



INSTITUTO FEDERAL

Sul-rio-grandense
Câmpus Gravataí

IV SEMANA ACADÊMICA DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA A INTERNET
OFICINAS

NOME	APLICADORES (AS)	INFORMAÇÕES
Oficina de Xadrez – Parte I (Para Iniciantes com pouca ou nenhuma experiência de jogo)	Rodrigo Borba da Rosa	20 vagas – O BÁSICO DO XADREZ OBJETIVOS: 1) Apresentar os benefícios do xadrez; 2) Compartilhar informações sobre o meio enxadrístico; 3) Consolidar os movimentos das peças por meio de finais; 4) Indicar referências para estudo e prática do xadrez; 5) Oportunizar prática de jogo; MATERIAIS: Trazer material de escrita. Recomenda-se smartphone com o app LICHESS instalado. (Responsável profª Raquel)
Oficina de Xadrez – Parte II (Para jogadores que saibam mover as peças OU tenham participado da PARTE I)	Rodrigo Borba da Rosa	20 vagas – ESTUDO DE TÁTICAS OBJETIVOS: 1) Apresentar as fases de jogo e a importância da tática. 2) Indicar sites e livros para treinar táticas. 3) Apresentar os temas táticos. 4) Resolver problemas impressos e online. MATERIAIS: Trazer material de escrita. Recomenda-se smartphone com o app LICHESS instalado. (Responsável profª Raquel)
Oficina de Produtos Naturais para Cabelo	Aluna Mithelli Rodrigues de Matos (2T)	10 Vagas – Aprenda a fazer cremes para o corpo e para os cabelos com materiais naturais como frutas, ervas, babosa, mel e amido de milho. No ato da inscrição orientar que participante deverá trazer pote para poder levar amostra do produto final.
Oficina Realidade virtual aplicada à engenharia civil	Professor Eduardo Cesar Pachla – Uniritter	30 vagas – Responsável profª Cléia
Oficina Produção de sabão ecológico	Professores Éverton Hansen e Nathalia Krummenauer Haro - Uniritter	30 vagas – Responsável profª Cléia
Oficina Tratamento de Água Potável	Professores Éverton Hansen e Nathalia	30 vagas – Responsável profª Cléia

	Krummenauer Haro - Uniritter	
Oficina Impressora 3D	Professor Gerson Klein	30 vagas – Responsável profª Cléia
Oficina APP INVENTOR – Uma Nova Maneira de Programar	Prof. Luis Fernando da Silva (IF)	20 vagas – Uso do ambiente App Inventor para a construção de aplicações mobile
Oficina de Desenho Tridimensional	Profª. Franciane Canêz Cardoso (IF)	20 vagas – Apresentação da técnica de perspectiva cônica baseada em 1 e 2 pontos de fuga e construção de esboços a partir de observação. . (Responsável profª Fran)
Oficina de Criptografia	Profª Isabel Castro Bonow (IF)	16 vagas – Atividades envolvendo a construção de utensílios para explorar aspectos históricos e matemáticos da criptografia
Oficina “Relato de participação na Operação Antártica XII, como pesquisadora embarcada a bordo do Navio de Apoio Oceanográfico Ary Rongel.”	Profª.Maria Ângela Reis dos Santos (IF)	24 vagas – O objetivo da oficina é mostrar primeiramente toda a parte logística da pesquisa antártica, a parceria com a marinha, aeronáutica, além do apoio de outras instituições como Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais – INPE. Apresentar como é o cotidiano dos pesquisadores em um acampamento de pesquisa, um breve apanhado das pesquisas realizadas pelos diferentes pesquisadores que compõem a equipe, para dessa forma suscitar a curiosidade e quem sabe a vontade de também viver essa experiência. Assim, indiretamente será abordada a importância desse imenso continente gelado para o Brasil e o mundo.
Oficina de Improvisação Teatral para Iniciantes	Lucas Reinisch	20 vagas – A oficina consistirá em jogos de integração para conhecer os fundamentos do Teatro: expressão corporal, improvisação e atuação. Os jogos buscam a expressão criativa a partir do desprendimento corporal e de dinâmicas de interação. Concentração, agilidade de raciocínio e trabalho em grupo são habilidades desenvolvidas na oficina. (Responsável profª Raquel)
Oficina de Confeção de Sacolas Ecológicas (Ecobag)	Carina Santos Gularte e Greice de Souza	25 vagas – A oficina visa conscientizar da necessidade da redução do uso de plásticos e apresenta uma alternativa para a reciclagem de plásticos PEAD e PP, provenientes de sacolas e embalagens de alimentos (arroz, feijão e açúcar), que são amplamente usados. Quando descartados incorretamente, provocam problemas ambientais tanto em terra quanto no mar. O que achas de ajudar o meio ambiente! Confeccione a sua própria sacola ecológica que vai acompanhar você por muito tempo.(Responsável Neilza/NUGAI)
Maratona de Programação – Nível Padawan (1ºs anos)	Profs. (IF) Hunder Everto Correa Junior	48 vagas – Objetivo: A maratona de programação é uma competição que promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em

	Luis Fernando da Silva Fernando Abrahão Afonso Johnata Souza Santicioli Vladimir Soares da Fontoura	<p>equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão.</p> <p>Dinâmica: Os times são compostos por três alunos, que tentarão resolver durante 90 minutos o maior número possível dos 5 problemas que são entregues no início da competição. Estes alunos têm à sua disposição apenas um computador e material impresso (livros, listagens, manuais) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos.</p> <p>O time que conseguir resolver o maior número de problemas (no menor tempo acumulado com as penalidades, caso haja empate) é declarado o vencedor.</p>
Oficina – React em 42 passos simples. Parte I	Diego Pinto da Jornada	<p>20 vagas – APRESENTAÇÃO DAS FUNCIONALIDADES DO REACT</p> <p>OBJETIVO: apresentar o React, um projeto do Facebook para a criação de interfaces gráficas, e suas funcionalidades através de exemplos e do desenvolvimento de um autômato celular.</p> <p>Formato: o workshop será no modelo <i>hands-on</i>, ou seja, os conceitos serão apresentados com atividades práticas. A duração total será de duas horas divididas em dois momentos: (I) apresentação das funcionalidades do React, e (II) construção do autômato celular. (Responsável Profª Raquel)</p>
Oficina – React em 42 passos simples. Parte II	Diego Pinto da Jornada	<p>(20 vagas ***)- CONSTRUÇÃO DO AUTÔMATO CELULAR. - Continuação Parte I</p> <p>*** Exigência: Ter participado da Parte I (Responsável Profª Raquel)</p>
Oficina “Robótica Educacional – Lego Challenge”	Alunos e alunas: Gabriela Tomaz do Amaral Ribeiro (4M) Mikael Quadros Strapazzon (4T) Juliana Hubert (3M) Vitor Samuel Rohde Bitencourt (3T) Henrique Dornelles Pereira (2T)	<p>20 vagas – A ideia da oficina é ensinar aos participantes como montar uma estrutura básica do robô de lego, dois sensores e propor um desafio para resolverem com o uso dos robôs.</p>
Oficina Introdução à Dança de Salão	Libni Coelho	<p>15 casais – Iniciação com base nos primeiros movimentos e possibilidades para que a dança de salão possa ser praticada, em pares ou de forma solta. A ideia é trabalhar movimentos básicos de Sertanejo, Forró, Bachata, Valsa e Tango e exercícios que facilitam a aprendizagem na prática além da socialização. (Responsável profª Fran)</p>

Oficina “Desenho de observação: exercitando a mão e o olhar”	Alunas Juliana Hubert (3M) e Luise Carvalho Teodoro (2M)	20 vagas – A oficina tem como objetivo propor exercícios de desenho que levem o participante a perceber as diferentes formas e processos que o desenho apresenta desvinculando o ato de desenhar do objetivo simplesmente representacional. Para além de representar o mundo, ele também pode, e deve, criar outros. (Responsável profª Fran)
Maratona de Programação – Nível Jedi (2ºs a 4ºs anos)	Profs. (IF) Hunder Everto Correa Junior Luis Fernando da Silva Fernando Abrahão Afonso Johnata Souza Santicioli Vladimir Soares da Fontoura	48 vagas – Objetivo: A maratona de programação é uma competição que promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão. Dinâmica: Os times são compostos por três alunos , que tentarão resolver durante 90 minutos o maior número possível dos 5 problemas que são entregues no início da competição. Estes alunos têm à sua disposição apenas um computador e material impresso (livros, listagens, manuais) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos. O time que conseguir resolver o maior número de problemas (no menor tempo acumulado com as penalidades, caso haja empate) é declarado o vencedor.
Oficina “Que ecossistema é esse?”	Sílvia Letícia Bridi	20 vagas – Oficina prática com o objetivo de sensibilização e percepção ambiental a partir da análise e observação do ecossistema existente no entorno do campus Gravataí do IFSul. (Responsável profª Raquel)
Oficina de criação de terrários ornamentais “Jardim no Vidro”	Profªs Raquel Calloni e Vivian Anghinoni Cardoso Correa (IF)	10 vagas – Também chamado de micro jardim ou floresta encapsulada, o terrário é um ecossistema em miniatura mantido dentro de um recipiente aberto ou fechado. A oficina ensinará como confeccionar um terrário fechado em vidro com dicas sobre escolha de plantas adequadas, plantio e cuidados. Os participantes devem trazer uma colher de sopa (será usada para terra) e um vidro de conserva com tampa .
Oficina “Arduino Starter”	Prof. Hércules Borges Rodrigues (IF) e Giancarlo Fontela da Luz	15 vagas – Introdução ao uso da plataforma Arduino apresentando o sistema e implementando projetos simples para usuários iniciantes.
Oficina de Hóquei sobre a grama e Indoor	Kelli Daian Klein – FHRS- Federação de Hóquei sobre a grama e Indoor do Rio Grande dos Sul	20 vagas – No Brasil, o hóquei não é um esporte muito popular, mas sua história não é nada recente, muito pelo contrário! Há indícios de que a prática de utilizar tacos e correr atrás de uma bola já fosse comum entre os egípcios da antiga civilização. No ano de 1875, as primeiras equipes já tinham sido formadas na Inglaterra e, nesse mesmo ano, surgiram as primeiras regras. A oficina tem como objetivo apresentar o esporte e suas principais regras e fundamentos de forma prática. (Responsável profª Raquel)

Oficina “Fanzine”	Jorginho – Coletive Arts- (Jorge Luis Cardoso Pereira)	30 vagas – Um fanzine (aglutinação de fã e magazine ou zine) é uma publicação não profissional e não oficial, produzido por entusiastas de uma cultura particular fenômeno (como um gênero literário ou musical) para o prazer de outros que compartilham seu interesse. (Responsável prof ^a . Letícia)
Oficina “Prevenção da Gravidez na Adolescência”	Eliana Maria Lazarotto e Neiva Machado Bastos	25 vagas – O objetivo é criar um espaço de discussão sobre a prevenção da gravidez na adolescência, bem como conscientizar os jovens sobre as possíveis consequências de uma gravidez precoce, a partir de uma oficina interativa. (Responsável Fernanda)
Oficina Machine Learning com dados abertos da Secretaria de Saúde de Porto Alegre	Marcus Vinícius Lima Kassick e Felipe Osório de Castro (PROCEMPA)	24 vagas – Objetivo: Trabalhar os conceitos básicos de análise e entendimento de dados, para embasar a identificação dos algoritmos de ML que melhor atendam a necessidade de consumo de informação. Dinâmica: Oficina será realizada de forma individual ou em duplas, com necessidade de acesso a um computador/notebook com acesso à plataforma COLAB da Google e a plataforma de dados abertos da prefeitura de Porto Alegre. (Responsável Marcelo Dias)
Oficina Criação de Jogos com Unity	William da Costa Chimura e Camila Peres	13 vagas – responsável prof. Johnata
Oficina de RPG	Alunos: Henrique Campello da Silva (2M), Vinícius dos Santos Corrêa (2M) e Gustavo de Souza Coelho (3M)	5 vagas – A oficina tem como objetivo propor uma experiência dentro de uma partida de RPG a partir de personagens pré determinados e da condução de um mestre. (Responsável prof ^a Fran)
Oficina – Prototipando APPs com Thinkable	Prof. Guilherme Bertoni Machado	24 vagas – A oficina consiste no desenvolvimento de aplicativos. (Responsável prof. Hunder)
Oficina - “Produção Musical”	Aluno Ricardo Luca Scheeren (2M)	24 vagas – O objetivo da oficina é ensinar como utilizar o programa Tracktion 7 para começar a fazer suas próprias músicas. A aprendizagem consiste em tipos de sons utilizados e mixagem de instrumentos e vocais. O participante, ao final da oficina, receberá Drumkits (pacotes de som para bateria) e plugins de sintetizadores gratuitos. Trazer fone de ouvido (obrigatório) pendrive (opcional)
Oficina “Linux: primeiros passos” - Parte 1	Ademir Dorneles de Dorneles	20 vagas – A oficina tem por objetivo familiarizar os estudantes ao uso do Sistema Operacional Linux, desde sua instalação, particionamento de disco, conceitos básicos de Shell e configuração de rede e do gerenciador de pacotes.
Oficina “Linux: primeiros passos” - Parte 2	Ademir Dorneles de Dorneles	20 vagas – A oficina tem por objetivo familiarizar os estudantes ao uso do Sistema Operacional Linux, desde sua instalação, particionamento de disco, conceitos básicos de Shell e configuração de rede e do gerenciador

		de pacotes. Pré-requisito: Participação na Oficina “Linux: primeiros passos” – Parte 1
Oficina de Origami	Alunas Mell Amisa Matsuda, Kamila Misaki Makino e Sarah Daniela Pedroso da Silva -2M - 25 vagas (sala de aula 1)	25 vagas - É a arte tradicional e secular japonesa de dobrar o papel, criando representações de determinados seres ou objetos com as dobras geométricas de uma peça de papel, sem cortá-la ou colá-la. Aprenda um pouco desta técnica surpreendente.
Oficina " Mestres e Suas Construções de Saberes"	Professor e Poeta Jorge Fróes	40 vagas – (Responsável Profª. Sandra)
Oficina “Círculos de Construção de Paz - Sexualidade, Gênero e Violência”	Letícia Pedroso	25 vagas - Oficina promovida pelo NUGED, a atividade consiste em um espaço de conversa sobre temática pertinente ao núcleo, a saber identidade de gênero, sexualidade e violência. Nesse espaço os participantes poderão debater e expor suas vivências e sentimentos com relação ao tema. (Responsável Ana)