3ª edição do Cyber Conquista segue até amanhã com programação sobre ciência, tecnologia e inovação

Date : 07-11-2024

Iniciada na noite de terça-feira (5), no Centro Cultural Glauber Rocha, a 3ª edição do Cyber Conquista continua a atrair as atenções de estudantes e professores das redes pública e privada de Vitória da Conquista. O evento segue até as 12h desta sexta-feira (8), com oferta de uma série de estandes com exposições, palestras, workshops, apresentações teatrais, exibição de filmes e amostras de criações nas áreas de ciência e tecnologia.

Evento traz a ciência, a tecnologia e a inovação para perto do público

Este ano, os trabalhos apresentados abordam assuntos ligados aos biomas existentes no Brasil. “O objetivo geral é levar a questão da ciência, inovação, tecnologia, artes e matemática para todos os diversos públicos”, resume a servidora pública municipal e coordenadora de Produção do Cyber Conquista, Daisy Andrade.

“Queremos unir a comunidade para falar sobre tecnologia de forma criativa”, acrescenta a coordenadora. “E também reunir os principais parceiros que estão em torno da Prefeitura de Vitória da Conquista, entendendo que, quando a gente tem multiparceiros, todos devem falar a mesma linguagem e têm o mesmo peso e medida”.

PATRIMÔNIO CULTURAL

A MAGIA DA LITERATURA

A Prefeitura promove o evento, principalmente, por meio da Secretaria Municipal de Gestão e Inovação (Semgi), envolvendo ainda outros setores, como as secretarias de Educação (Smed), Mobilidade Urbana (Semob), Cultura, Turismo, Esporte e Lazer (Sectel), Políticas para Mulheres (SMPM), Governo (Segov) e Infraestrutura Urbana (Seinfra).

Além do Governo Municipal, o Cyber Conquista conta com aproximadamente 45 parceiros, entre empresas privadas e entidades públicas municipais, estaduais e federais.

MANGA
MARCHA

START HERE

SEU MUNDO,
SUAS ESCOLHAS,
SUA ESCOLA.
MATRÍCULAS
2025
CYBER
CONQUISTA
ESCOLA
SESI
SESI
Serviço
Social
da Indústria

SEU MUNDO,
SUAS ESCOLHAS,
SUA ESCOLA.
MATRÍCULAS
2025

‘Educação e inovação caatingueira’

Passeando pelo pátio do Centro Cultural Glauber Rocha, os visitantes podem ter acesso a exposições como, por exemplo, uma retrospectiva das alegorias criadas pela equipe da artista plástica Cleide Nágida Schmidt, que foram utilizadas em diferentes edições do desfile cívico de 7 de Setembro.

Há ainda robôs que lutam sumô, serviços oferecidos pela Prefeitura, espaços lúdicos em geral, filmes de curta-metragem produzidos por servidores municipais, além de várias outras atrações, a exemplo da estreia do espetáculo “Neo Armstrong e o jegue Apolo”, apresentado nesta quinta-feira (7), no Planetário Professor Everardo Públio de Castro.

A peça, que utiliza a técnica do teatro de bonecos, é uma criação da companhia de teatro Finos Trapos, misturando elementos da cultura sertaneja e temas ligados à astronomia, com participação de Yoshi Aguiar, Vinícius Martins e a coordenadora Daisy Andrade.

“Quisemos estrear no Cyber Conquista, porque é um evento de educação e inovação caatingueira. E o nosso espetáculo fala exatamente disso”, explica Yoshi, diretor da obra.

Público assiste à estreia de ‘Neo Armstrong e o jegue Apolo’

Yoshi e Vinícius Martins manejam os personagens

Daisy Andrade e Yoshi Aguiar

Aprendendo de forma lúdica

Entre os participantes, a sensação é de que as diversas linguagens utilizadas pelos expositores possuem, em comum, o propósito de trazer para o público informações sobre um universo que as pessoas, em geral, desconhecem, mas de forma que elas se identifiquem e aprendam.

É essa a opinião da estudante Lara Soares, que participa do Cyber Conquista pela segunda vez. Atualmente, ela cursa Ciências da Computação na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (Uesb), onde também integra a equipe do Programa de Educação Tutorial Institucional (Peti/Uesb), iniciativa coordenada pelo professor Roque Trindade.

“O projeto é para extensão. Então, a gente mostra para a comunidade acadêmica, fora da Uesb, para escolas de ensino médio e fundamental, a importância da robótica, da eletrônica, da computação e da programação em si”, avalia Lara. “A gente traz de forma mais criativa. Tem jogos, casas inteligentes, robôs... E, dessa maneira lúdica, a gente mostra como a computação funciona no mundo real”, conclui a aluna.

A estudante Lara Soares e o professor Roque Trindade