

LABORATÓRIO DE COMPUTAÇÃO FÍSICA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Gabriel Martins de Freitas, Lorena Marques Cruz, Fernando da Silva Pereira, Clemilson Costa dos Santos

O Laboratório de Computação Física (LCF), localizado no bloco didático da UFC virtual, foi criado com intuito de oferecer suporte às disciplinas presentes na grade curricular do curso de Sistemas e Mídias Digitais, tais como: Computação Física, Instalações Multimídias, Laboratório de Criatividade, Design de Som, Programação I e II, Sistemas Distribuídos, Computação Móvel e Matemática Aplicada a Multimídia. Utilizando como fundamentos as ideias do Movimento Maker (uma extensão da cultura Faça-Você-Mesmo), as atividades realizadas no laboratório têm como propósito estimular o desenvolvimento do pensamento crítico, a criatividade e o compartilhamento de conhecimentos entre os estudantes, ao mesmo tempo disseminando a ideia de que pessoas comuns podem construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de objetos e projetos sem a ajuda direta de especialistas ou profissionais. As atividades dos bolsistas consistem em trabalhar juntamente com o professor orientador nas mais diversas atividades, que incluem: a elaboração de um plano de trabalho de monitoria; participar da programação de aulas teóricas, práticas e trabalhos; auxiliar no planejamento das atividades a serem desenvolvidas em sala de aula; contribuir para a análise do desempenho das disciplinas; auxiliar o professor nas atividades de laboratório; organizar, disponibilizar diariamente os horários de atendimento aos alunos, das disciplinas que utilizam o LCF, para esclarecimento de dúvidas; assessoria aos alunos no desenvolvimento dos trabalhos das disciplinas; e organização e manutenção do equipamentos do laboratório sempre prezando pela conservação, organização e segurança do espaço. Como parte do projeto também são ofertadas oficinas para o público geral no intuito de estimular o interesse pelas disciplinas oferecidas pelo laboratório e reforçar o conteúdo de programação através de práticas instrumentais com dispositivos físicos.

Palavras-chave: Movimento Maker. Computação Física. Eletrônica. Programação.