
Informações do Planejamento

IES:

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL

Grupo:

Sistemas de Informação, Matemática e Ciência da Computação

Tutor:

REGINALDO INOJOSA DA SILVA FILHO

Ano:

2026

Somatório da carga horária das atividades:

1880

Situação do Planejamento:

Aguardando homologação do CLAA

Considerações finais:

Para o ano de 2026, o Grupo PET FRONTEIRA, planejou no total 11 atividades, sendo 07 de Ensino, 06 de Extensão, 03 de Pesquisa, 02 Integradoras. A distribuição dos membros do grupo entre as atividades propostas levou em conta seus interesses e motivações para trabalhar em cada projeto. As atividades delineadas neste planejamento resultam de uma construção conjunta e participativa dos membros do PET, resultando em 11 atividades a serem desenvolvidas ao longo do ano de 2025. A carga horária semanal foi estabelecida com base nas atividades selecionadas, considerando a carga horária anual total para cada atividade, que pode envolver a participação de mais de um membro do grupo PET. Todas as atividades cadastradas incluem informações sobre o número de membros envolvidos e a natureza da atividade: pesquisa, extensão e/ou ensino. O acompanhamento das atividades será conduzido por meio de ferramentas informatizadas, como fóruns de discussão e sistemas de compartilhamento de arquivos, materiais e relatórios. A avaliação, tanto individual quanto coletiva, ocorrerá durante as reuniões semanais. O objetivo das reuniões semanais presenciais é fomentar a integração constante entre os membros, bem como com os programas e projetos em execução no campus. O grupo pode optar por utilizar formulários desenvolvidos conjuntamente, visando a autoavaliação e a avaliação dos colegas. Todo acompanhamento incluirá consultas aos dados registrados no Sistema Acadêmico e interações com os docentes, abrangendo aspectos como frequência às aulas e desempenho acadêmico. Este conjunto de práticas visa garantir um ambiente de aprendizado colaborativo e promover o crescimento acadêmico e pessoal de todos os membros do grupo PET, ao mesmo tempo que identifica alunos com habilidades destacadas de liderança/trabalho em equipe e oferece suporte para o desenvolvimento do perfil comportamental daqueles que apresentam maiores dificuldades de envolvimento.

Resultados gerais:

Os resultados gerais consistem em influenciar de forma marcante os espectros sociais e tecnológicos da região, promovendo a disseminação do conhecimento e a aplicação da tecnologia para o melhoramento do bem-estar geral. As principais iniciativas do Grupo PET Fronteira serão detalhadamente descritas e amplamente divulgadas por meio das redes sociais do grupo. A atividade denominada DIVULGA-PET será encarregada de realizar essas ações. Os membros serão orientados

a elaborarem artigos científicos que reflitam os resultados alcançados nas atividades promovidas. Tanto os desdobramentos das ações quanto a iniciativa demonstrada pelos membros serão reconhecidos como resultados positivos. A relevância do grupo decorre substancialmente do apoio a projetos de pesquisa científica, tecnológica e de inovação, bem como com a colaboração estreita com as escolas públicas (estaduais e municipais) no Estado de Mato Grosso do Sul e também com os agentes públicos e privados responsáveis pelas questões sociais da região. Essa parceria reforça o compromisso do grupo com o avanço do conhecimento e destaca a relevância da interação com as comunidades escolares para promover iniciativas que contribuam positivamente na área da educação e no desenvolvimento científico e de bem-estar social.

Atividade - PET AGRICULTURA DE PRECISÃO

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Descrição da Atividade: A atividade "PET AGRICULTURA DE PRECISÃO" visa disseminar o uso de drones e outras tecnologias modernas entre pequenos e médios agricultores brasileiros, buscando promover práticas agrícolas mais eficientes, sustentáveis e acessíveis. A iniciativa reconhece a importância da agricultura para a economia brasileira e a necessidade de inclusão tecnológica no setor. Número de Integrantes Desenvolvendo a Atividade: 5

Objetivos:

Este projeto visa: (1) promover a inclusão tecnológica de pequenos e médios agricultores, aumentando sua eficiência e competitividade; (2) ampliar o uso de tecnologias modernas no setor agrícola, com foco em drones; (3) fortalecer a indústria nacional de tecnologia agrícola; (4) capacitar agricultores para utilizar, manter e atualizar essas tecnologias de forma independente; (5) reduzir custos de produção e otimizar recursos naturais, contribuindo para a sustentabilidade ambiental.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A metodologia será dividida em três etapas: (1) Planejamento: levantamento de dados sobre regiões e agricultores, estabelecimento de parcerias com empresas de tecnologia e desenvolvimento de materiais educativos; (2) Implementação: demonstrações práticas em propriedades rurais, e acompanhamento técnico periódico; (3) Divulgação e Capacitação: criação de conteúdo digital, campanhas de sensibilização e organização de eventos locais.

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 alcançar: (1) maior número de agricultores utilizando tecnologias modernas; (2) incremento na eficiência produtiva das fazendas, com redução de custos e desperdícios; (3) fortalecimento da autonomia dos agricultores na operação e manutenção de tecnologias; (4) aumento da competitividade dos pequenos produtores; (5) geração de empregos qualificados; (6) contribuição para a redução das desigualdades sociais no meio rural

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será contínua, composta por: (1) Feedback dos Agricultores: coleta de depoimentos e questionários; (2) Acompanhamento de Indicadores: número de agricultores treinados, tecnologias adotadas, redução de custos e aumento da produtividade; (3) Relatórios e Reuniões Internas: elaboração de relatórios e discussões em grupo; (4) Impactos no Desenvolvimento Sustentável: avaliação da contribuição para os ODS. Público Alvo: acadêmicos e empresas da região Local:

Atividade - EDUCATECH

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
180	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

A atividade consiste em desenvolver ações com o uso do Scratch e da robótica dentro da cultura Maker para adaptar os conteúdos de programação introdutória para um formato mais atraente, transformando o aprendizado em uma experiência lúdica e envolvente. O uso do Scratch permitirá que os alunos desenvolvam habilidades tecnológicas de maneira prática e estimulante. Em robótica educacional, pesquisar sobre as diferentes áreas nas quais a robótica pode ser aplicada no contexto estudantil das escolas parceiras e da própria universidade, organizar eventos para toda a região, que tenha participação de toda comunidade externa e dos acadêmicos da universidade, com o tema de robótica, buscando a propagação da robótica na região de Ponta Porã, trazendo também palestras sobre o tema e apresentações de várias modalidades de robótica. Número de Integrantes Desenvolvendo a Atividade: 10

Objetivos:

No âmbito da plataforma Scratch, essa atividade busca promover a inclusão e o aprendizado de programação de forma lúdica em escolas públicas. Os conteúdos abordados em disciplinas introdutórias de programação serão adaptados para um formato mais acessível e divertido. O uso do Scratch permitirá que os alunos desenvolvam habilidades tecnológicas de maneira prática e estimulante. Também como próximo passo é importante considerar a criação de novos módulos e atividades que abranjam temas mais avançados de programação, mantendo a metodologia lúdica. Já para a robótica, o objetivo será organizar eventos para toda a região, que tenha participação de toda comunidade externa e dos acadêmicos da universidade, com o tema de robótica, buscando a propagação da robótica na região de Ponta Porã, trazendo também palestras sobre o tema e apresentações de várias modalidades de robótica.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Com o material das apostilas de Scratch já prontos, tal material desenvolvido será apresentado em escolas públicas, com acompanhamento para avaliar a eficácia do ensino. Com a base teórica estabelecida, na robótica, passaremos para a aplicação prática, concentrando-nos na navegação e controle do robô. Desenvolveremos circuitos desafiadores que exigirão a aplicação de sensores e estratégias de controle para superar obstáculos. Além dos aspectos técnicos, daremos destaque ao desenvolvimento de habilidades práticas, como resolução de problemas, pensamento lógico e trabalho em equipe.

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 o conteúdo do scratch pronto, espera-se a difusão nas escolas da região, mediante cursos, competições, socialização dos resultados, publicações, etc. Apresentar, para os alunos das escolas públicas, o mundo da tecnologia, mais especificamente o mundo da programação, proporcionando aos estudantes experiências práticas em programação, estimulando o desenvolvimento do pensamento lógico e criativo. Para os estudantes da UFMS, temos o desenvolvimento do espírito de trabalho em equipe entre os envolvidos, servindo como exemplo de boas práticas na área de educação tecnológica. Para a robótica, temos a capacitação dos integrantes do Grupo envolvidos por meio da realização de cursos, demonstrações, competições e palestras sobre robótica. Promoção de

ações de replicação de capacitação para demais alunos do Campus e interessados da comunidade externa a UFMS. - Estabelecimento de um espaço físico para desenvolvimento da atividade no Campus de Ponta Porã. - Publicação de trabalhos em eventos regionais, nacionais e internacionais de impacto relevante para pesquisa na área de robótica.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Após cada projeto desenvolvido, a avaliação será baseada na quantidade e qualidade das atividades desenvolvidas. Conjuntamente, reuniões de reflexão entre o grupo para discutir pontos positivos e negativos, e como otimizar as atividades. Após cada atividade ser enviada para as escolas, haverá a disponibilização de questionários avaliativos dos projetos em instituições parceiras. Serão avaliados a eficácia das atividades desenvolvidas, o impacto positivo nas escolas parceiras, a participação ativa dos envolvidos e a adaptação contínua com base em feedbacks recebidos. Local: Campus de Ponta da UFMS, em outras Instituições de Ensino Parceiras e em Eventos presenciais. Formulário online, coletando críticas, informações e sugestões dos participantes e envolvidos externos. Elaboração de um relatório (portfólio), contendo a produção anual do grupo. Público Alvo: estudantes da região. Local: Campus de Ponta Porã, empresas e instituições de ensino da região.

Atividade - DIVULGA PET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
140	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

O DIVULGA PET desempenha um papel crucial na divulgação e na promoção das atividades do PET FRONTEIRA. Tal iniciativa não se limita apenas a registros internos, mas visa estabelecer uma presença significativa por meio de mídias sociais bem estruturadas. A comunicação regular é vital, e esses canais são instrumentais para compartilhar não apenas as realizações, mas também manter os membros e a comunidade informados sobre as atividades em curso. A consideração especial para alunos provenientes de outras regiões ressalta a necessidade de dissipar dúvidas e receios iniciais, criando um ambiente propício para o sucesso acadêmico. A produção prévia de materiais em vídeo e outros formatos, compartilhados nas redes sociais, destaca a abordagem estratégica do PET FRONTEIRA. Isso não apenas informa a comunidade externa da UFMS, mas também atrai potenciais novos alunos, ampliando significativamente o alcance da atividade. Essa iniciativa vai além do simples acolhimento presencial durante a recepção de calouros, criando uma presença digital que contribui para a construção de uma comunidade acadêmica sólida. Número de acadêmicos desenvolvendo a Atividade: 6.

Objetivos:

O DIVULGA PET engloba todas as ações de presença nas principais redes sociais e meios eletrônicos para apresentar conteúdos tais como agendas, cronogramas, chamadas e informações sobre tudo referentes às ações e projetos do grupo PET FRONTEIRA. Não se trata apenas de uma forma de registro e armazenamento histórico, esta atividade adota uma abordagem abrangente para garantir o sucesso acadêmico dos alunos, especialmente nos primeiros anos. Priorizando o acolhimento, busca desmistificar dúvidas comuns e criar um ambiente cotidiano de integração. Alunos membros do PET desempenham um papel vital como líderes, promovendo bate-papos amigáveis para estimular a participação ativa dos acadêmicos não-pertencentes aos grupos PET, através da produção de vídeos. Esses materiais não apenas informam a comunidade externa sobre os cursos e projetos, mas também fortalecem a visibilidade interna e externa do grupo, contribuindo para uma reputação sólida. Além disso, o Grupo PET reconhece a importância da comunicação contínua entre seus membros, favorecendo a troca de ideias e informações. Esta prática fortalece os laços internos e também promove a divulgação das atividades para a comunidade acadêmica e externa.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O DIVULGA PET manterá uma lista de discussão, produção e diagramação de boletins informativos, com a publicação de manchetes e notícias relacionadas às suas atividades. Calendários, conteúdos, vídeos e fóruns, ampliados por mídias e redes digitais, reflete um compromisso não apenas local, mas também regional, incluindo instituições de ensino parceiras e atividades remotas para maior alcance e efetividade

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:

Resultados/produtos esperados com a atividade incluem a redução da evasão inicial nos cursos de exatas, implementando estratégias de acolhimento eficazes. Pretende-se inserir alunos iniciantes em atividades extraclasse de pesquisa, ensino e extensão já no primeiro ano, promovendo uma integração mais ampla desde o início. Além disso, a atividade visa criar replicadores dos cursos, motivando alunos a se tornarem defensores ativos e atraindo novos estudantes. Desta forma, a elaboração da Página e Boletim do PET proporcionará uma fonte consolidada de informações, incluindo curiosidades e detalhes sobre o PET e suas atividades na área de atuação do grupo. A divulgação das atividades será amplamente realizada, fortalecendo a visibilidade interna e externa do grupo, e destacando suas contribuições significativas para a comunidade acadêmica

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Para avaliar as atividades do Grupo PET, serão adotados métodos abrangentes. Mediante um formulário online, o grupo buscará coletar críticas, informações e sugestões dos leitores, proporcionando um canal eficaz de feedback. Paralelamente, será desenvolvido um relatório anual (portfólio) que abrangerá a produção do grupo ao longo do ano. Para aprimorar a Semana de Recepção, o Grupo PET implementará a coleta de feedbacks dos calouros por meio de um questionário anônimo com questões abertas. Essa estratégia visa obter informações valiosas para melhorias futuras e garantir uma recepção mais eficaz nos anos seguintes. Além disso, reuniões de início de ano entre os membros do grupo serão realizadas para revisar e aprimorar as atividades realizadas durante a Semana de Recepção de Calouros do ano anterior. Essa abordagem reflexiva visa garantir um processo contínuo de avaliação e melhoria das práticas do Grupo PET. Público Alvo: comunidade acadêmica e comunidade local.

Atividade - PET APOIA A TRÍADE: PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Descrição da Atividade: O projeto "PET Apoia a Tríade: Pesquisa, Ensino e Extensão" visa aprimorar a formação acadêmica, incentivar a pesquisa de ponta e estender os benefícios do conhecimento acadêmico para além dos limites da instituição por meio de pesquisas acadêmicas, aprimoramento do ensino e extensão do conhecimento para a comunidade. Número de Integrantes Desenvolvendo a Atividade: 12

Objetivos:

A) Desenvolver atividades que busquem a melhoria do ensino superior no município e atividade voltadas para a comunidade. B) Motivar o grupo a desenvolver softwares e pesquisar sobre os temas de interesse do grupo, particularmente nas disciplinas relacionadas à: Interação Humano-

computador, Informática na Educação, Gamificação, Educação em Computação, Robótica pedagógica e outros temas relevantes e atuais na área de Sistemas de Informação. C) Divulgar e compartilhar os resultados das pesquisas e dos projetos desenvolvidos, por meio de publicações, apresentações, eventos e redes sociais. D) Promover e participar de eventos de extensão, como cursos, oficinas, palestras e consultorias, ampliando assim o alcance e a visibilidade de contribuições do grupo, de modo que o ensino público municipal e estadual possa conhecer os cursos, projetos e o dia a dia dos discentes do Campus.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Estimular a interdisciplinaridade por meio de projetos que integrem diversas disciplinas relacionadas, incentivando a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos. Facilitar sessões de brainstorming e workshops para estimular a geração de ideias inovadoras, promovendo a participação ativa dos membros do grupo. Incentivar a apresentação de pesquisas em conferências locais, nacionais e internacionais. Convidar para apresentação de trabalhos todos os professores do Campus e da região que busquem parcerias e apoio para desenvolvimentos de seus trabalhos de pesquisa, ensino e extensão. Discutir com os membros sobre os trabalhos apresentados pelos professores e a forma de como apoiá-los em âmbito do Campus. Colaborar na realização de eventos de extensão já consolidados no Campus, levando sempre a logomarca de apoio do PET Fronteira. Local de realização: esta atividade é bastante diversificada, assim sendo, os locais de realização envolvem ações no Campus de Ponta da UFMS, em outros Campus da UFMS, em Instituições de Ensino Parceiras, em Eventos presenciais Estaduais e Nacionais com foco em pesquisa e extensão. Ações remotas também são consideradas.

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) Desenvolver trabalhos de extensão, ensino e pesquisa que possam ser apresentados em conferências nacionais e internacionais no formato de artigos. B) Promover a patente de softwares, junto à UFMS, que possam ser produzidos pelo grupo. Ampliar o alcance e a visibilidade das contribuições do grupo PET na fronteira. C) Apoiar trabalhos de pesquisa que estejam sendo desenvolvidos no Campus.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Análise do quantitativo de material de ensino e pesquisa gerado. Avaliação dos resultados de extensão realizados, pesquisa interna das atividades e criação de um repositório de todas as informações acumuladas.

Atividade - PET HACKING

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
140	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Trata-se de um projeto que visa promover a conscientização em segurança digital em escolas públicas, por meio de palestras e oficinas. O projeto busca educar e informar sobre os riscos do mundo digital, com foco na prevenção e proteção contra ameaças cibernéticas, utilizando linguagem acessível e exemplos práticos. O público alvo abrange estudantes e professores de escolas públicas e da UFMS, bem como outros profissionais da educação, visando democratizar o acesso ao conhecimento em segurança digital. Número de integrantes envolvidos: 3

Objetivos:

(1) Explicar o que são malwares, os tipos de malware e como funcionam; (2) Ensinar práticas de segurança para computadores (Windows), celulares e roteadores; (3) Demonstrar a importância de senhas fortes e da autenticação em dois fatores; (4) Alertar sobre os riscos de phishing; (5) Incentivar a adoção de hábitos seguros no uso da internet (VPN para redes públicas, etc).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Serão realizadas duas palestras/oficinas ao longo do ano de 2026. Os temas abordados serão: (1) Introdução à Segurança Digital: conceitos básicos, tipos de ameaças e primeiros passos para proteção; Segurança em Dispositivos Móveis: riscos específicos, proteção de dados, aplicativos seguros e uso responsável das redes sociais; (2) Segurança em Computadores (Windows): configurações de segurança, uso de antivírus, firewall e proteção contra ransomware; configurações de segurança, proteção contra invasões e importância da atualização de software.

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 projeto contribua para: (1) o aumento da conscientização sobre segurança digital na comunidade escolar; (2) a adoção de práticas de segurança para proteção de dados e prevenção de fraudes; (3) a disseminação do conhecimento sobre os riscos e vulnerabilidades do ambiente digital; (4) o empoderamento dos participantes para navegar com menos vulnerabilidade na internet, bem como a elaboração de um TCC

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação do projeto será realizada por meio de feedbacks dos participantes, obtidos por meio de questionários e avaliações ao final de cada palestra/oficina. Serão analisados a satisfação com o conteúdo apresentado, a clareza das informações e a aplicabilidade das práticas de segurança ensinadas. Também será avaliado o alcance do projeto, considerando o número de participantes e a diversidade do público atingido. Público Alvo: comunidade acadêmica e estudantes da região Local: Campus de Ponta da UFMS, em outras Instituições de Ensino Parceiras e em Eventos presenciais. Ações remotas também são consideradas.

Atividade - PET HISTÓRIA

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Descrição da Atividade: A história é um dos pilares fundamentais para a compreensão de todas as culturas ao redor do mundo, servindo como um alicerce que molda sociedades, línguas, religiões e tradições. Mais do que a mera sucessão de eventos, a história representa o impacto dessas ocorrências nos povos afetados, como transformaram costumes e culturas, e como suas consequências reverberam até os dias atuais. Apesar de sua importância central para o entendimento do mundo contemporâneo, a história muitas vezes é negligenciada, seja por desinteresse ou falta de acesso. Para lidar com essa questão, o PET História busca promover o estudo, a pesquisa e a divulgação histórica como ferramentas para enriquecer o conhecimento cultural, resgatar memórias e fortalecer a identidade coletiva. A atividade tem natureza de extensão, pois se propõe a levar os resultados de pesquisas e iniciativas diretamente ao público, além de apoiar outras ações voltadas à preservação e disseminação de conhecimentos históricos. O Brasil, como um país de rica diversidade cultural, oferece um campo vasto para estudo. O projeto se dedicará a investigar a história de diferentes culturas presentes no Brasil, compreendendo como estas se transformaram ao longo do tempo e como contribuíram para a formação de uma identidade

nacional complexa e diversa. Número de Integrantes Desenvolvendo a Atividade: 4

Objetivos:

(1) Pesquisar e registrar a história de culturas presentes no Brasil, analisando tanto suas origens em seus países de origem quanto as transformações ocorridas em território brasileiro. (2) Identificar as influências mútuas entre culturas imigrantes e populações locais, compreendendo a formação de elementos culturais brasileiros únicos. (3) Preservar e disseminar informações históricas por meio de plataformas digitais, promovendo acesso público e evitando a perda de documentos importantes. (4) Dar visibilidade a comunidades historicamente negligenciadas, promovendo inclusão e valorização cultural. (5) Contribuir para a preservação do patrimônio cultural imaterial por meio do registro e análise de tradições, práticas e narrativas.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O projeto será desenvolvido em etapas articuladas para garantir a produção e disseminação do conhecimento: (1) Pesquisa em campo e consulta a materiais históricos como livros, jornais, fotos e documentos oficiais. Realização de entrevistas com representantes das comunidades para registrar narrativas orais, tradições e experiências pessoais relacionadas ao tema. Digitalização e organização de registros coletados para preservação e fácil acesso. (2) Produção e disseminação. Criação de materiais educativos e informativos, como artigos, apresentações, vídeos e exposições digitais. Organização de eventos comunitários, como palestras e oficinas, para compartilhar os resultados com o público. Publicação de documentos e materiais em plataformas digitais, garantindo ampla acessibilidade e preservação dos registros históricos. (3) Colaboração e apoio: disponibilidade dos integrantes para auxiliar outros projetos voltados à preservação histórica, compartilhando conhecimentos e recursos. Participação em redes de preservação cultural para ampliar o impacto do projeto.

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 alcançar os seguintes resultados com a implementação do projeto: (1) Registro e preservação da história de diversas culturas presentes no Brasil, incluindo suas origens, transformações e contribuições para a sociedade brasileira. (2) Maior visibilidade para comunidades historicamente negligenciadas, promovendo sua valorização e inclusão social. (3) Disponibilização de registros históricos e materiais educativos para o público, promovendo o acesso à informação e incentivando o aprendizado cultural. (4) Apoio a outras iniciativas de preservação histórica, contribuindo para acelerar e ampliar seus impactos. (5) Fortalecimento do patrimônio cultural brasileiro, com a preservação de documentos e narrativas que poderiam ser perdidos ao longo do tempo. (6) Contribuição para uma maior conscientização sobre a importância da história na formação de identidades e na promoção da diversidade cultural

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada por meio de: (1) Feedback de comunidades e público: coleta de depoimentos e preenchimento de questionários por participantes das atividades, avaliando a relevância e a acessibilidade do material produzido. Identificação de sugestões para aprimoramento das próximas etapas do projeto. (2) Monitoramento de indicadores: quantidade de documentos históricos coletados, digitalizados e disponibilizados. Número de eventos realizados e participantes alcançados. Acessos e interações em plataformas digitais onde os materiais forem publicados. (3) Relatórios internos: relatórios detalhados produzidos pelos integrantes, com análises das atividades realizadas, desafios enfrentados e soluções implementadas. Reuniões regulares para ajustar estratégias e avaliar o progresso em relação aos objetivos. Local: Campus de Ponta Porã e locais históricos. Público alvo: estudantes do ensino fundamental e ensino médio, comunidade local

Atividade - PET InsinA (GPT para Professores)

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Descrição da Atividade: O "PET InsinA (GPT para Professores)" visa a capacitação de professores para o uso do ChatGPT e ferramentas de IA na educação, cujo objetivo oferecer um aprofundamento prático e teórico sobre o potencial dessas tecnologias no ensino. A atividade será organizada em módulos práticos, onde os professores seguirão tutoriais detalhados para criar materiais didáticos, planos de aula e exercícios personalizados. Além disso, serão incluídas atividades para demonstrar como adaptar as ferramentas de IA às necessidades dos alunos, incentivando o aprendizado autônomo e a resolução de dúvidas. Por fim, a atividade também promoverá momentos de reflexão e discussão sobre as implicações éticas e os desafios que a IA representa na educação, estimulando uma abordagem crítica e responsável ao uso dessas tecnologias. Número de integrantes desenvolvendo a atividade: 4

Objetivos:

Esta atividade visa capacitar docentes para a utilização de Inteligência Artificial (IA) na educação, com foco na ferramenta ChatGPT e similares. A proposta visa explorar o potencial dessas tecnologias como instrumentos inovadores para o aprimoramento dos processos de ensino e aprendizagem, por meio de uma abordagem teórico-prática. Busca-se, especificamente, fornecer aos participantes as habilidades necessárias para a integração eficaz dessas tecnologias em suas práticas pedagógicas, visando a criação de materiais didáticos personalizados, o desenvolvimento de estratégias de ensino adaptativas às necessidades individuais dos alunos e o estímulo à aprendizagem autônoma. Adicionalmente, pretende-se fomentar a reflexão crítica acerca dos desafios éticos e das implicações da IA na educação, instrumentalizando os docentes para a tomada de decisões informadas e responsáveis quanto à sua implementação.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Serão realizadas demonstrações de como adaptar o uso da IA para personalizar o ensino, atendendo às particularidades de cada aluno e promovendo um processo educacional mais inclusivo e eficiente. A proposta prevê, ainda, a realização de atividades práticas, permitindo aos docentes experimentarem as funcionalidades das ferramentas de IA em situações contextualizadas às suas disciplinas e aos desafios enfrentados em sala de aula. Complementarmente, serão promovidos momentos de reflexão crítica sobre os desafios e as implicações éticas da utilização da IA na educação, visando sensibilizar os docentes para uma abordagem responsável e consciente. Em suma, a atividade busca proporcionar aos professores uma compreensão abrangente e prática sobre a integração das tecnologias de IA em suas práticas pedagógicas.

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, ao final dessa capacitação, os professores estejam aptos a integrar o ChatGPT e ferramentas de IA em suas práticas pedagógicas de maneira eficaz e inovadora. Os professores terão conhecimento sobre como utilizar a IA para criar e personalizar materiais didáticos, aprimorando a experiência de ensino-aprendizagem e atendendo às necessidades específicas de cada aluno. Além disso, eles estarão melhor preparados para utilizar a IA como uma ferramenta de suporte. Em termos de visão crítica, os professores terão uma compreensão mais profunda sobre os desafios éticos associados ao uso da IA na educação, capacitando-os a tomar decisões informadas e responsáveis sobre a implementação dessas tecnologias em sala de aula. Esses resultados visam

fomentar uma abordagem inovadora no ensino, aonde a IA não apenas complementa o papel do professor, mas também enriquece o aprendizado dos alunos, tornando-o mais dinâmico, personalizado e interativo

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade, que consiste na elaboração de um tutorial em formato PDF sobre a utilização do ChatGPT e ferramentas similares de IA na educação, será realizada considerando os seguintes critérios: clareza e organização das informações, abrangência e profundidade do conteúdo, adequação pedagógica das propostas apresentadas e criatividade na aplicação da IA para o desenvolvimento de recursos educacionais. A clareza e organização serão avaliadas pela estrutura lógica do tutorial, facilidade de compreensão e qualidade da linguagem utilizada. A abrangência e profundidade serão analisadas considerando a riqueza de detalhes, exemplos práticos e a exploração das potencialidades da IA no contexto educacional. A adequação pedagógica levará em conta a pertinência das sugestões de uso da IA para diferentes níveis de ensino e contextos de aprendizagem. Por fim, a criatividade será avaliada pela originalidade das propostas e pela capacidade de inovação na aplicação da IA para a criação de recursos didáticos. A avaliação será realizada de forma holística, considerando a integração desses quatro critérios para aferir a qualidade e a eficácia do tutorial produzido. Público Alvo: Acadêmicos da UFMS, alunos e professores das escolas públicas e privada.

Atividade - PET EVENTOS

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
180	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

PET EVENTOS é uma atividade de disseminação de informação e conhecimento para a comunidade do Campus. Visa promover cursos, palestras, discussões e outros tipos de interação que promovam o crescimento cultural e a integração dos discentes do Campus. Visa trazer temas relevantes e interessantes que gerem novas iniciativas e despertem novas vocações por parte dos participantes do mesmo. Número de petianos envolvidos na atividade e no desenvolvimento: 6

Objetivos:

Promover, para os estudantes, palestras, oficinas e minicursos. Todos proporcionados por agentes devidamente capacitados para fornecer o melhor entendimento sobre um assunto determinado. Promover ao menos duas palestras por semestre sobre assuntos específicos do meio acadêmico para todos os alunos que cursam o ensino superior na universidade. Promover oficinas e minicursos contextualizados pelos aspectos culturais locais e nacionais, promovendo, assim, uma visibilidade maior sobre tais assuntos no Campus, de modo a engajar todos os estudantes nas pautas culturais que serão abordadas nas datas específicas dessas oficinas e minicursos. Promover eventos de sustentabilidade no CPPP, como as semanas do lixo zero, oferecendo para o Campus uma opção para o descarte de objetos eletrônicos e a devida reciclagem

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Será feito uma programação a partir do calendário acadêmico do ano de 2026 para estipularmos as datas em que as palestras/eventos em irão acontecer. Após a escolha definitiva das datas, entraremos em contato com os responsáveis pela realização das palestras, assim teremos um grande espaço de tempo para organizarmos a universidade e os alunos, de modo que a palestra/evento tenha um resultado positivo para todos os envolvidos. Seguem discriminadas as palestras.

PRIMEIRO SEMESTRE: 1-Impacto da IA no mercado de trabalho 2-Cibersegurança: golpes e contragolpes
SEGUNDO SEMESTRE: 3-Mercado de trabalho para desenvolvedores 4-A tecnologia na Sala de Aula
Serão organizados oficinas e minicursos englobando a cultura local e regional, para

fazer com que os alunos do CPPP estejam engajados na cultura brasileira na sua totalidade. Um evento onde prepararemos, com o auxílio dos devidos profissionais capacitados, algumas oficinas com pautas sociais e minicursos sobre diversidade. Seguem discriminadas de minicurso e oficinas. PRIMEIRO SEMESTRE: 1 - Oficina para Professores da Rede Pública 2 - Oficina para pessoas da terceira idade SEGUNDO SEMESTRE: 1- Oficina de Scratch 2- Oficina de GitHub Eventos de sustentabilidade e saúde pública continuarão sendo importantíssimos. Serão semanas em que os alunos poderão descartar lixo eletrônico para que a devida reciclagem seja feita e assim não prejudicar o meio ambiente, bem como aqueles voltados à saúde. Seguem os eventos planejados. PRIMEIRO SEMESTRE: 1 - Semanas do lixo zero 2 - Semana de apoio à doação de sangue. Fora os itens descritos acima, está planejado também o apoio aos seguintes eventos. 1 - Recepção de calouros 2 - Semana pedagógica 3 - Feira das profissões 4 - Dia das mães. 5 - Agosto Azul 6 - Setembro amarelo 7 - Outubro Rosa

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 as palestras esperamos promover a discussão de temas relevantes entre estudantes do CPPP (Campus de Ponta Porã), fazendo, assim, com que possam ter o esclarecimento dos assuntos abordado em cada palestra. As oficinas e minicursos pretendem, mais uma vez, enriquecer o conhecimento dos alunos, mas tratando com uma abordagem voltada para assuntos culturais sobre nossa nação e município. Com os eventos de sustentabilidade, tal qual a semana do lixo zero, pretendemos fazer a arrecadação de lixo eletrônico para fazermos o descarte ideal e até reutilizar alguns componentes nos laboratórios do CPPP.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Iremos fazer relatórios de todas as atividades, para assim podermos levar aos demais membros e discutirmos um feedback em grupo dos impactos que os eventos tiveram, comparando com o programado no planejamento feito para o ano. Público envolvido estimado: Estudantes de graduação da UFMS: 200 Estudantes de pós-graduação da UFMS: 9 Professores da UFMS: 12 Técnicos da UFMS: 5 Estudantes da educação básica: 500 Profissionais da educação: 5 Profissionais de outras áreas: 5 Local: Campus de Ponta da UFMS, em outras Instituições de Ensino Parceiras e em Eventos presenciais. Ações remotas também são consideradas. Público Alvo: comunidade acadêmica e comunidade local

Atividade - PET GAMIFICAÇÃO

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

A Gamificação é uma técnica que serve para trazer elementos dos jogos a outros contextos, mais especificamente o design, mecânicas, dinâmicas e componentes. Nesse sentido, o uso desses elementos visa a instruir, influenciar o comportamento do usuário e incentivar resultados práticos. Outrossim, essa prática é bastante utilizada no ambiente acadêmico para tornar o estudo mais atrativo e aproximar o estudante do conteúdo apresentado. Nesse viés, o público-alvo do PET Gamificação são as escolas públicas de Ponta Porã que buscam implementar a tecnologia em seu método de ensino. Durante sua passagem nas instituições de ensino, os estudantes desenvolvem sua formação como indivíduos e cidadãos, o que torna extremamente necessário que esses estabelecimentos sejam adequados para que os discentes consigam realizar seu melhor desempenho. Para tanto, é preciso que as aulas estejam conforme a realidade atual e de modo que atraia os estudantes. Além disso, na sociedade dos dias de hoje, com a tecnologia cada vez mais

presente no cotidiano das pessoas, faz-se necessário uma mudança na forma tradicional em que essas instituições trabalham. Sob essa ótica, a gamificação surge como meio de gerar participação e engajamento nas aulas, resultando na reinvenção do aprendizado. Número de integrantes Desenvolvendo a Atividade: 4.

Objetivos:

A atividade partirá para a proposta de um jogo educativo propriamente dito, o qual será a gamificação do livro "Um olhar fronteiriço: História e Geografia", de Mirta Mabel Escovar Torraca Silva e Jhonas Ariel Cantaluppi de Souza, voltado para o 3º ano do Ensino Fundamental. Seguido, então, da elaboração de um roteiro e do estabelecimento de seus elementos principais, como mecânicas, dinâmicas e componentes. Tendo tudo isso em mente, será escolhido um software de modelagem de jogos para ser aprendido, analisando as ferramentas necessárias para aplicar o jogo proposto. Em sequência, serão feitos protótipos, para uma ideia mais clara do objetivo final do trabalho e para se ter uma avaliação dos professores das escolas-alvo em relação à usabilidade e aplicabilidade de cada protótipo, aplicando as mudanças necessárias até que se chegue no produto desejado. Por fim, o jogo será disponibilizado para todas as escolas públicas usarem em suas matérias de História e Geografia regionais, para incentivar o uso da tecnologia pelos estudantes e tornar o aprendizado mais interessante

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A metodologia inclui: 1 - Estudo sobre gamificação e jogos educacionais. 2 - Construção do jogo baseado no livro de História e Geografia regionais.

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 projeto promova: (1) o uso adequado da tecnologia nas escolas públicas; (2) o estímulo ao aprendizado; (3) a valorização da cultura fronteiriça; (4) a exemplificação de gamificação para outras cidades; (5) o aperfeiçoamento do conhecimento sobre gamificação entre os integrantes do grupo; (6) a aproximação da UFMS com a sociedade

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação do projeto será realizada por meio de: feedback dos professores e alunos das escolas participantes sobre a usabilidade e o impacto do jogo desenvolvido; análise do engajamento dos alunos durante a utilização do jogo; e avaliação do cumprimento das etapas do projeto e dos objetivos propostos. Local: Campus de Ponta da UFMS, em outras Instituições de Ensino Parceiras e em Eventos presenciais. Ações remotas também são consideradas. Público alvo: estudantes das escolas públicas e privadas.

Atividade - PET PARCERIAS

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

A partir das parcerias queremos apresentar palestras e workshops a fim de garantir aos estudantes ensino de qualidade; a partir da educação de qualidade, espera se alcançar a melhoria contínua que dará um retorno à comunidade, as parcerias em prol das metas das atividades do PET FRONTEIRA, tanto na iniciativa privada quanto do poder público irá garantir o alcance maior das atividades para fomentar a educação de qualidade. Número de Integrantes Desenvolvendo a Atividade: 6.

Objetivos:

A atividade "PET PARCERIAS" pretende estabelecer parcerias estratégicas com instituições públicas e privadas, visando o fomento à educação por meio da realização de palestras, eventos, workshops e outras iniciativas que promovam o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades, contribuindo para o aprimoramento educacional e o fortalecimento de uma rede colaborativa da qual o PET Fronteira faça parte.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será realizada por meio da elaboração e envio de ofícios da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), com o intuito de formalizar solicitações de parcerias com instituições presentes no município de Ponta Porã. O processo envolverá o estabelecimento de comunicação com as referidas instituições, buscando identificar possíveis áreas de colaboração e viabilizar a realização de palestras, eventos, workshops e outras ações educativas. A metodologia adotada incluirá a negociação de termos de cooperação, a definição de cronogramas e a implementação das atividades propostas, sempre visando fomentar a educação e o desenvolvimento local.

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) Estabelecimento de parcerias institucionais: Formalização de acordos de cooperação com instituições públicas e privadas, visando o fortalecimento da rede educacional no município de Ponta Porã. B) Realização de eventos educativos: Organização e execução de palestras, workshops e outros eventos, proporcionando a troca de conhecimentos e a capacitação dos participantes. C) Ampliação do acesso à educação: Aumento das oportunidades de aprendizado para a comunidade local, com foco em temas relevantes e atuais, promovendo o desenvolvimento de habilidades e competências. D) Fortalecimento da integração entre instituições: Maior interação e colaboração entre a UFMS e instituições locais, favorecendo a criação de uma rede de apoio à educação. E) Impacto social positivo: Contribuição para o desenvolvimento educacional e social da população de Ponta Porã, com reflexos na melhoria do ambiente educacional e no fortalecimento de iniciativas comunitárias.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A metodologia de avaliação da atividade será baseada na análise qualitativa e quantitativa das parcerias estabelecidas e no apoio das instituições à UFMS. Os principais critérios de avaliação incluirão: A) Efetividade das parcerias: Avaliação do número de parcerias formalizadas com instituições públicas e privadas, considerando a qualidade e a viabilidade dos acordos firmados. B) Participação e engajamento das instituições: Monitoramento do nível de envolvimento das instituições parceiras nas atividades propostas, como palestras, workshops e eventos, incluindo a contribuição de recursos, conhecimento ou apoio logístico. C) Sustentabilidade das parcerias: Análise da continuidade e do fortalecimento das parcerias ao longo do tempo, verificando se as instituições parceiras estão dispostas a apoiar futuras iniciativas educacionais em colaboração com a UFMS. D) Relatórios de acompanhamento: elaboração de relatórios periódicos para documentar o progresso das ações, identificar pontos de melhoria e fornecer recomendações para aprimorar o processo de cooperação. Público Alvo: Empresas e Instituições da região Local: Campus de Ponta Porã, Instituições e Empresas.

Atividade - PET GAMES

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
140	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Descrição da Atividade: O projeto PET GAMES visa o estudo e prática do desenvolvimento de jogos

eletrônicos, desde sua documentação, design e programação, com o intuito submeter o/os projetos desenvolvidos em feiras como Computer On The Beach, Integra, FEBRACE entre outras, visando introduzir os participantes do projeto a um novo mercado e área de desenvolvimento de jogos. Número de integrantes Desenvolvendo a Atividade: 6

Objetivos:

As atividades planejadas incluem estudar e utilizar ferramentas voltadas para o desenvolvimento de jogos; estudar e produzir a documentação de um arquivo GDD (Game Design Documentation); estudar programação para desenvolvimento de jogos e criar protótipos e versões de jogos; submeter os projetos desenvolvidos em feiras e eventos; organizar eventos sobre jogos "indie" para novos públicos.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Será elaborada a documentação dos jogos em desenvolvimento no documento GDD (Game Design Document), criação de artes criativas e o desenvolvimento de mecânicas. O processo de desenvolvimento será documentado em mídia digital, o qual será utilizado para submetê-los para eventos e relatório final.

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 projeto contribua significativamente para o aprimoramento das habilidades de desenvolvimento e programação do grupo, fornecendo uma abordagem prática e interativa para o ensino e aprendizado no desenvolvimento de jogos. Além disso, o projeto busca gerar melhorias no processo educacional, proporcionando aos alunos experiência prática em uma área inovadora como o desenvolvimento de jogos. O impacto esperado na sociedade é o incentivo de novos profissionais para a indústria de jogos, incentivando a criatividade e a inovação. Os resultados serão socializados por meio de apresentações em feiras acadêmicas, eventos e conferências, bem como por meio da publicação de artigos, documentações (como o GDD), e a divulgação de vídeos sobre o progresso do projeto

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será baseada em dois aspectos principais: os relatórios bimestrais e a participação dos integrantes do grupo. Nos relatórios, serão descritos os avanços do projeto, os desafios enfrentados, e as soluções implementadas, além de uma análise crítica do que foi aprendido em cada fase. A participação será avaliada também pela qualidade e sucesso das submissões dos jogos desenvolvidos em feiras e eventos, com feedback de avaliadores externos, o que proporcionará um panorama de como o grupo está se destacando na indústria de jogos. Além disso, o cumprimento dos prazos e o esforço colaborativo serão aspectos importantes na avaliação final. Público Alvo: comunidade acadêmica. Local: Campus de Ponta Porã e eventos da área.

Atividade - HELP PET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	10/03/2026	06/12/2026

Descrição/Justificativa:

Um dos principais objetivos de um curso de Sistemas de Informação é proporcionar/desenvolver/implementar ferramentas que permitam a gerência de conhecimento. O PET é um programa com um alto grau de compromissos e complexidade, que demandam cuidados, pois envolvem bolsas, prazos e exigências. Uma ferramenta que auxilie os tutores PET no

acompanhamento das atividades dos seus grupos, que ajude a acompanhar o calendário anual do programa PET e as demais ações envolvidas na gestão de um grupo PET é, portanto, muito necessária. Número de integrantes envolvidos: 3

Objetivos:

A atividade "HELP PET" visa criar um sistema interno que auxilie o tutor e os alunos do PET (Programa de Educação Tutorial) no desenvolvimento de habilidades de liderança, aprendizado e fortalecimento de conexões interpessoais. Concomitantemente a atividade "HELP PET" pretende promover a inclusão e o aprendizado de programação de maneira estruturada, capacitando os alunos a compreender e aplicar conceitos avançados de programação, como os princípios SOLID. Eles serão incentivados a explorar desde linguagens externas para extração, carregamento e transformação de dados até linguagens de alto nível, estruturação de pastas utilizando frameworks

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Para implementar esta atividade, os participantes passarão por várias etapas. Primeiro, haverá um período de familiarização com os frameworks React e Nest.js e com a linguagem JavaScript, a fim de garantir um entendimento básico dos recursos disponíveis. Em seguida, haverá uma seleção e adaptação de conteúdos de programação em formato didático para facilitar o aprendizado dos envolvidos. Também serão realizadas sessões de brainstorming para gerar ideias de projetos educativos. Cada participante contribuirá no desenvolvimento do projeto em colaboração, com base nas ideias discutidas e acordadas. Reuniões periódicas serão realizadas para monitorar o progresso, compartilhar experiências e ajustar o trabalho coletivo conforme necessário.

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:

Fora o desenvolvimento da ferramenta de gestão para tutores PET, espera-se que o projeto promova um ambiente colaborativo e fortaleça as habilidades de gerenciamento e planejamento dos participantes. Os resultados esperados incluem uma definição clara de atividades e metas, planejamento eficiente e cumprimento dos prazos, e um controle rigoroso dos recursos financeiros necessários para viabilizar as atividades. O projeto também visa garantir a eficácia dos conteúdos e métodos aplicados, coordenar as funções dos membros, manter uma comunicação eficaz entre todos os envolvidos e identificar possíveis riscos durante a execução. Além disso, será feito um teste da ferramenta durante o ano na execução de sua função de apoio e controle de todas as ações pertinentes ao Grupo PET-Fronteira.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação do projeto será contínua e envolverá reuniões de reflexão, nas quais serão analisados tanto os pontos positivos quanto as áreas que precisam de aprimoramento. Haverá um foco na agilidade e na eficiência da comunicação entre os participantes, medindo a eficácia, o impacto e a adaptabilidade das atividades. Além disso, os feedbacks coletados serão analisados para ajustar e melhorar continuamente o projeto. Público Envolvido: O público envolvido diretamente nesta atividade inclui estudantes do Grupo que participarão ativamente do desenvolvimento e da implementação do HELP PET, sendo beneficiados pelos conhecimentos e experiências adquiridos ao longo do projeto. Público Alvo: comunidade acadêmica da UFMS e demais universidades federais. Local: Campus de Ponta Porã.