



**LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.**

## **ORGANIZAÇÃO DE UM EVENTO DE COMPUTAÇÃO NA VISÃO DE PETIANOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Gabriel Marques <sup>1</sup>; Giovanna Pavani <sup>2</sup>; Jádriel Costa <sup>3</sup>; Nathasha Pinto <sup>3</sup>; Pedro H. Campos <sup>3</sup>, Eduarda Chagas<sup>3</sup>, Luis Rivero <sup>4</sup>.PET Computação UFMA<sup>5</sup>, São Luís - Maranhão.

**EIXO TEMÁTICO: Ciências Exatas**

### **RESUMO**

O presente artigo relata a experiência de organizar e realizar a Escola Regional de Computação (ERCEMAPI), através de colaborações entre a Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e o PET computação. O trabalho visa mostrar as tarefas desenvolvidas por integrantes do grupo e quais os métodos utilizados para atrair o público que em sua maioria eram alunos de graduação dos cursos de Engenharia e Ciência da computação. Tais alunos buscavam nas palestras, minicursos e oficinas uma série de experiências para abranger seus conhecimentos. Foi possível ainda estabelecer parcerias entre o PET, a comunidade acadêmica de computação e trazer a experiência de organizar um evento deste porte ao grupo, capacitando seus integrantes, que podem realizar ainda mais atividades da mesma linha.

**Palavras – chave:** ORGANIZAÇÃO. EVENTO. COMPUTAÇÃO. EXPERIÊNCIA

### **1 INTRODUÇÃO**

O Programa de educação Tutorial (PET) foi criado para aprimorar os cursos de graduação inserindo estudantes em projetos de educação tutorial que realiza diversas atividades que tem por base a integração da tríade ensino, pesquisa e extensão. Alguns dos objetivos do programa, de acordo com o Manual de Orientações Básicas do PET, buscam promover o desenvolvimento de ações coletivas, capacidade de trabalho em grupo juntamente com aperfeiçoamento de novas práticas e experiências pedagógicas no âmbito do curso, transmitindo o

<sup>1</sup> Discente do curso Ciência da Computação na Universidade UFMA. Email: [gabri.elmc15031999@gmail.com](mailto:gabri.elmc15031999@gmail.com)

<sup>2</sup> Discente do curso Ciência da Computação na Universidade UFMA. Email: [esteve.giovanna@gmail.com](mailto:esteve.giovanna@gmail.com)

<sup>3</sup> Discente do curso Ciência da Computação na Universidade UFMA. Email: [jadielcsjr@gmail.com](mailto:jadielcsjr@gmail.com)

<sup>4</sup> Tutor do grupo PETCOMP da Universidade UFMA. Email: [luisrivero@nca.ufma.br](mailto:luisrivero@nca.ufma.br)

<sup>5</sup> Grupo PETCOMP da Universidade UFMA. Email: [petcomputacaoufma@gmail.com](mailto:petcomputacaoufma@gmail.com)



## **LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.**

compromisso com a geração de conhecimento para a solução dos mais diversos problemas.<sup>1</sup>

Focada no setor de extensão, uma das atividades do grupo PETComp da UFMA é a organização de eventos, tais como o Encontro Acadêmico de Computação (EACOMP), evento esse que busca disseminar o conhecimento técnico científico sobre temas e assuntos de vanguarda na área de Computação, e tem como objetivo divulgar trabalhos acadêmicos, pesquisas e softwares para a comunidade científica e externa a fim de abrir um espaço de discussão e também diminuir o índice de evasão do curso de Ciência da Computação. Os eventos EACOMP e ERCEMAPI ocorreram simultaneamente nos dias 25, 26 e 27 de Setembro no ano de 2019. Este artigo tem como objetivo relatar a experiência dos petianos adquirida durante a organização dos referidos eventos, tais como, lições aprendidas e benefícios de participar de um evento acadêmico feito por estudantes para estudantes e participantes externos.

## **2 METODOLOGIA**

O ERCEMAPI/EACOMP foi planejado através de reuniões com o grupo nas quais foram definidas as tarefas a serem executadas durante o processo de organização do evento. Cada uma das tarefas foi designada a um grupo de petianos, tendo o tutor como um facilitador na comunicação entre as várias entidades da universidade e o grupo. Durante o evento foram realizadas atividades tais como minicursos, oficinas, palestras, competições de robótica, apresentação de trabalhos e maratona de programação. Os integrantes do Pet, além de participarem como assessores de todas as atividades do evento, estiveram responsáveis pela elaboração e ministração das oficinas.



## LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.

A elaboração das oficinas se deu em dois passos. Primeiramente, decidiu-se fazer reuso de uma oficina ministrada anteriormente pelo grupo no Encontro Nacional dos grupos PET (ENAPET), bem como houve a concepção do conteúdo da segunda oficina a ser ministrada juntamente à atividade prática. Em seguida foi providenciado o material de apoio utilizado durante o momento prático. O PETComp ficou responsável por ministrar duas oficinas, uma de design informacional e design thinking.

Figura 3: Oficinas Ministradas pelo PETComp



Fonte: PETComp (2019).

O credenciamento foi uma das atividades realizadas exclusivamente pelo PETComp, que aconteceu durante todo o evento. Nele, os participantes previamente inscritos pelo site podiam realizar seu credenciamento e confirmar sua inscrição nas atividades oferecidas pelo ERCEMAPI/EACOMP e também poderiam adquirir a camisa oficial do evento. No ato do credenciamento os participantes receberam uma bolsa com o kit que continha um crachá, um bloco de notas, uma caneta e uma pasta para serem utilizadas ao longo das atividades. Houveram também, duas



## **LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.**

atividades de intervenção propostas pelo PETComp, a torre de Hanói e A Travessia. Essas intervenções eram apresentadas aos participantes logo no credenciamento, onde ficaram expostas para que qualquer um que tivesse interesse pudesse tentar resolver os desafios propostos utilizando alguns conhecimentos de lógica.

Torre de Hanói, uma das atividades citadas anteriormente, é um quebra cabeça que consiste em uma base contendo três pinos e sete discos, empilhados inicialmente por tamanho decrescente de diâmetro, de baixo para cima. O objetivo do jogo é transferir todos os discos de um pino para o outro utilizando o pino do meio como auxiliar, somente é permitido mover um disco de cada vez sendo que o maior disco nunca poderá ficar em cima de um disco menor.<sup>2</sup>

A Travessia é composta por uma cenário em que há um rio, com dois personagens e um objeto: uma raposa, uma galinha e um milho. O objetivo é fazer esses personagens atravessarem o rio em um barco, porém devem seguir algumas regras, tais como: o barco só pode atravessar um personagem de cada vez, a raposa nunca pode ficar sózinha com a galinha e a galinha nunca pode ficar sozinha com o milho.<sup>3</sup>



## LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.

Figura 2: A torre de Hanói e a Travessia



Fonte: PETComp (2019).

A competição de robótica ocorreu durante os três dias de evento. Essa atividade foi dividida em três partes, uma aula sobre os conceitos básicos de arduino em python no primeiro dia, a formação de grupos e programação do código no segundo dia, e a competição das equipes com seus respectivos códigos no terceiro dia. A maratona de programação teve duração de três horas no segundo dia de evento. Essa atividade envolveu a formação de equipes de até três pessoas e envolveu uma dinâmica onde balões eram colados nos monitores das equipes de acordo com os desafios concluídos durante a competição.



## LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.

Figura 1: Competição de robótica (dia 1)



Fonte: PETComp (2019).

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O evento recebeu aproximadamente 160 participantes durante seus três dias de duração. Entre eles estavam presentes pessoas de diferentes estados, universidades e graduações em todas as atividades incluindo a competição de robótica e apresentação de trabalhos. A divulgação feita através do site e das redes sociais administradas pelos petianos exclusivamente para o evento se mostrou bem-sucedida e eficiente, funcionando também como um meio de comunicação entre os participantes e a organização de forma a tirar dúvidas sobre o processo de inscrição, participação e programação do evento.

A maratona de programação e a competição de robótica se apresentaram como atividades mais custosas uma vez que a ela demandava assistência constante por parte dos organizadores. Em contraste, os minicursos sucederam de forma



## **LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.**

tranquila, visto que os petianos alocados estavam presentes principalmente em caso de problemas técnicos e outros imprevistos.

A oportunidade de poder ministrar duas oficinas no evento também foi de grande importância, segundo Matoso (2014, apud Assis, 2006) “uma das formas de desenvolver habilidades intrínsecas à docência e ao mesmo tempo aprofundar o conhecimento em uma determinada ciência é através da prática da monitoria”.<sup>4</sup> A apresentação das oficinas possibilitou ao PETComp passar para os inscritos um conhecimento prático sobre design thinking de forma dinâmica e também, introduzir às áreas de desenvolvimento Web, apresentando alguns conceitos de design e identidade visual.

Após o evento, houve uma reunião no PETComp em que foram discutidas melhorias que pudessem ser aplicadas em próximos eventos com o objetivo de prevenir problemas registrados durante o ERCEMAPI/EACOMP. O primeiro ponto discutido foi sobre a lotação dos minicursos e oficinas. Foi decidido que, para futuros eventos, é importante uma comunicação entre os petianos responsáveis pelo credenciamento e os petianos responsáveis pelos minicursos e oficinas sobre uma quantidade máxima de pessoas presentes nessas atividades de acordo com a lotação das salas.

Também sobre o credenciamento, foi notado que, a interação entre os organizadores e os participantes durante o processo, incentivando os presentes a se inscreverem em atividades com pouco fluxo de pessoas, se mostrou positivo para atividades como a maratona de programação, que obteve um aumento de participantes.

O segundo ponto discutido foi quanto a indicação dos locais das atividades. Foi apontado durante a discussão que, a presença de panfletos indicativos sobre as



## **LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.**

salas e horários das atividades, colocados em locais estratégicos pela universidade, diminuiria a necessidade dos participantes de se apresentarem no credenciamento para obter informações sobre a programação. Além disso, foi concluído que, definir um local mais estratégico para o credenciamento com antecedência é de importância para a eficiência do evento.

### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com este evento, foi possível que os alunos organizadores pudessem levar ao público interno e externo da universidade, discussões e experiências do curso de computação, alcançando os objetivos da Escola Regional, assim como os dos grupos PET. Diante dos resultados obtidos, espera-se aprimorar as metodologias aplicadas na organização dos próximos eventos através de coleta do feedback dos participantes obtidos por meio de formulários e pesquisas.

Para o grupo PET de computação, com este evento foi possível expandir seu alcance e criar parcerias que permitem que o grupo desenvolva atividades eficazes e de maior abrangência. Também, o grupo se capacita, para que mais atividades como essa possam ser realizadas. Experiências assim permitem com que haja a continuidade destes eventos dentro da comunidade petiana, através da passagem de conhecimento entre os velhos e novos integrantes do grupo.



**LIBERDADE, EQUIDADE E PLURALIDADE: O PET em luta pela autonomia da universidade.**

## **REFERÊNCIAS**

- [1] MEC. Manual de Orientações Básicas - Programa de Ensino Tutorial. Brasília: Secretaria de Educação Superior, Dezembro de 2006, 25.
- [2] OLIVEIRA, Sergiano Guerra; CALEJON, Laura Marisa Carnielo. O jogo Torre de Hanói para o ensino de conceitos matemáticos. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 7, n. 4, p. 149-158, 2016.
- [3] SCOLARI, Angélica Taschetto; BERNARDI, Giliane; CORDENONSI, Andre Zanki. O desenvolvimento do raciocínio lógico através de objetos de aprendizagem. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 5, n. 2, 2007.
- [4] MATOSO, Leonardo Magela Lopes. A importância da monitoria na formação acadêmica do monitor: um relato de experiência. **CATUSSABA-ISSN 2237-3608**, v. 3, n. 2, p. 77-83, 2014.
- [5] ASSIS, Fernanda de et al. Programa de monitoria acadêmica: percepções de monitores e orientadores. **Rev. enferm. UERJ**, v. 14, n. 3, p. 391-397, 2006.