



Campus Avançado Tangará da Serra





 Rua José de Oliveira (28), 980 N - Bairro: Vila Horizonte - CEP: 78300-000 - Tangará da Serra/MT
 Telefone: (65) 3311-8500
 Site: <http://tga.ifmt.edu.br/>
 gabinete@tga.ifmt.edu.br

Foto: Banco de Imagens Prefeitura de Tangará da Serra

Meninas Digitais



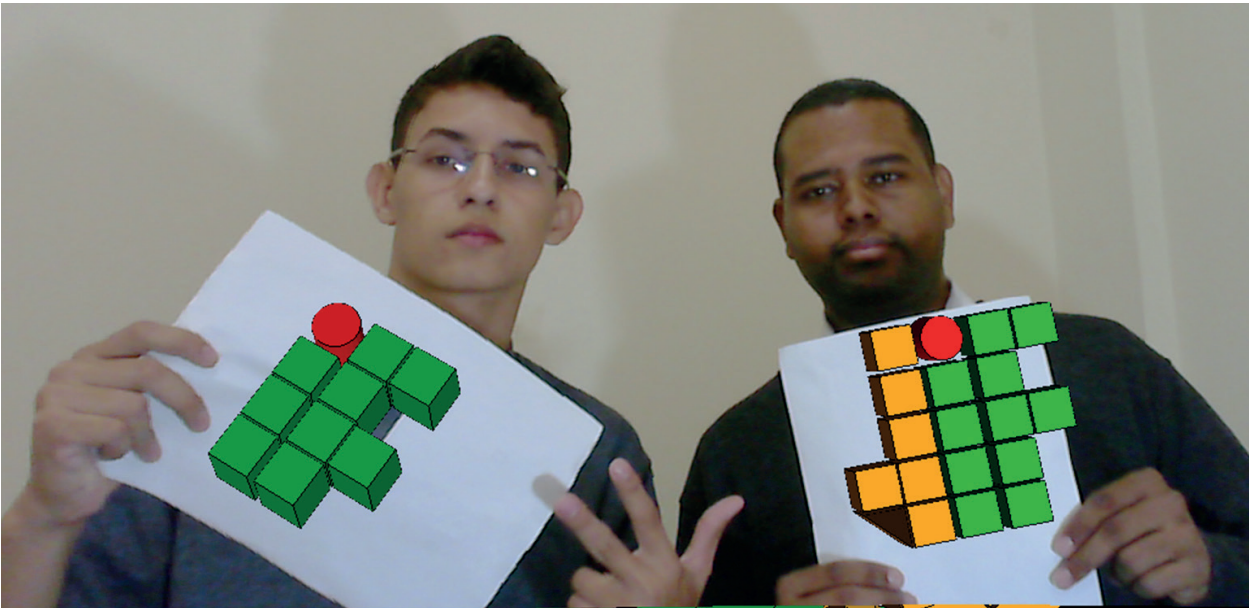
Pedro Clarindo da Silva Neto
Anelise Lando

O projeto de extensão “Meninas Digitais” foi realizado no IFMT – Campus Tangará da Serra, com as alunas do curso de ensino médio integrado ao curso técnico em Montagem e Suporte em Informática. O projeto agrega o programa Meninas Digitais, que é coordenado pela Sociedade Brasileira da Computação (SBC), mais precisamente, pelo Prof. Dr. Cristiano Maciel, da UFMT, e tem caráter inclusivo, estimulando o interesse das alunas em seguir carreira em áreas ligadas à Tecnologia da Informação e Comunicação. O projeto local, coordenado pelo Prof. Pedro Clarindo da Silva Neto, professor de informática e também representante institucional da SBC no Campus, contou com encontros

presenciais para estudos sobre a história da computação e o papel das mulheres nessa área; discussão sobre carreira, tendo como atividade o estudo de programação e desenvolvimento de softwares para dispositivos móveis. Além do interesse para seguir carreira na área, o projeto visa ao fortalecimento da verticalização dos cursos do eixo Informática/Computação do Campus. Para ampliar as discussões e mostrar à comunidade o trabalho desenvolvido, foi realizado também o “1º Fórum do Programa Meninas Digitais – Regional MT: Tangará da Serra”, evento em que foram oferecidas oficinas e palestras ministradas pelas integrantes do projeto e também por convidados que abordam esse tema.

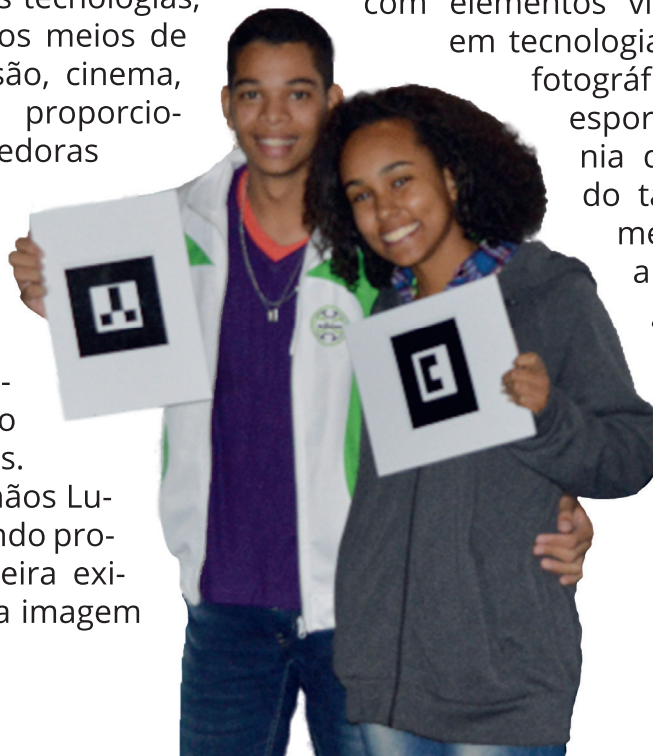
Palavras-chave: Mulheres na Computação; Inclusão de gênero; Computação.

Selfie Digital JIFMT



Pedro Clarindo da Silva Neto
Mailon Bruno Pedri de Campos

Apesar da utilização de termos como Realidade Virtual ou Realidade Aumentada (RA) ser recente, os registros de tentativas de misturar o real com o não real (virtual) já aparecem datados milênios atrás, gravados em abrigos ou cavernas, como em Lascaux, na França, onde figuras do cotidiano aparecem em suas paredes e tetos, ou também em superfícies rochosas ao ar livre. O crescente avanço das tecnologias, dos dispositivos e dos meios de comunicação (televisão, cinema, computadores, etc.) proporciona novas e enriquecedoras experiências para os seus usuários. As interfaces, meio em que o usuário interage com o sistema, vêm se modificando e trazendo novos paradigmas. Foi assim com os irmãos Lumière, em 1895, quando proporcionaram a primeira exibição pública de uma imagem



em movimento. Misturar os ambientes reais e virtuais é uma característica que está mais presente no dia a dia. Elementos computacionais com essas características estão ficando mais próximos dos usuários finais. Atualmente, os dispositivos móveis presentes no mercado possuem grande poder de processamento e são capazes de executar várias tarefas de computação gráfica. O projeto "Selfie Digital – JIFMT" realizou, através dos conceitos de Realidade Aumentada, uma interação dos participantes dos Jogos do Instituto Federal de Mato Grosso (JIFMT) com elementos virtuais, modelados em tecnologia 3D, para registro fotográfico desse evento esportivo, na cerimônia de abertura quando também foram comemorados os dois anos do IFMT – Tangará da Serra.

Palavras-chave:
Realidade aumentada;
Interação; Jogos.

IF sem D

Pedro Clarindo da Silva Neto
Ricardo Figueiredo Scarpatt

Após o início da computação pessoal nos anos 80 e a expansão e disseminação da internet nos anos 90 até o início dos anos 2000, as Tecnologias da Informação e Comunicações (TICs) se tornaram presentes no cotidiano das pessoas. Segundo Castells (1999), vivemos uma revolução tecnológica centrada nas TICs, a qual está remodelando a base da nossa sociedade. Essa nova realidade tem alterado a maneira como as pessoas se comportam em relação a diversas áreas do conhecimento, tal como a da Educação. A cada dia, novas ferramentas tecnológicas são criadas para permitirem o encurtamento da distância geográfica entre as pessoas. Romero Tori (2010) discute o conceito do que é educação presencial e a distância e informa que a especificação



istâncias

do método empregado é mais apropriada quando se refere a uma determinada atividade de aprendizagem (trabalho extraclasse, projetos de pesquisa, lição de casa etc), mas, em geral, não é adequado que um curso inteiro se baseie numa única forma de estudo.

Este projeto implantou um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) com o intuito de capacitar profissionais de educação no município de Tangará da Serra, de forma que esses profissionais tenham mais uma ferramenta para complementar o período de tempo de estudo de seus alunos, através de repositórios de material auxiliar, espaço para conversação virtual (chat) entre os docentes e discentes e também por simulados online. O AVA foi utilizado em algumas disciplinas de cursos regulares e também em projetos como, por exemplo, o de Libras, oferecido pelo Campus.

Palavras-chave: Ensino a Distância; Tecnologia da Informação; Comunicações.

