Depois de quatro dias, CyberConquista chega ao final com saldo positivo de expositores e visitantes

Date : 28-10-2023

A programação do CyberConquista chegou ao final na manhã deste sábado (28). Durante quatro dias, o Centro Cultural Glauber Rocha reuniu exposições, palestras, rodas de conversas e outras atividades voltadas à divulgação da ciência, tecnologia e empreendedorismo. O evento atraiu um público expressivo de visitantes, entre estudantes, pais, professores e a comunidade que se interessa pelo tema. A estimativa é de que mais de sete mil pessoas passaram pelo Glauber Rocha nesses dias. A prefeita Sheila Lemos prestigiou a abertura e o encerramento do evento, com visita aos estandes para conhecer o trabalho dos expositores.

FAINOR
FACULDADE INDEPENDENTE DO

A gestora se mostrou encantada com tudo o que viu e assistiu. “Tenho certeza que nossas crianças e nossos adolescentes tiveram momento de se inspirar, no que tá sendo feito aqui, para que cada vez mais eles procurem trabalhar com ciência e inovação, que é o futuro do nosso país”, afirmou.

O CyberConquista é uma realização de instituições públicas e privadas, com apoio da Prefeitura de Vitória da Conquista. De acordo com a prefeita, a proposta é que, no próximo ano, a Rede Municipal de Ensino também possa apresentar os trabalhos dos alunos no evento.

Eduardo e Nivea

Entre uma visita e outra, Sheila conheceu o projeto de foguetes dos estudantes do Colégio Paulo VI, que lhes rendeu medalha de ouro em uma competição fora de Vitória da Conquista. “Nos sentimos gratificados por sermos reconhecidos pela prefeita”, disse o estudante Eduardo Nascimento, após a apresentação. “O CyberConquista é uma experiência ótima pra gente, principalmente para nós, alunos, que somos tão novos, e estamos trazendo nossos projetos”, concluiu.

Sua colega, Nivea Santos, explicou em linhas gerais o conteúdo que foi demonstrado pelos estudantes do Colégio no evento. “Hoje a gente tá aqui, no nosso estande geral, mostrando um pouco da linha do tempo, mostrando como a comunicação e a tecnologia evoluíram e como isso beneficia a gente hoje”, disse.

Alunos da escola Sesi

Andirana

“Evento de excelência” – A escola do Serviço Social da Indústria (Sesi) expôs o resultado de trabalhos de cerca de 830 estudantes. Por meio da metodologia Steam, os alunos trabalham, de forma integrada, ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática. A mostra dos projetos desenvolvidos durante o ano letivo foi realizada no CyberConquista.

Para a diretora, Andirana Lima, a avaliação é positiva. “Mais uma vez, a organização do evento tá de parabéns. A gente tem vários trabalhos, de várias instituições públicas e privadas, e todo mundo trazendo trabalhos de grande relevância para a sociedade. Mais uma vez, quero agradecer à Prefeitura pela colaboração e por estarmos todos juntos participando desse evento, um evento de excelência”, destacou.

Vívian, Renata, Heitor e Artu

Inspiração para as crianças – A securitária Renata Gomes aproveitou a manhã de sábado para levar as crianças para conhecerem os projetos do CyberConquista. Para ela, foi gratificante ver a filha, Vívian (8), e os sobrinhos, Artur (8) e Heitor (11), se interessarem pela ciência. “Experiência incrível, um evento fantástico. Os alunos com uma interação muito boa, estudaram para apresentar, estão sabendo do conteúdo que estão apresentando. Muito interessante, estão de parabéns”, avaliou.

Instrutora de Artes da Secretaria Municipal de Gestão e Inovação (Semgi) e uma das organizadoras do evento, Daisy Andrade considerou o CyberConquista um sucesso. "Nossa avaliação é muito positiva. Tivemos um público imenso. Só na sexta-feira foram mais de mil pessoas dentro da PZO. Mesmo um espaço tão grande ficou pequeno para a quantidade de pessoas que compareceram ao evento", disse.

INDÚSTRIA
CONEXÕES
REPRESENTATIVIDADE
COMPETITIVIDADE

COLÉGIO

RIA
AHIA

ESCOLA
SESI