Pode-se utilizar o desenvolvimento em blocos, programação ou uma combinação dos dois. Fizemos uma pesquisa na qual apresentamos várias perguntas relacionadas ao turismo para as pessoas. Perguntamos se elas têm interesse nessa área, que lugares turísticos da cidade conhecem e têm interesse em visitar, se possuem acesso à internet em smartphones, entre outras questões. Os resultados foram bastante positivos: 90% das pessoas que participaram da pesquisa consideraram o TourismBebs importante para a cidade e para as pessoas. Com base nos resultados obtidos, concluímos que ter um local com informações sobre pontos turísticos, mapas, fotos, histórias, orientações sobre onde ficar e onde comer é algo muito importante para o desenvolvimento cultural e econômico da cidade. Isso certamente atrairá visitantes e moradores interessados em conhecer a história de Bebedouro/SP.

**Palavras-Chave:** Website, Turismo, Monumentos, Localização, Bebedouro/São Paulo.

Número  
729628

Data de Submissão  
2 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## PLATAFORMA DE GESTÃO COLETIVA DE ATIVIDADES ESPORTIVAS

Pedro Henrique Vaz Fontes, Alexandre Yokoyama Gonçalves Dias, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Este projeto visa o desenvolvimento de uma plataforma para grupos cadastrarem atividades esportivas, sendo elas: Futebol, handebol, basquete e diversas outras opções. A prática destas atividades é de vital importância para o bem-estar do ser humano. Neste cenário, será utilizada a tecnologia para atender uma necessidade deste público, ela é essencial para a sociedade, pois com ela, é possível resolver diversos problemas, seja qual for o cenário. Através de uma pesquisa, coletamos feedback do público-alvo e mesmo utilizando as redes sociais, ainda sentem necessidade de uma plataforma específica para este fim e informaram quais são as dificuldades técnicas que as redes sociais apresentam, portanto, esse projeto foi desenvolvido a fim de possuir os recursos que foram informados. Também foi realizada uma pesquisa de mercado e encontrado um aplicativo chamado “Agendei Quadras” que tem como objetivo, agendar quadras. Porém, possui apenas quadras pagas, trata-se de uma vitrine para proprietários divulgar suas quadras e disponibilizar um contato para conversar e não atende a necessidade dos usuários, já que não possui um controle de partidas, grupos, participantes, histórico, ranking e agenda de próximos jogos, funcionalidades as quais pertencem a plataforma desenvolvida. Com o cenário mapeado, utilizamos tecnologias como ASP.NET, Entity Framework Core, C#, Sql Server e Azure que foram fundamentais para o desenvolvimento da plataforma chamada PGCAE – Plataforma de Gestão Coletiva de Atividades Esportivas. Com a conclusão do desenvolvimento, o público-alvo foi convidado a testar a plataforma, onde puderam realizar toda a gestão de seus grupos e partidas, assim evitando confusões e desentendimentos quanto aos horários, local e respectivos participantes.

**Palavras-Chave:** Esporte, Saúde, Tecnologia, Bem-estar.

Número  
730693

Data de Submissão  
3 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## PORTAL DE ATHENAS

Guilherme Simieli Angeloni, Caio Viale de Lima, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um projeto de aplicativo de análise e recomendação de obras literárias, com foco em livros, revistas e artigos. O presente projeto surgiu de uma discussão referente à dificuldade de indicação de obras relacionadas a área de tecnologia e em conversa com alunos e profissionais de outras áreas, também relataram a dificuldade na localização e disponibilização de livros, artigos e outros materiais de pesquisa, sendo assim resolvemos desenvolver uma ferramenta para auxiliá-los. O objetivo do aplicativo, denominado "Portal de Athenas", é não apenas auxiliar estudantes em questões deste tipo, mas também proporcionar outras indicações de estudo e pesquisa, e aos leitores convencionais uma forma de descobrir entretenimento e conteúdo de leitura relevante aos seus gostos, de um jeito mais prático, fácil, eficaz e que estará presente em seu bolso. O aplicativo permite que os usuários se cadastrem na plataforma e tenham acesso a recomendações e avaliações de obras, que são disponibilizadas por meio da API Books do Google. Esta API fornece informações sobre diversas obras por meio do International Standard Book Number (ISBN), um identificador único usado para o registro de publicações. Recebemos feedbacks positivos dos usuários que testaram a aplicação. Muitos deles destacaram a utilidade da funcionalidade do aplicativo, afirmando que estavam buscando novos conteúdos, pois se sentiam 'saturados' dos gêneros que costumavam ler e não tinham uma referência para explorar novas opções. O "Portal de Athenas" se apresenta para dar um espaço para a comunidade de leitores indicar e avaliar o material que gosta para outras pessoas que usarem a aplicação, uma interação importante que ajuda a manter a mesma viva, acaba gerando engajamento em redes sociais, assunto em grupos de amigos e colegas de trabalho.

**Palavras-Chave:** ISBN, Leitura, Indicação, Livro, Análise.

Número  
730718

Data de Submissão  
3 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## **APLICAÇÃO DE MAPEAMENTO DE PONTOS DE CONECTIVIDADE NO MUNICÍPIO DE BEBEDOURO**

Vinícius Mingatos Bergamasco, Vitor Raul Bim, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Com o avanço tecnológico na sociedade atual, os meios de comunicação digitais se tornaram cada vez mais importantes na vida da população mundial, visto que, com o surgimento da internet, as pessoas conseguem transmitir e receber informações de forma rápida, porém não são todos os cidadãos que têm acesso a ela, em razão de ser um meio de comunicação pago. Tendo isso em vista, a Prefeitura Municipal de Bebedouro criou o projeto “Conecta Cidadão” que tem como objetivo disponibilizar diversos pontos gratuitos de redes Wi-fi na cidade, porém não houve uma ampla divulgação do projeto e grande parte da população bebedourense não tem conhecimento da sua existência. Dessa forma, identificamos a necessidade de desenvolver um aplicativo mobile que exibirá todos os pontos existentes e a localização de cada um, para que os cidadãos tenham conhecimento das redes Wi-fi gratuitas e possam se beneficiar do acesso à informação disponível na internet. O projeto surge então com o objetivo de listar estes pontos, e com base em uma integração, mantendo os status destes pontos atualizados em relação a sua conectividade (online ou offline) disponível em uma base de dados Grafana, os dados são obtidos através de um serviço em que uma automação acesso o painel onde os dados são disponibilizados. Após isto, é realizado um depuramento dos dados inconsistentes (desatualizados) e que são atualizados na base. Posteriormente, por meio de uma requisição será repassada para o aplicativo em questão. De acordo com a pesquisa aplicada, foram obtidas 88 respostas durante o período de 21 dias. Deste total, 100% das pessoas julgaram importante a existência do aplicativo para que a população saiba sobre a localidade dos pontos de internet gratuitos, pois mesmo que 76,1% das pessoas tenham plano de internet pago em seus dispositivos móveis, 85,2% já precisaram acessar a internet em um momento em que não possuíam acesso. Dessa forma, conclui-se que o aplicativo proporciona a inclusão digital dos munícipes da cidade de Bebedouro e permite que eles consigam se comunicar através da internet, a qual está presente no cotidiano da sociedade atual para transmissão rápida de informações.

**Palavras-Chave:** Inclusão Digital, Conecta Cidadão, Aplicativo Mobile, Acesso à internet, Redes sem Fio.

Número  
730803

Data de Submissão  
4 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

# ANÁLISE DE TÉCNICAS DE PROCESSAMENTO DE IMAGENS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL RELACIONADAS À BIOMETRIA

Bruno Roberto Trevisan Gomes, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

A biometria digital está cada vez mais presente nas validações de prova de vida e autenticação de múltiplos fatores, sendo tipicamente realizada por tecnologias como reconhecimento facial e a identificação de digitais. Apesar do conceito ser válido, é conhecimento popular que muitos algoritmos podem ser facilmente manipulados através de imagens falsas, um exemplo disso são fraudadores que conseguem acesso a contas digitais falsificando o teste de reconhecimento facial através do uso de máscaras de papel. Para combater os fraudadores existem técnicas de inteligência artificial e processamento de imagens capazes de classificar imagens como verdadeiras ou falsas, processo conhecido como prova de vivacidade (liveness). O objetivo do projeto é explorar a eficácia de diferentes tecnologias e conceitos que compõem a prova de vivacidade em processos de biometria digital, como na verificação de selfies para a confirmação de operações em aplicativos bancários. Utilizando bancos públicos de imagens desenvolvidos exclusivamente para a validação da eficiência de tecnologias de detecção de liveness, e amplamente reconhecidos em trabalhos acadêmicos, foram implementadas as tecnologias que em algum momento foram consideradas como o estado da arte. Em seguida, foram avaliadas possíveis otimizações para obter o melhor desempenho em cada um dos datasets. A métrica utilizada na avaliação dos resultados foi a Half-Total Error Rate (HTER), que é composta pela média da soma das taxas de casos falsos positivos e falsos negativos. No fim das avaliações propostas foi observado que a tecnologia mais eficiente foi a classificação realizada pela rede neural convolucional EfficientNet, obtendo um HTER de 90.3%. Baseado em todos os testes conduzidos foi possível concluir que é a classificação de liveness de uma selfie é possível, porém exige grandes massas de dados e capacidade computacional.

**Palavras-Chave:** Inteligência Artificial, Aprendizado de Máquina, Biometria Digital, Reconhecimento Facial, Processamento de Imagens.

Número  
731641

Data de Submissão  
4 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster



## O IMPACTO LOGÍSTICO NA QUALIDADE VISANDO A SATISFAÇÃO FINAL DO CONSUMIDOR

Joao Victor Massão Fabiano, André Luis Palmieri, João Paulo Leonardo de Oliveira  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

A logística desempenha um papel fundamental na garantia da qualidade em diversas áreas, desde a produção industrial até à entrega de produtos ou serviços aos clientes. A integração entre logística e qualidade é essencial para garantir a satisfação do cliente, a eficiência operacional e a conformidade com padrões e regulamentações. Considerando os constantes desafios que as organizações enfrentam atualmente, é de ciência coletiva que alguns métodos podem ser aplicados para reverter problemas e melhorar seus resultados. Assim, esta pesquisa tem como objetivo demonstrar as empresas tem tratado essas questões sob a ótica da logística e da satisfação final do consumidor. Para tanto, foi realizado um estudo em uma empresa do interior do São Paulo, focada em transportes logísticos, onde analisaram-se seus resultados contábeis antes e após a implementação de uma ferramenta focada em reduzir custos logísticos e minimizar tempos de viagem, mitigado problemas e gastos desnecessários e auxiliando na qualidade do serviço da mesma. Foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa que consiste em uma maneira sistemática de implantar ações para corrigir, prevenir e eliminar problemas. Os principais resultados mostram que a empresa conseguiu identificar algumas causas de problemas raízes e criar ações corretivas para solucioná-los de forma a se verificar ganhos financeiros expressivos. Por fim, destaca-se que as principais contribuições do estudo vão no sentido de enriquecer e proporcionar o entendimento sobre o mundo logístico, trazendo todos os conceitos sobre os tópicos abordados, introduzindo a metodologia utilizada junto dos resultados que foram obtidos, sendo todos apresentados no trabalho de maneira integral e objetiva.

**Palavras-Chave:** Logística, Qualidade, Atendimento ao Cliente e Otimização.

Número  
732728

Data de Submissão  
6 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## ANÁLISE DE ATAQUES EM SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

Vinicius Aurélio Lisboa Silva, Mateus Franklin Ravagni, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Os ataques DDoS são ataques de negação de serviço, onde o invasor inunda o sistema com tráfego mal-intencionado, causando assim a interrupção nos serviços. Estes acontecem por vetores, e os mais comuns são tráfego de inundação TCP SYN, inundação de tráfego UDP, inundação de tráfego HTTP e outros. No contexto atual, os ataques DDoS têm se tornado uma preocupação crescente nas empresas, com uma média de 29,3 ataques por dia no último trimestre de 2022, de acordo com o Security Report. O trabalho visa fornecer esclarecimentos e orientações para empresas e pessoas físicas se protegerem contra esse tipo de ataque. O trabalho discute os princípios da segurança da informação, enfatizando a confidencialidade, integridade, disponibilidade, autenticidade e tempestividade. Também explora as formas de segurança em redes, como firewall, VPN, sistemas de detecção e prevenção de intrusões, criptografia, controles de acesso e a importância das atualizações e patches. O foco total deste trabalho será apresentar uma análise qualitativa dos ataques de negação de serviço distribuído (DDoS) em segurança da informação. O objetivo principal é entender como os ataques DDoS funcionam, os danos que causam e fornecer informações que auxiliem na prevenção e mitigação desses ataques. Os objetivos gerais incluem explicar o funcionamento dos ataques DDoS, destacar os danos que podem causar, discutir a mitigação e as medidas de prevenção. A metodologia adotada envolveu pesquisa bibliográfica, estudo de caso e a criação de um laboratório de testes com máquinas virtuais e ferramentas como Wanguard e Wireshark. O estudo conduz testes em um laboratório, mostrando a criação do ambiente e a execução de um ataque DDoS simulado com o uso de um script. Os resultados destacam a capacidade do Wanguard em identificar anomalias e a sobrecarga de tráfego observada durante o ataque. Finalmente, o trabalho conclui que ataques DDoS podem ocorrer em grande escala e têm o potencial de tornar os serviços indisponíveis. A importância de usar medidas de prevenção e mitigação é enfatizada neste trabalho.

**Palavras-Chave:** Ataque DDoD, Segurança, Invasão.

Número  
738953

Data de Submissão  
10 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## DESIGN DA INTERFACE DO USUÁRIO (IU): RELAÇÃO DO PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO NO CONTEXTO VERBAL E VISUAL DE INDIVÍDUOS NO ESPECTRO AUTISTA

Luiz Guilherme Occaso, Bethanya Graick Carizio  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um conjunto diversificado de condições neurológicas comumente caracterizadas por déficits persistentes na comunicação social e na interação social, acompanhados de padrões de comportamento restritos e repetitivos. Indivíduos no espectro autista também são comumente sensíveis a estímulos sensoriais, incluindo som, luz e toque. Aplicativos e software são cada vez mais utilizados para facilitar o aprendizado e a independência deste público, no entanto as diretrizes de design da interface do usuário (IU), adaptadas para usuários no espectro do autista, ainda não foram claramente definidas na literatura. Contudo a presente pesquisa objetivou compreender as relações do processamento da informação verbal e visual de indivíduos no espectro autista, com interfaces digitais acessíveis, bem como identificar as diretrizes de design da interface do usuário (IU) para aplicativos e softwares destinados a este público. Para tal foi realizada uma revisão integrativa com as seguintes questões norteadoras: como os indivíduos no espectro autista processam informações verbais e visuais em interfaces digitais e se existem diferenças de processamento destas em relação à indivíduos neurotípicos? Quais são as diretrizes de design da interface do usuário (IU) para aplicativos e softwares para o público com TEA? A busca foi realizada através de literatura disponível em bases de dados digitais, ScienceDirect, portal Capes, Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Google acadêmico. Nos resultados foram encontrados que usuários no espectro autista processam ícones e imagens mais rapidamente do que textos em interfaces digitais. Estudos também revelaram que a maioria dos indivíduos neurotípicos processa informações perceptivas, considerando estímulos com viés global, ou seja, olhando para o todo, enquanto indivíduos no espectro autista parecem ser tendenciosos em relação a um local específico. Considerando que indivíduos no espectro autista têm uma maior capacidade de processamento para detalhes em oposição a um estilo de processamento global, bem como processam imagens mais rapidamente que textos, as diretrizes de design da interface do usuário (IU) para aplicativos e softwares, para este público, devem priorizar imagens bem específicas, acompanhadas com textos curtos com mensagens simples, abolindo qualquer tipo de ambiguidades nas informações.

**Palavras-Chave:** Espectro Autista, Interface do Usuário, Experiência do Usuário, Acessibilidade, Usabilidade.

Número  
741612

Data de Submissão  
13 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster

## APRENDENDO PROGRAMAÇÃO NA INFÂNCIA

Gabriel Da Rocha Macedo Neri, Antonio Augusto Aguiar  
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Diante o cenário atual, grande parte das crianças possuem um smartphone, porém muitas das vezes não é utilizado de forma correta, ver vídeos no Youtube e jogar é bom para descontrair a criança, porém precisa ser controlado, sem isso, ela pode se tornar não muito sociável e até agressiva dependendo do “produto” que consome nas plataformas, podendo também impactar no tipo de adulto que ela vai ser, pois a internet está recheada de “programas” que podem deturpar a criança. A necessidade de criar esse projeto não tem o objetivo de controlar o que ela consome, isso deve ser realizado pelo responsável, mas uma forma divertida de aprender e desenvolver sua capacidade de pensamento lógico. Foi desenvolvido um APP para o sistema Android quem tem por finalidade ajudar no desenvolvimento da criança/adolescente, incentivá-los a criatividade e as apresentar ao mundo da tecnologia, que vem a cada dia evoluindo, a longo prazo, isso irá trazer muito conteúdo para elas. No funcionamento do aplicativo, após o início, terá uma série de informações sobre lógica de programação, seguidos de exercícios que ela precisara de resolver, nada muito complexo, já que a ideia não é apenas ensinar sobre programação, mas sim, analisar os cenários, cada código escrito possui uma função, precisamos analisar cada linha, já que cada uma terá uma instrução, onde a máquina irá ler e vai realizar o que a pessoa por trás do computador deseja. Dessa forma, vamos desenvolver a capacidade de análise, logica e tomada de decisão, desenvolvendo essas capacidades nelas, o esperado é que ajudem nas tomadas de decisões, para podermos os resultados esperados.

**Palavras-Chave:** Aplicativo; Desenvolvimento; Criança; Lógica; Pensamento.

Número  
742092

Data de Submissão  
13 de out de 2023

Modalidade  
Apresentação de Pôster