Informações do Planejamento

IES:
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL

Grupo:
Análise de Sistemas, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Redes de Computadores

Tutor:
RENATO PORFIRIO ISHII

Ano:
2022

Somatório da carga horária das atividades:
1162

Situação do Planejamento:
Aguardando aprovação do Pró-Reitor

Considerações finais:
As atividades do grupo PET Sistemas para o ano de 2022 serão orientadas pelo princípio da indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão, contribuindo para a reflexão e autonomia intelectual do (a) estudante. O acompanhamento e a avaliação da implementação da proposta é realizada especialmente por meio de reuniões com os (as) estudantes do grupo e com estudantes e tutores de outros grupos PET da UFMS. Reuniões quinzenais personalizadas entre o tutor e cada estudante do grupo PET Sistemas estão previstas e já implementadas. Reuniões semanais com o tutor e todos os estudantes do grupo PET Sistemas também estão previstas e implementadas. Nessas reuniões sempre ocorre a verificação do andamento das atividades atribuídas a cada estudante e daquelas atribuídas ao grupo. Além disso, reuniões ocasionais têm ocorrido entre os grupos PET Sistemas, PET Computação, PET Materiais, PET Educação Física, PET Química, PET Zootecnia, PET Farmácia, PET Engenharia Elétrica, especialmente, por apresentarem objetivos comuns de algumas das atividades implementadas no âmbito destes grupos. Formulários de avaliação do tutor, dos estudantes e de auto-avaliação estarão disponíveis e serão implementados neste ano.

Resultados gerais:
As atividades previstas para o ano de 2022 pretendem criar e consolidar um ambiente propício e estruturado para o desenvolvimento científico, tecnológico, político, social e cultural dos estudantes dos cursos vinculados ao grupo PET Sistemas. Pretendem, outrossim, em consonância com o Projeto Pedagógico Institucional da UFMS, com o Projeto REUNI/MEC e com os Projetos Pedagógicos dos Cursos da Faculdade de Computação, promover a adequação e melhor aproveitamento dos métodos de aprendizagem com o uso de novas tecnologias e metodologias de ensino, a investigação técnico-científica, abordando temas de interesse da indústria, do comércio e da academia, e a interação entre a sociedade e a universidade. Tais objetivos são vislumbrados pelo envolvimento profundo dos estudantes, bolsistas, professores e tutores nas diversas atividades previstas para este ano. A estratégia adotada para o cálculo da carga horária de cada atividade considera as horas anuais da atividade, somando-se as horas de cada estudante envolvido e do tutor.

Atividade - PET SANGUE BOM

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
34	01/03/2022	17/11/2022

Descrição/Justificativa:
Trata-se de ação beneficente e solidária, pautada na indissociabilidade ensino, pesquisa e extensão, com enfoque transversal e abordagem interdisciplinar. A doação de sangue é um ato voluntário de solidariedade, materializada por doação a algum conhecido ou quando há retorno para o doador - mecânica - ou doação por solidariedade, quando o doador se dispõe a doar seu sangue para fazer o bem e desta forma se sentir pertencente a comunidade em que vive - doação orgânica (PEREIMA, 2009). Independente do tipo de solidariedade, a doação de sangue é essencial para a realização de grandes cirurgias, como transplante de órgãos e medula óssea, dispondo de elevado potencial para salvar vidas, vez que a quantidade doada por uma pessoa pode servir para atender até quatro. No Brasil, há evidências de doações por algum laço afetivo ou por serem procuradas para doar a algum conhecido da família. Após a primeira doação, acabam se tornando doadores frequentes ao notar o bem que este ato proporciona (VERDÉLIO, 2017). O índice de doadores no país é 1,6%, 0,6% acima do mínimo previsto pela Organização Mundial da Saúde (OMS). Contudo, é quase metade da meta estipulada pela OMS como ideal - 3% (VERDÉLIO, 2017), o que faz com que frequentemente ocorram matérias de entidades da saúde alertando sobre o déficit de bolsas de sangue para procedimentos e campanhas. Especificamente em Campo Grande, dados do Hemosul informam estar com 40% de sangue O e 20% de sangue A da sua capacidade ideal de estoque (BRASIL, 2019). Em que pese existirem pessoas que não doam sangue em decorrência de se enquadrarem em algum dos muitos critérios proibitivos, se observa a urgência de formação para sensibilização à solidariedade e humanização em nosso país. Não obstante, em relação à doação de sangue, entendemos ser pertinente também processo educacional, haja vista que, por vezes, a não doação de sangue se encontra relacionada a falta de conhecimento ou estigmas sobre os procedimentos técnicos e de segurança desse processo.

Objetivos:
Orientar discentes da UFMS sobre os critérios e procedimentos de doação de sangue e medula óssea; Conscientizar a comunidade discente da UFMS sobre os benefícios e importância da doação de sangue e medula óssea; Ampliar estoque do banco de sangue do Hemosul; Humanizar as ações dos grupos PET na UFMS; Promover a solidariedade entre acadêmicos; Promover ações conjuntas entre diferentes segmentos estudantis em prol a vida; Produzir conhecimento científico a respeito do entendimento de universitários sobre os critérios para doação de sangue; Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades em conformidade com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU); Proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis em conformidade com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
O público-alvo da atividade são acadêmicos da UFMS, sobretudo, aqueles vinculados aos grupos PETS Educação Física, Farmácia, Zootecnia, Sistemas, Engenharia Elétrica, Agronomia/Engenharia Florestal, Enfermagem, Química, Física, Ciência da Computação e Pedagogia e Ciências Sociais. Com objetivos de fortalecer a ação, parceria com as Atléticas dos cursos em questão serão formalizadas. Ocorrerá em parceria com o Hemosul de Campo Grande, em duas edições. Cada edição, terá quatro dias, períodos matutino e vespertino. A parceria será formalizada por intermédio de Ofício, a ser providenciado pelo responsável pela Secretaria Administrativa do grupo PET Educação Física. As edições estão estruturadas em quatro etapas: a) Formação e conscientização sobre doação de sangue (ensino); b) Coleta de dados a respeito do entendimento de universitários sobre critérios exigidos e benefícios da doação de sangue (pesquisa); c) Cooptação de doadores e

doação de sangue (extensão); c) Cadastro REDOME (extensão). A atividade será liderada por Comissão Organizadora formada com dois representantes de cada grupo PET da Cidade Universitária. Ouvidos os petianos de cada grupo, a Comissão Organizadora reunirá na primeira semana de abril e agosto para elaboração dos cronogramas a serem executados em maio e setembro de 2021. a) Formação e conscientização sobre doação de sangue Essa etapa consiste na orientação da comunidade universitária da UFMS sobre os benefícios à saúde da doação de sangue, aos doadores e às pessoas que o recebem. Além disso, tratará das características dos doadores elegíveis e cuidados a serem tomados, o que pode e não pode fazer antes, durante e após as doações. Serão oportunizadas três palestras por edição, na primeira semana de abril e de setembro, com convidados de notório saber sobre o assunto e formação em Enfermagem ou Medicina. As palestras ocorrerão na primeira semana de maio e setembro, organizadas em dias, horários e locais diferentes, a fim de abranger maior quantidade de pessoas. Considerando a dinamicidade e envolvimento de parceiros de diversos Câmpus da UFMS, as palestras dar-se-ão através da plataforma meet. A divulgação ocorrerá por intermédio das mídias sociais dos grupos PET envolvidos (Instagram e facebook), por meio da página oficial da UFMS e Rádio FM, durante a terceira e quarta semana dos meses de abril e agosto. b) Coleta de dados a respeito do entendimento de universitários sobre critérios exigidos e benefícios da doação de sangue Na ocasião da realização das atividades da etapa "a", com objetivo de identificar o conhecimento dos universitários sobre os critérios exigidos e benefícios da doação de sangue, realizamos pesquisa. A população do estudo serão os discentes participantes das palestras e doação de sangue, com seleção amostral não probabilística, por conveniência. A técnica utilizada será a aplicação de questionário. O instrumento trata-se de um questionário, criado especificamente para os objetivos da ação, composto por três questões de múltiplas escolas sobre três construtos - Conhecimento sobre os benefícios em doar sangue; Critérios impeditivos à doação de sangue; Motivos relacionados a não doação de sangue. Os resultados serão tratados por intermédio da análise de tendência central - análise de frequência relativa e absoluta. c) Cooptação de doadores e doação de sangue Essa etapa consiste na cooptação de pessoas a participarem da doação e doação propriamente dita. A cooptação dar-se-á na segunda e terceira semana de abril e setembro através de campanha publicitária via redes sociais dos grupos PET, Cursos e Atléticas envolvidas (Instagram e Facebook) e aplicativo WhatsApp, com informações sobre os critérios de doação, benefícios em ser doador, dados da doação (dia, horário e local) e uso de frases de efeito (Petiano é sangue bom; Gorilão Sangue Bom; Doe sangue!!! Salve vidas, dentre outras), a fim de sensibilizar a comunidade universitária a aderir à campanha. Visitas às salas de aulas dos cursos envolvidos serão realizadas para divulgação. Os integrantes da Comissão Organizadora se encarregarão em montar a arte para divulgação; imprimir e fixar cartazes em murais e secretarias; esclarecer dúvidas, quando necessário, com relação aos requisitos mínimos para doação e recolher assinaturas dos acadêmicos para confirmar a quantidade de doadores. A doação propriamente dita ocorrerá na última semana de abril e setembro, com disponibilização de transporte (ônibus) para o translado (Corredor Central/Hemosul), matutino (saída as 7h30m e retorno as 10h30m) e vespertino (saída às 13h e retorno às 16h30m). Ademais, a doação nos Câmpus envolvidos ocorrerá por intermédio de contato dos tutores locais com as entidades responsáveis pelo Hemosul (ou outras entidades equivalentes) em Chapadão do Sul, Naviraí e Três Lagoas. Nos Câmpus que não dispõem de estrutura local para doação será avaliada junto ao HEMOSUL a possibilidade de disponibilização do ônibus de coleta. Cadastrado REDOME O Registro Nacional de Doadores Voluntários de Medula Óssea (REDOME) ocorrerá em conjunto com a doação de sangue no Hemosul. Trata-se de ação administrativa e bioquímica, realizada por preenchimento de formulário e teste bioquímico por pulsão do dedo indicador. Para ser doador de medula óssea é necessário ter entre 18 e 55 anos de idade; estar em bom estado geral de saúde; não ter doença infecciosa ou incapacitante; não apresentar doença neoplásica (câncer), hematológica (do sangue) ou do sistema imunológico (INSTITUTO NACIONAL DE CÂNCER, 2020). Com o cadastro no REDOME, as informações dos pacientes que necessitam de transplante sem um irmão compatível e dos doadores cadastrados, são cruzadas para verificar a compatibilidade entre pacientes e doadores. Essa busca é automática.

Quando da compatibilidade, o doador é contactado para que os procedimentos ocorram.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
a) Curso: conhecimento sobre os critérios para doação de sangue e sua importância; formação humanizada; estudantes saudáveis; b) Educação: atuação interdisciplinar dos diversos PET existentes no âmbito da UFMS; fortalecendo a formação humanística; atuação em parceria entre programas e entidades estudantis; c) Sociedade: composição de banco de sangue; diminuição das chances de óbito por ausência de doação de sangue; humanização; justiça social; d) Socialização dos resultados: Publicação do relatório no site oficial do grupo; publicação de fotos nas redes sociais; apresentação de trabalhos acadêmicos com os resultados da ação em eventos acadêmicos/científicos e publicações de trabalhos em Anais. Indicadores - Número de participantes nas palestras (Fonte: Lista de presença) - Número de doações (Fonte: Lista de presença) - Número de cadastro no REDOME (Fonte: Lista de presença) - Taxa de sucesso das doações - Fórmula: (número doações/número de pessoas que foram doar)*100 (Fonte: Lista de presença) - Alcance da divulgação do edital - Fórmula: número total de pessoas que viram a publicação Impressões - número total de vezes que as pessoas viram a publicação (Fonte: Instagram e Facebook do grupo) - Compartilhamentos - Fórmula: soma do número de envios do seu conteúdo por mensagem direta e de envios para os Stories (reportagem) (Fonte: Instagram e Facebook do grupo) - Curtidas - número de curtidas por publicação (Fonte: Instagram e Facebook do grupo) - Engajamento - total de interações de uma publicação, o que para posts no feed inclui a soma de curtidas, comentários e salvamentos (Fonte: Instagram e Facebook do grupo)

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
A avaliação será realizada na semana subsequente as doações, com participação dos petianos, tutores e representantes das atléticas dos cursos envolvidos, utilizando as metodologias 360 graus e autoavaliação. Serão objeto da análise a participação dos envolvidos, cronograma, divulgação e adesão. Serão avaliados também os resultados das pesquisas sobre o conhecimento dos participantes das palestras sobre os critérios para doação, benefícios da doação e motivos relacionados a não doação. Para essa avaliação, caracterizada como diagnóstica, recorremos a aplicação de questionário criado especificamente para os objetivos, conforme descrito na metodologia. A avaliação de marketing digital ocorrerá através na metodologia de avaliação de indicadores, através das métricas de conteúdo e atividades (compartilhamentos, curtidas, comentários e engajamento) obtidas por intermédio das configurações das redes sociais Instagram e Facebook. A metodologia de avaliação de indicadores também será utilizada para aferição a efetividade da ação (número de participantes nas palestras, número de doações e cadastros no REDOME e taxa de sucesso das doações. Os resultados serão utilizados como feedback das ações e servirão para promover correções, ampliações ou exclusões das mesmas, quando for o caso, do planejamento para outros anos.

Atividade - Tutoria em Pares

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	07/03/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Esta atividade nasce da necessidade de mudar uma imagem que têm se criado da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, em mídias de jornais de grande circulação na capital, assim como buscar reduzir as porcentagens de trancamento e evasão dos cursos. Por meio de relatos dos próprios acadêmicos, podemos conhecer uma carência que diante da correria do ambiente

acadêmico acaba sendo silenciada, que é a necessidade de nivelamento para com as exigências que são cobradas, em alguns casos são deficiências que são trazidas desde o ensino médio, ou carências que são descobertas durante o processo de graduação. Diante dessas informações, propõe-se este projeto visando complementar e abranger ainda mais as ações de assistência acadêmica, relacionadas ao ensino e aprendizagem, que projetos como das Monitorias Acadêmicas já realizam. O termo Tutor é aqui utilizado com foco no cuidado e no acompanhamento de um indivíduo dotado de conhecimento de um conteúdo específico e que se considera capaz de ofertá-lo a outro indivíduo que necessite para prosseguir sua trajetória acadêmica assumindo a posição de tutorando. Pensando dessa maneira podemos nos espelhar em pesquisas e reflexões exitosas do uso da tutoria como um complemento formativo que potencializa a permanência e o sucesso acadêmico em instituições públicas de Ensino Superior. Segundo os autores supramencionados entendemos a monitoria como sendo articuladora das atividades formativas, e como uma importante estratégia de favorecimento do desenvolvimento pessoal e intelectual de todos os universitários e para ampliar o sucesso acadêmico. Os estudantes não somente mas em sua grande maioria jovens durante graduação estão por conveniência da vida envolvidos em outros processos particulares para além da vida acadêmica, isso é mais intenso com os acadêmicos mais velhos, que não estão apenas estudando mas sim conciliando os estudos com outras obrigações preexistentes em relação a seu ingresso. Cabe, portanto, a instituição de Ensino Superior propiciar as melhores condições possíveis para que todas as realidades sejam superadas, proporcionando a permanência e o sucesso acadêmico para a maior abrangência possível dentro do universo de graduandos ingressantes. Dentro dos possíveis problemas podemos identificar: 1. Dificuldade em conciliar trabalho e aulas; 2. Cobranças dos professores; 3. Excessos de conteúdos nas disciplinas; 4. Disciplinas muito difíceis que os fazem pensar em migrar para cursos mais fáceis; 5. Também relacionado a didática ruim dos professores. Como podemos observar essas causalidades podem acarretar uma queda brusca no desempenho acadêmico dos alunos assim como também afetar sua motivação ou disposição quanto a aprendizagem, gerando assim estigmas de incapacidade ou de desinteresse no próprio acadêmico que resulte em, uma conformação com sucessivas retenções, podendo chegar, como já observado, ao ápice que seria a desistência, pensando ser a evasão o último recurso possível. É comum ouvir pelos corredores, as brincadeiras até mesmo sarcásticas, comemorações em roda de amigos respondendo a pergunta: "Então quem ficou de DP?" ou seja essa naturalização da retenção ou da torcida em não ser o único a ser retido, implícita nessas "brincadeiras", revela uma essência que pode ser minimizada, e como muitas dessas retenções e evasões são motivada pelos docentes, ou suas formas de avaliação, a tutoria entre iguais pode ser um caminho que soma forças com todas as outras formas de apoio à permanência já existentes na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - UFMS.

Objetivos:
Objetivo geral: Desenvolver uma plataforma de ofertas e de agendamentos de tutoria na UFMS. Objetivos específicos: Contribuir entre os tutores as ações de prática de ensino, como mais uma alternativa de carreira dentro de suas respectivas áreas de estudo/atuação; Colaborar e criar oportunidades para o desenvolvimento prático do ato professoral entre os acadêmicos dos cursos de licenciaturas. Propiciar uma maior interação entre os acadêmicos de mesmos cursos de diferentes semestres, assim como acadêmicos de diferentes cursos, mas que possuem uma exigências conteudistas semelhantes; Gerar informações de acadêmicos que possam ser contemplados com bolsas de monitoria ou de pesquisa, baseado nos feedbacks dos tutorandos por meio dos processos de avaliação dentro da plataforma; Espera-se que tanto os tutor(es) como tutorando(s), adquiram maior interesse em aprofundar os conteúdos relacionados, o tutor visando mobilizar melhor os elementos do conteúdo que ensina, e o tutorando desenvolva melhor os conteúdos que tinham maior dificuldades.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Propõe-se no espaço deste projeto a criação de uma plataforma dentro do sistema da UFMS, de fácil

acesso e localização para os acadêmicos, onde se possa encontrar as monitorias existentes, com local onde ocorrem e quais conteúdos são ministrados através delas, assim como os monitores (sabe-se que isso já existe no site da PROAES no entanto atualmente se encontra desatualizado, portanto ineficiente para o objetivo que se propõe), mas, além disso, como forma de expansão e maior alcance do universo de alunos que não são alcançados pela monitoria, a possibilidade de que também os acadêmicos veteranos em suas respectivas condições ofereçam esses e outros conteúdos com os quais mais se desenvolveram, nesta mesma plataforma. Esses alunos que não se enquadram na monitoria por não se encontrarem cadastrados nem como bolsistas e nem como voluntários, mas que possuem a disposição e o interesse de compartilhar seus conhecimentos com quem necessite, tenham essa abertura, assim um universo maior de alunos será contemplado e assistido em suas dificuldades. A proposta inclui uma aba de feedbacks que devem ser preenchidos ao final de cada encontro. O que será fundamental, pois o acúmulo de informação e qualificação desses encontros gerará uma apuração ainda mais refinada dos candidatos a bolsa de monitorias caso seja do interesse do acadêmico não contemplado mas que já oferte tutorias entre iguais na plataforma. Faz parte dessa proposta também incluir uma área do acadêmico que mesmo com todo esse suporte ainda não for alcançado e consequentemente assistido em suas dificuldades, que ele possa se expressar, evidenciando qual ou quais conteúdos necessitam e não estão sendo ofertados, nem em monitoria regular, e nem nas tutorias entre iguais. Possibilitando também o agregar de outra informação ao sistema. Quer dizer, baseando-se no fato de que o direcionamento de bolsas ou vagas voluntárias de monitoria são recomendadas as faculdade e institutos fundamentadas nas disciplinas "recordistas" em reprovação, e também baseando-se na quantitativo de alunos dentro dos cursos, pode-se conhecer mais aprofundadamente as necessidades desses cursos quanto a monitoria, pois esse cálculo não alcança todos os que precisando e esses que são deixados de fora, são os que entram nas porcentagens de trancamento, evasão e retenção. Mas eles podem ser igualmente assistidos por meios das tutorias entre iguais, pois se trata de um atendimento mais restrito mais individualizado ou para um grupo menor de pessoas, permitindo assim que as monitorias continuem sendo ofertadas desta maneira mas que os que ainda carecem mas não aparecem nos números do cálculo de oferta das monitorias pelo baixo nível de reprovação também sejam alcançados. Assim como esta plataforma pode comportar informações quanto aos grupos PETs, Ligas Acadêmicas, Empresas Juniores, e grupos de pesquisas, com o intuito de publicizar as informações que são de maior relevância para formação acadêmica aproximando os acadêmicos das ofertas de pesquisa, ensino e extensão.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Com este projeto, juntamente com os colaboradores, espera-se alcançar ao menos 50% dos nossos objetivos gerais, pois consideramos que é uma margem razoavelmente suficiente para podermos formularmos uma análise e produzirmos uma síntese aspirando os próximos passos. Assim como de alcançar êxito com relatos de que por meio das tutorias em pares, os acadêmicos possam ter conquistado êxito em algumas das suas dificuldades mais cruciais, assim como de estimular que os acadêmicos que tem se destacado encontrem no projeto uma forma de exercitar seus conhecimentos ensinando.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Juntamente com os Coordenadores e os principais colaboradores, reunir os dados, e as análises dos dados visando identificar todos os elementos que possam ser significantes para a construção de uma proposta de institucionalização da proposta visando alcançar toda a UFMS, com base nos dados do projeto piloto, assim como, se pela análise dos dados, for possível apontar elementos pelos quais não vale a pena investir na institucionalização mas em outra forma de intervenção, assim sendo, formulá-la. Haja vista, que esta proposta não é autodeterminada, os dados serão construídos na prática e os

envolvidos todos estão empenhados em constituir uma das inúmeras formas de se equalizar os esforços da instituição e proporcionar melhor condição para a permanência e para o consequente e esperado Sucesso Acadêmico. A atividade também será avaliada com a elaboração de relatório técnico de desempenho, avaliação da plataforma desenvolvida e encontros semanais.

Atividade - Organização, Suporte e Participação em Eventos

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	10/02/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
O Programa de Educação Tutorial trabalha com o princípio da indissociabilidade entre a tríade pesquisa, ensino e extensão. Desta forma, se faz necessário que haja a participação dos membros e do tutor em atividades que contemplem tais áreas de atuação. Dentre as atividades previstas encontram-se: workshops na área de computação e empreendedorismo; feira de profissões; Integra UFMS; maratonas de programação; Olimpíada Brasileira de Robótica; Olimpíada Brasileira de Informática; Semana da Computação; FETEC MS - Feira de Tecnologias, Engenharias e Ciências de Mato Grosso do Sul; e seminários de computação. Além das presentes atividades, anualmente ocorrem eventos relacionados ao Programa de Educação Tutorial, são eles: ELOPET - Encontro Local dos Grupos PET; INTERPET - Encontro Estadual dos Grupos PET da UFMS; ECOPET - Encontro da Região Centro-Oeste dos Grupos PET; e ENAPET - Encontro Nacional dos Grupos PET. A participação nas atividades elencadas reforça a atuação dos grupos do programa enquanto membros ativos no processo de difusão de conhecimento e agregador de saberes, tanto em meio à sociedade em geral, quanto em meio a IES que o comporta. Deste modo, há a possibilidade de integração de saberes,por meio do contato entre diferentes pessoas, proporcionando, assim, uma formação humanística, a qual embasa a filosofia do programa, permitindo a troca de culturas e o estímulo ao desenvolvimento interpessoal dos membros. Além de contemplar a participação e/ou publicação dos membros em ao menos um evento de natureza científica, de acordo com as regras estabelecidas no Manual de Orientações Básicas. Esta atividade contempla as metas do ODS 4 - Educação de Qualidade e ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura.

Objetivos:
Desenvolver habilidades de liderança, trabalho em equipe, organização, controle e planejamento, além de dar a oportunidade de serem desenvolvidas habilidades comunicacionais e de interação humana. Motivar a troca de experiências entre grupos PET e comunidade, aproximando os estudantes à uma realidade da qual os mesmos não pertencem, favorecendo assim uma vivência de múltiplos grupos sociais. Efetivar a participação dos estudantes em eventos científicos e tecnológicos que envolvem a tríade (ensino/pesquisa/extensão) no âmbito da Faculdade de Computação e de outras unidades setoriais da UFMS, bem como eventos de empresas privadas e demais organizações. Promover e incentivar a participação dos acadêmicos na organização, gestão, controle e planejamento de palestras de interesse dos acadêmicos dos cursos de graduação da Faculdade de Computação e da UFMS.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Durante o ano, diversos eventos ocorrem na UFMS e nas instituições parceiras. Os membros do programa devem se envolver na participação e/ou organização (seja ela direta ou indireta) destes eventos, a fim de que efetivem seu papel de agregadores e difusores de conhecimento. A participação dos membros permitirá que os mesmos utilizem-se dos conhecimentos inerentes à sua formação para agregar valor nas atividades desempenhadas, como o suporte para a criação de ferramentas tecnológicas que auxiliem na gestão, controle, suporte, organização e planejamento das atividades do evento. Utilizando de tecnologias abordadas nos demais projetos desenvolvidos e destacados neste documento.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Espera-se que com a realização do proposto, se tenha meios e métodos para contribuir com a melhoria dos cursos de graduação ao qual o programa abrange, bem como no desenvolvimento de melhorias para a Faculdade de Computação e UFMS, no que tange a atuação como meio educacional perante a sociedade. Bem como a promoção do estímulo a participação de eventos que contribuem para o desenvolvimento sociocultural, educacional e econômico nos diversos contextos e abrangências sejam elas geográficas (institucional, municipal, estadual, regional, etc.) ou de áreas de conhecimento (ciências exatas, ciências sociais, ciências humanas, etc.). Aumentar o índice de publicações, docente e discente. Propiciar uma formação que contemple não somente o caráter técnico, mas também a formação social, preparando assim os acadêmicos para o mercado de trabalho e afins. Permitir com que se tenha a troca de informações e experiências entre membros de diversos grupos do Programa de Educação Tutorial, assim como demais estudantes, entusiastas, profissionais e pesquisadores envolvidos. Além de atuar como meio disseminador da cultura do desenvolvimento científico e tecnológico.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Será avaliada a frequência dos estudantes membros nas atividades de ensino, pesquisa e extensão propostos pela FACOM, pela UFMS e pelo grupo PET, assim como o aumento dos índices de produtividade científica. Além da verificação periódica da aplicação dos conhecimentos obtidos no desenvolvimento das atividades do grupos e do acompanhamento das atividades propostas pelos petianos e de seus desenvolvimentos didático-pedagógicos através de reuniões semanais.

Atividade - Planejamento, Organização e Suporte da Infraestrutura Tecnológica e Computacional

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	10/01/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Grupo de estudos que visa auxiliar e fornecer suporte às demais atividades do grupo PET Sistemas no que diz respeito a infraestrutura computacional e física no laboratório do grupo, administração do cluster de computadores, das estações de trabalho e da rede de comunicação. Os alunos gerenciam o servidor de dados, administram contas de usuários e demais serviços fornecidos, tais como, sistemas de arquivos em nuvem (nextcloud), controle de versão (git), ferramenta de comunicação (slack, discord) e sistema de gerenciamento de projetos (redmine e discord). Esta atividade contempla as metas da ODS 9.

Objetivos:
Capacitar integrantes do grupo PET Sistemas e estudantes de graduação da UFMS em tecnologias de ponta para o suporte e a administração de servidores, de serviços e de infraestrutura de desenvolvimento de software, provendo um ambiente adequado para a efetiva condução dos trabalhos do grupo.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Estudo e investigação de tecnologias para administração e suporte de servidores, de serviços e da infraestrutura computacional disponível para as atividades do grupo. Verificação do desenvolvimento e aprendizado dos petianos por meio da produção de textos resumos e direcionados a um assunto específico no formato de posts. Dessa maneira, o (a) acadêmico (a) demonstra conhecimento, exercita a escrita técnica e divulga os resultados dos seus estudos de forma ágil,

alcançando tanto a comunidade interna quanto externa da UFMS, pois os posts serão publicados no blog do grupo PET Sistemas na Internet. A constante atualização nas tecnologias empregadas em todas as atividades do grupo, por exemplo, é comum o lançamento de novas versões de ferramentas utilizadas pelo grupo e, portanto, requer novos estudos e adequações nos projetos desenvolvidos.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Ambiente propício para o desenvolvimento das atividades do grupo PET Sistemas e demais laboratórios da UFMS. Relatórios técnicos, tutoriais, mini-cursos, vídeo aulas, manuais produzidos a partir dos estudos realizados nos projetos de ensino/pesquisa/extensão que envolvam tecnologias de suporte e administração de servidores, de serviços e da infraestrutura de desenvolvimento para os trabalhos do grupo PET.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Acompanhamento do desenvolvimento das atividades previstas atribuídas aos petianos por meio de reuniões semanais. Avaliação dos materiais produzidos pelos (as) acadêmicos (as) e divulgação na página do grupo PET na Web.

Atividade - Ensino, Pesquisa e Desenvolvimento em Jogos Digitais

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
120	01/02/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Várias são as dificuldades enfrentadas pelos (as) acadêmicos (as) durante o processo de ensino-aprendizagem de programação. Existem outras várias possibilidades da origem destas dificuldades, seja pela exigência lógico-matemático predominante na disciplina, ou mesmo pela dificuldade de apreensão, por parte do professor ou até mesmo pelo ritmo de aprendizagem de cada aluno(a). Neste contexto, os jogos digitais podem ser elementos motivadores para o processo de ensino-aprendizagem em programação. Pesquisadores demonstram que o uso de jogos digitais nas atividades de ensino possibilita oferecer ao aprendiz momentos lúdicos e interativos como etapas do processo de aprendizagem de programação e conceitos teóricos da computação. Esta atividade engloba os alicerces desejáveis: ensino, pesquisa e extensão, pois os conteúdos (dos jogos) são direcionados, inicialmente, para alunos dos cursos envolvidos (ensino). Em seguida, os resultados serão levantados por meio de questionários e avaliações sobre o rendimento destes alunos (os dados coletados serão utilizados para estudos científicos sobre a aplicação de jogos digitais no ensino dos conteúdos envolvidos). Por fim, pretende-se produzir jogos digitais para comunidades externas à UFMS, por exemplo, em saúde coletiva, caracterizando o caráter de extensão desta atividade. Esta atividade contempla as metas da ODS 4.

Objetivos:
Desenvolvimento de jogos digitais como instrumentos para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem em programação e conceitos teóricos da computação. Utilização/adaptação de ferramentas/ambientes de jogos digitais para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem em programação e conceitos teóricos da computação. Desenvolvimento de jogos digitais como instrumentos para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem em outras áreas do conhecimento. Utilizar experimentalmente, adotar e desenvolver novas práticas e tecnologias de ensino e aprendizagem por meio de jogos digitais.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Investigação de técnicas para criação de jogos eletrônicos digitais que possam auxiliar o processo de ensino-aprendizagem em programação, conceitos da computação e saúde coletiva (objetivo do jogo). Avaliar as ferramentas RPG Maker e RPG Maker MV para fins de desenvolver jogos digitais que auxiliem os acadêmicos (as) nos cursos de graduação da Faculdade de Computação e de outras áreas do conhecimento.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Diminuição da evasão escolar e da taxa de repetência nos cursos de graduação da UFMS. Tutoriais, vídeo aulas, manuais produzidos a partir dos estudos realizados nos projetos de ensino/pesquisa/extensão em jogos digitais. Produção de material didático-pedagógico em programação, em conceitos teóricos da computação e de outras áreas do conhecimento. Produção de material didático-pedagógico, com auxílio de docentes e acadêmicos da UFMS.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Verificação da aprendizagem por parte dos estudantes das disciplinas envolvidas por meio do acompanhamento, da assiduidade e desempenho dos mesmos e da comparação desses desempenhos aos de anos anteriores. Acompanhamento das atividades propostas pelos petianos e de seus desenvolvimentos didático-pedagógicos por meio de reuniões semanais. Aplicação de questionários a fim identificar melhorias no processo ensino-aprendizagem dos estudantes que cursam disciplinas iniciais dos cursos de graduação. Além de questionários de autoavaliação, de críticas e sugestões nos jogos produzidos.

Atividade - Cursos e Oficinas de Qualificação, Capacitação e Atualização Profissional

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	10/01/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Oferta de cursos de informática básica e de introdução ao desenvolvimento Web para membros de entidade filantrópica ou do terceiro setor, contribuindo para a socialização, inclusão digital de indivíduos carentes, haitianos e marginalizados, além de promover qualificação profissional. Esta atividade contempla as metas da ODS 4. Esta atividade também visa a proposição de cursos técnicos de atualização em Informática para estudantes dos cursos de graduação da UFMS, com o objetivo de possibilitar uma formação mais ampla a esses estudantes e também aos petianos, incluindo uma ampliação em sua formação didático pedagógica. Estender essa oferta de cursos tanto para a comunidade interna (alunos de outros cursos, técnicos e professores), quanto externa (profissionais do mercado que desejam atualização na área) à UFMS. Dessa maneira, esta atividade caracteriza-se como ensino e extensão.

Objetivos:
Despertar e promover um pensamento sociocultural nos petianos através de atividades sociais fora e dentro da universidade. Incentivar habilidade de docência e uso de ferramentas didático-pedagógicas. Promover qualificação e inserção profissional a classes de trabalhadores menos favorecidos. Capacitação de estudantes e profissionais da área de computação em tecnologias inovadoras e emergentes, ferramentas e artefatos de software e hardware.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Proposta e desenvolvimento de materiais didáticos para os cursos básicos de informática e de desenvolvimento Web. Realização e proposta de cursos básicos de informática e desenvolvimento Web em instituições parceiras do PET Sistemas e na própria UFMS, envolvendo estudantes dos cursos de graduação da Facom, bem como de outros cursos da UFMS. Estudo e elaboração de material didático sobre temas emergentes na área da computação. Planejamento de turmas e oferta das oficinas para estudantes e profissionais da área de computação e áreas afins.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Formação técnica mais abrangente dos estudantes dos cursos de graduação da Faculdade de Computação e das comunidades interna e externa da UFMS. Produção de materiais didáticos para realização das oficinas: apostilas, tutoriais, vídeo-aulas, etc. Materiais didáticos para cursos básicos de informática e desenvolvimento Web. Socialização dos petianos, estudantes de graduação da Faculdade de Computação e de outros cursos da UFMS.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Verificação do aprendizado dos estudantes por meio de avaliações nos cursos oferecidos. Verificação da metodologia de ensino aplicada pelos petianos-professores, através de questionários específicos de avaliação aplicados nas oficinas. Verificação do desempenho dos petianos nas atividades previstas de docência por meio de reuniões mensais. Verificação do aprendizado dos estudantes dos cursos básicos e de desenvolvimento Web por meio de atividades em laboratório, aplicação de questionários e avaliações.

Atividade - Projetos de Pesquisa

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
120	10/01/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
As atividades extracurriculares que compõem o grupo têm como objetivo garantir aos alunos dos cursos envolvidos oportunidades de vivenciar experiências não presentes em estruturas curriculares convencionais, visando a sua formação global e favorecendo a formação acadêmica, tanto para a integração no mercado profissional quanto para o desenvolvimento de estudos em programas de pós-graduação. A fim de garantir que os integrantes do grupo participem ativamente nos projetos de pesquisa dos docentes da Faculdade de Computação e de outras unidades setoriais da UFMS, esta atividade está sendo proposta. É de interesse do Grupo PET Sistemas e dos Cursos de Graduação de Sistemas de Informação, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Engenharia de Software, Engenharia de Computação e Redes de Computadores, que os petianos (as) se envolvam com os projetos de ensino, de pesquisa e de extensão dos docentes/técnicos/estudantes em diferentes áreas do conhecimento, tanto em Computação, quanto de outras áreas, a saber: software livre, cloud computing, aprendizado de máquina, big data. O grupo PET Sistemas propõe a ampliação e o fortalecimento de atividades que compreendem a tríade ensino/pesquisa/extensão no tema Software Livre, de caráter multidisciplinar. Essas atividades estão relacionadas às diversas áreas da Computação, tais como Algoritmos Paralelos e Distribuídos, Algoritmos e Otimização Combinatória, Arquitetura de Computadores, Bioinformática, Biologia Computacional, Computação Gráfica, Engenharia de Software, Geometria Computacional, Inteligência Artificial, Sistemas Distribuídos, Teoria dos Grafos, Computação de Alto Desempenho, Aprendizado de Máquina e Análise de Séries Temporais. A computação em nuvem (Cloud Computing) visa o fornecimento de recursos de Tecnologia da Informação (TI) sob demanda por meio da Internet, utilizando um modelo de cobrança conforme o uso. A nuvem deve oferecer serviços elásticos, alto desempenho e armazenamento de

dados em larga escala para uma crescente quantidade de usuários. Atualmente, ambientes em nuvem lidam com altas cargas de trabalho de processamento e fornecem diversos serviços para armazenamento de dados. Há uma riqueza crescente de informação digital sendo gerada diariamente, que se capturada e utilizada eficientemente tem muito potencial de uso em diversas finalidades. Por exemplo, um assunto muito investigado atualmente é a área de Aprendizado de Máquina (AM), que permite a análise de grandes volumes de dados e a obtenção de informações relevantes que podem facilitar a tomada de decisão. Aprendizado de Máquina é um campo de pesquisa fundamentado na Inteligência Artificial e na Estatística que investiga e modela as diversas facetas do processo de aprendizagem. Seu surgimento foi motivado pela observação de que, em sistemas biológicos, a inteligência está intimamente relacionada à capacidade de aprender. O termo Big Data refere-se a conjuntos de dados cujo tamanho extrapola a capacidade atual de ferramentas para o gerenciamento de dados tradicionais e pode ser definido como coleções de dados altamente complexos e volumosos nas quais operações simples de remoção, ordenação ou sumarização tornam-se impraticáveis em sistemas convencionais de gerenciamento de dados. Esta atividade contempla as metas da ODS 4 e 9.

Objetivos:
Ampliar a participação de estudantes em projetos de pesquisa em andamento na Faculdade de Computação-UFMS, bem como a participação de docentes das diversas unidades setoriais da UFMS em parceria com o grupo PET Sistemas. Aumentar os índices de produtividade, tanto discente quanto docente em veículos de divulgação científica nas áreas correlatas. Estimular, capacitar, desenvolver habilidades técnico-científicas e sócio-político-ambiental aos integrantes do grupo PET Sistemas e dos cursos de graduação da UFMS por meio de atividades de pesquisa individuais e em grupo envolvendo o tema Software Livre. Dentre os objetivos, destacam-se: investigar a aplicação de técnicas de inteligência artificial em problemas difíceis em outras áreas do conhecimento; sistemas para informática na educação; desenvolvimento/adaptação de software básico baseado em software livre para otimização de recursos computacionais. Criação, manutenção e ampliação de uma infraestrutura de computação em nuvem para atender e suportar as atividades do grupo PET Sistemas, bem como demandas da comunidade acadêmica da UFMS. Consolidar e disseminar conhecimento sobre o tema Computação em Nuvem aos acadêmicos (as) da UFMS. Desenvolver projetos de pesquisa sobre o tema Computação em Nuvem. Capacitar e complementar a formação de integrantes do grupo PET Sistemas e de outros estudantes da UFMS em temas vinculados às técnicas de aprendizado de máquina e estatística. Também é objetivo o domínio de ferramentas da área de Aprendizado de Máquina, tais como Weka, R, libSVM, SparkMLlib, Hadoop Mahout entre outras. Desenvolver projeto de pesquisa sobre o tema Aprendizado de Máquina e produzir material didático e de divulgação científica (artigos, relatórios técnicos, etc.). Investigar e propor abordagens escaláveis para lidar com problemas Big Data por meio de algoritmos de aprendizado de máquina e computação em nuvem. Desenvolver uma infraestrutura computacional capaz de analisar bases de dados com características Big Data. Processar grandes volumes de dados por meio de uma infraestrutura de Computação em Nuvem. Desenvolver projetos de pesquisa sobre o tema Big Data. Esta atividade também visa aprofundar o trabalho coletivo, formação crítica e cidadã dos estudantes, bem como a indissociabilidade ao aplicar os resultados das pesquisas em ações de extensão e na proposição de projetos de ensino.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Segundo a metodologia definida em cada projeto de pesquisa com participação de estudantes do grupo PET Sistemas. Além disso, irão ocorrer diversas ações de divulgação dos trabalhos do grupo PET e de sua dinâmica de funcionamento entre os grupos de pesquisa da Faculdade de Computação e de outras unidades setoriais da UFMS. Essas ações visam o esclarecimento da comunidade quanto o que é o Programa de Educação Tutorial, conscientização de sua importância para os cursos de graduação e de pós-graduação. Dessa forma, espera-se que aumente, consideravelmente, a atuação de alunos petianos nos grupos de pesquisa da UFMS. Além disso, os estudantes devem produzir

textos resumos e relatórios direcionados a um assunto específico dentro dos temas: Software Livre, Big Data, Cloud Computing, Machine Learning, entre outros. Também serão produzidos materiais no formato de posts e publicados na página do grupo PET Sistemas na Web. Dessa maneira, o acadêmico (a) demonstra conhecimento, exercita a escrita técnica e divulga os resultados dos seus estudos de forma ágil, alcançando tanto a comunidade interna (alunos, funcionários e professores) da UFMS quanto externa (profissionais e pessoas interessadas nos temas de investigação).

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Elaboração de artigos científicos com os resultados obtidos a partir dos projetos de pesquisa vinculados, tutoriais, posts especializados, videoaulas, relatórios técnicos e material de apoio didático, de pesquisa e de extensão sobre os temas investigados. Aumentar a atuação de estudantes nos grupos de pesquisa da UFMS. Disseminação do uso de ferramentas computacionais baseadas em Software Livre, tanto no âmbito dos cursos de graduação da Faculdade de Computação, quanto da comunidade interna e externa da UFMS. Consultoria em ferramentas open source, que permitem ambientar os alunos em estudos de caso reais e relacionados ao cotidiano das profissões na área de Computação. Disseminação do uso de ferramentas computacionais voltadas para estudo/investigação em Aprendizado de Máquina, Big Data, Cloud Computing, entre outro temas, tanto no âmbito dos cursos de graduação da Faculdade de Computação, quanto da UFMS.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Acompanhamento do desenvolvimento das atividades previstas e atribuídas aos petianos por meio de reuniões semanais. Avaliação dos materiais produzidos pelos acadêmicos e divulgação na página do grupo na Internet. O acompanhamento do projeto será conduzido essencialmente por meio do Discord - conforme o planejamento definido na atividade. Além disso, o projeto deve ser replanejado se algum dos critérios definidos a seguir for satisfeito: Ausência temporária de um ou mais membros da equipe por motivos acadêmicos ou de saúde; Um ou mais membros deixarem a equipe permanentemente; Um ou mais Requisitos não completados dentro da Sprint; Perda de dados importantes para o projeto. O plano de comunicação desta atividade envolve o uso de dois canais: Discord e WhatsApp.

Atividade - Desenvolvimento de aplicações Web

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	10/02/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Fortalecimento e ampliação de um grupo de estudos voltado à discussão, o aprendizado, a investigação e o aprimoramento de tecnologias utilizadas no desenvolvimento de soluções para Web, dentre elas: frameworks, linguagens de programação, banco de dados, ferramentas de customização e criação de portais, entre outras. Esta atividade contempla as metas da ODS 9.

Objetivos:
Promover a pesquisa e o desenvolvimento de sistemas seguros e confiáveis utilizando diversos tipos de tecnologias, ampliando os conhecimentos adquiridos ao longo da graduação e a sucessiva preparação dos petianos para o mercado de trabalho. Capacitar integrantes do grupo, acadêmicos, funcionários e docentes da Faculdade de Computação, bem como membros externos a UFMS em tecnologias de ponta para o desenvolvimento de aplicações Web, tais como, node.js, html5, Ruby on Rails, javascript, jQuery, Bootstrap, CSS 3, Kendo-UI, MongoDB, Cassandra, WordPress, Elementor, entre outras.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Verificação do desenvolvimento e aprendizado dos petianos por meio da produção de textos resumidos e direcionados a um assunto específico no formato de posts. Dessa maneira, o acadêmico (a) demonstra conhecimento, exercita a escrita técnica e divulga os resultados dos seus estudos de forma ágil e alcança tanto para a comunidade local quanto global, pois os posts serão publicados na página do grupo PET na Web. Emprego de metodologias ágeis para o desenvolvimento de projetos de personalização e criação Web.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Promover nos acadêmicos (as) a pesquisa, o ensino e a extensão de forma prática, desenvolvendo novos conhecimentos e consolidando as disciplinas aprendidas ao longo da graduação, possibilitando ao petiano(a), solucionar diversos problemas para ajudar tanto a comunidade interna da UFMS quanto externa. Relatórios técnicos, publicações em veículos da área produzidos a partir dos estudos realizados na área de desenvolvimento Web.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Acompanhamento do desenvolvimento das atividades previstas e atribuídas aos petianos por meio de reuniões semanais. Avaliação dos materiais produzidos pelos acadêmicos e divulgação na página do grupo na Internet. O acompanhamento do projeto será conduzido essencialmente por meio do Discord - conforme o planejamento definido na atividade. Além disso, o projeto deve ser replanejado se algum dos critérios definidos a seguir for satisfeito: Ausência temporária de um ou mais membros da equipe por motivos acadêmicos ou de saúde; Um ou mais membros deixarem a equipe permanentemente; Um ou mais Requisitos não completados dentro da Sprint; Perda de dados importantes para o projeto. O plano de comunicação desta atividade envolve o uso de dois canais: Discord e WhatsApp.

Atividade - Apadrinhamento

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
68	01/02/2022	15/07/2022

Descrição/Justificativa:
A atividade em questão consiste na elaboração de atividades e reuniões entre veteranos e calouros, para assim auxiliar estes com os processos necessários para a permanecer na graduação . Pois tais processos são complexos e os ingressantes muitas vezes não possuem preparo ou conhecimento necessário relativos a documentação e atividades a serem realizadas para a utilização de serviços oferecidos pela faculdade. Esta atividade contempla as metas da ODS 4.

Objetivos:
Auxiliar os ingressantes dos cursos oferecidos pela FACOM. Documentação Processos necessários para utilização de serviços como o Restaurante Universitário, biblioteca, passe de estudante entre outros. Estudos. Oficinas e grupos de estudos relativos aos conteúdos considerados mais difíceis.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Veterano será padrinho acadêmico de um (alguns) calouros. O veterano deverá semanalmente realizar um relatório das atividades realizadas. O PET Sistemas avaliará os resultados obtidos pelos padrinhos.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Diminuição na retenção de alunos nas disciplinas do primeiro semestre Diminuição da evasão dos cursos oferecidos pela FACOM. Aumento do aprendizado tanto dos calouros como dos veteranos envolvidos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Mensalmente, os integrantes deverão se reunir, seja presencialmente ou a distância, para discutir como está o andamento do projeto e a realização das atividades. Acompanhamento das atividades propostas pelos petianos e de seus desenvolvimentos didático-pedagógicos por meio de reuniões semanais. Aplicação de questionários a fim identificar melhorias no processo ensino-aprendizagem dos estudantes que cursam disciplinas iniciais dos cursos de graduação. Além de questionários de autoavaliação, de críticas e sugestões a respeito das atividades conduzidas pelos padrinhos.

Atividade - Divulgação de conteúdo

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
68	01/03/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Nos últimos anos a computação ganha cada vez mais espaço e importância no mercado de trabalho e na educação. Os materiais presentes na Internet são diversos e muitas vezes de qualidade, o que possibilita a popularização da programação e diversas outras áreas relacionadas à computação. Visando auxiliar nessa propagação e aproveitar os conhecimentos adquiridos na graduação e em projetos do PET, os membros do grupo realizarão a divulgação de seus conhecimentos por meio de: postagens no site do PET Sistemas, vídeos no canal do youtube, postagens e vídeos no Instagram, cursos voltados para a comunidade acadêmica, entre outros meios de divulgação.

Objetivos:
Divulgar conteúdos para a comunidade acadêmica e externa, visando aumentar o alcance da computação. Além disso, os responsáveis pelas divulgações treinam suas habilidades de escrita e oratória, importantíssimas para a formação profissional dos estudantes.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Cada membro que desejar divulgar algum conteúdo escolherá o meio de publicação que melhor atende à sua necessidade.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Disseminar temas pertinentes e relacionados à computação, contribuindo para a comunidade interessada nos mesmos. Além disso, a produção de conteúdo beneficiará o próprio PET ao se fazer presente e seus membros, que desenvolvem soft skills e assimilam melhor os conhecimentos adquiridos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Acompanhamento nas reuniões semanais do grupo PET. Membros do PET e seu tutor, analisam os conteúdos produzidos. Acompanhamento da repercussão na comunidade dos conteúdos produzidos, seja através do campo de comentários presente em alguns meios ou por meio de formulários de avaliação.

Atividade - PET Maker

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
136	15/03/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
O projeto PET Maker visa o estudo do Arduino, seus sensores, módulos e o desenvolvimento de aplicações práticas. Além disso, também pretende-se promover a divulgação dos conteúdos estudados por meio de vídeo aulas, postagens ou visitas a escolas, com o intuito de estimular o interesse de estudantes na área da computação. Existem diversas atividades no projeto associadas ou não entre si. Carrinho: Desenvolver-se-á um carrinho utilizando Arduino e ponte H objetivando a aquisição de conhecimento acerca desse módulo, além da possibilidade de mostrar o produto final para crianças e jovens e, assim, incentivá-los a ingressar nos estudos sobre eletrônica e assuntos relacionados. Além disso, deseja-se integrar o carrinho com o braço robótico já montado. Sistema de Inteligência Artificial: Visa aperfeiçoar o carrinho desenvolvido no projeto da Robótica por meio da elaboração de uma inteligência artificial (IA). Esta será utilizada para mapear o ambiente e, em seguida, calcular o melhor caminho para que o carrinho chegue ao objetivo pré-estabelecido. Além da IA, o carrinho terá sensores de proximidade para evitar colisões. Aplicativo mobile: Consiste na elaboração de um aplicativo mobile usando a linguagem de programação dart e o framework flutter, que através do bluetooth do smartphone irá controlar e gravar os movimentos do braço robótico e do carrinho. Impressora 3D: Além das atividades relacionadas ao carrinho, planeja-se a realização de um curso sobre impressora 3D. Este aborda desde a montagem da impressora até noções de modelagem e de sua utilização. Ao final do curso os participantes estarão aptos a utilizar a impressora e esta será funcional, podendo auxiliar os demais projetos do grupo.

Objetivos:
O objetivo geral do projeto é realizar pesquisas nos diversos ramos da robótica. Obtendo conhecimento acerca de: Arduino, eletrônica, ferramenta de desenvolvimento mobile híbrido flutter e inteligência artificial voltada ao mapeamento de ambientes e determinação de rotas.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Os membros do projeto realizam estudos sobre os elementos empregados nas subatividades que participarem. Em todas as subatividades haverá reuniões para determinar os afazeres de cada membro. Os membros interessados no desenvolvimento da IA se reunirão para discutir precisamente qual método de aprendizagem será utilizado e como o melhor trajeto será calculado (provavelmente com o uso de grafos). O curso da impressora 3D será realizado semanalmente e dividido em: montagem da impressora e estudos sobre modelagem 3D.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Espera-se que o carrinho e as atividades relacionadas ao mesmo sejam concluídas. Sendo assim, ao final do projeto, o carrinho deve ser capaz de movimentar-se sozinho tendo como destino um ponto específico do ambiente. Além disso, deve existir a possibilidade de controlá-lo pelo celular através de um aplicativo que, via bluetooth, consiga controlar e gravar movimentos do carrinho e braço robótico. Em relação ao curso de impressora 3D, espera-se que a mesma esteja completamente montada e funcional ao fim do curso. Além disso, os participantes deverão estar devidamente capacitados.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Acompanhamento nas reuniões semanais do grupo PET, além das reuniões dos integrantes do

projeto. Além disso, o projeto deve ser replanejado se algum dos critérios definidos a seguir for satisfeito: Ausência temporária de um ou mais membros da equipe por motivos acadêmicos ou de saúde; Um ou mais membros deixarem a equipe permanentemente.

Atividade - Fisioterapia Scanner

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	15/03/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Esta atividade surge de uma solicitação do professor Thomaz Burke, da fisioterapia. Visa o auxílio de dois projetos de mestrado que farão uso do sistema desenvolvido no decorrer da atividade. Tal sistema envolve o uso dos sensores para análise de movimentos. O primeiro mestrado consiste no uso do sistema para avaliações fisioterapêuticas atualmente realizadas por um sistema vigente, sendo este classificado como Padrão Ouro. O segundo, utiliza o mesmo sistema para automatizar a avaliação de atividades repetitivas na indústria. Esta atividade contempla as metas da ODS 3.

Objetivos:
O primeiro objetivo é atingir resultados semelhantes, ou o mais próximos possíveis, aos obtidos no Padrão Ouro, porém utilizando um sistema mais simples (menos sensores/câmeras) e, consequentemente, de menor custo. O segundo objetivo é identificar padrões de movimentos semelhantes a fim de consultar as regras da ISO e classificar a atividade como repetitiva ou não (ciclos de trabalho semelhantes menores que 30 segundos).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Inicialmente, serão realizados estudos acerca dos sensores utilizados (Intel Real Sense, Structure Sensor e Structure Core) e softwares que auxiliem na criação do sistema, sendo softwares dos próprios sensores ou externos (que tenham disponibilidade para os sensores). Também serão realizados estudos sobre os cálculos das variáveis necessárias para os projetos atendidos e estes serão implementados em linguagem de programação (provavelmente Python ou C++). Após concluídos os estudos e compreendidas as funcionalidades dos sensores, será implementado o sistema desejado. Sendo esta implementação uma complementação de um software já existente (de geração de Skeleton) ou, caso nenhum atenda às requisições, desenvolvimento de um software que gere o Skeleton e calcule as variáveis desejadas.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Elaboração de artigos científicos com os resultados obtidos a partir dos projetos de pesquisa vinculados, tutoriais, posts especializados, videoaulas, relatórios técnicos e material de apoio didático, de pesquisa e de extensão sobre os temas investigados. Aumentar a atuação de estudantes nos grupos de pesquisa da UFMS. Disseminação do uso de ferramentas computacionais baseadas em Software Livre, tanto no âmbito dos cursos de graduação da Faculdade de Computação, quanto da comunidade interna e externa da UFMS. Consultoria em ferramentas open source, que permitem ambientar os alunos em estudos de caso reais e relacionados ao cotidiano das profissões na área de Computação. Disseminação do uso de ferramentas computacionais voltadas para estudo/investigação em Aprendizado de Máquina, Big Data, Visão Computacional, entre outro temas, tanto no âmbito dos cursos de graduação da Faculdade de Computação, quanto da UFMS.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Será avaliada a frequência dos estudantes membros nas atividades de ensino, pesquisa e extensão

propostos pela FACOM, pela UFMS e pelo grupo PET, assim como o aumento dos índices de produtividade científica. Além da verificação periódica da aplicação dos conhecimentos obtidos no desenvolvimento das atividades do grupos e do acompanhamento das atividades propostas pelos petianos e de seus desenvolvimentos didático-pedagógicos através de reuniões semanais. Acompanhamento nas reuniões semanais do grupo PET, além das reuniões dos integrantes do projeto.

Atividade - Monitorias

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
136	07/03/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Atualmente, a qualificação acadêmica de muitos (as) alunos (as) que ingressam no ensino superior deixa a desejar e esse é um dos entraves que precisam ser minimizados, a partir de políticas de construção de conhecimentos, que não negligenciam o papel da formação de base como sustentáculo de qualquer projeto que exija alto nível técnico e aprendizagens específicas. Historicamente, na Faculdade de Computação - UFMS, temos acompanhado as lacunas deixadas pelo ensino fundamental e médio em nossos (as) alunos (as). Além disso, torna-se cada vez mais comum a queixa de docentes, especialmente do primeiro ano dos cursos de graduação, quanto às precárias condições de produção de conhecimentos e acompanhamento das atividades propostas em aula pelos (as) calouros (as) dos cursos de graduação. Esta atividade contempla as metas da ODS 4.

Objetivos:
Diminuição da taxa de evasão escolar e da taxa de repetência nos cursos de graduação da Faculdade de Computação - UFMS. Desenvolver habilidades didático-pedagógico dos alunos ao serem monitores em disciplinas de graduação, vivenciando o "ensinar" aos colegas do curso.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
Com o objetivo de diminuir a evasão escolar e a taxa de repetência nos cursos de graduação envolvidos no programa de educação tutorial, será promovida a participação dos estudantes petianos em atividades de acompanhamento escolar das disciplinas que apresentam maiores taxas de reprovação e retenção, tais como Algoritmos e Programação I, Algoritmos e Programação II, Fundamentos de Teoria da Computação, Introdução a Sistemas Digitais, Algoritmos e Programação Orientada a Objetos I, Algoritmos e Programação Orientada a Objetos II e Introdução a Sistemas Digitais. Tais atividades envolvem plantões de dúvidas, aulas de exercícios, revisões e aulas extras de laboratório. Além de produção de materiais de apoio, tais como apostilas, vídeo aulas, listas de exercícios e manuais.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
Diminuição da taxa de evasão escolar e da taxa de repetência nos cursos de graduação da Faculdade de Computação - UFMS. Relatórios técnicos, tutoriais, videoaulas, manuais produzidos a partir dos estudos realizados nos projetos de ensino/pesquisa/extensão que envolvam temas de maior complexidade oriundos das ementas das disciplinas que apresentam maiores taxas de reprovação.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
Verificação da aprendizagem por parte dos estudantes dessas disciplinas por meio do acompanhamento da assiduidade e desempenho dos mesmos e da comparação desses desempenhos aos de anos anteriores. Acompanhamento das atividades propostas pelos petianos e de seus

desenvolvimentos didático pedagógicos por meio de reuniões semanais.

Atividade - CAPACITAPET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	01/03/2022	16/12/2022

Descrição/Justificativa:
Trata-se de atividade de pesquisa, ensino e extensão pautada na indissociabilidade, realizada por meio de minicursos e PodCast, com enfoque transdisciplinar e abordagem interdisciplinar. A formação em graduação constitui-se em nível de instrução formal que proporciona aos interessados um conjunto de conhecimentos gerais e específicos inerentes à atuação em uma área. Os conhecimentos gerais e específicos de cada curso são especificados por intermédio da matriz curricular, elaborada a partir do contexto local e anseios daqueles que compõem o curso, desde que em conformidade com as Diretrizes Curriculares Nacionais regulamentadas pelo Conselho Nacional de Educação. Tal processo, materializa-se por meio do Projeto Político Pedagógico/Projeto Pedagógico Curricular. O Projeto Político Pedagógico é composto por um conjunto de disciplinas que atendem conhecimentos de dimensões estabelecidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais de cada curso. Geralmente, a depender da área de conhecimento e intervenção profissional, esses conhecimentos são segmentados em comuns/gerais e específicos. A título de exemplo, o curso de graduação em Educação Física, que possibilita formação em licenciatura ou bacharelado, a partir de 2021 passará a ser composto por 3200, com 1600 horas destinadas a etapa comum e 1600 horas para cada formação específica (licenciatura ou bacharelado), com definição da formação desejada por cada aluno no quarto semestre. Nesta carga horária, devem estar contempladas disciplinas, estágios supervisionados, práticas de ensino como componente curricular e trabalhos finais. No entanto, ao longo da formação, além dos conhecimentos advindos da matriz curricular, faz-se importante que haja a formação continuada através de atividades extracurriculares, condição ressaltada na Resolução nº 6, de 18 de dezembro de 2018, em seu artigo 4, que estabelece que a graduação deverá articular a formação inicial e continuada. Isto porque, a formação profissional, independente da área de conhecimento, é composta por uma complexidade de conhecimentos que, por vezes, a formação inicial exclusivamente não dá conta de contemplar de forma satisfatória. Neste sentido, cursos de formação continuada, mostram-se como oportunidades ímpar para formação ampliada dos alunos de graduação, pois complementam saberes advindos do currículo obrigatório. Não obstante, também dispõe de relevância aos egressos. O processo de formação é permanente, pois novos conteúdos, metodologias e saberes surgem a cada momento e, exercer a profissão com qualidade, exige optar em tornar-se obsoleto ou estar em contínuo processo de aprendizagem.

Objetivos:
- Ampliar a formação sobre técnicas e metodologias de estudos e de pesquisas; - Promover a equiparação sobre conhecimentos acadêmicos e gerais; - Democratizar o acesso à formação em assuntos específicos; - Promover formação continuada; - Atender demandas de formação a partir de consultas públicas; - Maximizar o ensino-aprendizagem por meio de novas tecnologias; - Auxiliar o ensino-aprendizagem nos cursos com grupos PET; - Disponibilizar aos cursos alternativas para sanar dúvidas sobre conteúdos específicos e gerais; - Auxiliar os cursos com grupos PET na recuperação de acadêmicos com dificuldades de aprendizagem; - Maximizar a taxa de sucesso/aprovação em disciplinas com elevado índice de reprovação; - Diminuir a taxa evasão decorrentes do insucesso em disciplinas; - Promover educação pautada na inclusão e respeito a diversidade humana; - Alcançar a igualdade de gênero e empoderar mulheres e meninas em conformidade com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU); - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles em conformidade com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU); - Assegurar a

educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos em conformidade com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):
A realização dar-se-á por meio de duas estratégias metodológicas de organização - Minicursos e PODCast. Ambas dispõem de semelhança em relação aos objetivos, responsáveis pela organização (oito grupos PET da Cidade Universitária), público-alvo (petianos, petianos egressos, acadêmicos e egressos, população externa) e abordagem (interdisciplinaridade). Porém, diferem-se em relação ao enfoque transversal, presente apenas no PODCast. O gerenciamento e desenvolvimento de ambas dar-se-á por intermédio de Comissão Integrativa, com três representantes de cada grupo PET da Cidade Universitária e acompanhamento dos tutores, os quais irão dispor de funções específicas, por meio de comissões - Comissão de conteúdo; Comissão de divulgação; Comissão de tecnologia; Comissão de produção de mídias sociais; Comissão de monitoramento e avaliação. MINICURSOS Serão realizados uma vez ao mês, preferencialmente na primeira semana de cada mês, com duração de 1 a 4 horas, a depender da especificidade do conteúdo a ser abordado. Ocorrerá em dias e horários a serem definidos em pesquisa de opinião junto aos petianos, petianos egressos, discentes e egressos dos oito cursos da Cidade Universitária que contam com grupos do PET, assim como a comunidade em geral que tiver acesso às redes sociais dos grupos. As consultas serão realizadas no início do primeiro e do segundo semestre, de modo a assegurar maior participação e efetividade da ação. Sua estrutura pedagógica encontra-se relacionada a demandas já diagnosticadas no âmbito dos cursos e programas PET, assim como outros que venham a surgir no decorrer de 2022 a partir das discussões entre os petianos e novas pesquisas a realizar com a comunidade universitária. Dentre os minicursos pré-selecionados encontram-se os abaixo relacionados, os quais também passarão por nova análise de adesão via consulta pública: - Princípios básicos de elaboração de resenha crítica; - Elaboração de apresentações em Prezi; - Técnicas de Fichamento; - Técnicas avançadas de elaboração de apresentações em Power Point; - Aspectos técnicos de pesquisa de revisão sistematizada; - Aspectos técnicos da meta-análise; - Técnica de análise de conteúdo no software Maxqda; - LaTex; - Sistema Scrum; - Oficina - Introdução ao Arduino. As consultas ocorrerão através de formulário eletrônico elaborado no WordPress, com link divulgado nas mídias sociais dos cursos (Ciência da Computação, Educação Física, Engenharia Elétrica, Farmácia, Física, Química, Sistemas de Informação, Veterinária e Zootecnia, e Agronomia e Engenharia Florestal). A partir do rol de cursos com maior adesão em consulta pública, programação geral será elaborada, onde constarão informações sobre os dias, horários, locais, ministrantes e períodos das inscrições. No início de cada vez, divulgação específica será realizada, ocasião em que o dia, horário, local, ministrante e período da inscrição serão ratificados (ou corrigidos, a depender dos encaminhamentos dados) e link online para inscrições publicizado. A divulgação ocorrerá por intermédio das redes sociais dos grupos PET envolvidos, em salas de aulas e grupos de WhatsApp. Aos participantes e ministrantes serão oferecidos certificados online, nos termos e em conformidade com as normas da UFMS, emitidos por intermédio do Sistema de Certificados (https://certificados.ufms.br/). PETCast UFMS Na estratégia de formação de ensino e extensão via PODCast, para efeitos de marketing e divulgação do programa, utilizaremos o termo PETCast. O PODCast é uma nova mídia, que etimologicamente deriva da junção dos termos Ipod (dispositivo de áudio da Apple) e Broadcast (transmissão de informações por rádio). O termo foi utilizado pela primeira vez em 2004, com créditos à Adam Curry. Consiste em programa de rádio, com conteúdo sobre demanda, o que permite aos interessados acessarem quando quiserem e puderem. Essa tecnologia ainda é pouca explorada no meio acadêmico, mas dispõe de possibilidades importantes em relação a atuação política dos envolvidos, seja em relação a liberdade de criação de conteúdos que os organizadores optarem ou pela escolha dos usuários em que ouvir. Os conteúdos que comporão a programação do PETCast UFMS seguirão cinco eixos de pautas - Educação, diversidade e emancipação humana; Saúde e qualidade de vida; Formação profissional e mercado de trabalho; Cultura, lazer e entretenimento; Especificidade de áreas. Ainda, assegurarão enfoque transversal

pautado em temas relacionados ao meio ambiente, memória e/ou produção artístico-cultural e diversidade (étnicas, culturais, regionais, de gênero, etárias) e desigualdades (econômicas), com abordagem interdisciplinar. Abaixo, encontram-se sugestões a serem debatidas com os demais envolvidos. Por se tratar de proposta integradora com outros grupos PET, não se fez possível já contar nessa versão com os temas de outros grupos. Uma vez aprovado, os temas serão articulados no início do semestre e inseridos oficialmente no planejamento. Os PODCast, com duração de 10 a 30 minutos, serão criados a partir de contato via Carta Convite junto aos convidados, ocasião em que apresentaremos os objetivos, metodologia e questões a serem respondidas. A partir das questões enviadas, o convidado gravará o áudio no dispositivo do celular e enviará por WhatsApp informado no convite. Ao receber as gravações, a Comissão de Tecnologia fará edição da gravação no aplicativo Audacity, disponibilizado gratuitamente para baixar pelo Play Store. A editoração consiste em diminuir ruídos e inserir a vinheta da ação. A hospedagem dos episódios de cada eixo dar-se-á por cadastro junto ao programa indexador de PodCast Anchor, de acesso gratuito. Para tanto, será criada a conta PETCast UFMS. Os PODCasts criados serão integrados automaticamente pelo Anchor ao Spotify, Deezer e Google Podcasts, agregadores por onde os interessados poderão acessar os materiais produzidos. Propõe-se disponibilizar mensalmente um episódio por semana dos eixos 1, 2, 3 e 5. Especificamente no eixo 4, a proposta é de publicação semanal, sempre às sextas-feiras. O acesso dar-se-á por intermédio de aparelhos de celulares, por meio dos aplicativos do Spotify, Deezer e Google Podcasts, baixados gratuitamente no App Store (Iphone) ou Play Store, com possibilidades de ouvi-los online ou off-line.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:
a) Curso: atendimento de demandas extracurriculares do curso; ampliação dos conhecimentos dos discentes sobre técnicas e metodologias de estudos e de pesquisas; equiparação sobre conhecimentos acadêmicos e diversos promovida; acesso à formação em assuntos extracurriculares específicos; maximização do processo ensino-aprendizagem por meio de novas tecnologias; dúvidas discentes sobre conteúdos específicos e gerais sanados; recuperação de acadêmicos com dificuldades de aprendizagem; maximização da taxa de aprovação; diminuição da taxa evasão decorrentes do insucesso; b) Educação: promoção de melhores condições de escrita e divulgação dos conhecimentos científicos; inclusão e respeito a diversidade humana promovida; formação de egressos para uso de ferramentas tecnológicas; c) Sociedade: acesso a formação continuada; acesso a profissionais com formação pautada na inclusão e respeito a diversidade humana; empoderamento para diversidade de gênero; redução das desigualdades; d) Socialização dos resultados: publicação do relatório no site oficial do grupo; apresentação de trabalhos acadêmicos com os resultados da ação em eventos acadêmicos/científicos e publicações de trabalhos em Anais. Indicadores Taxa de evasão - Fórmula TE = (número de discentes matriculados no início do ano - número de discentes reprovados por faltas)/número de matriculados no início do ano x 100 (Fonte: Relatório Acadêmico de Curso - SISCAD) - Coeficiente de Aproveitamento Escolar - Fórmula CAE = (número de discentes aprovados/número final de discentes matriculados) (Fonte: Relatório Acadêmico de Curso - SISCAD) - Taxa de Aprovação - Fórmula TA = (número de aprovados / número de alunos que finalizaram o ano x 100 (Fonte: Relatório Acadêmico de Curso - SISCAD) - Variância das notas - Fórmula Va: (soma dos quadrados dos desvios das notas por disciplina/número de discentes) (Fonte: Relatório Acadêmico de Curso - SISCAD) - Diferença entre grupos (2020/1 x 2021/1) - Fórmula Test T Independente (Fonte: Relatório Acadêmico de Curso - SISCAD) - Alcance da divulgação do edital - Fórmula: número total de pessoas que viram a publicação Impressões - número total de vezes que as pessoas viram a publicação (Fonte: Instagram e Facebook do grupo) - Compartilhamentos - Fórmula: soma do número de envios do seu conteúdo por mensagem direta e de envios para os Stories (repostagem) (Fonte: Instagram e Facebook do grupo) - Curtidas - número de curtidas por publicação (Fonte:

Instagram e Facebook do grupo) - Engajamento - total de interações de uma publicação, o que para posts no feed inclui a soma de curtidas, comentários e salvamentos (Fonte: Instagram e Facebook do grupo) - Taxa de conversão - Fórmula: (número de pessoas inscritas /número de pessoas que acessam o link de inscrições)*100 (Fonte: Sistema WordPress)

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:
A avaliação será em fluxo contínuo e formativa, de impacto subjetivo e objetivo, com acompanhamento e registro dos discentes que participaram da ação. O processo avaliativo dos minicursos será do tipo formativo e contínuo ao longo das diferentes fases que envolvem a organização dos eventos, usando a metodologia 360 graus e autoavaliação em reuniões, com participação dos petianos integrantes da comissão organizadora, petianos não integrantes da comissão e tutores. Após cada minicurso, realizaremos reunião com todos os integrantes da Comissão Organizadora, quando serão avaliadas as etapas - preparação, divulgação, inscrições e realização -, identificando a participação dos grupos, petianos, tutores e palestrantes convidados, pontos positivos, negativos e sugestões. As informações serão registradas em gravação digital, para posterior análise de conteúdo e elaboração de relatório. Com os inscritos nos minicursos utilizaremos a metodologia de avaliação de satisfação. Ao término de cada minicurso, responderão questionário eletrônico de avaliação elaborado em WordPress. O instrumento é composto por 8 questões estruturadas, sendo 1 fechada, politômica em escala Likert (péssimo, fraco, médio, bom, excelente); duas fechadas, politômicas em escala Likert (nula, ruim, razoável, boa e ótima) e cinco abertas relacionadas a satisfação com dia, horário, local, duração, programação, conteúdo, didática, recursos visuais, pontos positivos, negativos e sugestões. Para os resultados das questões abertas procederemos à análise de conteúdo, selecionando os temas mais evidenciados pelos participantes. Para questões fechadas, utilizaremos a análise de frequência. O impacto objetivo dar-se-á por meio da metodologia de avaliação de indicadores (taxa de evasão, coeficiente de aproveitamento escolar, taxa de aprovação, variância e diferença entre grupos), utilizando os testes, fórmulas e fontes expostas no campo indicadores. A avaliação de marketing será realizada por meio da metodologia de avaliação de indicadores das métricas de conteúdo e atividades (compartilhamentos, curtidas, comentários e engajamento), obtidas nas configurações das redes sociais Instagram e Facebook e conforme apresentado no campo indicadores. Os resultados serão utilizados como feedback das ações e servirão para promover correções, ampliações ou exclusões das mesmas, quando for o caso, do planejamento para outros anos.