

EDUCAÇÃO

Campus do IFMT de Tangará lança 2ª edição da Jornada Científica

>> **Paulo César Desidério**
Redação DS

O Campus Avançado do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) de Tangará da Serra, realizou na tarde de ontem, 25, o lançamento oficial da 2ª Jornada Científica, que ocorrerá de 31 de Agosto a 02 de Setembro na instituição.

O lançamento aconteceu no Auditório do centro de ensino, através de pronunciamento e entrevista coletiva do diretor do campus, Gilcélcio Peres. O gestor deu detalhes sobre o evento que promete movimentar a comunidade acadêmica de Tangará e região.

“A 2ª Jornada Científica será um momento em que nossos alunos do IFMT, cientistas, pesquisadores, alunos e professores de qualquer instituição terão para exporem seus trabalhos, sejam trabalhos concluídos ou em andamento. Nós como instituição científica, precisamos fomentar isso e abrimos nossas portas para que todos possam participar”, afirmou Gilcélcio, salientando a importância do evento para os pesquisadores, uma vez que todos que trabalham com ciência, possuem o intuito de apresentar os resultados obtidos com seus estudos nas mais diferentes áreas. Os minicursos e ofi-

cinas também são destaques no evento. Ao todo, serão nove e dois, respectivamente, todos abertos ao público sem custo algum para a comunidade:

“A Jornada Científica também tem uma característica de extensão. À medida em que oferece minicursos, oficinas e palestras gratuitas para a comunidade, de diversos temas. Colaboramos com informações, debates sobre temas relevantes sobre os dois eixos tecnológicos que o campus oferece: informática e gestão”, destacou.

O evento possui certificação. Os interessados devem acessar o site: jornada.tga.ifmt.edu.br.



Lançamento ocorreu no auditório do IFMT em Tangará da Serra

PROGRAMAÇÃO



Os interessados devem acessar o site: jornada.tga.ifmt.edu.br.

Da Geometria aos crimes virtuais: temáticas chamam a atenção na Jornada

>> **Paulo César Desidério**
Redação DS

A programação de palestras, minicursos e oficinas da 2ª Jornada Científica do IFMT em Tangará traz temáticas diversificadas e atrativas para o público.

O diretor do campus, Gilcélcio Peres, enfatizou que as inscrições para oficinas e minicursos possuem vagas limitadas.

Os minicursos são: Experimentos de física; Formação de trabalhos acadêmicos com o Libreoffice Writer; Metodologia de ensino de leitura e literatura desenvolvida pelo projeto “Debates Literários”; Treinamento preparatório para o exame de proficiência em Língua Inglesa – Toefl; Eletrônica

digital para iniciantes; Internacionalização If-Tga Around The World; Treinamento Toeic; Curso Preparatório Para Prova De Proficiência Em Libras – Atesto; Fundamentos da escrita criativa: a composição narrativa hoje e introdução à estética do cinema.

As oficinas oferecidas serão ‘Desenho e geometria - Construções com régua e compasso’ e ‘Dobrando a matemática – Sólidos geométricos em origami’.

Em todas as noites haverá palestras. Na primeira noite, o Dr. Ronan Martins explanará sobre robótica. Na noite seguinte, a professora Sônia Guimarães falará sobre intercâmbio e, na última noite, o Promotor de Justiça Milton Mattos da Silveira tratará sobre crimes virtuais.

INCLUSÃO SOCIAL

Jovem desenvolve projeto para estimular deficientes físicos a praticarem jogos



A ideia de Diego surgiu em 2013, quando ele estava no segundo ano do colegial

>> **Assessoria**

Com o objetivo de promover a inclusão social e ajudar na fisioterapia e raciocínio lógico desse grupo de pessoas, Diego Mota criou o JOTADEF

Nascido em Limeira, no interior de São Paulo, o jovem Diego Silva Mota, tem apenas 19 anos, mas já carrega com ele uma invenção de gente grande. O jovem desenvolveu o JOTADEF (Jogo de Tabuleiro Adaptado para Deficiente Físico), um projeto que tem como objetivo, pro-

mover a inclusão social, ajudar na fisioterapia e raciocínio lógico, além de promover o lazer para pessoas que perderam a mão, parte dos membros ou até mesmo os movimentos de pinça.

O material consiste em um eletroímã que pode ser acoplado ao braço da pessoa, podendo ser acionado por alguma parte dos próprios braços ou dos pés. Com isso, pessoas deficientes podem jogar com outras deficientes ou até mesmo pessoas não deficientes.

A ideia de Diego surgiu em 2013, quando ele estava no segundo ano do colegial e possuía uma disciplina de projetos técnicos e científicos.

Nela, o jovem, junto com dois amigos, resolveram adaptar a ideia de um projeto de jogo de botão, para criar a adaptação para jogos de tabuleiro.

“Muitos deficientes não gostam da fisioterapia comum, acham muito chata e consequentemente acabam fazendo com os membros se atrofiem por não terem os movimentos necessários. E com essa ideia nós conseguimos fazer com que de forma lúdica e divertida, eles movimentem o membro e o estimulem, fazendo sem perceber, a fisioterapia de uma maneira não convencional”, conta Diego.

Desde 2013, o estudante conseguiu ajudar

6 pessoas – uma delas não tinha as mãos e os demais possuíam alguma deficiência nos membros – e garante que ajudar o próximo é uma maneira de ter a satisfação pessoal.

Diego conta atualmente com o apoio dos pais, da professora e orientadora da escola onde se formou, Patricia Tancredo, da ABRESPI (Associação Brasileira de Esportes da Mente) e também da CBTH (Confederação Brasileira de Texas Hold'em) para continuar aperfeiçoando o seu projeto. A ideia é conseguir fazer com que seu protótipo ajude o maior número possível de pessoas.