

PET

COMP

ARTIGOS

O IMPACTO DAS MONITORIAS ACADÊMICAS NA FORMAÇÃO DE ALUNOS DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO: UM RELATO DO PETCOMP UFMA.

EXPLORANDO O PENSAMENTO COMPUTACIONAL ATRAVÉS DE JOGOS EDUCACIONAIS DESPLUGADOS.

NOTÍCIAS - PETCOMP



SUMÁRIO

03 Artigos

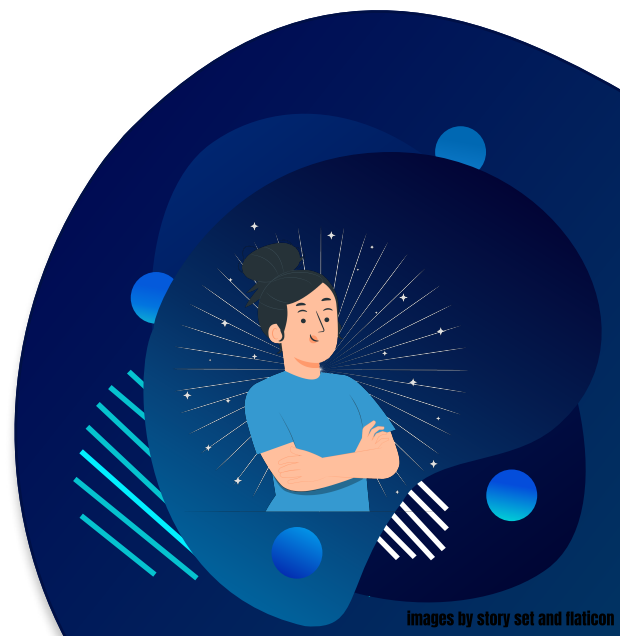
- 3 O impacto das monitorias acadêmicas na formação dos alunos de ciência da computação: Um relato petcomp
- 8 Explorando o Pensamento Computacional Através de Jogos Educacionais Desplugados
- 11 Cibersegurança Descomplicada Dicas para se Proteger Online

14 Notícias

- 15 PETComp Iniciou Novo Projeto - Confeção de Esculturas Paper Craft
- 16 Seletivo PETComp 2023.2 e Resultados
- 17 ACALOURADA PETComp
- 18 Está aberto as inscrições e submissões para o ENAPET 2023
- 19 Está aberto as inscrições e submissões do XXII ENEPET
- 21 Nova Publicação: O Impacto Das Monitorias Acadêmicas Na Formação de Alunos de Ciência da Computação: Um Relato Do PETComp UFMA
- 22 Nova Publicação: Explorando o Pensamento Computacional Através De Jogos Educacionais Desplugados
- 24 Fábrica de Software: Produção do Site Resíduo Bauxita

- 25 Fábrica de Software: Planilha Automatizada
- 26 Finalização do repositório PETComp de 2023
- 28 Novo Episódio PODCOMP: Chatgpt vai roubar seu emprego?
- 20 Novo Episódio PODCOMP: Cibersegurança!
- 21 PETComp Ofereceu Oficina de Jogos Digitais com Scratch na Acalourada 2023.2
- 32 PETComp anuncia novas monitorias de Estrutura de Dados I e Matemática Discreta e Lógica
- 33 PETComp anuncia a continuidade das monitorias de Cálculo I, Algoritmos I e Linguagem de Programação I.
- 34 PETComp promoveu palestra sobre Lógica de Programação para o LABI (Liga Acadêmica de Bioinformática)

35 Agradecimentos





ARTIGO 1



O impacto das monitorias acadêmicas na formação dos alunos de ciência da computação: Um relato petcomp

AUTORES:

Melquezedequ costa

Maxwell Pires

Rick santos

Luis Riveiro

Introdução:

No âmbito do curso de Ciência da Computação, os novos alunos enfrentam desafios acadêmicos ao ingressarem no ensino superior. Para apoiá-los nessa transição, as monitorias oferecidas pelo PETComp da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) desempenham um papel crucial. Essas monitorias têm como objetivo auxiliar os estudantes em disciplinas específicas, como Cálculo I, Algoritmos I e Linguagem de Programação I, na modalidade híbrida (presencial e online) com todas as aulas sendo gravadas, oferecendo um suporte personalizado para superar as dificuldades iniciais.

Estudos anteriores destacam a importância das monitorias no contexto acadêmico. Segundo [Ferreira et al. 2018], "A transição para o ensino superior pode ser um desafio para os estudantes, pois eles se deparam com novas demandas acadêmicas e um ambiente de aprendizagem diferente. As monitorias surgem como uma estratégia eficaz para auxiliar os alunos nessa adaptação e no desenvolvimento de habilidades acadêmicas."

Além de melhorar o desempenho acadêmico, as monitorias também impactam positivamente no desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos. Estudos realizados em [Silva et al. 2020] ressaltam que "As monitorias personalizadas oferecidas têm demonstrado impactos positivos no desempenho acadêmico dos estudantes, contribuindo para a superação das dificuldades iniciais nas disciplinas-chave do curso."

A participação em monitorias proporciona aos estudantes a oportunidade de aprimorar habilidades de estudo, organização e autonomia, como mencionado em [Santos et al. 2019]. Essas competências são fundamentais para o sucesso acadêmico e profissional.

Para os monitores, essa experiência extracurricular proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento de competências em liderança, comunicação e ensino. Ao auxiliarem seus colegas, os monitores adquirem habilidades valiosas que beneficiam tanto sua vida acadêmica quanto suas futuras carreiras.

O presente artigo tem como objetivo relatar os impactos das monitorias oferecidas pelo PETComp aos novos alunos do curso de Ciência da Computação da UFMA. Além disso, serão discutidas as estratégias adotadas pelos monitores e o papel desempenhado pelo PETComp na implementação e sustentação dessas atividades.

Espera-se que este estudo forneça uma compreensão aprofundada sobre a importância das monitorias como uma ferramenta acadêmica eficaz para os novos alunos do curso de Ciência da Computação. Adicionalmente, pretende-se destacar a relevância do PETComp como um programa que promove o apoio mútuo entre os estudantes.

METODOLOGIA

O processo metodológico utilizado neste trabalho, o qual se trata de um estudo descritivo, baseia-se na análise do impacto das monitorias acadêmicas na formação dos envolvidos. Desse modo, aplicando o Google Forms como ferramenta viabilizadora da coleta de dados acerca das percepções e experiências por parte dos discentes e monitores, foram elaborados e distribuídos dois questionários: o primeiro, destinado somente aos discentes participantes e o segundo destinado aos monitores.

Por meio de reuniões e discussões foram propostas perguntas visando obter informações relevantes sobre as opiniões dos discentes e monitores, entretanto, buscando simplificar a coleta dos dados e facilitar a participação dos respondentes, somente as questões consideradas fundamentais foram adicionadas. A seleção das perguntas levou em consideração critérios de relevância para o estudo e a capacidade de obtenção de informações precisas por meio das respostas dos participantes. Dessa forma, os formulários foram projetados de maneira a focar nos aspectos essenciais para a análise dos dados e garantir a eficiência na obtenção das informações necessárias.

De modo geral, os formulários apresentaram três seções: a primeira para coleta de dados pessoais e a relação participativa da monitoria, a segunda possuía perguntas objetivas de múltipla escolha com o intuito de determinar o nível de satisfação do respondente e, por fim, a terceira continha perguntas subjetivas com relação às dificuldades e pontos positivos encontrados e ao impacto causado pelas monitorias das quais o respondente participou permitindo-o explicar suas percepções e experiências pessoais.

Os formulários apresentaram perguntas objetivas fechadas utilizando as seguintes escalas ordinais (também chamada de Escala Likert): "Muito satisfeito", "Satisfeito", "Indiferente", "Insatisfeito" e "Muito insatisfeito" para uma pergunta e "Concordo plenamente", "Concordo parcialmente", "Nem concordo nem discordo", "Discordo parcialmente" e "Discordo plenamente" para quatro perguntas. Além de três perguntas subjetivas abertas.

O formulário destinado aos discentes participantes apresentou as seguintes questões objetivas:

- Pergunta 01 - Qual o grau de satisfação em relação à(s) monitoria(s) que você participou?.
- Pergunta 02 - "A(s) monitoria(s) que participei eram bem organizadas e planejadas". Em relação à frase, você:
- Pergunta 03 - "Na(s) monitoria(s) que participei os monitores dominavam muito bem o conteúdo". Em relação à frase, você:
- Pergunta 04 - "A(s) monitoria(s) que participei foi/ foram muito importante(s) para o aprendizado e fixação dos conteúdos que tive dúvida". Em relação à frase, você:
- Pergunta 04 - "A(s) monitoria(s) que participei foi/ foram muito importante(s) para o aprendizado e fixação dos conteúdos que tive dúvida". Em relação à frase, você:
- Pergunta 05 - "Eu recomendaria aos novos discentes para participarem das monitorias". Em relação à frase, você:

E as seguintes questões subjetivas:

- Pergunta 06 - Descreva quais foram as dificuldades ou problemas encontrados durante a sua participação na(s) monitoria(s).
- Pergunta 07 - Descreva quais foram os pontos positivos encontrados durante a sua participação na(s) monitoria(s).
- Pergunta 08 - Qual o impacto que a(s) monitoria(s) que você participou teve/tiveram na sua vida acadêmica?



O formulário destinado aos monitores apresentou as seguintes questões objetivas:

- Pergunta 01 - "A(s) monitoria(s) que eu ministrei contribuíram significativamente para o meu desenvolvimento acadêmico". Em relação a frase você:
- Pergunta 02 - "Tive dificuldades em manter contato com os professores das matérias que lecionei na monitoria e isso corroborou para uma diminuição do desempenho do GAD". Em relação à frase, você:
- Pergunta 03 - "Os materiais de aula usados pelos docentes da(s) disciplina(s) que ministrei eram ou são desatualizados e confusos, afetando diretamente ou indiretamente no andamento da monitoria". Em relação à frase, você:
- Pergunta 04 - "A baixa frequência dos alunos nas monitorias influenciam negativamente para uma boa execução das mesmas". Em relação à frase, você:

E as seguintes questões subjetivas:

- Pergunta 05 - Descreva quais foram as dificuldades ou problemas encontrados durante a sua ministração na(s) monitoria(s).
- Pergunta 06 - Descreva quais foram os pontos positivos encontrados durante a sua ministração na(s) monitoria(s).
- Pergunta 07 - Qual impacto que a(s) monitoria(s) que você ministrou teve/tiveram na sua vida acadêmica?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio do estudo realizado usando a metodologia já explicitada, obteve-se resultados para as perguntas de múltipla escolha e para as descritivas. Analisando primeiro os questionamentos de múltipla escolha dos discentes não monitores, se observa na Tabela 1 resultados muito satisfatórios, além de que a monitoria foi muito bem aceita pelos discentes, cumprindo seu papel como reforço e apoio acadêmico.

Pergunta 1	Pergunta 2	Pergunta 3	Pergunta 4	Pergunta 5
Muito satisfeito	Concorda plenamente	Concorda parcialmente	Concorda plenamente	Concorda plenamente
Satisfeito	Concorda plenamente	Concorda plenamente	Concorda plenamente	Concorda plenamente
Muito satisfeito	Concorda plenamente	Concorda parcialmente	Concorda plenamente	Concorda plenamente
Satisfeito	Concorda plenamente	Concorda plenamente	Concorda plenamente	Concorda plenamente
Muito satisfeito	Concorda plenamente	Concorda plenamente	Concorda plenamente	Concorda plenamente

Em relação às perguntas pessoais, também obteve-se respostas bastante positivas, como na questão "Qual o impacto que as monitorias que você participou tiveram na sua vida acadêmica?", com respostas como: "Me ajudaram bastante a entender assunto que eu não consegui pegar bem na aula ou até ficar a frente da aula com outros assuntos" e "Consegui aprimorar meu conhecimento e me senti mais apto a realizar tarefas e discussões sobre a matéria". Além disso, sobre os problemas enfrentados, a maioria respondeu "Nenhum", citando a conexão com internet ou a dificuldade de frequentar presencialmente a UFMA no horário da monitoria.

Por fim, no que se refere aos pontos positivos observou-se respostas como "Tinha muita dificuldade de entender o que o professor ensinava (principalmente o de cálculo), mas sempre que frequentava a monitoria minha mente clareava, principalmente pela simplicidade na explicação dos monitores." e "Disponibilidade para sanar dúvidas e sensação de acolhimento em relação às dificuldades trazidas". Reforçando assim, o quanto benéficas e necessárias são as monitorias para os alunos.

Já referente aos monitores, observou-se nos questionamentos de múltipla escolha que muitos se sentem desmotivados quando o contato com o professor se torna difícil, e mais ainda quando os alunos não comparecem às aulas de monitoria, uma vez que a monitoria não é obrigatória e que a aula é gravada. Apesar desses pontos, todos concordam que ser um monitor de uma disciplina é uma experiência significativa para o desenvolvimento pessoal e acadêmico.

A forma como a monitoria contribuiu, pode ser vista nos questionamentos de resposta aberta como em "Qual impacto que a(s) monitoria(s) que você ministrou teve/tiveram na sua vida acadêmica?", obtendo respostas como "Eu pude tornar meus fundamentos de cálculo I bem melhores, visto que relembrei um conteúdo que ainda estou a trabalhar em outras matérias, isso melhorou minha notas e além disso me possibilitou ter a experiência de dar uma aula, e entender todo o processo por trás disso". O que ratifica que ministrar uma aula de monitoria só agrega cada vez mais na vida acadêmica dos monitores.

Conclusão

Em conclusão, as monitorias oferecidas pelo PETComp da UFMA desempenham um papel crucial no suporte aos novos alunos do curso de Ciências da Computação durante sua transição para o ensino superior. Essas monitorias personalizadas demonstraram impactos positivos não apenas no desempenho acadêmico dos estudantes, mas também em seu desenvolvimento pessoal e profissional, ao promover o aprimoramento das habilidades de estudo, organização e autonomia.

É importante ressaltar que o PETComp está constantemente buscando expandir sua oferta de monitorias, se planejando para incluir duas disciplinas-chave: Estrutura de Dados I e Matemática Discreta e Lógica, que são conhecidas por serem abstratas e desafiadoras para muitos alunos do curso de Ciência da Computação. Essa iniciativa reflete o compromisso do grupo em fornecer um apoio abrangente e adaptado às necessidades dos estudantes.

Além disso, as monitorias não apenas beneficiam os alunos sendo monitorados, mas também proporcionam uma oportunidade valiosa para os monitores desenvolverem habilidades essenciais, como liderança, comunicação e ensino. Essas competências adquiridas durante a experiência de monitoria têm um impacto significativo em suas trajetórias acadêmicas e futuras carreiras.

Portanto, este estudo contribui para a compreensão aprofundada da importância das monitorias como uma ferramenta acadêmica eficaz no curso de Ciência da Computação. Além disso, destaca-se a relevância do PETComp como um grupo comprometido em promover a colaboração, o apoio mútuo e o crescimento acadêmico dos estudantes, fortalecendo assim a comunidade universitária como um todo.

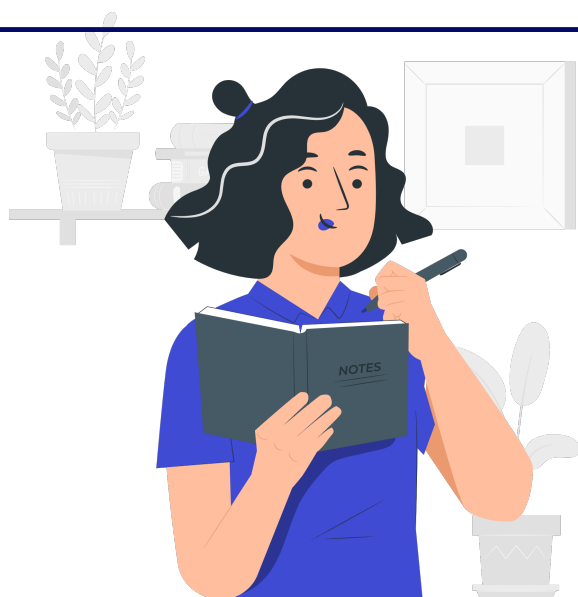


REFERÊNCIAS

[Ferreira et al. 2018] Ferreira, A., Lima, J., and Silva (2018). A importância das monitorias como ferramenta de apoio no ensino superior. *Revista Brasileira de Monitoria e Tutoria*, Blumenau, Brasil.

[Santos et al. 2019] Santos, L., Costa, M., and Almeida, C. (2019). Desenvolvimento de habilidades acadêmicas por meio da participação em monitorias. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*.

[Silva et al. 2020] Silva, R., Santos, P., and Oliveira, L. (2020). Impacto das monitorias personalizadas no desempenho acadêmico de estudantes de ciências da computação. In *Revista Brasileira de Monitoria e Tutoria*, Blumenau, Brasil.





Artigo 2

Explorando o Pensamento Computacional Através de Jogos Educacionais Desplugados

AUTORES:

Joana Kuelvia de Araujo Silva
André Luiz Ribeiro de Araujo Lima
Sabryna Rodrigues Araujo
Adriano França Monteiro
Luis Jorge Enrique Rivero Cabrejos

INTRODUÇÃO

Muitos alunos ingressantes no curso superior de Ciência da Computação não possuem conhecimentos prévios de conceitos básicos do Pensamento Computacional. De acordo com (WING, 2006), O Pensamento Computacional é uma metodologia que envolve a solução de problemas combinando pensamento crítico e conceitos essenciais da computação. O desenvolvimento do Pensamento Computacional (PC) é coincidente ao da Ciência da Computação e os dois estão diretamente relacionados (VICARI; MOREIRA; MENEZES, 2018), e por essa razão, torna-se imprescindível o ensino de PC aos alunos ingressantes, uma vez que estes precisarão desses conceitos ao longo de todo o curso de computação. Contudo, muitos desses alunos enfrentam dificuldades no que diz respeito ao acesso à internet e/ou à disponibilidade de computadores. Desse modo, o uso de atividades desplugadas torna-se crucial, visto que estas são passíveis de aplicação em localidades com acesso precário de infraestrutura (BELL; WITTEN; FELLOWS, 2002), podendo ser uma ferramenta eficaz para introduzir e desenvolver o PC, promovendo a compreensão de conceitos fundamentais e despertando habilidades cognitivas, como a resolução de problemas e o raciocínio lógico.

Assim sendo, o Programa de Educação Tutorial do curso de Ciência da Computação (PETComp) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) desenvolveu jogos educativos desplugados com o intuito de estimular o PC em alunos ingressantes. Este trabalho tem por objetivo relatar o processo de aplicação de três desses jogos na Recepção de Calouros 2023.1, organizada pelo PETComp.

METODOLOGIA

A Recepção dos Calouros é um evento realizado durante três dias no início de cada semestre com o objetivo de acolher os novos alunos do curso de graduação de Ciência da Computação, familiarizando-os com a estrutura e funcionamento do curso, promovendo uma maior integração entre os discentes ingressantes e a comunidade acadêmica.

Em 2023, foi incluído na programação do evento um horário para aplicação dos jogos desenvolvidos pelo grupo PETComp com o objetivo de transmitir os conceitos do PC aos participantes, onde cada um aborda um conceito de computação. Dentre os jogos aplicados, destacamos três: Algoritmizando-se, Bingo Binário e Resolve pra Mim?.

- **Algoritmizando-se** : Este jogo visa desenvolver as habilidades dos participantes, com foco no conceito de algoritmos. O objetivo é montar um objeto específico a partir das instruções do passo a passo fornecido a cada participante, utilizando palitos de churrasco e massa de modelar para formar poliedros e papel A4 para montar origamis. O vencedor é aquele que conseguir completar a montagem no menor tempo. O jogo promove o desenvolvimento do pensamento algorítmico, uma vez que os participantes precisam compreender e aplicar as sequências de comandos descritas no algoritmo para alcançar o resultado desejado.
- **Bingo Binário**: Este jogo tem o intuito de auxiliar na compreensão do processo de conversão do sistema decimal para binário. O jogo é baseado no sorteio de números decimais entre 1 e 15 que devem ser convertidos em binário pelos jogadores com a ajuda das cartas fornecidas a cada participante e marcados na cartela de bingo. As cartas representam os números 8, 4, 2 e 1 que devem ser dispostas em ordem decrescente e com a face virada para cima. Ao ser sorteado um número em cada rodada, o participante deve tentar organizar as cartas virando suas faces para cima ou para baixo, de modo que a soma das cartas com a face virada para cima resulte no número sorteado. Após isso, as cartas com as faces viradas para cima representam o dígito binário 1 e para baixo, o dígito binário 0. Em seguida, com o número sorteado já convertido para binário, deve-se verificar se esse número encontra-se na cartela do participante, marcando-o se houver.

Vence o participante que preencher toda a cartela primeiro. Ao jogar, os participantes desenvolvem suas habilidades de identificação de padrões, já que ao longo do jogo, os padrões de conversão binária são assimilados pelos jogadores, de modo em que as cartas que auxiliam a conversão vão se tornando menos necessárias.

- **Resolve pra Mim?:** Este jogo trabalha o conceito de otimização combinatória e tem por objetivo introduzir os jogadores ao problema conhecido no contexto da computação como o problema do “Caixeiro Viajante”, que consiste em encontrar o roteiro de menor distância ou custo que passa por um conjunto de cidades, sendo cada cidade visitada exatamente uma vez (DA CUNHA, DE OLIVEIRA BONASSER, ABRAHÃO, 2002). O jogo é uma adaptação deste problema, onde os participantes devem encontrar o melhor caminho para o motoboy entregar as pizzas com base em parâmetros específicos, como distância, segurança e tempo. A rodada inicia quando o mestre do jogo coloca as peças (motoboy, pizzaria, casas) no tabuleiro em locais aleatórios e cada participante terá um minuto para encontrar o melhor caminho de acordo com o parâmetro que o mestre determinar. O participante é desclassificado se não conseguir entregar as pizzas em todas as casas. Vence quem encontrar o melhor caminho. Ao enfrentar o desafio de encontrar o caminho mais eficiente, os jogadores aprimoram suas habilidades de decomposição e abstração, visto que é necessário decompor o problema em etapas menores e abstrair somente o parâmetro determinado pelo mestre.

A fim de realizar uma avaliação sobre a efetividade da aplicação dos Jogos Desplugados, foi disponibilizado um formulário de satisfação na plataforma Google Forms com perguntas relacionadas ao conhecimento prévio de Pensamento Computacional e Computação Desplugada, e os principais conceitos de PC abordados nos jogos. No que diz respeito ao conhecimento de Pensamento Computacional, conforme a Figura 1B, os resultados mostraram que um pouco menos de 50% dos alunos afirmaram não conhecer o conceito de PC antes da aplicação dos jogos. Porém 64,7% afirmaram que, após os jogos, houve mudanças no seu conhecimento de PC, mostrando a variedade de habilidades desenvolvidas.

Entre essas mudanças, os alunos destacaram o entendimento de que existem várias formas de pensar e resolver o mesmo problema, o que auxiliou para o desenvolvimento da lógica computacional. Já em relação a Computação Desplugada, a Figura 1B mostra que mais de 80% não conhecia esse tipo de atividade, no entanto, quando perguntados após os jogos, 82,4% confirmaram que houve uma melhor compreensão e fixação dos

conceitos abordados por meio das atividades práticas.

Analisando os conceitos de PC com os jogos, conforme a Figura 1A, todos os jogos abordaram os quatro principais conceitos do Pensamento Computacional: decomposição, abstração, reconhecimento de padrões e pensamento algorítmico. De acordo com as respostas do formulário contidas na Figura 1A: no jogo “Algoritmizando-se” predominou a decomposição e o pensamento algorítmico; no “Bingo Binário” o reconhecimento de padrões; e no “Resolve pra mim?” o pensamento algorítmico e a abstração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração as atividades mostradas nesse artigo, conclui-se que é de suma importância de dar continuidade a essa iniciativa durante a recepção de novos discentes, visto que estes poderão ter contato, de maneira prática, com conceitos iniciais que os auxiliarão no decorrer do curso, enfatizando os principais conceitos de Pensamento Computacional.

Como uma forma de melhorar as futuras experiências, baseando-se nas sugestões dadas pelos alunos, pretende-se realizar uma variedade de jogos que explorem outros assuntos com um tempo maior de aplicação para que os discentes tenham a oportunidade de jogarem todos os jogos. Além disso, planeja-se aprimorar os aspectos visuais dos jogos e torná-los ainda mais atrativos para, com isso, atrair mais alunos, incluindo aqueles que não possuem contato com o universo dos jogos

REFERÊNCIAS

- BELL, Tim; WITTEN, Ian H.; FELLOWS, Mike. Computer science unplugged. 2002.
- DA CUNHA, Claudio Barbieri; DE OLIVEIRA BONASSER, Ulisses; ABRAHÃO, Fernando Teixeira Mendes. Experimentos computacionais com heurísticas de melhorias para o problema do caixeiro viajante. In: XVI Congresso da Anpet. 2002.
- VICARI, Rosa Maria; MOREIRA, Alvaro Freitas; MENEZES, Paulo Fernando Blauth. Pensamento computacional: revisão bibliográfica. 2018.
- WING, Jeannette M. Computational thinking. Communications of the ACM, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006.



Artigo 3

AUTORES:

Marcos Vinicius dos Santos Oliveira
Breno Roberto Reis Vidigal

Cibersegurança Descomplicada

Dicas para se Proteger Online

Em um mundo cada vez mais digital, a cibersegurança se tornou uma questão essencial para todos. Este artigo vai direto ao ponto, fornecendo dicas simples e práticas para proteger seus dados nos confins digitais. A definição de Cibersegurança é basicamente proteger suas informações importantes na internet. Desde dados comuns até senhas bancárias, é importante garantir que nada seja roubado ou danificado.

Principais Desafios em Cibersegurança e Privacidade Online

Fique atento a ameaças como e-mails enganosos (phishing), programas maliciosos (malware), pedidos de resgate (ransomware) e truques para conseguir suas informações (engenharia social). Esses são os problemas mais comuns que você pode encontrar online. Cuide da sua privacidade.

A maioria das ameaças quando navegando pela internet estão na forma de phishing ou de malware. O seu serviço de e-mail com certeza está repleto de e-mails categorizados como spam, mas é importante sempre se prevenir contra quaisquer e-mails que parecem ser de empresas legítimas mas que na verdade estão atrás dos seus dados.

O malware, por sua vez, tem o objetivo de instalar código malicioso na máquina, causando dano ou coletando dados. Nunca clique em links estranhos nem navegue em sites cheios de anúncios que querem te redirecionar para outros sites.

Outra questão importante são os cookies, que são pequenos arquivos que os sites usam para saber mais sobre sua navegação na internet. O importante é não confiar essas informações a qualquer site, pois os cookies também armazenam seus dados confidenciais. Fique de olho em como seus dados estão sendo usados, especialmente nas redes sociais.

Segurança em Redes Wi-Fi Públicas e a Educação em Segurança Cibernética

Ao usar redes Wi-Fi públicas em cafés ou aeroportos, evite acessar informações sensíveis como bancos. Como um número maior de pessoas têm acesso a essa rede, ela também está mais propensa a ataques cibernéticos. Se possível, use a rede do seu celular e, se precisar, considere usar uma VPN para tornar seus dados mais seguros.

Outra medida educativa em cibersegurança é instruir a importância dos softwares de segurança, os famosos antivírus. Esses programas funcionam como um sistema imunológico do sistema operacional, procurando possíveis arquivos infectados e quarentenados ou excluindo aquilo que é suspeito de ser um malware. Vale ressaltar que é essencial instruir o usuário a usar tal programa, mantendo o software atualizado, fazendo varreduras entre outras ações de segurança.

Algo que também vale destacar é que todos devem entender um pouco sobre como se proteger online. Seja para quem trabalha em empresas ou para quem está menos acostumado com a internet, a educação em segurança cibernética é fundamental.

Protegendo Suas Informações Pessoais Online e o Futuro da Cibersegurança

Mantenha suas informações seguras usando senhas fortes, ative a autenticação de dois fatores sempre que possível e fique de olho em links suspeitos. A responsabilidade pela sua segurança online está em suas mãos. Pensando no futuro, a cibersegurança continuará evoluindo. Novas tecnologias, regras mais rígidas e formas inovadoras de se proteger estão por vir. Esteja pronto para se adaptar.

Conclusão

Em um cenário onde os dados são tão valiosos quanto ouro, a cibersegurança torna-se uma prioridade inegável. Este artigo fornece insights valiosos e estratégias práticas para proteger dados no meio digital, destacando a prevenção como o melhor remédio contra os perigos cibernéticos. Ficar seguro no mundo digital é uma responsabilidade compartilhada que requer conscientização e ação proativa.



NOTÍCIAS





PETComp Iniciou Novo Projeto - Confeção de Esculturas Paper Craft

O papercraft é um método de construção de objetos tridimensionais a partir de papel, assemelhando-se ao origami. No entanto, ele se diferencia ao utilizar diversos pedaços de papel, os quais são cortados com tesoura e unidos por meio de cola, em vez de se sustentarem de forma individual proveniente geralmente de um único pedaço de papel.

O PET Computação explorou essa técnica para criar uma exposição visual cativante e educativa: uma linha do tempo de computadores. O objetivo principal dessa iniciativa foi mostrar a evolução histórica dos hardwares que transformaram a interação das pessoas com os PCs ao longo do tempo.

A exposição abrange um período significativo, começando nos anos 1970 com o icônico Commodore PET e estendendo-se até o início dos anos 2000 com o renomado Nintendo GameCube. Entre essa linha do tempo, uma variedade de dispositivos representa momentos-chave que contribuíram para a formação dos desktops modernos, moldando a maneira como os computadores são compreendidos e utilizados nos dias de hoje.

Embora o local específico para a exposição ainda não tenha sido definido, em breve, essas obras de papercraft estarão disponíveis para apresentação.

Acompanhe as atualizações sobre os detalhes e datas de exibição consultando as atualizações no site oficial do PETComp.





Seletivo

2023.2

7 vagas

Inscrições:
15/12 à 17/12

Seletivo PETComp 2023.2

O processo seletivo do Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação da Universidade Federal do Maranhão para o semestre letivo de 2023.2 chegou ao fim, um programa que se iniciou em 1 de setembro de 2007 e já beneficiou cerca de 246 discentes, tendo atualmente como tutor o professor Luis Rivero. O projeto tem como base fundamental a orientação dos estudantes do curso, possibilitando uma ampla formação acadêmica, incluindo pesquisa, ensino e extensão. Além disso, a organização dos alunos em grupo proporciona uma experiência única na passagem pela universidade, acarretando inúmeras oportunidades profissionais.

A proposta do projeto é elevar a formação acadêmica dos estudantes da graduação, estimulando o pensamento crítico e alta qualificação técnica, científica e tecnológica. Esse esforço em conjunto com professores e alunos vêm apresentando grandes resultados em pesquisas, mas não apenas nesse âmbito, os petianos também são responsáveis pela organização e execução de acaloradas, monitorias e desenvolvimento de software.

Resultado do Processo Seletivo para o PETComp: Novos Integrantes Selecionados!

Parabenizamos todos os participantes pela inscrição, empenho e dedicação durante o processo seletivo, que consistiu em duas etapas, sendo elas formulário e um desafio, respectivamente. No desafio, os candidatos puderam escolher entre monitoria, desenvolvimento e podcast. Para os novos integrantes, aguardamos ansiosamente para recebê-los em nossa equipe e iniciarmos juntos uma jornada de aprendizado, pesquisa e contribuição para a comunidade acadêmica.

RESULTADO SELETIVO	
2024.1	
1.	Víctor José Beltrão Almajano Martinez
2.	Paloma Santos Ferreira
3.	Breno Roberto Reis Vidigal
4.	Pedro Artur Oliveira Costa
5.	João Leonardo Freitas Dias
6.	Marcelo Albuquerque Heluy
7.	Heloísa Jansen Ferreira Ribeiro
8.	Fabio Kauê Araujo da Silva
9.	Anderson Leandro Fernandes Batalha
10.	Francisco Roberto Cantanhede Brito





Evento Petcomp: Acalourada 2023.2 realizada para recepcionar e auxiliar os calouros

Como parte de uma tradição contínua, o PETComp anuncia com entusiasmo a "Acalourada 2024.1", um evento imperdível destinado a receber calorosamente os novos estudantes e proporcionar-lhes uma introdução vibrante à emocionante vida universitária.

O evento está planejado para oferecer uma série de atividades cuidadosamente elaboradas, visando integrar os calouros à dinâmica acadêmica e promover uma interação significativa entre veteranos e novatos. Entre as programações emocionantes, destacam-se palestras de boas-vindas, apresentações informativas sobre o curso e os recursos disponíveis na universidade, além de momentos de integração destinados a fortalecer os laços entre os alunos. A Acalourada 2024.1 contará com atividades inovadoras, como desafios de resolução de problemas, demonstrações práticas e visitas guiadas aos laboratórios de pesquisa.

Durante o evento, os participantes terão a oportunidade única de explorar a diversidade de grupos estudantis e organizações que enriquecem a vida universitária, oferecendo opções variadas para envolvimento em atividades extracurriculares e integração ativa na comunidade acadêmica.

A expectativa é que a receptividade calorosa dos veteranos e a participação entusiástica dos calouros definam o sucesso incontestável da Acalourada 2024.1. Este evento não apenas se compromete a cumprir seu propósito primordial de orientar os novos estudantes, mas também promete criar uma atmosfera positiva e inclusiva que certamente influenciará de forma benéfica todo o semestre letivo que se seguirá. Prepare-se para uma experiência universitária única e emocionante!



Pesquisas





Atenção Petianos! Está aberto as inscrições e submissões para o ENAPET 2023

A 28ª edição do Encontro Nacional do Programa de Educação Tutorial (ENAPET) está marcada para acontecer nos dias 27 e 28 de outubro e 2, 3 e 4 de novembro de 2023, promovido pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). Este ano, o evento será realizado de forma remota, proporcionando a participação de discentes, docentes e interlocutores vinculados ao programa de qualquer parte do país.

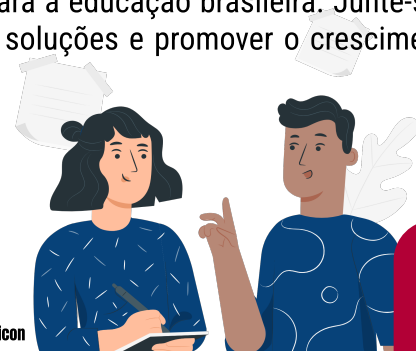
O principal objetivo do ENAPET é promover a discussão coletiva de temas e questões relevantes para a manutenção e o desenvolvimento do Programa de Educação Tutorial (PET) em âmbito nacional. Como parte do planejamento do PET, o evento visa estimular e aprimorar os cursos de graduação oferecidos pelas universidades públicas, assim como fortalecer as ações voltadas à comunidade.

Nesta edição, o ENAPET focará nos desafios enfrentados pela permanência estudantil. Sob o tema "Programa de Educação Tutorial: Os desafios da permanência estudantil", o evento busca explorar e discutir a relevância do PET para a educação brasileira e sua importância em outros âmbitos da sociedade.

Além disso, o evento contará com uma variedade de atividades, incluindo grupos de discussão, apresentações de trabalhos, oficinas e minicursos. Essas atividades proporcionarão um espaço propício para que os participantes compartilhem experiências, troquem conhecimentos e contribuam para o fortalecimento do PET.

Os interessados em participar do ENAPET 2023 podem acessar informações detalhadas sobre o cronograma, programação, inscrições e submissões de trabalhos através do site oficial do evento: <https://www.even3.com.br/enapet2023/>

Esperamos a participação de todos os envolvidos com o Programa de Educação Tutorial, contribuindo para o enriquecimento das discussões e fortalecimento desse importante programa para a educação brasileira. Junte-se a nós nesse evento que visa não apenas discutir desafios, mas também buscar soluções e promover o crescimento conjunto.



XXII ENEPET ENCONTRO NORDESTINO DE GRUPOS PET

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, DESINFORMAÇÃO E ÉTICA CIENTÍFICA: UM DEBATE NECESSÁRIO

30 E 31 DE AGOSTO | 01 DE SETEMBRO · 2023
JOÃO PESSOA, PARAÍBA - EVENTO ONLINE



Atenção Petianos! Está aberto as inscrições e submissões do XXII ENEPET

O XXII Encontro Nordestino dos Grupos do Programa de Educação Tutorial (ENEPET) promoverá a troca de experiências entre discentes e tutores nordestinos por meio de assembleias, grupos de discussão e apresentação de trabalhos acadêmicos. O evento, sediado pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), ocorrerá de forma on-line nos dias 30/08 a 01/09. A edição atual, com o tema "Inteligência Artificial, desinformação e ética científica: um debate necessário", busca fomentar discussões sobre a desinformação no contexto das universidades públicas brasileiras.

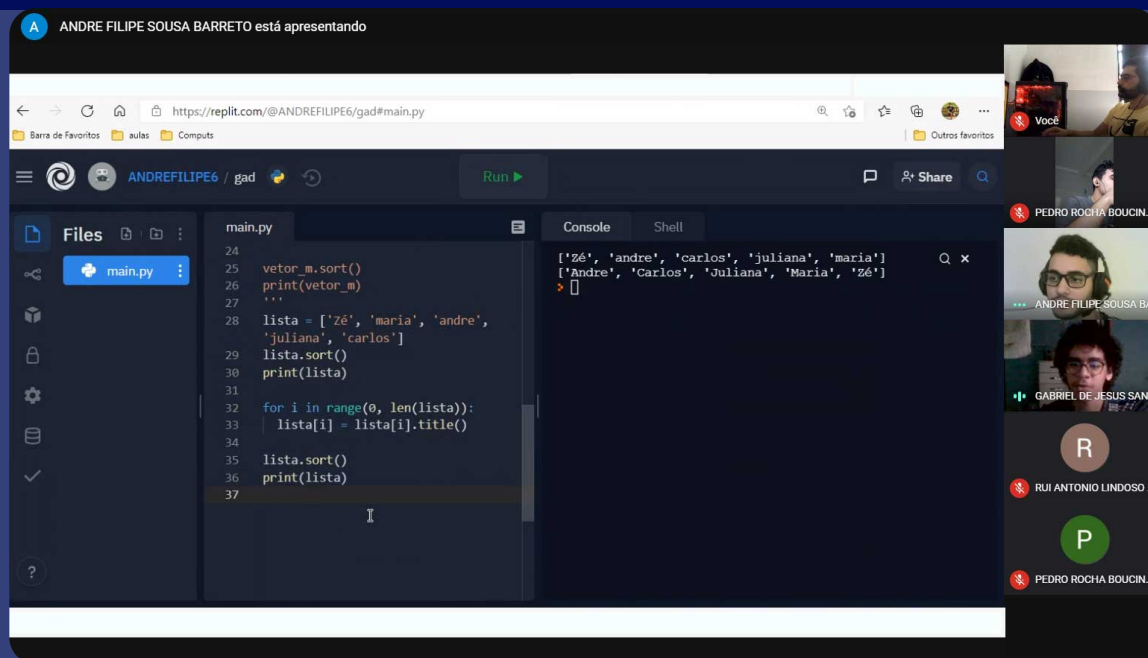
Hospedado virtualmente pelas plataformas YouTube e Google Meet. O evento abordará diversas temáticas, incluindo a responsabilidade social do Programa de Educação Tutorial, a regulamentação do uso da Inteligência Artificial, além do desenvolvimento de ações afirmativas e a atuação do PET no ambiente escolar. Também é posta em discussão os direitos digitais e a autenticidade nos trabalhos acadêmicos.

Devido à sua abordagem multidisciplinar, o evento contemplará diversas esferas do conhecimento, proporcionando a oportunidade para que todos encontrem seus temas de interesse. Essa abertura possibilitará a troca de conhecimentos entre diferentes áreas, permitindo diálogos que vão além dos limites da esfera acadêmica.

Para aqueles que desejam apresentar seus projetos de pesquisa, a submissão de trabalhos científicos foi prorrogada até o dia 4 de julho. Consulte o edital para obter mais informações sobre as diretrizes de envio.

Para mais informações sobre o evento, não deixem de conferir a programação completa e de se inscreverem no site do evento. Segue também a rede social em que será publicada qualquer atualização sobre ENEPET nessa edição de 2023.





Nova Publicação: O Impacto Das Monitorias Acadêmicas Na Formação de Alunos de Ciência da Computação: Um Relato Do PETComp UFMA

No contexto do curso de Ciência da Computação, os novos alunos enfrentam desafios significativos ao ingressarem no ensino superior. Para apoiá-los durante essa transição crucial, as monitorias oferecidas pelo PETComp da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) desempenham um papel central, visando proporcionar suporte personalizado e efetivo.

As monitorias têm como objetivo auxiliar os estudantes em disciplinas específicas, como Cálculo I, Algoritmos I e Linguagem de Programação I. Implementadas de forma híbrida, combinando aulas presenciais e online, com todas as sessões sendo gravadas, essas monitorias procuram superar as dificuldades iniciais e oferecer um suporte personalizado de aprendizagem.

Ambos, estudantes e monitores se beneficiam com as monitorias. Aos estudantes, a participação em monitorias oferece oportunidade de aprimorar habilidades essenciais, tais como organização, autonomia e técnicas de estudo. Essas competências desempenham um papel fundamental no sucesso acadêmico e na preparação para futuras carreiras profissionais. Para os monitores, essa experiência extracurricular proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento de competências em liderança, comunicação e ensino. Ao auxiliarem seus colegas, os monitores adquirem habilidades valiosas que beneficiam tanto sua vida acadêmica quanto suas futuras trajetórias profissionais.

Este artigo relata a experiência do grupo PET de Computação da UFMA (PETComp) na realização de monitorias para os alunos do curso, com um planejamento cuidadoso, fornecendo suporte personalizado aos estudantes. Foram aplicados formulários online tanto para os monitores quanto para os novos discentes, com o intuito de obter avaliações sobre o desempenho, relato e satisfação das monitorias. Foi constatado o impacto positivo das monitorias no apoio aos alunos, auxiliando-os a superar desafios acadêmicos e fortalecendo a comunidade educacional. O artigo convida os leitores a explorar como as monitorias do PETComp têm feito a diferença na vida acadêmica dos estudantes de Ciência da Computação, transformando desafios em oportunidades e promovendo um ambiente de aprendizagem enriquecedor

Autores: Melquezedeuque Costa, Maxwell Pires, Rick Santos, Luis Rivero



Nova Publicação: Explorando o Pensamento Computacional Através De Jogos Educacionais Desplugados

A Acalourada é uma atividade de recepção dos estudantes ingressantes no curso de Ciência da Computação de forma presencial. Essa atividade já vem sendo desenvolvida de forma presencial há mais de 6 anos em conjunto com a Coordenação de Computação, o Departamento de Informática e o PET de Computação, e procura guiar os calouros através da universidade e do curso. Em todas as edições, o PETComp procura maneiras de aprimorar o evento, tornando-o mais relevante, estimulante e interativo, partindo dessa premissa, foram desenvolvidos os chamados Jogos Desplugados.

Muitos alunos ingressam no curso de Ciência da Computação sem conhecimento prévio de computação e conceitos básicos do Pensamento Computacional, e para combater esse desafio, o PETComp aplicou pela primeira vez os jogos durante a Recepção dos Calouros 2023.1

Os Jogos Desplugados, referem-se a jogos que não dependem de aparelhos eletrônicos que visa introduzir os novos alunos aos conceitos de Pensamento Computacional e desenvolver habilidades essenciais ao curso de Computação. onde Cada um aborda um conceito de computação. Dentre os jogos aplicados, destacamos três: Algoritmizando-se, Bingo Binário e Resolve pra Mim?.

Ao final das atividades, foi possível verificar uma maior compreensão dos conceitos por meio da abordagem prática dos jogos. Este artigo descreve o funcionamento desses três jogos e apresenta o processo de aplicação e compartilha as percepções dos discentes sobre a eficácia dos mesmos. Conclui-se que é necessário dar continuidade a essas práticas, levando em consideração as sugestões dos alunos para futuras melhorias visando facilitar a jornada acadêmica dos ingressantes.

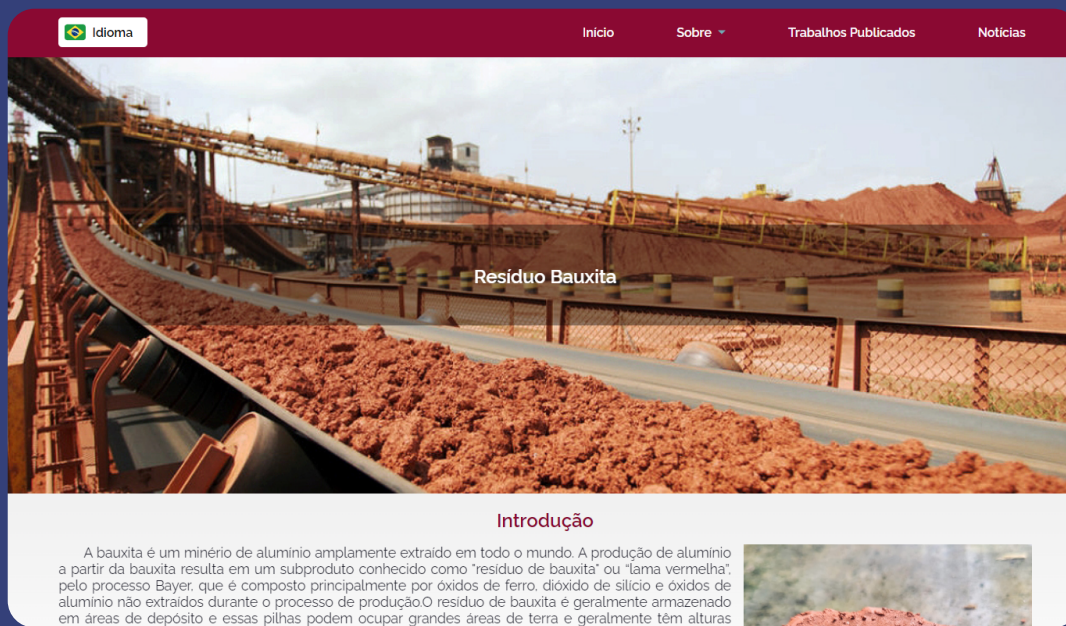
A versão completa do artigo está programada para ser publicada durante o Encontro Nacional dos Grupos PET de 2024 (ENAPET 2024).

Autores: Joana Kuelvia de Araujo Silva, André Luiz Ribeiro de Araujo Lima, Sabryna Rodrigues Araujo, Adriano França Monteiro, Luis Jorge Enrique Rivero Cabrejos.

FÁBRICA



SOFTWARE



Fábrica de Software: Produção do Site Resíduo Bauxita

O Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação da UFMA, dentre muitas metas, tem o propósito de trazer experiências profissionais aos graduandos e levá-los ao contato com o mundo corporativo para que assim, após a passagem pela universidade, possuam as qualificações necessárias para o cargo desempenhado futuramente. Dessa forma, o PETComp se compromete em oferecer as oportunidades necessárias para que esse cenário se torne realidade.

Levando em consideração esse compromisso, os participantes do programa obtiveram a chance de envolver-se em um novo projeto de elaboração de site. Chamado de Resíduo Bauxita, essa página da web apresenta informações relevantes sobre o desenvolvimento do estudo acerca do subproduto do minério de bauxita, também conhecido como resíduo de bauxita ou lama vermelha, usado nos setores de cimentícios, artefatos de concreto, asfalto, geopolímeros, fibrocimento, fertilizantes, biodegradação, biorremediação e cerâmica, infelizmente esse resíduo pode causar sérios danos ambientais se não forem armazenadas em locais preparados adequadamente, assim por ser altamente alcalino e conter metais pesados um grupo de pesquisa da Universidade Federal do Maranhão tem realizado pesquisas a esse respeito tentando buscar maneiras de diminuir o impacto causado pela lama vermelha.

Notoriamente, o site desenvolvido pelos petianos contém todas as informações referentes a essa pesquisa, expondo uma seção dedicada aos pesquisadores, em conjunto com trabalhos publicados, com um sistema de filtro para facilitar a pesquisa, disponibilizando também um formulário de contato para esclarecer possíveis dúvidas, além de muitas outras informações referentes ao tema. Obviamente, em todo esse processo de criação foram utilizadas tecnologias estudadas no curso como HTML, CSS, JavaScript, PHP e MySQL, possibilitando a utilização dessas ferramentas em um campo de atuação profissional real.

Acesse o site Resíduo Bauxita: <https://bauxiteresidue.ufma.br/index.php>



Produto 01B - Registro de Atividades Especificas

Código:	AT_1_1				
Atividade:	Realização de ações estratégicas, reuniões e gestão de pessoas.				
Entrega:	Reuniões.				
Nome do Responsável	Alex Oliveira Barradas Filho	Perfil Macro	Gerente de Projeto	Perfil Micro	Vice - Coordenador
Data de Início:	21/08/2023	Data de fim:	10/09/2023	Data de Entrega	10/09/2023
Nome do(s) Executor(es)	Perfil Macro	Perfil Micro	Entregue	Data de Entrega	Situação
Alex Oliveira Barradas Filho	Gerente de Projeto	Vice - Coordenador	<input checked="" type="checkbox"/>	10/09/2023	ENTREGUE (NO PRAZO)

Código:	AT_1_2				
Atividade:	Apoio especializado para a execução das ações desenvolvidas no projeto (Interação direta com a fundação para cumprimento de formalidades e mecanismos de transparência)				
Entrega:	Solicitação de Vinculação dos docentes e dos discentes.				
Nome do Responsável	Jennifer Caroline da Silva Barraza	Perfil Macro	Equipe Executora	Perfil Micro	Analista Administrativo
Data de Início:	18/09/2023	Data de fim:	29/09/2023	Data de Entrega	29/09/2023
Nome do(s) Executor(es)	Perfil Macro	Perfil Micro	Entregue	Data de Entrega	Situação
Jennifer Caroline da Silva Barraza	Equipe Executora	Analista Administrativo	<input checked="" type="checkbox"/>	29/09/2023	ENTREGUE (NO PRAZO)

Código:	AT_1_3				
Atividade:	Coleta dos requisitos e modelagem inicial do sistema.				
Entrega:	Definição da modelagem inicial do sistema.				
Nome do Responsável	Luis Jorge Enrique Rivero Cabrejos	Perfil Macro	Analista de Sistemas	Perfil Micro	Analista Administrativo
Data de Início:	11/09/2023	Data de fim:	28/09/2023	Data de Entrega	28/09/2023
Nome do(s) Executor(es)	Perfil Macro	Perfil Micro	Entregue	Data de Entrega	Situação
Luis Jorge Enrique Rivero Cabrejos	Analista de Sistemas	Analista Administrativo	<input checked="" type="checkbox"/>	28/09/2023	ENTREGUE (NO PRAZO)

Fábrica de Software: Planilha Automatizada

Alunos do Programa de Educação Tutorial em Computação (PETComp) concluem com sucesso um projeto inovador em 2023, trazendo soluções práticas para o controle de frequência em projetos reais. Desenvolvida através de uma pesquisa dedicada, a ferramenta de planilha automatizada foi concebida a partir de habilidades avançadas em Google App Scripts, incorporando recursos como dropdowns dependentes e filtros específicos, além de automação de relatórios.

A criação da planilha foi um marco, possibilitando a inclusão e registro de novas atividades, emissão de notificações sobre prazos e eventos iminentes, e facilitando a colaboração entre membros da equipe. Essa iniciativa não só demonstra a aplicação efetiva de conhecimentos teóricos na solução de problemas reais, como também reflete o comprometimento dos estudantes do PETComp com a excelência acadêmica e a inovação.

Produto 01A - Registro de Atividades Gerais

Código:	AM_1_1				
Atividade:	Elaboração do Plano de Trabalho do Projeto para entrega à AEB.				
Entrega:	Plano de trabalho do projeto				
Nome do Responsável	Alex Oliveira Barradas Filho	Perfil Macro	Gerente de Projeto	Perfil Micro	Vice - Coordenador
Data de Início:	21/08/2023	Data de fim:	10/09/2023	Data de Entrega	10/09/2023
Nome do(s) Executor(es)	Perfil Macro	Perfil Micro	Entregue	Data de Entrega	Situação
Alex Oliveira Barradas Filho	Gerente de Projeto	Vice - Coordenador	<input checked="" type="checkbox"/>	10/09/2023	ENTREGUE (NO PRAZO)

Código:	AM_1_2				
Atividade:	Definição de critérios para escolha das escolas públicas parceiras do projeto.				
Entrega:	Documentação de critérios de escolha de escolas.				
Nome do Responsável	Consultores Adhoc	Perfil Macro	Consultores Adhoc	Perfil Micro	Consultores Adhoc
Data de Início:	04/09/2023	Data de fim:	10/09/2023	Data de Entrega	10/09/2023
Nome do(s) Executor(es)	Perfil Macro	Perfil Micro	Entregue	Data de Entrega	Situação
Consultores Adhoc	Consultores Adhoc	Consultores Adhoc	<input checked="" type="checkbox"/>	10/09/2023	ENTREGUE (NO PRAZO)

Código:	AM_1_3				
Atividade:	Convite de adesão ao projeto às escolas públicas-parceiras compatíveis com os critérios exigidos.				
Entrega:	Convite enviado às escolas.				
Nome do Responsável	Alex Oliveira Barradas Filho	Perfil Macro	Gerente de Projeto	Perfil Micro	Vice - Coordenador
Data de Início:	04/09/2023	Data de fim:	17/09/2023	Data de Entrega	17/09/2023
Nome do(s) Executor(es)	Perfil Macro	Perfil Micro	Entregue	Data de Entrega	Situação
Alex Oliveira Barradas Filho	Gerente de Projeto	Vice - Coordenador	<input checked="" type="checkbox"/>	17/09/2023	ENTREGUE (NO PRAZO)

Código:	AM_1_4				
Atividade:	Reunião com as gestões escolares para explicação a respeito do projeto e assinatura do termo de adesão ao projeto.				
Entrega:	Reunião para explicação a respeito do projeto.				





Finalização do repositório PETComp de 2023

Uma das atividades realizadas pelo PETComp é a manutenção de um repositório, planejado anualmente, que visa divulgar informações e as ações internas da equipe PETComp e como ela influencia tanto o curso de computação quanto a comunidade acadêmica como um todo.

Nesse contexto, os principais meios de realização dessa atividade em 2023 foram as redes informativas do grupos - Instagram e Spotify -. Através delas, nós nos comprometemos a manter os discentes por dentro dos eventos, projetos e questões importantes do programa PET. Através do Spotify, também interagimos com a comunidade acadêmica, gravando PodCasts sobre os temas mais relevantes da área.

Além disso, também destacam-se os conteúdos que foram produzidos para a revista virtual, que engloba as principais ações internas realizadas pela equipe assim como a divulgação de trabalhos científicos. Os conteúdos do repositório, assim como os projetos de software e de monitoria realizados nesse ano encontram-se no site do PETComp <https://petcompufma.org/>.

Os principais objetivos da realização dessa atividade incluem promover a interação com os discentes e fortalecer a presença e o impacto do PET com a comunidade acadêmica. Com isso em mente, a comunidade atual conta com diversas fontes de informação a respeito do programa devido aos avanços feitos em 2023, tais como os softwares produzidos, as aulas gravadas de monitoria, entre outros.





PODCOMP

Novos episódios
Disponíveis!



O episódio do PodComp está no Ar: Chatgpt vai roubar seu emprego? #11



O PodComp tem como principal objetivo oferecer aos estudantes de computação ou qualquer pessoa interessada no mundo da tecnologia a oportunidade de ficar por dentro dos tópicos que os próprios estudantes e futuros trabalhadores da área de tecnologia julgam essenciais a serem discutidos, por meio de uma ferramenta que está sempre na palma da mão.

No episódio #11 do PodComp, os petianos Ramille, Thiago e William discutem sobre o polêmico ChatGPT, a inteligência artificial que surgiu em meados de 2020 e desde então tem ocupado cada vez mais espaço dentro do ambiente acadêmico. Mas a pergunta que os petianos querem realmente responder é: O ChatGPT vai roubar nossos empregos?

Durante todo o episódio, os ouvintes poderão saber como estudantes de graduação em Ciência da Computação têm usado a IA do momento para ajudá-los a estudar e resolver problemas, além de refletir sobre algumas problemáticas levantadas quanto à confiabilidade da ferramenta e, claro, responder sobre como o surgimento de inteligências artificiais cada vez mais eficientes pode implicar no dia a dia e no trabalho de um programador.

Confira nosso episódio no Spotify e fique por dentro do que podemos esperar dessa nova forma de resolver problemas que o ChatGPT nos oferece.



Novo Episódio do PodComp está no Ar: Cibersegurança #12

A cibersegurança é um tema cada vez mais relevante na atualidade, onde dados são predominantemente digitais. Basicamente, esse tema versa sobre proteger as suas informações na internet e garantir que nenhum dado caia nas mãos erradas. O corrompimento de informações na rede gera bilhões de dólares de prejuízo todos os anos, e a segurança sobre esses dados têm recebido mais atenção de organizações e governos a cada ano.

Nesse novo episódio, os petianos André Luiz, Mikael e Thiago exploram o conceito de cibersegurança e discutem a relevância disso na atualidade, as principais subdivisões do tema e como isso afeta o dia a dia de quem vive na internet. Entre os pontos discutidos estão dicas práticas de como se proteger enquanto navegando na internet, assim como as experiências pessoais dos locutores no que diz respeito à segurança virtual.

Confira o mais novo episódio inédito no Spotify e fique por dentro de como nos protegermos dos perigos da internet.



Ensino



PETComp Oferece Oficina de Jogos Digitais com Scratch na Acalourada 2023.2

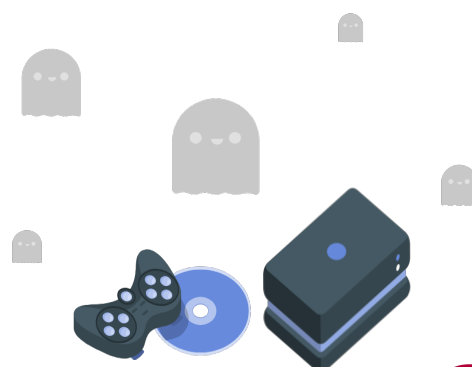


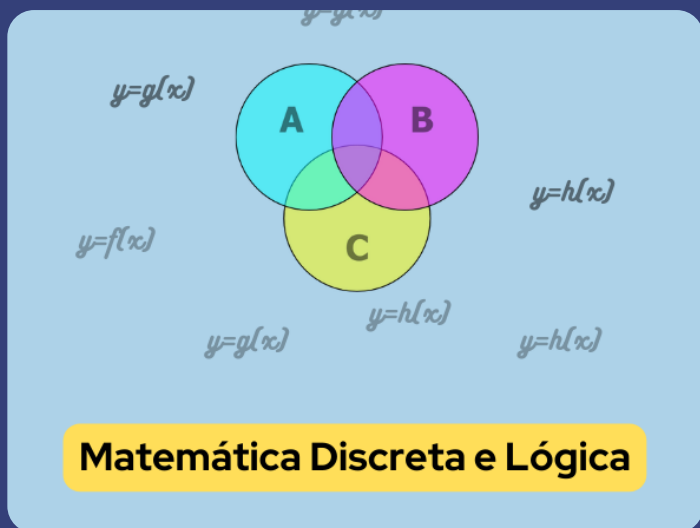
Pensando a princípio no desenvolvimento dos conceitos iniciais da programação, o Scratch é uma plataforma que se concentra em um estilo de programação em blocos, que nada mais é do que uma metodologia visualmente mais agradável, no qual as ferramentas para o desenvolvimento são blocos coloridos que substitui as usuais linguagens de programação. Criado como um projeto do Grupo Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab, desenvolvido pela Scratch Foundation, seus objetivos vão além da programação, sendo amplamente utilizado para produção de jogos, animações e histórias interativas.

Com todos esses aspectos, o PETComp elaborou uma oficina de jogos digitais efetuada no último evento organizado pelo petianos, a acalourada 2023.2, que reuniu os mais novos ingressantes do curso de Ciência da Computação da UFMA. Realizada nos dias 23, 24 e 25 de agosto, dispôs de diversas atividades, incluindo a execução da oficina, na qual foi ministrada por um dos petianos, dando em seguida oportunidade para os jovens universitários produzirem seus próprios jogos e animações mediante uma competição amigável entre os calouros, de forma que mesmo aqueles que nunca tiveram nenhum contato com a programação pudessem participar e de fato programar.

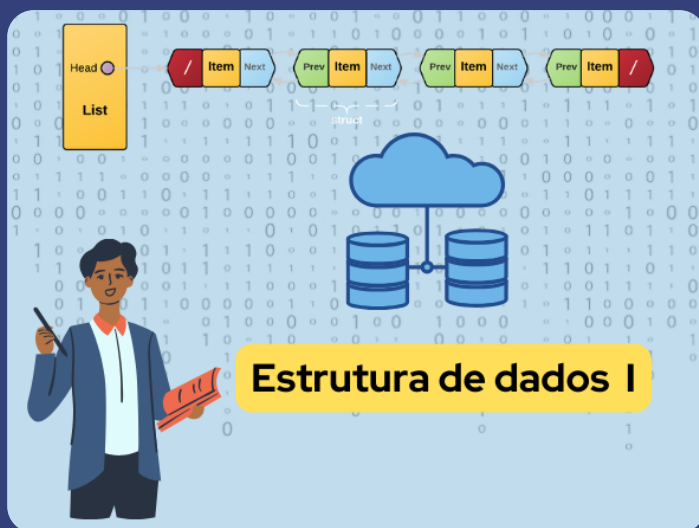
Sabemos que para muitos jovens a universidade é um lugar novo e desconhecido, o qual pode se tornar um grande desafio quando embarcados sem nenhum conhecimento prévio da graduação escolhida. Casos assim, na maioria das vezes aumenta o percentual de evasão no curso, que de maneira triste já é bem alta. Oficinas como a desenvolvida visam minimizar essa taxa e gerar uma mudança de cenário no que se refere aos graduandos, mostrar que a programação abre as portas para todas as pessoas dispostas a aprender.

Como resultado dessa parceria e trabalho, os participantes apresentaram opiniões positivas em relação à oficina ofertada, por exemplo, argumentando como a princípio alguns possuíam dificuldades no uso da plataforma, sendo seu primeiro contato com a programação em bloco, todavia essa dificuldade foi ultrapassada e os estudantes conseguiram mostrar seus trabalhos gerando um ambiente de aprendizado descontraído e enriquecedor.





Matemática Discreta e Lógica



Estrutura de dados I

PETComp anuncia novas monitorias de Estrutura de Dados I e Matemática Discreta e Lógica

Com a chegada do novo semestre de 2023.2, o PETComp também anuncia a criação de duas novas monitorias: Estrutura de Dados I e Matemática Discreta e Lógica.

Levando em consideração a opinião dos discentes do curso e após uma análise buscando ponderar as principais dificuldades enfrentadas com relação às disciplinas da grade curricular, as matérias escolhidas para as novas monitorias foram a de Estrutura de Dados I e a de Matemática Discreta e Lógica. Após essas novas adições, o PETComp passa a oferecer as monitorias de: Cálculo I, Algoritmos I, Linguagem de Programação I, Estrutura de Dados I e Matemática Discreta e Lógica.

As novas monitorias funcionarão assim como as que já existiam, no formato híbrido, sendo ministradas presencialmente e com transmissão via Google Meet. As aulas serão gravadas e disponibilizadas aos alunos que não puderam participar ou que desejam rever a aula do dia. As aulas terão um momento expositivo, o qual o conteúdo será ministrado, e outro momento (este com mais enfoque) de resolução de exercícios, revisão de avaliações passadas e um tira-dúvidas com os discentes.

O objetivo das monitorias é elevar a qualidade do desenvolvimento acadêmico dos discentes e auxiliar na formação dos mesmos, tentando aumentar o interesse, o engajamento e a compreensão acerca dos conteúdos abordados durante o curso, utilizando para isso uma abordagem simplificada de aluno para aluno, com trocas de experiências e conhecimentos. Essa abordagem vem mostrando-se ser bem eficaz, levando em conta o feedback dos discentes que são colhidos a cada final de semestre.



π **CÁLCULO I****LINGUAGEM DE
PROGRAMAÇÃO I****ALGORÍTIMOS I**

Mais monitorias!

No semestre de 2023.2, o PETComp anunciou que daria continuidade às monitorias de Cálculo I, Algoritmos I e Linguagem de Programação I.

A iniciativa teve início devido ao problema da evasão dos discentes dos cursos de Tecnologia, que acontece a nível nacional. Com a realização das monitorias dessas disciplinas, se percebeu um aumento do interesse pelas mesmas assim como melhores resultados nas avaliações. O feedback dos participantes da monitoria é muito importante, sendo obtido através de formulários, preenchidos pelos discentes ao final do semestre, que irão relatar suas experiências com a monitoria, pontos a serem melhorados e o quanto essa participação foi proveitosa.

Cada monitoria possui um formato de aulas híbridas com enfoque em resolução de exercícios práticos e análise de provas antigas. Nesse ambiente de monitoria, os discentes são estimulados a colaborarem ativamente com o monitor, resolvendo os exemplos propostos por ele enquanto também tiram suas dúvidas.

O principal objetivo almejado pela realização das monitorias é despertar o interesse dos discentes pelas disciplinas que servirão como base pro restante do curso. Pensando nisso, os monitores são preparados para manterem um contato mais próximo com os participantes e fora do horário das aulas continuam disponíveis para tirarem qualquer dúvida referente à disciplina. O PETComp acredita que essa iniciativa é essencial para que os estudantes se sintam motivados com o curso.





PETComp promoveu palestra sobre Lógica de Programação para o LABI (Liga Acadêmica de Bioinformática)

No dia 27 de outubro, o PETComp realizou uma palestra para a Liga Acadêmica de Bioinformática com o intuito de oferecer conhecimentos básicos de lógica de programação, o funcionamento de algoritmos e apresentar algumas linguagens de programação que podem ser usadas no dia a dia de um programador, além de introduzir ferramentas de estudo/ensino de programação geralmente utilizadas no início do aprendizado.

O PETComp busca, por meio de experiências como essa, quebrar uma barreira existente em relação à tecnologia para aqueles que não estão necessariamente envolvidos na bolha da tecnologia, apresentando-a como algo acessível e compreensível, tentando mostrar como a lógica por trás de computadores e aplicativos que utilizamos diariamente pode ser muito simples.



AGRADECIMENTOS

A Revista Pet, veículo oficial do curso de Ciência da Computação da Universidade Federal do Maranhão, expressa seus sinceros agradecimentos a todos que apoiaram, colaboraram e participaram do projeto ao longo do ano de 2023 fornecendo informações e oportunidades de desenvolvimento acadêmico.

Queremos expressar nossos agradecimentos ao tutor Luís Enrique Riveiro Cabrejos, cuja liderança inspiradora tem sido uma fonte de orientação valiosa para o PETComp, contribuindo significativamente para o crescimento e a consolidação da Revista Pet como um canal destacado de divulgação acadêmica e científica.

Agradecemos, igualmente, a todos os membros do PETComp pelo comprometimento e dedicação do PETComp à Revista Pet e à comunidade acadêmica de Ciência da Computação da UFMA.

Atenciosamente,

Equipe Editorial da Revista Pet
PETComp - Ciência da Computação
Universidade Federal do Maranhão

