

GETMEETING COMO ESTRATÉGIA CONTRA EVASÃO NOS CURSOS DE COMPUTAÇÃO

FIORILLO, E. B. R.¹; FREITAS, I. A.¹; FELÍCIO, M. L.¹; FERREIRA, Y. D.¹; GONÇALVES, L. B.²

¹Grupo GETComp - UFJF; ²Tutora do Grupo GETComp - UFJF

E-mail: getcomputacao@gmail.com

RESUMO: A evasão nos cursos de Computação é um desafio recorrente nas universidades brasileiras, influenciada por fatores como a dificuldade na adaptação ao ambiente acadêmico, a complexidade das disciplinas iniciais e a falta de integração entre os estudantes. Nesse contexto, o Grupo de Educação Tutorial de Ciência da Computação da UFJF (GETComp) promoveu a 13^a edição do GETMeeting com foco na recepção dos calouros dos cursos vinculados ao Departamento de Ciência da Computação. O evento, realizado ao longo de três dias, teve como objetivo fortalecer a permanência estudantil por meio de atividades de acolhimento, capacitação e integração. Os resultados demonstraram alto engajamento dos participantes, evidenciando o potencial da iniciativa como estratégia de apoio à adaptação e à retenção dos estudantes. Assim, o GETMeeting mostrou-se uma ação efetiva na construção de vínculos e no incentivo à permanência nos cursos de Computação.

Palavras-chave: Educação em Ciência da Computação; capacitação; eventos acadêmicos; desenvolvimento de competências.

GETMEETING AS A STRATEGY AGAINST DROPOUT IN COMPUTER SCIENCE COURSES

ABSTRACT: Student dropout in Computer Science programs is a recurring challenge in Brazilian universities, influenced by factors such as difficulty in adaptation to the academic environment, the complexity of introductory courses, and the lack of integration among students. In this context, the Computer Science Tutorial Education Group at UFJF (GETComp) organized the 13th edition of GETMeeting, focusing on welcoming freshmen from programs linked to the Department of Computer Science. The three-day event aimed to strengthen student retention through activities centered on reception, training, and integration. The results showed high participant engagement, highlighting the initiative's potential as a strategy to support students' adaptation and retention. Thus, GETMeeting proved to be an effective action for fostering connections and encouraging permanence in Computer Science programs.

Keywords: Computer Science Education; training; academic events; skills development.



INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

Introdução

O cenário atual evidencia a grande procura pelos cursos da área de Computação, impulsionada pela expansão do mercado tecnológico e pela valorização de competências digitais. De fato, segundo matéria publicada pela UFJF em 13 de janeiro de 2025, o curso de Ciência da Computação se destaca entre aqueles com maior nota de corte pelo SISU, sistema de ingresso da universidade, evidenciando o alto grau de concorrência dessa graduação.

Entretanto, a permanência dos estudantes ingressantes ainda representa um desafio central, uma vez que fatores como a mudança de paradigma na transição do ensino médio para o ensino superior, as dificuldades enfrentadas nas disciplinas do ciclo básico e a baixa disponibilidade de bolsas de estudo interferem diretamente na continuidade da formação. De acordo com (Tribuna de Minas, 2024), cursos da área de Exatas da UFJF apresentam índices expressivos de evasão e desistência, na maioria associados ao grau de dificuldade e à adaptação ao ambiente universitário.

Nesse contexto, destaca-se que a edição de 2025 do SudestePET, realizada em julho, que teve como eixo temático “Fortalecendo Conexões”. Durante o evento, os integrantes do Grupo de Educação Tutorial de Ciência da Computação da UFJF (GETComp) participaram dos Grupos de Discussão de Trabalho (GDTs), espaços destinados à reflexão sobre o papel dos grupos PET na qualificação da formação acadêmica. Em um desses GDTs, cuja temática foi “Relação entre os grupos de educação tutorial e a graduação: como as ações podem contribuir para qualificar a graduação?”, ressaltou-se que o ambiente universitário exerce influência direta sobre o desenvolvimento estudantil, indicando que ações voltadas à integração entre discentes podem contribuir significativamente para reduzir a evasão.

Diante desse cenário, observa-se uma relação entre o tema debatido no GDT e as preocupações associadas à permanência dos ingressantes na universidade. Nesse sentido, a 13ª edição do GETMeeting, evento organizado anualmente pelo Grupo de Educação Tutorial de Ciência da Computação (GETComp), foi planejada especialmente com o propósito de fortalecer a integração e o apoio aos estudantes ingressantes de 2025 nos cursos de graduação vinculados ao Departamento de Ciência da Computação. As atividades do evento foram voltadas à aproximação entre veteranos e calouros, favorecendo o compartilhamento de experiências que auxiliem na transição para o ensino superior. Além disso, houve a apresentação das oportunidades oferecidas pela universidade e a realização de minicursos de capacitação, abordando conteúdos essenciais ao desenvolvimento das atividades das disciplinas iniciais dos cursos.

Método

A organização da 13ª edição do GETMeeting foi realizada por todos os integrantes do Grupo de Educação Tutorial de Ciência da Computação (GETComp), que elaboraram uma programação distribuída em três dias de atividades. Para a realização do evento, contou-se com a participação de discentes de diferentes projetos, garantindo diversidade e colaboração nas ações planejadas. O planejamento foi conduzido de forma a tornar o evento atrativo, visando alcançar o maior número de estudantes do público-alvo.

O planejamento do GETMeeting teve início nas reuniões semanais do GETCOMP, onde foram discutidas estratégias para alcançar os objetivos do evento. Para ampliar a colaboração e garantir a viabilidade das atividades, buscou-se parceria com projetos do DCC, bem como com professores e coordenadores dos cursos. Com os tipos de ações definidas, foram selecionadas as atividades a serem realizadas, alinhadas à temática escolhida, considerando os recursos e espaços disponíveis.

A programação do GETMeeting contemplou minicursos, mesas-redondas, mostras e eventos de integração, realizados majoritariamente no período diurno, em horários definidos de forma a favorecer a participação do público-alvo, composto principalmente por estudantes que possuem aulas noturnas. As Tabelas 1, 2 e 3 apresentam a distribuição das atividades, horários e locais em que foram realizadas.

Tabela 1 – Programação das atividades do dia 22/09/2025

Horário	Local	Atividade
14h às 16h	Auditório do DCC	Abertura e mesa-redonda: “Vivência no Mundo Universitário”
16h às 18h	LAB03	“Olá, Mundo Profissional” (minicurso)
16h às 18h	Auditório do DCC	GETTalk (mesa-redonda)
21h às 23h	Sala de Aula	Mostra de projetos (mostra)

Fonte: Autoria própria (2025).

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS:
DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

Tabela 2 - Programação das atividades do dia 23/09/2025

Horário	Local	Atividade
14h às 16h	Prédio REUNI, DCC, Biblioteca de Exatas, PPGMC, PPGCC, ICE	Tour (evento de integração)
16h às 18h	LAB04	“Introdução ao Essencial à Computação” (minicurso)

Fonte: Autoria própria (2025).

Tabela 3 - Programação das atividades do dia 27/09/2025

Horário	Local	Atividade
14h às 16h	Centro de Convivência do ICE	MERGEComp (evento de integração)

Fonte: Autoria própria (2025).

Após o planejamento e programação das atividades, para o controle das inscrições, emissão de certificados e coleta de *feedbacks*, optou-se por utilizar os sistemas Even3 e Google Forms, respectivamente. A divulgação do evento ocorreu por meio das redes sociais do GETComp, colagem de cartazes, convite em salas de aula e envio de e-mails pelas coordenações dos cursos, contando também com a colaboração dos projetos parceiros na promoção do evento.

Com o objetivo de ambientar e orientar os calouros, três atividades foram realizadas. O *Tour*, no qual foram apresentados os principais espaços utilizados pelos alunos da área de Computação, incluindo laboratórios, espaços de convivência, departamento e locais onde funcionam os programas de pós-graduação. A Mostra de Projetos, que contou com a participação de doze grupos — incluindo projetos de extensão, equipes de competição e empresas juniores —, teve como propósito apresentar aos participantes as oportunidades de atuação além da sala de aula. E, além destes, foi apresentado o Projeto de Apadrinhamento, por meio do qual os calouros puderam se cadastrar para serem acompanhados por um padrinho, veterano do curso, fortalecendo uma rede de apoio acadêmico e social.

Como estratégia de adaptação dos participantes ao ambiente acadêmico e de promoção da integração com alunos em estágio mais avançado nos cursos, a programação incluiu a mesa-redonda “Vivência no Mundo Universitário”. Nessa atividade, veteranos atuaram como palestrantes e compartilharam suas trajetórias na UFJF, interagindo com os calouros por meio

de perguntas direcionadas pelo mediador e abertas à plateia. Uma segunda mesa-redonda, GETTalk, teve como objetivo apresentar projetos de pesquisa desenvolvidos pelos integrantes do GETComp, abrangendo diferentes áreas da Computação. As apresentações utilizaram slides e linguagem acessível, permitindo que todos os participantes, especialmente os calouros, compreendessem os conteúdos e percebessem as possibilidades de atuação acadêmica.

Visando proporcionar o primeiro contato dos ingressantes com as principais ferramentas utilizadas nos cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação e Engenharia Computacional, foi incluído na programação o minicurso “Introdução ao Essencial à Computação”. Nele foram abordadas as funcionalidades mais relevantes dos sistemas utilizados pela universidade, o SIGA e SIGAx, além de softwares amplamente utilizados pelos alunos do departamento, como GitHub, Visual Studio Code e Code::Blocks.

Por fim, destacam-se duas atividades desenvolvidas essencialmente por outros projetos com apoio do GETComp. A oficina “Olá, Mundo Profissional”, oferecida pelo projeto Café das Minas, ensinou sobre a criação e manutenção do seu perfil pessoal do LinkedIn. E, como encerramento do GETMeeting, ocorreu o MergeCOMP, promovido pelo projeto INOVAGames, que proporcionou uma tarde de jogos de tabuleiro, jogos digitais e campeonatos, com enfoque em todos os alunos do departamento e oferecendo uma oportunidade para integração, convivência e diversão.

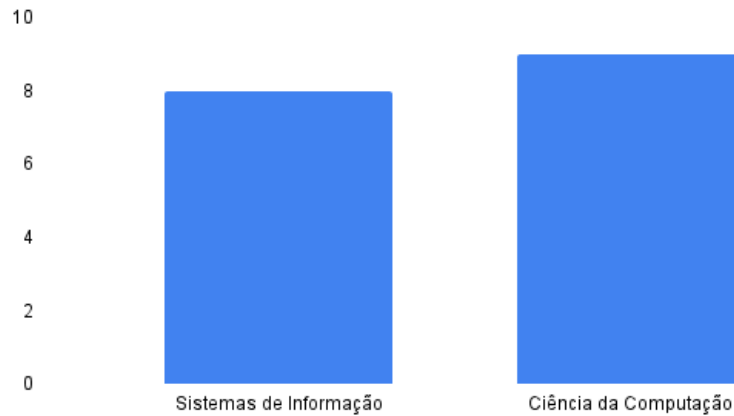
Resultados e Discussão

A 13ª edição do GETMeeting — dessa vez com um novo formato, voltado para alunos ingressantes nos cursos e dos períodos iniciais — apresentou resultados positivos em relação à sua abrangência. O evento alcançou um total de 77 participantes, incluindo alunos que participaram de mais de uma das atividades ofertadas, indicando um alto engajamento e interesse dos calouros, além de evidenciar a capacidade do programa em atraí-los e mantê-los envolvidos.

Em específico, observando as respostas do formulário de *feedback* do minicurso “Introdução ao Essencial à Computação” foi possível notar dados importantes sobre o perfil dos participantes do evento. Como esperado, todos os presentes eram alunos do primeiro período de Ciência da Computação e Sistemas de Informação, conforme mostrado nos gráficos da Figura 1. Esse aspecto demonstra o cumprimento do propósito do evento em

acolher e capacitar os participantes para a vida acadêmica como alunos de graduação na área de tecnologia.

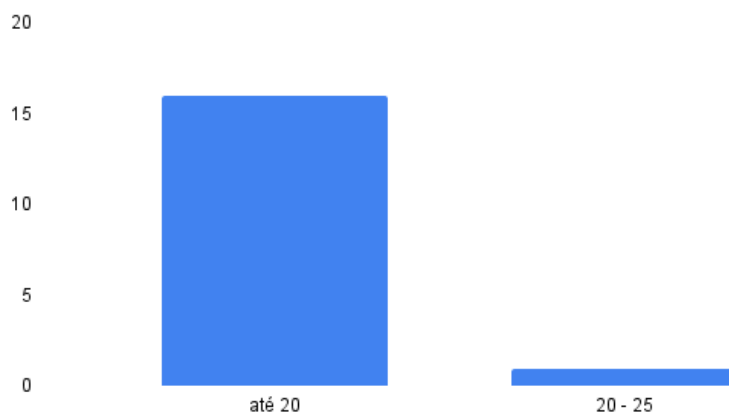
Figura 1 – Participantes por curso.



Fonte: Autoria própria (2025).

Já no que diz respeito à faixa etária, 94,1% dos participantes têm até 20 anos e 5,9% têm entre 20 e 25 anos, como é observado na Figura 2. Esse cenário reflete um público recém-saído do ensino médio e ainda inexperiente no meio acadêmico, fazendo com que iniciativas voltadas para recepção desses alunos sejam essenciais para garantir a adaptação e familiaridade deles no curso.

Figura 2 – Participantes por idade.



Fonte: Autoria própria (2025).

Por fim, quanto à avaliação do minicurso, obtiveram-se resultados bastante positivos. Sobre o material utilizado e as expectativas sobre o minicurso, 94,1% dos participantes consideraram ótimo e 5,9% avaliaram como bom. Quanto à didática utilizada, 88,2% responderam que foi ótimo e 11,8% julgaram bom. Tendo isso em mente, esses resultados

demonstram um alto nível de satisfação dos participantes, indicando que o minicurso atendeu às expectativas do público.

Dessa forma, o formato utilizado na 13ª edição do GETMeeting desempenhou um papel central no acolhimento e capacitação dos calouros na universidade. Por meio das atividades oferecidas, foi possível mostrá-los as oportunidades disponíveis durante o curso e formar conexões a fim de reduzir os obstáculos encontrados no início da vida acadêmica.

Conclusões

A evasão no ensino superior é um problema afetado por diversos fatores, tais como adaptação ao curso ou a diferença entre a expectativa e realidade da vida acadêmica. Diante desse contexto, foi elaborado um evento voltado para a recepção de calouros, com o propósito de apresentar a dinâmica universitária, promover a integração entre estudantes recém-chegados e veteranos e introduzir habilidades essenciais para estudantes dos cursos do Departamento de Ciência da Computação.

Com as informações coletadas, pode-se concluir que a abordagem do 13º GETMeeting foi eficaz em relação a alcançar seu público-alvo, bem como atingir resultados satisfatórios em relação às atividades oferecidas. Os resultados obtidos demonstram eficácia na abordagem das atividades planejadas e desenvolvidas durante o evento, promovendo maior integração dos calouros e contribuindo para sua adaptação ao ambiente acadêmico.

A partir dessa experiência, torna-se possível aperfeiçoar futuras edições do evento, ampliando o número e a diversidade de atividades em cada um dos eixos propostos — acolhimento, integração e capacitação. Assim, o GETMeeting reafirma seu papel como uma iniciativa estratégica do GETComp na promoção da permanência dos estudantes e no fortalecimento da comunidade acadêmica do DCC/UFJF.

Agradecimentos

Primeiramente, manifestamos nossos agradecimentos à UFJF e ao MEC por nos proporcionar a vivência do Grupo de Educação Tutorial. Ademais, expressamos nossa gratidão ao Café das Minas, INOVAGames, GET Engenharia Computacional e demais projetos, professores e coordenadores pela participação ativa. Por fim, reconhecemos e temos apreço por todos os membros do grupo GETComp que tornaram a idealização desse evento em realidade.

Referências

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF). *Tenho chances de entrar na UFJF pelo Sisu?* Juiz de Fora, 13 jan. 2025. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/noticias/2025/01/13/tenho-chances-de-entrar-na-ufjf-pelo-sisu/>. Acesso em: 9 de outubro de 2025.

TRIBUNA DE MINAS. *UFJF e evasão*. 30 jul. 2024. Disponível em: <https://tribunademinas.com.br/noticias/cidade/30-07-2024/ufjf-evasao.html>. Acesso em: 9 de outubro de 2025.