



Logotipo desenvolvido por Douglas Henrique Amaral

O IFCOMPARTILHA é um Evento Científico, Tecnológico e Cultural promovido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Câmpus Passos. O evento acontece anualmente e é aberto a toda comunidade interna e externa.

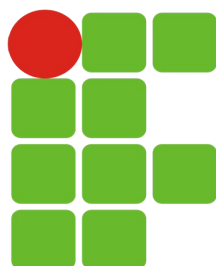
Revista Anais do IFCompartilha
Passos (MG) | V. 1 | n.1

Anais do IFCompartilha

ANAIS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO 3º IFCompartilha

de 28 a 31/10/2014

Realização:



**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL DE MINAS GERAIS
Campus Passos**

O IFCOMPARTILHA é um Evento Científico, Tecnológico e Cultural promovido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Câmpus Passos. O evento acontece anualmente e é aberto a toda comunidade interna e externa.

O IFCOMPARTILHA tem como objetivo fomentar uma maior interação entre os estudantes dos vários cursos e também entre a instituição e a comunidade. Pensando em levar para a comunidade os frutos do ensino, pesquisa e extensão promovidos pelo Câmpus Passos, como prevê a missão da instituição, de forma a trazer benefícios para a comunidade.

O evento é composto por apresentações musicais, gincanas, minicursos, *workshop*, apresentação de trabalhos e palestras com temas variados.

Sumário

2ª OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO.....	4
AUDIOVISUAL PARA A EDUCAÇÃO: DISCURSO E NARRATIVA DA TELEVISÃO APLICADOS AO ENSINO A DISTÂNCIA.....	6
DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA ENSINO DE LÓGICA MATEMÁTICA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS BASEADOS EM ANDROID.....	7
HEPATITES VIRAIS: RISCO DE TRANSMISSÃO E CARACTERIZAÇÃO DO CONHECIMENTO DE PROFISSIONAIS DE PASSOS - MG	9
NACONVI: NARRATIVA CONCRETA EM VÍDEO.....	11
PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA E DA HISTÓRIA DE PASSOS-MG:.....	13
XEQUE-MATE (Extensão).....	14
ANÁLISE DE DESEMPENHO DE DIFERENTES SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE BANCOS DE DADOS EM DIFERENTES AMBIENTES.....	16
DOMINANDO A LÓGICA	18

2ª OLIMPÍADA DE PROGRAMAÇÃO

Orientador: Bruna Bárbara Santos Bordini

Bolsista(s): Monike Seabra Fernandes Nunes

Demais participantes: Hiran Nonato Macedo Ferreira (colaborador)

João Paulo de Toledo Gomes (colaborador)

Juvêncio Geraldo de Moura (colaborador)

Resumo

A disciplina de programação, base fundamental nos cursos de informática, tem se tornado cada dia mais presente no cotidiano desses alunos. É perceptível como o domínio dessa disciplina ajuda o aluno no progresso do restante do curso. Porém, é extremamente difícil conseguir motivar alunos em uma disciplina cujo nível de evasão é tão elevado. Neste sentido, este projeto possui como objetivo a realização de uma Olimpíada de Programação no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais (Câmpus Passos), com o intuito de motivar e incentivar os participantes a se dedicarem mais às disciplinas relacionadas e linguagem de programação e lógica. Este evento contará com participantes das diversas escolas de informática/computação da cidade de Passos e cidades vizinhas, bem como, pessoas que não realizam cursos de informática, mas tenham interesse no assunto.

Metodologia

Este evento será realizado por professores de informática do IFSULDMINAS – Câmpus Passos, sob a coordenação da proponente deste projeto. A Olimpíada será composta de uma única fase, e de três modalidades (com o intuito de atingir diferentes públicos). As modalidades serão:

- Modalidade 1 - Programação nível 1: Voltada para alunos com ensino médio completo ou incompleto. Poderão participar desta modalidade todos os alunos, matriculados ou não, em cursos técnicos. Os alunos com formação técnica ou superior em informática concluída não poderão participar desta modalidade.
- Modalidade 2 - Programação nível 2: Voltada para alunos com formação técnica. Poderão participar desta modalidade todos os alunos com formação técnica em informática concluída. Não poderão participar desta modalidade alunos matriculados em um curso superior de informática.
- Modalidade 3 – Programação nível 3: Voltada para alunos formação com superior incompleta. Poderão participar desta modalidade todos os alunos matriculados em um curso superior de informática. Os alunos com formação superior em informática concluída não poderão participar desta modalidade.

*Obs. As quantidades e descrições das modalidades poderão sofrer alterações. Todas as modalidades contarão com premiações (certificados, medalhas e premiação a ser definida) para as duas equipes melhores colocadas. Os prêmios serão:

- Modalidade 1:
 - 1º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.

- 2º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
- Modalidade 1:
 - 1º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
 - 2º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
- Modalidade 1:
 - 1º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
 - 2º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.

Todas as medalhas serão confeccionadas com informações sobre a Olimpíada e o IFSULDEMINAS. Todos os alunos receberão certificado de participação do evento.

Resultados Esperados

Espera-se que ao final deste projeto, vários alunos sintam-se motivados e estimulados a aprimorar cada vez mais seus conhecimentos em lógica de programação. Espera-se também que os participantes do evento criem o hábito de estudar frequentemente problemas lógicos, buscando soluções para os mesmos. Além disso, espera-se também que o aluno tenha orgulho de ter participado de uma competição de programação e busque sempre melhores resultados. Concluindo, espera-se também que o projeto contribua para a redução da evasão escolar em cursos de informática.

Referências

- [1] Grupo de treinamento para maratona de programação (UFMG). Disponível em: <http://www.maratona.dcc.ufmg.br/>. Acesso em: 24/05/2013.
- [2] Grupo de treinamento para maratona de programação (IME/USP). Disponível em: <http://maratona.ime.usp.br/>. Acesso em 24/05/2013.
- [3] Escola de Verão para Maratona de Programação (UNICAMP). Disponível em: <http://maratona.ic.unicamp.br/MaratonaVerao2013/>. Acesso em 24/05/2013.
- [4] Treinamento de Lógica e Programação – IFSuldeMinas Passos. Disponível em: <https://sites.google.com/site/programacaoelogica/>. Acesso em 24/05/2013.
- [5] Soraia Silva Prietch, Tatiana Annoni Pazeto. Estudo sobre a Evasão em um Curso de Licenciatura em Informática e Considerações para Melhorias. UFMT, 2010. Disponível em: <http://www.cesmac.com.br/erbase2010/papers/weibase/65258.pdf>. Acesso em 24/05/2013.

AUDIOVISUAL PARA A EDUCAÇÃO: DISCURSO E NARRATIVA DA TELEVISÃO APLICADOS AO ENSINO A DISTÂNCIA

Orientador: Rodrigo Silva Nascimento

Bolsista(s): Gustavo Camargo e André Andrade

Demais participantes: Tiago Nunes Severino

Resumo

Esta é a segunda fase do projeto iniciado em 2013. Trata-se, nesta etapa, de avaliar o modo de recepção das aulas por parte dos alunos que acompanham no campus Passos aos cursos transmitidos via satélite pelo IFPR.

Na primeira fase, foi possível construir um perfil do aluno EAD do campus e fazer uma análise conceitual sobre questões relativas ao universo da produção audiovisual voltada para o ensino.

Metodologia

Esta é a segunda fase do projeto.

Nesta etapa será feita um levantamento sobre os motivos que levaram os alunos à evasão. Também será feita uma análise sobre o modo de recepção das aulas, de forma, a entender o nível de atenção e dispersão por parte dos alunos.

Por fim, será desenhada uma proposta para elaboração de uma vídeo-aula, a partir dos argumentos que foram detectados como ruído na comunicação e que teria prejudicado o desempenho dos alunos.

Resultados Esperados

Formatação de um modelo que possa garantir uma linguagem próxima àquela que o público já está habitualmente acostumado a receber por meio da televisão diariamente, mas que permita a transmissão de conteúdo acadêmico.

Referências

BRETON, Philipe; PROULX, Serg. Sociologia da comunicação. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

BERNARDET, Jean-Claude. Cinema brasileiro: propostas para uma história. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. Uma história social da mídia: de Gutemberg à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2004.

COSTA, Caio Túlio. Ética, jornalismo e nova mídia: uma moral provisória. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

LEAL Filho, Laurindo. A TV sob controle: a resposta da sociedade ao poder da televisão. São Paulo: Summus Editorial, 2006.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva. São Paulo: Loyola, 1998.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 2005.

SARTORI, Giovanni. Homo Videns: televisão e pós-pensamento. Bauru: Edusc, 2001.

DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA ENSINO DE LÓGICA MATEMÁTICA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS BASEADOS EM ANDROID

Orientador: Bruna Bárbara Santos Bordini

Bolsista(s): João Vitor Alonso dos Santos

Demais participantes: -

Resumo

Os dispositivos móveis despertam atualmente a curiosidade e atenção de alunos de diversas idades e níveis de educação, tornando-se excelentes aliados para o desenvolvimento de ferramentas de auxílio ao ensino-aprendizagem. Atividades que envolvam a lógica matemática, além de estimular o raciocínio lógico, atuam também como ferramenta facilitadora da aprendizagem da própria disciplina de matemática, além de outras disciplinas como lógica de programação. O projeto possui como objetivo principal desenvolver uma ferramenta para dispositivos móveis baseados em Android para auxiliar o ensino de lógica matemática e desenvolver o raciocínio lógico.

Metodologia

A metodologia deste projeto está dividida em duas etapas distintas: levantamento bibliográfico e desenvolvimento da ferramenta.

O levantamento bibliográfico pode ser entendido como um estudo exploratório, posto que tenha a finalidade de proporcionar a familiaridade do aluno com a área de estudo no qual está interessado, bem como sua delimitação. Esta familiaridade é essencial para que o problema seja formulado de maneira clara e precisa (GIL, 2002).

A segunda etapa do projeto é a metodologia de desenvolvimento da ferramenta, importante para a organização, compreensão, portabilidade, documentação e qualidade do código-fonte gerado (PAVIM, 2006).

Resultados Esperados

Espera-se que ao final deste projeto, vários alunos sintam-se motivados e estimulados a aprimorar cada vez mais seus conhecimentos em lógica de matemática, com a utilização da ferramenta. Espera-se também que a ferramenta seja utilizada em disciplinas de matemática, lógica e programação do IFSULDEMINAS e de várias outras Instituições de Ensino, auxiliando professores no ensino da lógica matemática.

Referências

COLUCCINI, C. M. C. R. **Lógica e jogos no ensino da matemática**. Especialização em Matemática para Professores da Universidade Federal de Minas Gerais (Monografia), 2010. Disponível em: http://www.mat.ufmg.br/~espec/Monografias_Noturna/Monografia_ClaudiaMara.pdf. Acesso em: 10 de junho de 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas,. 4. ed. 2002.

MEIRELLES L.; TAROUCO L.; ALVES C. **Telemática aplicada à aprendizagem com mobilidade**. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, 2004.

PAVIM, Alberto Xavier. **Metodologia de Desenvolvimento para Projetos de Software**. Laboratório de Metrologia e Automatização, Sistemas Industriais Inteligentes, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2006. Disponível em :<s2i.das.ufsc.br/tikiwiki/tiki-download_file.php?fileId=111>. Acesso em: 10 de junho de 2014.

REIS, Michele Pereira. **Brincando com a lógica**: aprendendo a pensar. Departamento de Matemática - UNESP, 2006. Disponível em: http://www.feg.unesp.br/extensao/teia/trab_finais/TrabalhoMichele.pdf. Acesso em 10 de junho de 2014.

SILVA, Nilton Miguel da; LOZANO, Abel Rodolfo Garcia; LOPES, Jurema Rosa. **Lógica matemática no ensino fundamental como instrumento facilitador da Aprendizagem Ensino da Matemática**. Duque de Caxias, RJ: Ed. Clube dos Autores, 2012.

HEPATITES VIRAIS: RISCO DE TRANSMISSÃO E CARACTERIZAÇÃO DO CONHECIMENTO DE PROFISSIONAIS DE PASSOS - MG

Orientador: Juliano de Souza Caliari

Bolsista(s): Úrsula M. Tibúrcio; Lígia L. R. Silva

Demais participantes:

Resumo

As hepatites virais são doenças infecciosas provocadas por diferentes agentes etiológicos que apresentam características epidemiológicas, clínicas e laboratoriais distintas. A distribuição das hepatites virais é universal com variações de acordo com os agentes determinantes, sendo os principais vírus A, B, C, D e E, tendo o homem como único reservatório importante. O vírus VHA e VHE tem transmissão fecal-oral, enquanto os vírus VHB, VHC, VHD são transmitidos mais frequentemente por via sexual, parenteral percutânea e vertical (CRUZ et al.,2009).

A manicure e a pedicure são trabalhadoras nos serviços de embelezamento e higiene, cuidam da beleza das mãos e pés (BRASIL, 2002a).

Segundo a Classificação Brasileira de Ocupações do Ministério do Trabalho, para atuação destes profissionais é necessário, no mínimo, o ensino fundamental incompleto, curso de qualificação e até um ano de experiência profissional (BRASIL, 2002b).

É exatamente relevante, para a prestação de serviços seguros e prevenção de riscos e agravos à saúde, a formação e capacitação destes trabalhadores. A literatura revela que eles não são capacitados para realizarem etapas como a limpeza e a esterilização dos instrumentais utilizados (SILVA et al.,2007).

Nos centros de beleza existem regras preconizadas pela Vigilância Sanitária, e no caso dos materiais utilizados pelas manicures e pedicures orienta-se lavar e escovar com sabão líquido, em água corrente abundante, e recomenda-se ainda que o profissional que realiza a lavagem utilize para sua segurança, avental plástico, máscara, óculos de acrílico, luvas emborrachadas; em seguida, enxaguar, secar e acomodar o material em embalagem apropriada para o processo de esterilização. Nesta embalagem deve constar a data de esterilização e o nome de quem preparou o material e a mesma deve sempre ser aberta na frente do cliente (SÃO PAULO,2009).

Todo esse processo é de fundamental importância para a prevenção de doenças, como a Hepatite B e para a promoção da saúde (SÃO PAULO, 2009).

Este projeto tem como objetivo principal identificar o conhecimento de profissionais como cabeleireiros, manicure e pedicures, sobre a transmissão da hepatite B e C e, com isso identificar falhas, e contribuir para o conhecimento a respeito do assunto.

Metodologia

Trata-se de um estudo exploratório, descritivo, realizado com profissionais da cidade de Passos – MG. O mesmo foi aplicado com profissionais manicures, pedicures, cabeleireiras, depiladoras e barbeiros do Bairro Centro. Foi utilizado questionário com questões abertas e fechadas que contém perguntas com a finalidade de investigação de conhecimentos acerca do tratamento dispensado aos instrumentos de trabalho, formas de prevenção da hepatite B e hepatite C e ainda sobre a atualização da caderneta de vacina dos profissionais entrevistados. Foi submetido e aprovado pelo CEP da Fundação de Ensino Superior de Passos, Nº755.915/2014.

Resultados Esperados

Foram abordados 51 salões, dos quais 19 salões foram excluídos pela recusa na participação. Dentre os participantes, 94% eram estabelecimentos formais específicos para salão de beleza. As atividades desenvolvidas, eram de cabeleireiros 35%, manicure/pedicure, 23% cada. 66% eram profissionais do sexo feminino, com 34% com idade superior a 50 anos. Questionou-se o uso de luvas para atendimento no salão, e 72 % disseram ser necessário, mas as luvas eram utilizadas apenas durante tintura. Dentre os métodos de esterilização, 45% referiram utilizar a estufa. Em relação à atualização da caderneta de vacina, 50% dos entrevistados afirmaram estarem imunizados, porém, muitos alegaram não ter tomado as 03 doses necessárias de hepatite.

Referências

CRUZ, C. R. B.; SHIRASSU, M. M.; MARTINS, W.P.. Comparação do perfil epidemiológico das hepatites B e C em um serviço publico de São Paulo. Arq. Gastroenterol, São Paulo, 46(3), Setembro 2009.

BRASIL.Ministério do Trabalho e do Emprego. Classificação Brasileira de Ocupação.Descrição.2002a. [acesso em 07 setembro 2013]. Disponível em <http://www.mtecbo.gov.br/cbsite/pages/pesquisas/ResultadoFamiliaAtividades.jsf>

BRASIL.Ministério do Trabalho e do Emprego. Classificação Brasileira de Ocupação.Relatório da Família.2002b. [acesso em 07 setembro 2013]. Disponível em <http://www.mtecbo.gov.br/cbsite/pages/pesquisas/ResultadoFamiliaCaracteristicas.jsf>

SILVA, L. F. M.; ALBUQUERQUE, C. M. T.; FERREIRA, L. O. C. Informações sobre as práticas do processo de esterilização dos tatuadores e “piercings”do Recife – PE. Revisa.2007;3(1/2/3); 313-9, 2006.

SÃO PAULO. Beleza com Segurança: Guia Técnico para Profissionais. 13/10/2009.Disponível em: http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/beleza_com_seguranca_atualizado_1259679281.pdf. Acesso em 07 de setembro de 2013.

NACONVI: NARRATIVA CONCRETA EM VÍDEO

Orientador: Rodrigo Silva Nascimento

Bolsista(s): Emerson Araújo

Demais participantes: Luís Henrique Novais e Tiago Nunes Severino

Resumo

O projeto consiste na realização de uma série de vídeos experimentais que tem como objetivo capacitar os alunos no desenvolvimento de obras audiovisuais, nas fases de captação, edição e pós-produção. A proposta é tomar como referência imagens e símbolos da cidade de Passos, para a criação do material.

Metodologia

O projeto é constituído de três fases:

1. História da poesia concreta e sua relação com o vídeo: Essa ação consiste na realização de leituras, levantamento bibliográfico e de uma palestra que aborde o tema.
2. Produção da poesia concreta: Realização dos textos por parte dos alunos dos cursos subsequentes e integrado do campus sob a orientação do professor de português.
3. Ilustração das poesias: Leitura, seleção e ilustração das poesias mais interessantes. Orientados por um professor do curso técnico em Comunicação Visual, os alunos e o bolsista selecionado do referido curso vão editar o material tendo como base os trabalhos de Arnaldo Antunes.

Resultados Esperados

Conhecer o universo da poesia concreta, exercitar a capacidade criativa e aprender noções de edição não-linear e narrativa audiovisual.

Referências

BRETON, Philipe; PROULX, Serg. Sociologia da comunicação. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

BERNARDET, Jean-Claude. Cinema brasileiro: propostas para uma história. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. Uma história social da mídia: de Gutemberg à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2004.

COSTA, Caio Túlio. Ética, jornalismo e nova mídia: uma moral provisória. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

LEAL Filho, Laurindo. A TV sob controle: a resposta da sociedade ao poder da televisão. São Paulo: Summus Editorial, 2006.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva. São Paulo: Loyola, 1998.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 2005.

SARTORI, Giovanni. Homo Videns: televisão e pós-pensamento. Bauru: Edusc, 2001.

PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA E DA HISTÓRIA DE PASSOS-MG:

Digitalização e Disponibilização das Atas de Reuniões da Câmara 1850 a 1910

(Memória e Patrimônio Material)

Orientador(a): Antoniette Camargo de Oliveira

Bolsista(s): César Henrique dos Reis Martins e Fabiana Medeiros Dutra Reis

Demais participantes: Mariana Eliane Teixeira; João Alex de Oliveira e Érika Pereira Vilela

Resumo

O projeto se resume na busca por colaborar para a preservação da Memória e do Patrimônio material da cidade de Passos-MG, através da digitalização e disponibilização via *internet* dos livros de Atas de reuniões de vereadores da Câmara Municipal da cidade, desde suas origens até o ano de 1910.

Metodologia

A princípio todas as folhas dos livros de Atas de reuniões da Câmara Municipal de Passos-MG são fotografadas, em Câmera Digital (sem a utilização do *flash*). Tais imagens são organizadas em pastas no computador, sendo que cada pasta representa um Livro de Atas. A tentativa é que o arquivo facilite posterior disponibilização de tais documentos na página do IFSULDEMINAS, Câmpus Passos.

Resultados

Foram fotografados até o momento 8 livros de Atas de Reuniões da Câmara Municipal de Passos-MG. Estes foram: Tombo 001 (7-9-1850 a 15-10-1855); Tombo 002 (12-4-1859 a 12-9-1862); Tombos 003, 004, 005; 006; 008 e 009 respectivamente.

Referências

ARELLANO, Miguel Angel. Preservação de documentos digitais. *Ciência da Informação*. Brasília, v. 33, n.2, p.15-27, mai./ago. 2004.

BARROS, Carlos Henrique Farias de. *Ensino de História, Memória e História Local*. <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/junho2013/historia_artigos/barros.pdf> Acesso em 30 de abril de 2014.

MOREIRA, Raimundo Nonato Pereira. *História e Memória: Algumas Observações*. (s/d) www.fja.edu.br/. Acessado em: Abril de 2014.

POLLAK, Michael. Memória e Identidade Social. *Estudos Históricos*, v.5, n.10, Rio de Janeiro: CP/DOC FGV, 1992.

XEQUE-MATE (Extensão)

Orientador: Bruno Ferreira Alves

Bolsista(s): Lucas de Oliveira Ventura, Maísa Avelino Machado

Demais participantes: Thomé Simpliciano Almeida, Hiran Nonato Macedo Ferreira

Resumo

O projeto intitulado “Xeque-Mate” tem a intenção de propor o ensino do xadrez no cotidiano dos alunos, professores e envolvidos no mesmo; inserir sua prática periódica e estimular o conhecimento sobre regras, partidas, etc.; auxiliar no desenvolvimento intelectual dos participantes, no raciocínio lógico, concentração, memorização, além de estimular um ambiente de competição saudável e respeito mútuo entre os adversários; compartilhar os benefícios do aprendizado e da prática deste jogo didático.

Metodologia

A princípio, foi criado um grupo de estudo entre o professor e o bolsista (no início, o projeto contava com apenas um bolsista) para levantamento de ideias, assuntos e métodos de aprendizagem/ensino do jogo, história, regras, estratégias, notações, que seriam tratados nas futuras aulas.

Em seguida, elaborou-se meios de divulgação do projeto como cartazes, que foram distribuídos em algumas escolas de Passos e, *flyers*, distribuídos em comércios e demais localidades da cidade.

Posteriormente, criou-se um espaço para discussão do xadrez, sua prática e ensinamento com os envolvidos no projeto. Ao mesmo tempo, foi desenvolvido um site pelos bolsistas, vinculado ao site do IFSULDEMINAS – Câmpus Passos, onde contém assuntos referentes ao xadrez.

Ao final do mesmo, aconteceu no câmpus da Instituição um campeonato a fim de consolidar o aprendizado e estimular a competitividade entre os envolvidos e demais interessados que participaram. O mesmo contou com dezoito participantes divididos em quatro grupos, dos quais apenas dois classificavam.

Resultados

Os resultados obtidos até então são visíveis pela prática periódica dos envolvidos, assim como o desenvolvimento em certos pontos (concentração, dedução, imaginação, criatividade, etc.) dos mesmos acerca do jogo. Além do progresso dos alunos, é de se destacar o desenvolvimento dos bolsistas que tiveram que pesquisar, aprender e aprofundar em assuntos do jogo e, podendo assim, compartilhar seus conhecimentos com os alunos.

Referências

IBANEZ, J. D. L. Xadrez para Iniciantes. Editora Ciência Moderna Ltda. Rio de Janeiro, 2012.

NOTTINGHAM, T.; LAWRENCE, A.; WADE, B. Xadrez – táticas & estratégias dos campeões. Editora Ciência Moderna Ltda. Rio de Janeiro, 2001.

Disponível em:

<http://www.cex.org.br/html/ensino/Apostilas/pdf/jogos_pre_enxadristicos.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2014.

Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/>>. Acesso em: 26 mar. 2014.

Disponível em: <<http://www.chessgames.com/index.html>

>. Acesso em: 15 out. 2014.

Disponível em: <<http://www.soxadrez.com.br/conteudos/notacao/>

>. Acesso em: 23 abr. 2014.

Disponível em: <<http://www.soxadrez.com.br/conteudos/movimentos/>

>. Acesso em: 17 mar. 2014.

ANÁLISE DE DESEMPENHO DE DIFERENTES SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE BANCOS DE DADOS EM DIFERENTES AMBIENTES

(PROJETO DE PESQUISA)

Orientador: Hiran Nonato Macedo Ferreira

Bolsista(s): Thainá Ferreira Silva

Resumo

Os Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBDs) são um conjunto de programas que a partir deles é possível criar e manter um banco de dados. Os SGBDs são estruturas que encontram-se presentes diariamente nas mais diversas operações.

Entretanto, por conta da grande demanda de dados que possui o mundo atual, há a necessidade de se utilizar um SGBD que responda o mais rápido possível à requisição e um usuário.

Neste caso há a necessidade de se trabalhar com um SGBD que responda mais rapidamente às operações enviadas pelas aplicações e quanto mais rápida for a resposta, melhor aceitação terá o SGBD. Neste sentido será desenvolvido esse trabalho que possui como objetivo identificar entre os SGBDs qual desempenha operações de inserções, alterações, exclusões e consultas em ambientes Windows e Linux.

Assim, após todos os experimentos, serão apresentados resultados sobre o desempenho de cada SGBD em cada operação e desta forma pode-se concluir qual SGBD possui uma maior viabilidade.

Metodologia

Espera-se que este trabalho seja desenvolvido a partir de uma pesquisa aplicada, a qual objetiva gerar conhecimentos para aplicações práticas e soluções para problemas específicos. Será desenvolvida sobre uma abordagem experimental, na qual serão realizados experimentos para verificar a viabilidade de utilização dos SGBDs: Mysql e PostgreSQL no ambiente dos sistemas operacionais: Windows e Linux.

Inicialmente, será realizado um levantamento bibliográfico sobre os principais conceitos que norteiam a utilização e escolha de um SGBD, em seguida, será realizado um estudo sobre os principais recursos e funcionalidades dos SGBDs Mysql e PostgreSQL, buscando descrever as principais características, vantagens, desvantagens de cada sistema.

Assim que esse levantamento for concluído, inicia-se o processo de elaboração dos experimentos. Os experimentos serão focados em operações básicas de banco de dados, como: inserções, alterações, exclusões e consultas. Para cada uma dessas operações, espera-se criar procedimentos para testar o seu desempenho em diferentes situações, como por exemplo, relações com e sem índices. Serão realizados testes também com operações de agregação, sempre, buscando identificar qual a situação e o ambiente que as executa mais rapidamente.

Os testes serão realizados com a utilização da modelo entidade relacionamento Employees proposto pela Oracle.

Todos os experimentos serão realizados em computadores pessoais com sistemas operacionais nativos, não serão utilizados processos de máquinas virtuais nos testes. O banco de dados é composto por diversas tabelas e diversos registros já inseridos.

Resultados

Resultados ainda não disponíveis.

Referências

[MySQL] Mysql The world's most popular open source database. Disponível em: <http://www.mysql.com/>. Acesso em: 02/06/2014.

[PostgreSQL] The world's most advanced open source database. Disponível em: <http://www.postgresql.org/>. Acesso em: 04/06/2014.

[Rob e Coronel 2011] Rob P., Coronel C. Sistemas de Banco de Dados: Projeto, implementação e administração (Tradução da 8ª Edição Norte-Americana. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

[Silberschatz, Korth e Sudarshan 2012] Silberschatz, A., Korth H. F., Sudarshan S. Sistema de Banco de Dados (Tradução da 6ª Edição). Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

[Elmasri e Navathe 2011] Elmasri, R., S. B. Navathe. Sistemas de Banco de Dados. 6ª Edição. São Paulo: Pearson, 2011.

DOMINANDO A LÓGICA

(Extensão)

Orientador: Hiran Nonato Macedo Ferreira

Bolsista(s): Alysson Eduardo Estevam

Demais participantes: Bruno Ferreira Alves, Bruna Bárbara Santos Bordini

Resumo

A Lógica é uma ciência que tem como princípio a resolução de problemas sempre baseados em fatos ou premissas lógicas ligadas ao nosso dia-a-dia. O estudo e aprendizado da Lógica Matemática e o aprimoramento do Raciocínio Lógico não é tratado tão sério como deveria. Em livros técnicos, literários, didáticos, ou seja, na literatura em geral, dificilmente são encontradas metodologias de ensino voltadas para o ensino desta ciência ou problemas e desafios ligados a mesma. Desta forma, este projeto visa a criação de um portal educacional online voltado para o ensino e a prática de questões da lógica, além de um painel de problemas semanais no IFSULDEMINAS – Campus Passos. Em meio a este portal e este painel serão colocados jogos de lógica e problemas que incentivem o exercício do cérebro a fim de tornar o estudo da lógica algo presente no cotidiano das pessoas.

Metodologia

Inicialmente os pesquisadores procuraram os melhores sites sobre a lógica para terem uma base de como seria o portal, depois pesquisaram e encontraram o melhor software que utilizava da linguagem CMS, sendo este o Drupal. A partir disto, eles puderam desenvolver o portal a fim de deixa-lo fora da Web até que fosse divulgado o mesmo para os alunos.

Após a criação do portal foram pesquisados diversos problemas de lógica para que houvesse a criação do “Painel da Lógica” no IFSULDEMINAS – Campus Passos, este painel seria um quadro, onde seriam publicados problemas semanais para os alunos e técnicos do campus poderem resolver e acumular pontos com a resolução dos mesmos.

Com o desenvolvimento do projeto serão criadas competições de lógica no campus, para que o estudo da lógica seja mais prático, dinâmico e interativo.

Resultados

O projeto desenvolvido ajudou na área de conhecimento em desenvolvimentos de sites para web, utilizando de ferramentas específicas para o mesmo, estas ferramentas utilizando linguagem CMS, são responsáveis pela criação rápida e prática de sites para a internet.

Depois de uma pesquisa e comparação entre diversas dessas ferramentas, escolhemos o Drupal para ser a ferramenta usada na criação do site com o nome de “Portal da Lógica”, através de bibliografias específicas, pudemos aprender como utilizar o Drupal e assim implantamos ele dando origem ao “Portal da Lógica”, que é um site onde são postados exercícios de lógica para serem resolvidos, além de notícias e ensinamentos sobre raciocínio lógico e lógica matemática.

Além do site, ainda foi criado um painel no Instituto Federal de Ciência, Educação e tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Passos e neste painel foram fixados vários problemas a cada semana para testar o conhecimento dos servidores e alunos do campus, dando a eles pontos para assim acumulá-los e concorrer a prêmios. E também foi criada uma página no Facebook para divulgação do site nas redes sociais o que é muito importante.

A busca de problemas e exercícios de lógica proporcionou conhecimento na área de lógica principalmente depois de feitas as resoluções, assim aumentando a capacidade de raciocinar e pensar nas diversas atividades do cotidiano que exigem uma decisão rápida.

Alguns resultados em números podem ser vistos abaixo:

- Mais de 50 usuários cadastrados no portal da lógica;
- Mais de 75 curtidas na página do facebook em menos de 1 dia de criação;
- Mais de 200 respostas no painel da lógica;
- 4 pessoas vencedoras do painel da lógica;
- Mais de 30 problemas diferentes publicados até o momento no site, na página e no painel.

Referências

- MORTARI, Cesar A. Introdução à Lógica. Editora Unesp. São Paulo. 2001.
- ABE, Jair M; SCALZITTI, Alexandre; SILVA FILHO, João I. Introdução à Lógica para Ciência da Computação. Editora Arte e Ciência. São Paulo. 2002.
- SOUZA, João N. Lógica para Ciência da Computação. Editora Campus. São Paulo. 2008.
- ARAÚJO, Ianne Lopes de. Uma introdução à lógica matemática: O uso dos Blocos Lógicos no terceiro ano das séries iniciais. UEPB. 2012.
- ARAÚJO, Carla de. Uma introdução lógica na linguagem matemática no quarto ano das séries iniciais. UEPB. 2012.
- TAHAN, Malba. O Homem que calculava. Editora Record. Rio de Janeiro. 2013.