

PROJETO EVENTOS, UMA VISÃO ALÉM DA GRADUAÇÃO

Autores (as): MARCONE DE FREITAS MARQUES (mmsap1998@gmail.com); BRENO GIVALDO RODRIGUES SOARES.
Orientador (a): VINICIÚS MENEZES

PET CIÊNCIAS COMPUTACIONAIS UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG

Palavras-chave: eventos, conhecimento, interação.

O Programa de Educação Tutorial Ciências Computacionais (PET-C3) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), começou a desenvolver, a partir do ano de 2018, um projeto intitulado “Projeto Eventos”, que tem como principal objetivo atuar como agente propulsor de conhecimento e interação. Desenvolvendo ainda mais o senso crítico e racional dos estudantes da universidade, bem como, promover um aprendizado dinâmico prezando a saúde mental dos mesmos. O projeto também é responsável pela promoção de inúmeras atividades que possuem grande importância e relevância sobre diversos temas relacionados à tecnologia. O advento destas atividades se deu basicamente pela percepção da demanda de conectar os discentes com assuntos dos três cursos do instituto, Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação.

Uma das atividades executadas pelo projeto é o “PET-TALKS”, cuja finalidade consiste em atender assuntos de grande importância para a formação acadêmica, profissional e social. A sua metodologia se dá principalmente por meio de palestras com duração de cerca de uma hora, sendo estas com conteúdo mais dinâmico, apresentado para os ouvintes, com interações dos alunos, inovando perante ao modelo tradicional de palestras.

Outra atividade promovida é a organização de minicursos para suprir demandas apresentadas pelos alunos que nas disciplinas muitas vezes não são atendidas, bem como apresentar temáticas que são atualmente utilizadas no mercado de trabalho, promovendo assim um aprendizado extracurricular.

O pilar do projeto e que tem uma taxa maior de participação, são as visitas técnicas, que introduz o acadêmico em seu meio de trabalho, informando e demonstrando oportunidades de serviço após sua graduação. Esta atividade ocorre tanto no setor industrial quanto no setor de inovação tecnológica.

Pensando também na saúde mental e física dos graduandos, promovemos todos os anos o JIC3, Jogos Integrados do Centro de Ciências Computacionais, que tem como papel fundamental aproximar os discentes dos três cursos através de atividades esportivas, como futebol, vôlei, ping-pong e e-games, e após as competições e as devidas premiações, é realizado uma confraternização entre os participantes e outros acadêmicos do instituto.

Para parametrizar as atividades promovidas, ao final de cada evento realizado, é disponibilizado um formulário de satisfação com o objetivo de coletar dados a fim de aprimorar os trabalhos realizados pelo nosso projeto.

Por fim, o grupo almeja impactar na graduação dos alunos fomentando que os mesmos procurem atividades dentro do Centro de Ciências Computacionais (C3), as quais sejam de grande importância para o seu processo de formação acadêmica, assim como, auxiliar a formar profissionais ainda mais preparados não somente para o mercado de trabalho, mas para a vida em sociedade em geral. Logo, é possível constatar que o Programa de Educação Tutorial possui grande importância dentro de um centro acadêmico, pois o mesmo busca ofertar um ensino multidisciplinar para os graduandos.

