

ANEXO IV

Relatório de Acompanhamento Conclusivo da Ação de Extensão XIII SECOMP.

A – Descrever detalhadamente todas as etapas da Ação de Extensão

A SECOMP é um evento realizado anualmente pelos professores de informática do IFG – Câmpus Jataí. A etapa inicial está na definição do professor responsável pela execução do evento, comumente chamado de presidente do evento. A etapa seguinte consiste na proposição de temas pelos professores de informática. Após alguns dias é realizada uma reunião que, de forma democrática, define o tema para o evento. O passo seguinte consiste em estabelecer a data para realização do evento.

A XIII edição da SECOMP foi realizada entre os dias 05 e 08 de junho de 2018 pelos professores da Coordenação de Informática do IFG – Câmpus Jataí, trazendo como tema a “Informática na Educação” e como presidente do evento o prof. Heverton Barros de Macêdo, também responsável pela ação de extensão e confecção do presente relatório.

Para realização desta ação de extensão são elencadas diversas atividades, que por sua vez, são classificadas por comissões como:

- 1) Captação de recursos;
- 2) Secretaria e cerimonial;
- 3) Transporte e hospedagem;
- 4) Alimentação dos palestrantes/instrutores de minicurso e apoio;
- 5) Site e material gráfico;
- 6) Divulgação;
- 7) Programação do evento;
- 8) Inscrição e apoio;
- 9) Infraestrutura, áudio e vídeo.

As atividades de cada comissão, omitidas aqui por brevidade¹, foram atribuídas aos professores (geralmente mais de um), que são responsáveis por sua elaboração/organização.

Na XIII SECOMP a programação foi formada por 3 palestras, 9 minicursos, 2 competições durante a olimpíada de programação, submissões e apresentações de trabalhos durante o III Simpósio de Pesquisa em Computação e o II Encontro de Egressos. A programação completa pode ser visualizada a seguir, separada por dia:

¹ A lista completa das atividades está disponível no formulário para ação de extensão da XIII SECOMP.

Dia 05/06

13h – 17h	Workshop: Pensamento Computacional Desplugado Instrutor: Christian Puhlmann Brackmann Carga horária Total: 4 horas Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant
19h 30	Abertura Oficial do Evento Local: Centro de Cultura e Eventos Dom Benedito Domingos Cósia
20h	Palestra 1 Título: Pensamento Computacional para Todos: Ensino da Computação sem o Protagonista Palestrante: Christian Puhlmann Brackmann Local: Centro de Cultura e Eventos Dom Benedito Domingos Cósia

Dia 06/06

13h – 17h	Minicurso: Introdução ao desenvolvimento de aplicativos Android Instrutora: Jéssica Martins Nunes Carga horária Total: 8 horas (4 horas na quarta e 4 horas na quinta-feira) Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant Local: Laboratório de Informática, Unidade Flamboyant
14h – 18h	Minicurso: O ato de estudar em tempos de internet Instrutora: Rita Rodrigues de Souza Carga horária Total: 4 horas Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant
19h	Olimpíada de programação Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant

Dia 07/06

13h – 17h	Minicurso: Introdução ao desenvolvimento de aplicativos Android Instrutora: Jéssica Martins Nunes Carga horária Total: 8 horas (4 horas na quarta e 4 horas na quinta-feira) Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant
14h – 16h	Minicurso: LaTeX – Como fazer trabalhos científicos sem se preocupar com o padrão ABNT Instrutor: Fabício Alves Rodrigues Carga horária Total: 2 horas Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant
14h – 18h	Minicurso: Aprendendo a construir o TCC Instrutora: Láisse Silva Lemos Carga horária Total: 4 horas Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant
14h – 18h	Minicurso: Jogo sobre a literatura japonesa Instrutores: Pedro Henrique Medeiros Franco e Yan Victor Silva Araujo Carga horária Total: 4 horas Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant
13h – 17h	Minicurso: Projeto e Desenvolvimento de Videoaulas com Padrão Coursera Instrutor: Clovis Torres Fernandes Carga horária Total: 4 horas Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant

19h 30	<p>Palestra 2</p> <p>Título: Reflexões sobre a Estratégia da Sala de Aula Invertida Aplicada no ITA</p> <p>Palestrante: Clovis Torres Fernandes</p> <p>Local: Auditório, Unidade Riachuelo</p>
20h	<p>Simpósio de Pesquisa em Computação – III SPC</p> <p>Local: Auditório, Unidade Riachuelo</p>
Dia 08/06	
14h – 16h	<p>Minicurso: PC Building Simulator e PCPartPicker como plataforma de ensino e aprendizagem de design e montagem de computadores de alto desempenho</p> <p>Instrutora: Isabella de Freitas Nunes</p> <p>Carga horária Total: 2 horas</p> <p>Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant</p>
14h – 18h	<p>Minicurso: Jogo sobre a obra “Os Lusíadas”</p> <p>Instrutores: Renato Libório de Souza Júnior, Vitor Martins Costa e Weiner Lopes Santos</p> <p>Carga horária Total: 4 horas</p> <p>Local: Laboratório de Informática – Unidade Flamboyant</p>
19h	<p>Palestra 3</p> <p>Título: O Empreendedorismo como fomento do crescimento profissional. Como ser um empreendedor?</p> <p>Palestrante: Cláudia Souza Silva</p> <p>Local: Auditório, Unidade Riachuelo</p>
21h	<p>Encontro de Egressos dos cursos de informática do IFG – Câmpus Jataí</p> <p>Local: Auditório, Unidade Riachuelo</p>



XIII SEMCOMP
SEMANA DA COMPUTAÇÃO

Informática na EDUCAÇÃO

05 a 08 de junho | 2018

INSCRIÇÕES E PROGRAMAÇÃO NO SITE
www.secompif.com.br
A partir do dia 21/05

LOCAL: IFG Câmpus Jataí

UNIDADE RIACHUELO
UNIDADE FLAMBOYANT
(Minicursos)

- ▶ PALESTRAS
- ▶ MINICURSOS
- ▶ III SIMPÓSIO DE PESQUISA EM COMPUTAÇÃO
- ▶ II ENCONTRO DE EGRESSOS
- ▶ OLIMPÍADA DE PROGRAMAÇÃO

ORGANIZAÇÃO:
CINFO
Coordenação dos Cursos de Informática

APOIO:
ProRural, Senac, SEBRAE, PÓRCEL CENTRO-OESTE, INSTITUTO FEDERAL GOIÁS Câmpus Jataí

Figura 1 – Cartaz utilizado para divulgação da XIII SEMCOMP.



Figura 2 – Adesivo utilizado para divulgação da XIII SECOMP.



Figura 3 – Banner utilizado no site da XIII SECOMP.

O material gráfico de divulgação do evento pode ser visualizado nas Figuras 1, 2 e 3. Além do material físico o evento é divulgado em mídias eletrônicas como: e-mails, FaceBook, Twitter, dentre outras, e ainda conta com o próprio site do evento, cujo endereço pode ser acessado por: <http://www.secompif.com.br>.

É importante destacar que para realizar a SECOMP há uma série de pessoas envolvidas que não fazem parte da organização, mas que são de suma importância para que o evento ocorra. Nesse sentido a comissão organizadora conta com a colaboração de palestrantes (que aceitam o convite de participar do evento mesmo sem o pró-labore), de professores e alunos (que contribuem com a elaboração e execução de minicursos), de diversos servidores do IF (como na montagem da mesa diretiva, no registro de certificados, na oratória do cerimonial, preparação dos laboratórios de informática, transporte dos palestrantes, apenas para citar alguns exemplos), de empresas privadas (recursos financeiros e/ou brindes para os participantes), além de parceiros como o SEBRAE, SENAC e a prefeitura municipal de Jataí, que sempre colaboram com a realização do evento.

De fato, há uma série de pessoas envolvidas com a SECOMP, e a comissão organizadora agradece a todas essas pessoas, pois elas são fundamentais para a realização do evento.

B – Examinar minuciosamente o cumprimento do objetivo geral e específico

Ao propor a ação de extensão foi indicado como objetivo geral: “O evento possui como objetivo geral dar a oportunidade aos participantes de conhecer sobre a temática ‘Informática na Educação’, além de difundir as diversas tecnologias atualmente disponíveis como ferramentas de apoio ao ensino/aprendizagem.”

Para cumprir com o objetivo geral, a programação do evento contou com palestras e minicursos envolvendo a temática, além de incentivar a submissão de artigos para o III Simpósio de Pesquisa em Computação (SPC) com duas Trilhas (Trilha 2 – Educação e Tecnologias – Aspectos Educacionais e Trilha 3 – Tecnologias e Educação– Aspectos Tecnológicos) ligadas diretamente à temática do evento. Além disso, a programação procurou estimular a prática de desenvolvimento de software propondo desafios a serem resolvidos no formato de competição e minicursos.

Considerando os objetivos específicos, sete foram indicados na proposta da ação de extensão, de forma que serão listados abaixo com a indicação das ações realizadas para atingi-los:

(i) Reunir a comunidade acadêmica ligada à temática de Informática na Educação, estudantes, professores, pesquisadores, empresas de software e hardware envolvidas com a temática, profissionais liberais que atuam nesse nicho de mercado.

Para alcançar esse objetivo a comissão de divulgação entrou em contato com as secretarias de educação da rede estadual e municipal de ensino, com objetivo de convidar todos os professores das duas redes, visto que a temática do evento trata diretamente sobre o uso de tecnologias aplicadas ao ensino. Na oportunidade, foram convidados também os alunos das escolas municipais e estaduais.

Também foram visitadas, pela comissão de divulgação, as instituições de ensino superior da nossa cidade, tanto as públicas como as privadas, além de empresas relacionadas as áreas de informática e tecnologia.

Com o intuito de alcançar o máximo possível de interessados na temática do evento, foi realizada divulgação em pontos estratégicos da cidade, assim como solicitação de espaços em mídias de divulgação em massa (rádio e TV).

(ii) Oferecer um ambiente que propicie a troca de informações entre seus participantes.

O evento teve duração de quatro dias, em que uma quantidade variada de atividades foi proposta, destacando as palestras, minicursos, apresentações de trabalhos, olimpíadas de programação e o encontro de egressos.

A Figura 4 apresenta alguns alunos em momento de confraternização após a realização da olimpíada de programação.



Figura 4 – Confraternização entre os participantes da XIII SECOMP ao término de uma das atividades (olimpíada de programação).

Para todas as atividades foi possível reunir uma quantidade considerável de participantes de forma que, cada atividade proposta, possibilite a interação entre os participantes, seja durante a sua realização ou nos momentos de intervalo entre uma atividade e outra.

(iii) Proferir palestras envolvendo a temática proposta

No total foram proferidas três palestras com temas variados. A palestra de abertura do evento foi proferida pelo Prof. Dr. Christian Puhmann Brackmann, que atualmente é um dos grandes pesquisadores na área de Informática na Educação. A palestra foi intitulada de “Pensamento Computacional para Todos: Ensino da Computação Sem o Protagonista”. Segue uma breve descrição da palestra: “O Pensamento Computacional é uma abordagem de ensino que usa diversas técnicas oriundas da Ciência da Computação e vem gerando um novo foco educacional no quesito inovação nas escolas mundiais como um conjunto de competências de solução de problemas que devem ser compreendidos por uma nova geração de estudantes em conjunto com as novas competências do século 21 (i.e., pensamento crítico, colaboração, etc.). Os participantes da palestra/formação terão a oportunidade de entender melhor o que é o Pensamento Computacional e como ele pode beneficiar seus alunos e a profissão deles nas mais diversas áreas do conhecimento em um futuro próximo”.

A segunda palestra que ocorreu durante o evento foi intitulada de “Reflexões sobre a Estratégia da Sala de Aula Invertida Aplicada no ITA”, proferida pelo Prof. Dr. Clovis Torres

Fernandes. Segue uma breve descrição da palestra: “Na aprendizagem ativa, em oposição à aprendizagem passiva baseada apenas na transmissão de informação, o aluno assume uma postura mais ativa e independente na construção de conhecimento, estudando conceitos, resolvendo problemas e desenvolvendo projetos, de forma individual ou em grupo, com a supervisão do professor. Uma estratégia empregada para promover a aprendizagem ativa é a Sala de Aula Invertida. Iremos mostrar como funciona, de forma simplificada, a Sala de Aula Invertida; como fizemos uso dela em algumas disciplinas do ITA, nas áreas de Matemática, Computação e Eletrônica; e alguns cuidados que o professor deve tomar ao resolver usar essa estratégia.”

A terceira e última palestra foi proferida pela palestrante Cláudia Souza Silva, que teve como título “O Empreendedorismo como fomento do crescimento profissional. Como ser um empreendedor?”. A palestrante apresentou dicas sobre a arte de se tornar um empreendedor, assim como os seus desafios. A palestra contou também com exemplos práticos vivenciados pela palestrante.

(iv) Ofertar minicursos diversos acerca das tecnologias atualmente disponíveis como ferramentas de apoio ao ensino/aprendizagem

Durante os quatro dias de evento foram ofertados nove minicursos para os participantes. É importante destacar que alguns dos minicursos foram preparados e proferidos de forma voluntária por alunos dos cursos de informática (TADS e MSI), o que demonstra o interesse e participação ativa de alunos durante o evento. Segue uma lista com o título dos minicursos ofertados:

1. Pensamento Computacional Desplugado;
2. Introdução ao desenvolvimento de aplicativos Android;
3. O ato de estudar em tempos de *internet*;
4. LaTeX – Como fazer trabalhos científicos sem se preocupar com o padrão ABNT;
5. Aprendendo a construir o TCC;
6. Jogo sobre a literatura japonesa;
7. Projeto e Desenvolvimento de Videoaulas com Padrão Coursera;
8. PC Building Simulator e PCPartPicker como plataforma de ensino e aprendizagem de design e montagem de computadores de alto desempenho;
9. Jogo sobre a obra “Os Lusíadas”.

(v) Propor desafios que possam estimular o desenvolvimento de software e, conseqüentemente, permitir que sejam aplicados à educação

A olimpíada de programação corresponde à atividade que contempla a proposição de desafios para que os participantes possam ser estimulados a melhorar suas práticas de desenvolvimento de software. Foram realizadas duas competições, sendo uma delas voltada para o público que está iniciando no desenvolvimento de software (denominado “iniciante”) e outra para aqueles que já possuem um certo domínio (batizado de “intermediário”).

Nas duas modalidades os participantes tiveram a escolha de participar sozinho ou em dupla. Os problemas a serem resolvidos envolvem raciocínio lógico e codificação (apenas para o intermediário). A competição ocorreu de forma simultânea para as duas modalidades com duração de 2 horas ininterruptas, em que o vencedor é aquele que consegue resolver a maior quantidade de problemas conforme o regulamento disponível no site do evento <<http://www.SECOMPif.com.br/wp-content/uploads/2018/04/Formato-II-Maratona.pdf>>.

(vi) Permitir a divulgação de produções acadêmicas por meio do Simpósio de Pesquisa em Computação

Para alcançar esse objetivo foi realizado durante a XIII SECOMP o III Simpósio de Pesquisa em Computação (SPC). Este evento busca proporcionar aos estudantes, professores, pesquisadores e interessados em pesquisa em geral, a oportunidade de vislumbrarem a amplitude da pesquisa na área da computação e também de poderem compartilhar suas realizações em pesquisa científica com um público diversificado. O objetivo do III SPC é reunir pesquisadores e estudantes de cursos da área de Computação da região que estejam desenvolvendo suas pesquisas em qualquer área da Computação e, também aqueles que tenham interesse em conhecer os trabalhos que estão sendo realizados nas diferentes instituições de ensino e pesquisa. Nessa edição, acompanhando a temática da SECOMP também foram estimuladas as pesquisas na área de Informática na Educação, Educação com o uso de tecnologias e temas correlatos.

Pretende-se aproximar este público diversificado com a intenção de diminuir as barreiras de interação entre pessoas e instituições e também para motivar os envolvidos a buscarem uma maior compreensão das linguagens e abordagens das várias linhas de pesquisa envolvidas. O endereço eletrônico para o III SPC, contendo as regras para submissão de artigos, assim como as Trilhas está disponível em <<https://sites.google.com/view/spc2018>>.

Nesta edição foram aceitos para publicação nove trabalhos, sendo cinco selecionados para apresentação durante o evento. Os autores e títulos dos trabalhos aceitos para publicação são listados abaixo:

- Cayo Eduardo Silva Neves, Thyago Peres Carvalho e Alexandre Bellezi José. ***Análise de um Conjunto de Publicações para Identificação de Cores usando OpenCV.***
- Sérgio Silva Filgueira, Sergio Arruda, Marinez Passos e Felipe Maciel. ***Proposta para a representação didática em ambientes virtuais: análise das ações docentes em um curso técnico a distância.***
- Críscilla Maia Costa Rezende, Ana Paula Freitas Vilela Boaventura e Thiago Borges De Oliveira. ***Ensino-aprendizagem de ciências exatas no ensino básico: conteúdos disciplinares para atividades didáticas usando robótica.***
- Danilo Martins Rodrigues, Laura Verginassi Chaves e Franciny Medeiros Barreto. ***Uma***

Proposta de Desenvolvimento e Validação de um Aplicativo para o Agendamento de Revisões Veiculares.

- José Pedro de Assis Arantes Junior, André Oliveira Gomes e Gustavo de Assis Costa. ***Uma Abordagem de Aprendizado de Máquina para a Previsão do Desempenho Escolar de Alunos do Ensino Médio.***
- Victoria Ferreira Souza, Muriel Ferreira Vieira e Leizer Fernandes Moraes. ***CLASSMAKER: Desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem Digital para ensino de POO.***
- Tharles de Sousa Andrade e Leandro Alexandre Freitas. ***Pesquisa bibliográfica: fatiamento de recursos computacionais no contexto da computação móvel em névoa.***
- Rafael Rodrigues Glay, Guilherme de Siqueira Lopes, Renata Luiza Da Costa e Leandro Alexandre Freitas. ***Mapeamento de pesquisas sobre veículos conectados.***
- Jéssica Martins Nunes e Heverton Barros de Macêdo. ***Desenvolvimento de software web e app para gerenciamento de pedidos remotos em restaurantes.***

(vii) Possibilitar a integração de Egressos dos cursos de Informática do IFG por meio do

II Encontro de Egressos

O encontro de Egressos é um evento que acontece dentro da SECOMP e tem o objetivo de apresentar dados de atuação profissional e perfil do aluno que já fez um dos cursos da área de Informática no IFG – Câmpus Jataí, podendo ser tanto técnico quanto superior, e também conhecer a atuação deste ex-aluno no mercado de trabalho. Além dos relatos de experiência e depoimentos essa ação é uma oportunidade para os ex-alunos reencontrarem seus colegas e professores.

Nessa edição o encontro de egressos teve a participação de cinco ex-alunos que foram convidados para uma mesa redonda e puderam expor as suas experiências ao ingressar no mercado de trabalho.

C – Retratar e analisar os problemas enfrentados e os resultados atingidos

No geral o evento foi realizado de forma satisfatória de forma que todas as atividades previstas foram realizadas nas datas e horários planejados.

O evento teve um total de 669 inscritos. Foram emitidos mais de 700 certificados, visto que um único inscrito pode participar como apresentador de trabalhos, assessor (ajuda na organização), parecerista no comitê científico, dentre outros. A Figura 5 mostra os participantes da XIII SECOMP na abertura do evento. Essa quantidade expressiva de participantes era esperada para o primeiro dia, pois foi feito um trabalho de divulgação e parceria com a Subsecretária de Educação do Estado de Goiás e com a Secretária Municipal de Educação de Jataí, convidando todos os professores para participar da palestra de abertura.



Figura 5 – Participante da XIII SECOMP no primeiro dia do evento.

Nos demais dias, a maioria das atividades (minicursos) tiveram vagas limitadas, sendo todas preenchidas no ato da inscrição, dessa forma, apenas as pessoas que já estavam inscritas compareceram para essas atividades.

Em edições anteriores era solicitado que o participante fizesse a doação de algum alimento não perecível para que sua inscrição fosse confirmada de forma antecipada. Dessa forma, o participante que tinha real interesse na atividade cadastrada precisava confirmar sua inscrição em até três dias ou a sua vaga era devolvida para o sistema, permitindo que eventualmente fosse selecionada por outro participante.

Na XIII edição da SECOMP não foi realizada a confirmação antecipada. Os participantes foram instruídos a doar os alimentos, de forma voluntária, no primeiro dia do evento. Essa modificação, em relação às edições anteriores, foi realizada para evitar que os participantes externos tenham que vir ao IFG apenas para fazer a sua confirmação/doação. Nessa edição os donativos foram encaminhados para Assistência Social do IFG - Câmpus Jataí, uma vez que tivemos informações que alunos do próprio Câmpus estavam passando por dificuldades.

A Figura 6 apresenta as doações realizadas pelos participantes da XIII SECOMP. É possível notar que dentre os 669 inscritos houve uma baixa adesão para doação de alimentos e agasalhos.



Figura 6 – Alimentos e agasalhos arrecadados no primeiro dia do evento.

A modificação da confirmação das inscrições para o dia do evento parece ter sido uma decisão acertada, porém, além da baixa adesão dos participantes pela doação, essa nova forma de confirmação não foi adequada para as demais atividades. Diversas pessoas fizeram suas inscrições e escolheram atividades (por exemplo minicursos) e não compareceram, fazendo com que vagas concorridas não pudessem ser redistribuídas. Houveram minicursos em que as vagas acabaram no primeiro dia de inscrição, o que indica uma grande procura pelo minicurso ofertado.



Figura 7 – Minicurso de programação para dispositivos móveis - Android.

A Figura 7 mostra um dos minicursos mais concorridos por vagas durante a XIII SECOMP em que é possível observar várias máquinas disponíveis. A conclusão foi que alguns participantes escolheram essa atividade no ato da inscrição, mas não participaram, e acabaram retirando a oportunidade de outro participante usar a vaga.

De modo geral, mesmo com o número de participantes menor do que era esperado para as atividades com restrição de vagas, acredito que o evento conseguiu alcançar os objetivos propostos.

Por fim, o comprometimento da direção geral do IFG - Câmpus Jataí e da maioria dos professores da Coordenação de Informática foi importante para que o evento pudesse se concretizar.

D – Descrever os resultados das avaliações de aprendizagem durante a Ação de Extensão

Não foi realizada uma avaliação de aprendizagem com os participantes durante o evento, porém foi possível realizar uma avaliação geral do que o evento pode proporcionar.

Para os cursos de informática (Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Software e Técnico em Manutenção de Sistemas) um evento como esse permite que os alunos possam conhecer temas que geralmente não são tratados diretamente em sala de aula, o que possibilita ampliar seus horizontes e instigar a pesquisa sobre os temas abordados.

É possível observar que alguns alunos se sentem motivados a participar do evento de alguma forma, seja na organização (mesmo que em troca de horas atividades) ou na elaboração/execução de minicursos, e portanto, fazendo com que o evento possa contribuir não só com conhecimentos técnicos para esses alunos, mas também àqueles direcionados à formação social (tratando com os participantes diretamente para confirmação de inscrições, por exemplo) ou pessoal (responsabilidade, compromisso, dentre outros).

Para o público externo o evento representa a oportunidade de debates, que nessa edição foram realizados nas mais variadas áreas do saber, e também refletir sobre os rumos que a educação, a ciência e a tecnologia estão tomando nesta sociedade marcada pela era da informação e cotidiano cada vez mais entrelaçado aos artefatos tecnológicos.

E – Relacionar as impressões dos estudantes envolvidos

Atualmente estou ministrando aula para as turmas do 3º e 5º período do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e, na semana seguinte a realização do evento, em uma conversa informal, questionei os alunos sobre o que acharam do evento. As respostas das duas turmas foram muito parecidas. Os alunos indicaram que gostaram das palestras, mas não falaram mais nada. Quando perguntei sobre os minicursos foi possível notar que, em ambas as turmas, não houve uma participação expressiva nos minicursos. Segundo eles, o motivo de não participarem diz respeito aos horários em que os minicursos são ofertados. De fato, todos os minicursos foram ofertados durante a tarde, sendo as palestras no período noturno. Como se trata de turmas em que os alunos são, em sua

maioria, trabalhadores, não puderam participar das atividades no período vespertino.

Por outro lado, no curso técnico foi possível observar ampla participação dos alunos nos minicursos e uma menor participação nas palestras.

F – Relatar as sugestões do proponente para a melhoria das Ações de Extensão

A cada edição da SECOMP a comissão organizadora procura melhorar algo que não tenha funcionado muito bem nas edições anteriores. Ao término do evento ficou claro para a comissão organizadora que a forma de confirmação das atividades que possuem vagas limitadas deve ser revista. A sugestão é que para essas atividades a confirmação seja realizada antecipadamente, fazendo com que as vagas daqueles que não estão de fato interessados, e não confirmaram, sejam disponibilizadas para outros interessados.

Outra observação que deve ser levada em consideração diz respeito a analisar a possibilidade de oferta de minicursos no período noturno, possibilitando assim alcançar os alunos trabalhadores. De repente é possível ofertar minicursos e palestras de forma simultânea, porém, deve-se ponderar se a divisão de público para essas atividades é interessante.

É possível observar que um evento no formato atual da SECOMP, em que são realizadas atividades durante quase toda a semana, acarreta em um grande esforço em sua preparação por parte da comissão organizadora, além de gerar custos que não são facilmente obtidos por parte da comissão de captação de recursos. Acredito que o formato do evento pode ser modificado para as próximas edições reduzindo a quantidade de dias em que o evento é realizado, o que poderá reduzir os custos e reduzir os esforços da comissão organizadora, porém, isso acaba reduzindo também as oportunidades ofertadas para os alunos. De qualquer forma, diante da escassez de recursos, acredito que a redução do evento como um todo será a saída para que ele não seja removido do calendário acadêmico.

Uma vez reduzindo o formato do evento, acredito que a comissão organizadora pode ser remodelada, podendo ser composta por um grupo menor de professores e que tenham realmente interesse em contribuir para a concretização do evento.

Proponente da Ação de Extensão

Data e Assinatura

De acordo.

Gerência de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão – GEPEX

Data e Assinatura

De acordo.

Chefia de Departamento de Área Acadêmica – CDAA

Data e Assinatura

De acordo.

Direção Geral do Câmpus

Data e Assinatura

De acordo.

Pró-Reitoria de Extensão

Data e Assinatura