

Da Integração à Permanência em Ciência da Computação: 15 anos de atuação do GETComp na UFJF

Nina Aguiar Ferreira¹, Rhara Ianna Barcelos Costa¹, Yan Dias Ferreira¹,
Alessandreia Marta de Oliveira¹, Luciana Brugiolo Gonçalves¹

¹Departamento de Ciência da Computação
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, Brasil

{nina.aguiar, rhara.ianna, yan.dias}@estudante.ufjf.br
{alessandreia.oliveira, lbrugiolo}@ufjf.br

Abstract. *This article presents an experience report on the 15 years of activity of the Tutorial Education Group in Computing (GETComp) at the Federal University of Juiz de Fora (UFJF). The paper describes the main teaching, outreach, and research activities developed by the group, with emphasis on initiatives related to welcoming actions, academic integration, and complementary training for Computing students. The observations presented suggest that the group's activities may help students overcome technical challenges, foster the development of soft skills, and promote greater integration among its members, characterizing GETComp as a relevant space for academic and social support within the Computer Science program at UFJF.*

Resumo. *Este artigo apresenta um relato de experiência sobre os 15 anos de atuação do Grupo de Educação Tutorial em Computação (GETComp), da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). O trabalho descreve as principais ações desenvolvidas pelo grupo, com ênfase em iniciativas de acolhimento, integração acadêmica e formação complementar de estudantes de Computação. As observações apresentadas sugerem que a atuação do grupo pode auxiliar na superação de desafios técnicos, favorecer o desenvolvimento de soft skills e promover maior integração entre os membros, caracterizando o GETComp como um espaço relevante de apoio acadêmico e social no curso de Ciência da Computação da UFJF.*

1. Introdução

A interseção entre tecnologia, educação e integração acadêmica tem marcado o cenário contemporâneo da formação superior em Computação. Nesse contexto, programas de educação tutorial emergem como espaços que extrapolam a sala de aula tradicional, articulando Ensino, Pesquisa e Extensão em iniciativas voltadas à formação acadêmica e profissional dos estudantes [Pereira et al. 2024].

Na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), o Programa de Grupos de Educação Tutorial (GET) foi instituído em 2008, inspirado no Programa de Educação Tutorial (PET) criado pelo Ministério da Educação¹. Atualmente, o programa conta com 12 grupos ativos, entre os quais se encontra o Grupo de Educação Tutorial em Ciência

¹<https://www.gov.br/mec/pt-br/pet>

da Computação, GETComp², criado em 2010. Ao longo de sua trajetória, o grupo tem desenvolvido ações voltadas ao acolhimento, à integração acadêmica e à formação complementar dos estudantes, em um campo historicamente desafiador [Mundim et al. 2025].

Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre a atuação do GETComp, destacando suas contribuições para a formação acadêmica e pessoal dos discentes de Bacharelado em Ciência da Computação (BCC) da UFJF. No âmbito da literatura, iniciativas dessa natureza têm sido associadas a aspectos relacionados ao acolhimento, à integração e à permanência estudantil [Jurgina et al. 2025]. Desde sua criação, o GETComp também tem promovido ações de formação complementar à graduação e de desenvolvimento de *soft skills*, tais como trabalho em equipe, comunicação e organização, por meio de atividades planejadas e da colaboração contínua entre seus membros [Lima et al. 2024b].

O restante deste artigo está organizado da seguinte forma. A Seção 2 apresenta o contexto do curso de BCC da UFJF e discute os trabalhos relacionados. A Seção 3 apresenta a metodologia adotada. A Seção 4 detalha as ações desenvolvidas pelo GETComp. Na Seção 5, são apresentadas observações sobre a execução dessas iniciativas. A Seção 6 discute as contribuições percebidas da atuação do GETComp. A Seção 7 apresenta as limitações do estudo. Por fim, a Seção 8 reúne as considerações finais e as perspectivas para trabalhos futuros.

2. Contexto do Curso e Trabalhos Relacionados

O curso de BCC da UFJF recebe estudantes por diferentes formas de ingresso, como Programa de Ingresso Seletivo Misto (PISM), Sistema de Seleção Unificada (SiSU) e Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Exatas. O PISM é um processo seriado realizado ao longo do ensino médio, enquanto o SiSU utiliza a nota do ENEM em um processo nacional. Além disso, o ingresso pode ser via Ciências Exatas, onde o estudante opta posteriormente pelo curso de Computação. Essas diferentes formas de ingresso contribuem para a formação de um corpo discente heterogêneo, com trajetórias acadêmicas distintas.

Neste contexto, especialmente nos períodos iniciais, disciplinas com forte base teórica e níveis variados de familiaridade com a área evidenciam a importância de iniciativas voltadas ao acolhimento, à integração e ao apoio ao processo de formação.

Diante deste cenário, o GETComp desenvolve ações que incentivam o contato entre discentes de diferentes períodos, oferecem apoio em disciplinas consideradas desafiadoras e promovem a realização de atividades de capacitação e integração. Estas iniciativas dialogam com diferentes iniciativas descritas na literatura voltadas ao ensino, à integração estudantil e a permanência em cursos de Computação.

No contexto de Programas de Educação Tutorial, Lucena et al. (2018) discutem as ações do PET Computação da UFPel, destacando a articulação entre Ensino, Pesquisa e Extensão. De forma semelhante, Lima et al. (2024a) descrevem iniciativas baseadas em cursos, palestras e presença digital voltadas à qualificação profissional e ao apoio à permanência estudantil.

Sobre ações de apoio acadêmico voltadas ao processo de ensino, Caçador et al. (2025) descrevem a implementação da metodologia dos Aulões na disciplina de Algorit-

²<https://www2.ufjf.br/getcomp/>

mos, baseada em revisões teóricas e resolução orientada de exercícios. De forma complementar, Nogueira et al. (2024) destacam o papel da monitoria institucional no apoio a disciplinas introdutórias e na formação inicial de estudantes interessados na docência.

A literatura também destaca a importância de iniciativas relacionadas à inclusão e à diversidade no contexto da formação discente em Computação. Aguiar et al. (2025) discutem o uso do Desenho Universal para a Aprendizagem (UDL, do inglês *Universal Design for Learning*) como estratégia de apoio a estudantes com deficiência e neurodivergentes. De forma complementar, Costa et al. (2024) apresentam iniciativas voltadas à capacitação e ao fortalecimento do sentimento de pertencimento de mulheres na área de Computação.

No contexto de metodologias diversificadas de ensino, Andrade et al. (2024) discutem atividades estruturadas para o ensino de versionamento com *Git* e *GitHub*³, associadas a estratégias de gamificação. Costa et al. (2024) descrevem o uso do *MIT App Inventor*⁴ como abordagem prática e visual para introdução a conceitos de engenharia.

Por fim, o monitoramento institucional por meio de dados é discutido por Palomino et al. (2025), que apresentam soluções voltadas à gestão acadêmica baseada em evidências. A compreensão dos fatores associados à evasão é complementada por Munding et al. (2025), que sistematizam atributos do abandono em cursos de Computação.

Diferentemente destes trabalhos, que exploram iniciativas relacionadas ao ensino, apoio acadêmico ou inclusão na área, este artigo apresenta um relato de experiência sobre a atuação do GETComp ao longo de sua trajetória, descrevendo suas principais ações nos eixos de Ensino, Pesquisa e Extensão no curso de BCC da UFJF.

3. Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza descritiva e de abordagem qualitativa, voltado à sistematização de ações desenvolvidas pelo GETComp em seus 15 anos de atuação. O recorte adotado prioriza iniciativas relacionadas ao acolhimento, à integração acadêmica, ao apoio ao processo de ensino e à formação complementar dos discentes, em consonância com a proposta do artigo e com a atuação do grupo no curso de BCC da UFJF.

O percurso metodológico foi estruturado em três etapas principais:

- Levantamento documental: abrangendo o período de 2010 até 2025, inclusive, por meio da análise de relatórios anuais, atas e materiais de planejamento;
- Triangulação de dados: realizada a partir do cruzamento entre registros documentais e informações fornecidas por tutores e integrantes do grupo para conferir mais confiabilidade aos relatos;
- Sistematização e categorização: onde as ações foram filtradas com base em sua recorrência, representatividade no contexto do grupo e aderência ao foco do artigo, sendo então agrupadas nos eixos de Ensino, Pesquisa e Extensão.

A descrição das iniciativas baseou-se em registros institucionais, materiais produzidos pelo GETComp e informações sistematizadas no contexto de suas atividades, permitindo apresentar objetivos, características e aspectos observados durante sua realização

³<https://github.com/>

⁴<https://appinventor.mit.edu/>

no curso de Ciência da Computação. Além disso, o nível de detalhamento das ações variou de acordo com a disponibilidade e a organização dos registros ao longo do período analisado.

4. Ações desenvolvidas do GETComp

Esta seção apresenta as ações do GETComp no curso de BCC da UFJF. As atividades organizam-se nos eixos de Ensino, Extensão e Pesquisa, sendo descritas nas subseções a seguir com foco em suas principais iniciativas e objetivos formativos.

4.1. Eixo Ensino

As ações de ensino do GETComp constituem um importante apoio à comunidade acadêmica do curso, abrangendo tanto o suporte a conteúdos técnicos quanto iniciativas de acolhimento e integração no ambiente universitário. Essas atividades buscam promover a construção de uma rede colaborativa entre os estudantes, contribuindo para reduzir dificuldades acadêmicas e fortalecer vínculos ao longo da trajetória discente. A seguir, algumas destas iniciativas são apresentadas.

A) Aulões

Em diversas disciplinas ofertadas pelo Departamento de Ciência da Computação (DCC) da UFJF observam-se elevados índices de reprovação, especialmente no ciclo básico [Caçador et al. 2025], como, por exemplo, Algoritmos II e Estrutura de Dados. Esse cenário evidencia desafios na adaptação acadêmica dos estudantes ingressantes e reforça a necessidade de estratégias de apoio ao processo de ensino.

Os Aulões consistem em sessões de revisão conduzidas por membros do GETComp, voltadas à resolução orientada de exercícios e ao compartilhamento de conhecimentos. As atividades são organizadas conforme o calendário das disciplinas e realizadas antes das avaliações, em horários estratégicos, como nos intervalos de almoço e jantar, de modo a permitir a participação de estudantes de diferentes turnos.

Os materiais utilizados são elaborados previamente pelos membros do grupo, em colaboração com os docentes responsáveis pelas disciplinas, com base em conteúdos recorrentes em avaliações anteriores. Esses materiais incluem *slides* com conceitos principais e exercícios, priorizando uma abordagem didática e acessível.

A iniciativa é acompanhada por meio do registro de participação e de formulários de satisfação aplicados ao final das sessões. Os resultados obtidos em 2025.1 e 2025.2, apresentados na Tabela 1, indicam boa aceitação da iniciativa entre os participantes.

Os resultados mostram elevada aceitação da atividade, com médias de satisfação superiores a 4,29. Mesmo em sessões com menor número de participantes, como na segunda prova de Estrutura de Dados, a média manteve-se alta, reforçando a relevância dos Aulões como iniciativa de apoio ao ensino. A Figura 1 apresenta registros de Aulões realizados no segundo semestre de 2025.

B) Programa de Apadrinhamento

Os cursos da área de Computação apresentam desafios relevantes nos períodos iniciais, tanto pela carga teórica quanto pela necessidade de adaptação à rotina. Nesse contexto, estudantes ingressantes frequentemente enfrentam dificuldades relacionadas à

Tabela 1. Participação e Satisfação nos Aulões (2025)

Disciplina / Período	Prova	Nº de Alunos	Média de Satisfação (0 a 5)
Algoritmos II (2025.1)	1	28	4,63
	2	28	4,29
	3	12	4,50
Algoritmos II (2025.2)	1	18	4,78
	2	11	4,67
	3	13	5,00
Estrutura de Dados (2025.2)	1	19	4,91
	2	3	4,50
	3	8	4,75



(a) Aulão de Algoritmos II



(b) Aulão de Estrutura de Dados

Figura 1. Registros de Aulões

organização dos estudos, à compreensão da estrutura curricular e à integração no ambiente acadêmico.

Como estratégia de acolhimento e integração, o Programa de Apadrinhamento do GETComp foi implementado em 2024, com o objetivo de aproximar ingressantes e veteranos, favorecendo a criação de redes de apoio e o fortalecimento do senso de pertencimento. Na literatura, iniciativas de mentoria em áreas de *STEM* (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) são apontadas como estratégias eficazes para apoiar a adaptação acadêmica e social de estudantes ingressantes [Freitas et al. 2025, Rocha et al. 2021].

A participação ocorre por meio de um formulário divulgado nas redes sociais e em eventos, no qual os estudantes informam interesses e dificuldades iniciais de modo a viabilizar o pareamento com veteranos do curso. Em suas primeiras edições, o programa contou com 19 participantes em 2024.1, 14 em 2024.2, 10 em 2025.1 e 21 em 2025.2, indicando adesão ao longo dos períodos de oferta.

4.2. Eixo Extensão

As atividades de extensão do GETComp buscam fortalecer a relação entre a universidade e a sociedade, atendendo tanto a comunidade acadêmica quanto o público externo por meio de eventos, cursos e ações de divulgação científica.

A) Mostras de Curso

A participação em mostras de curso constitui uma importante ação de extensão e de Educação em Computação, voltada à popularização da área e à aproximação entre universidade e sociedade. Essas iniciativas buscam apresentar a Ciência da Computação de forma acessível, contribuindo para reduzir estereótipos associados à profissão e apoiar estudantes no processo de escolha acadêmica.

O GETComp participa de diferentes eventos institucionais e ações externas, como a Mostra Integrada de Ensino, Pesquisa, Extensão, Inovação e Cultura da UFJF - ESPI-AQUI⁵, a Mostra de Cursos da Semana do Instituto de Ciências Exatas (ICE), o evento ICE de Portas Abertas e apresentações em escolas de Educação Básica. Essas atividades promovem o contato direto com estudantes do Ensino Fundamental e Médio, ampliando o alcance das ações de divulgação do curso.

Nas apresentações, os conceitos de Computação são abordados por meio de atividades interativas e demonstrações práticas, alinhadas ao referencial do Pensamento Computacional [Wing 2016]. Entre as atividades realizadas, destacam-se práticas de Computação Desplugada, como oficinas de origami para exploração de sequenciamento e lógica, além do uso de jogos digitais para introdução ao raciocínio computacional.

B) Semana da Computação

A Semana da Computação (SemComp) da UFJF é um evento de extensão consolidado, que alcançou sua 27ª edição em 2025. Realizada anualmente no contexto da Semana do ICE e da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, a iniciativa promove a integração entre universidade, empresas e comunidade externa.

O evento é organizado pelo DCC, com apoio dos grupos de educação tutorial do departamento, da Empresa Júnior e de docentes e discentes envolvidos em projetos da área. Com cerca de 700 inscritos, sua realização demanda ampla mobilização institucional e forte participação estudantil.

Nesse contexto, o GETComp atua na organização do evento, contribuindo com atividades como a gestão do site, a organização do cronograma, a divulgação e a prospecção de palestrantes. Os membros também participam da oferta de minicursos, experiência que favorece o desenvolvimento de habilidades de comunicação, organização e liderança.

Assim, a participação na SemComp configura-se como uma importante oportunidade de formação complementar, permitindo o desenvolvimento de competências técnicas e transversais relevantes para a trajetória acadêmica e profissional dos estudantes.

C) GETMeeting

O GETMeeting é uma iniciativa do GETComp voltada à integração acadêmica e extensionista, dedicada à discussão de temas atuais da área de Ciência da Computação. Instituído em 2011, o evento ocorre anualmente, geralmente no primeiro semestre, priorizando o protagonismo dos grupos de educação tutorial da área. Embora o público principal seja composto por discentes do DCC e áreas afins, a programação permanece aberta à comunidade externa interessada em tecnologia. Conforme relatado por Meyer et al. (2025), a 12ª edição do evento, realizada em 2024, contou com 271 inscrições.

⁵<https://www2.ufjf.br/getcomp/2025/11/19/getcomp-no-espiaqui/>

O planejamento do evento é realizado de forma colaborativa pelos membros do GETComp, com apoio de docentes e participação de outros grupos de educação tutorial do DCC. A organização envolve a definição de temas, convite de palestrantes e a estruturação de atividades como minicursos, mesas-redondas, *workshops* e competições de programação.

Assim como na SemComp, o GETMeeting constitui um espaço importante de desenvolvimento acadêmico e profissional para os estudantes envolvidos. Além de proporcionar contato com tecnologias e temas emergentes, a organização do evento contribui para o desenvolvimento de habilidades de planejamento, comunicação e trabalho em equipe.

D) GETUpdate

O GETUpdate é uma iniciativa de formação complementar baseada na oferta de cursos e oficinas de curta duração, organizados a partir da identificação de demandas do corpo discente e do compartilhamento de conhecimentos adquiridos pelos membros do grupo desde 2011. Diferentemente de eventos com periodicidade fixa, a iniciativa ocorre de forma pontual, com atividades conduzidas por membros do GETComp, egressos ou convidados. Essa flexibilidade permite abordar conteúdos relevantes para a formação profissional que, muitas vezes, não fazem parte da grade curricular regular. As atividades priorizam o desenvolvimento de habilidades práticas e competências transversais.

Em 2025, a iniciativa incluiu o minicurso “Figma para Mídias Sociais”, com participação de 17 estudantes, voltado a fundamentos de *design* gráfico e prototipagem, e a palestra “Do Pânico ao Palco”, em parceria com a equipe RinobotBrasil, com participação de 19 discentes, com foco no desenvolvimento de habilidades de comunicação e apresentação. Dessa forma, o GETUpdate consolida-se como um espaço de compartilhamento de experiências e atualização profissional, fortalecendo a integração entre estudantes, egressos e a comunidade acadêmica.

4.3. Eixo Pesquisa

O eixo de pesquisa do GETComp promove a iniciação científica e o contato dos membros com a produção acadêmica, articulando pesquisa, ensino e extensão. As atividades são desenvolvidas em colaboração com docentes do DCC, permitindo que os membros participem de projetos em diferentes áreas da Computação.

Ao longo de sua trajetória, o grupo atuou em temas como Visão Computacional, Grafos de Conhecimento, Mineração de Dados Educacionais, Inteligência Artificial, Engenharia de Software e Sistemas Distribuídos. Como estratégia de socialização dessas experiências, o GETComp promove o GETTalk, um seminário em que os membros apresentam o andamento de suas investigações, contribuindo para o desenvolvimento da oratória e para a formação acadêmica dos participantes.

No escopo deste trabalho, destacam-se pesquisas relacionadas à Educação em Computação. Altomar et al. (2020) investigam o uso de gamificação no ensino de Engenharia de Software por meio de um mapeamento sistemático da literatura. Na mesma temática, Furtado et al. (2024b) analisam o uso de jogos sérios no ensino da disciplina, enquanto Furtado et al. (2024a) descrevem o desenvolvimento de um jogo sério em formato de romance visual para apoiar o ensino por meio de *quizzes* interativos.

Também se destaca o estudo de Dôndici et al. (2025), que apresenta um mapea-

mento sistemático da literatura sobre jogos educacionais digitais no ensino de Circuitos Lógicos. De forma complementar, Genesio et al. (2025) investigam o uso de Jogos Educacionais Digitais no suporte ao ensino de Computação, propondo uma abordagem arquitetural para o desenvolvimento dessas ferramentas educacionais.

5. Considerações sobre as ações desenvolvidas pelo GETComp

A análise das ações desenvolvidas pelo GETComp evidencia a continuidade de iniciativas consolidadas, bem como a realização de atividades com diferentes formatos ao longo do tempo. Observa-se a manutenção regular de projetos, principalmente nos eixos de Ensino e Extensão, indicando a recorrência dessas iniciativas no contexto do DCC da UFJF.

No Eixo de Ensino, os Aulões configuram-se como uma das atividades mais recorrentes do grupo. A procura pela atividade ocorre sobretudo em função de seu caráter complementar às disciplinas do ciclo básico, sendo frequentemente incentivada pela divulgação realizada pelos próprios docentes responsáveis pelas disciplinas. A circulação dos materiais produzidos para os Aulões, mesmo após a realização das sessões, é comum. Estudantes solicitam os *slides* e exercícios utilizados, que passam a circular em redes acadêmicas informais, como grupos de *WhatsApp*. Esse compartilhamento amplia o acesso aos conteúdos também para estudantes que não participaram das sessões.

Do ponto de vista interno ao grupo, a preparação dos Aulões envolve estudo prévio, organização de conteúdos e sistematização de exercícios pelos membros do GETComp. Esse processo exige que os membros revisitem conceitos das disciplinas e estruturam explicações didáticas e acessíveis para os participantes.

No Eixo de Extensão, verifica-se a participação contínua do GETComp na organização de eventos acadêmicos do curso, como a Semana da Computação. A realização recorrente dessas atividades contribuiu para a criação de rotinas organizacionais, incluindo definição prévia de cronogramas, divisão de responsabilidades entre os membros e planejamento antecipado das atividades.

O GETMeeting, por sua vez, apresenta-se como uma iniciativa própria do grupo. A cada edição, o evento incorpora diferentes formatos de atividades, como palestras, minicursos, mesas-redondas, Café das Minas (projeto que discute a participação feminina em STEM), adaptando-se aos interesses da comunidade acadêmica.

O GETUpdate apresenta maior variação em sua continuidade ao longo do tempo. Em determinados períodos, a iniciativa foi realizada de forma pontual, em função da priorização de outras atividades. Entretanto, sua retomada ocorreu de forma mais estruturada em 2025, com definição prévia de atividades e responsáveis, indicando um movimento de reorganização.

No Eixo de Pesquisa, a participação dos membros em projetos científicos acontece em parceria com docentes do DCC. Em alguns casos, esses projetos se estendem para além do período em que o estudante permanece no grupo, o que pode levar à continuidade das pesquisas.

A participação dos membros do grupo em atividades de pesquisa permite que eles vivenciem o processo científico de forma completa, desde o planejamento dos estudos até a análise e interpretação dos resultados. Com isso, os estudantes vão se aproximando da prática de pesquisa, incluindo a participação e apresentação em seminários e eventos.

As experiências acumuladas pelo GETComp permitem reunir aprendizados importantes para a implementação de grupos semelhantes. Entre eles, destaca-se a necessidade de fortalecer a memória organizacional. Estruturar processos, definir fluxos e mantê-los bem documentados ajuda a reduzir a perda de conhecimento decorrente da rotatividade dos membros.

Além disso, recomenda-se fortalecer a articulação entre grupos, ampliando parcerias com docentes e outras entidades estudantis. Essa colaboração ajuda a expandir o alcance das ações e a evitar a sobreposição de esforços. Por fim, é importante manter ciclos contínuos de *feedback* com o público-alvo, de modo que as percepções dos estudantes orientem ajustes e mantenham as iniciativas sempre relevantes e alinhadas às suas necessidades.

6. Contribuições percebidas da atuação do GETComp

A partir das observações apresentadas na seção anterior, é possível identificar algumas contribuições associadas à atuação do GETComp no contexto do curso de BCC da UFJF. Embora este trabalho não tenha como objetivo mensurar impactos de forma quantitativa, os relatos e registros das atividades permitem perceber efeitos relacionados à formação dos membros do grupo, ao apoio à comunidade discente, ao fortalecimento de iniciativas de integração acadêmica e à aproximação de novos públicos com a área de Computação.

A participação no GETComp favorece o desenvolvimento de competências que nem sempre são contempladas de forma direta na grade curricular obrigatória. A organização de eventos mobiliza habilidades de liderança, gestão do tempo, comunicação e trabalho em equipe. Já a realização de Aulões constitui uma oportunidade de aprofundamento de conteúdos, por meio da organização de materiais, da condução de revisões e da interação com estudantes que estão cursando disciplinas introdutórias.

Outro aspecto relevante refere-se ao apoio financeiro oferecido por meio das bolsas vinculadas ao grupo. Em consonância com discussões presentes na literatura sobre assistência estudantil [Estrada and Radaelli 2014], esse apoio pode favorecer a permanência de estudantes ao contribuir para sua dedicação às atividades acadêmicas e do grupo.

Historicamente, o GETComp registrou a participação de 101 graduandos, entre membros atuais e egressos. Embora o projeto disponibilize sete vagas para bolsistas, a rotatividade dos membros permitiu que um número expressivo de estudantes tivesse acesso a esse apoio ao longo dos anos.

No contexto do acolhimento acadêmico, iniciativas como o Programa de Apadrinhamento e os Aulões configuram-se como espaços de apoio aos ingressantes e estudantes em disciplinas com maiores dificuldades. Em vez de se afirmar um efeito direto sobre a evasão, entende-se que essas ações contribuem para a integração no ambiente universitário, para o compartilhamento de experiências entre estudantes e para o fortalecimento de redes de apoio no curso.

Nas atividades de extensão, como as Mostras de Curso, nota-se também uma contribuição para ampliar o diálogo entre a universidade e a sociedade. Ao apresentar a Computação de forma mais acessível e contextualizada, o grupo contribui para reduzir visões estereotipadas sobre a área e para aproximar estudantes da Educação Básica de possibilidades de formação em Ciência da Computação.

7. Limitações

Por se tratar de um relato de experiência, este trabalho descreve e sistematiza as ações do GETComp com base em registros institucionais e materiais do próprio grupo. Não se propõe a realizar análises quantitativas ou estabelecer relações causais com indicadores como permanência ou evasão, mas sim a apresentar e refletir sobre práticas formativas na Educação em Computação.

Destaca-se ainda que as iniciativas descritas estão inseridas em um contexto institucional específico, relacionado à estrutura do curso de BCC da UFJF, às condições de funcionamento do grupo e às políticas de apoio estudantil vigentes. Desse modo, as experiências relatadas devem ser interpretadas à luz dessa realidade, o que deve ser considerado em processos de adaptação ou replicação em outros contextos.

Por fim, o recorte adotado privilegiou ações recorrentes e representativas da atuação do GETComp, com ênfase naquelas diretamente relacionadas ao ensino, ao acolhimento, à integração acadêmica e à formação discente em Computação. Além disso, nem todas as iniciativas desenvolvidas ao longo dos 15 anos apresentaram o mesmo nível de registro e sistematização, de modo que o detalhamento de algumas ações concentra-se em períodos mais recentes, para os quais havia informações mais organizadas e acessíveis.

8. Considerações Finais

Ao completar 15 anos de trajetória, o GETComp consolida-se como um espaço relevante de formação, integração e apoio no BCC da UFJF. Este relato de experiência sistematizou ações desenvolvidas nos eixos de Ensino, Extensão e Pesquisa, evidenciando como iniciativas articuladas podem contribuir para o acolhimento estudantil, o fortalecimento de vínculos acadêmicos e a ampliação de oportunidades formativas ao longo da graduação.

No campo da Educação em Computação, o trabalho reforça a importância de ações que extrapolam a sala de aula e dialogam com desafios recorrentes da formação discente, como a adaptação ao ensino superior, as dificuldades em disciplinas introdutórias e o desenvolvimento de competências transversais. Nesse sentido, iniciativas como os Aulões, o Programa de Apadrinhamento e os eventos promovidos pelo grupo evidenciam o potencial de grupos tutoriais como espaços institucionais de apoio e integração acadêmica.

Além disso, a atuação do GETComp contribui não apenas para os estudantes atendidos por suas iniciativas, mas também para a formação dos membros, que desenvolvem habilidades técnicas, organizacionais e de comunicação ao participarem das atividades.

Embora este trabalho não tenha como objetivo mensurar impactos de forma quantitativa, as observações apresentadas permitem reconhecer a relevância dessas ações na construção de um ambiente acadêmico mais colaborativo e acolhedor.

Como perspectivas futuras, pretende-se fortalecer os mecanismos de registro e avaliação das iniciativas desenvolvidas, avançar no acompanhamento de egressos e ampliar ações extensionistas e estratégias formativas que possam contribuir para outros contextos da Educação em Computação.

Declaração sobre uso de Inteligência Artificial

As pessoas autoras declaram que foram utilizadas ferramentas de Inteligência Artificial exclusivamente para fins de organização e aprimoramento da redação, não sendo utiliza-

das para geração de dados, resultados, análises ou conclusões. Ressalta-se que a responsabilidade integral pelo conteúdo desenvolvido é das pessoas autoras, em conformidade com o Código de Conduta da Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

Referências

- Aguiar, C., Pinto, J., Braga, I., and Lopes, M. (2025). Um relato de experiência sobre tutoria individual e inclusiva no ensino de computação na UESB. In *XXXIII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 75–86, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Altomar, M., Furtado, F., Julio, A., Cazetta, F., and Silva, L. (2020). Gamificação aplicada ao ensino e aprendizagem de engenharia de software: Um mapeamento sistemático. In *Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 352–361. SBC.
- Andrade, F., Lima, I., Puga, L., Puga, L., Barros, A., Ramos, A., and Rabelo, J. (2024). Versionamento de projeto na prática com git e github: Um relato de experiência do curso ofertado pelo projeto learninglab no interior cearense. In *XXXII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 183–194, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Caçador, J., Souza, R., Rocha, D., Mattos, G., Nazareth, L., Menezes, M., Costa, H., Maurício, J., Cavalini, A., Souza, G., Valle, P., and Campos, J. (2025). Um relato de experiência sobre o apoio estudantil na disciplina de algoritmos. In *Anais do Simpósio Brasileiro de Educação em Computação (EDUCOMP)*, pages 267–277, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Costa, H., Maurício, J., Cavalini, A., Souza, G., Mattos, G., Rocha, D., Caçador, J., Souza, R., Nazareth, L., Menezes, M., Valle, P., and Campos, J. (2024a). Ensino de conceitos básicos de programação usando mit app inventor para alunos de escolas públicas: um relato de experiência. In *Anais do XXXII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 297–306, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Costa, R., Trajano, V., Aguiar, N., Moreno, L., Quintela, B., and Oliveira, A. (2024b). Promovendo a inclusão feminina na computação: Cursos de programação em python. In *Anais Estendidos do XXX Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web*, pages 247–253, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Dôndici, F., Ramos, J., Crawford, P., Valle, P., Oliveira, A., and Chaves, L. (2025). Um mapeamento sistemático da literatura sobre jogos educacionais digitais para o ensino de circuitos lógicos. In *Anais do V Simpósio Brasileiro de Educação em Computação*, pages 240–254, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Estrada, A. A. and Radaelli, A. (2014). A política de assistência estudantil em uma universidade pública; a perspectiva estudantil. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, (16).
- Freitas, A. C., de Almeida, E. d. C., Barbosa, F. V., Felix, G. M., da Silva Pereira, K., dos Santos, K. M., Silva, K. C. B., da Silva Pereira, M. R., and de Sousa Lima, T. (2025). Apadrinhamento acadêmico. *REVISTA DELOS*, 18(63):e3433–e3433.
- Furtado, F., Miranda, A. C., Valle, P. H., Renhe, M., and de Oliveira, A. M. (2024a). Games: Promovendo a educação em engenharia de software através de jogos sérios. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 329–333. SBC.

- Furtado, F., Valle, P. H., Renhe, M., and Oliveira, A. (2024b). Jogos sérios aplicados ao ensino-aprendizagem de engenharia de software: Um mapeamento sistemático. In *XXXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 2531–2547. SBC.
- Genesio, N., Oliveira, A., and Valle, P. (2025). Uma abordagem arquitetural para o desenvolvimento de jogos educacionais digitais na educação em computação. In *Anais Estendidos do V Simpósio Brasileiro de Educação em Computação*, pages 30–32, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Jurgina, L., Mackedanz, T., and Júnior, L. R. (2025). Entre aprender e permanecer: uma experiência de inclusão digital promovida por um grupo PET. In *Workshop sobre Educação em Computação*, pages 1021–1030, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Lima, I., Andrade, F., Sousa, J., Rodrigues, R., Rocha, M., Dias, G., and Rabelo, J. (2024a). LearningLab - uma trajetória de quatro anos de sucesso nas ações de permanência e formação dos estudantes de Computação do interior cearense. In *Anais do XXXII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 127–138, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Lima, L. A., Lima, M. A., Antunes, E., Silva, L. M., Costa, L. E. G., de Jesus, H. S., Santiago, M. C. B., Gomes, V. R. B., Ferreira, J. S., de Souza, L. L., et al. (2024b). Programa de educação tutorial (PET) e as contribuições para o desenvolvimento das soft skills de alunos universitários: Um estudo com os discentes do pet conexões de saberes do itr/ufrj. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 10(6):3698–3710.
- Lucena, L. B., de Andrade, G. L. C., Soares, E., Oliveira, W., Batista, L., Gomes, D. A., and de Lima, R. W. (2018). As ações do PET no desenvolvimento do curso de ciência da computação. In *Anais do XXVI Workshop sobre Educação em Computação*, pages 375–383, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Meyer, A. W. S. et al. (2025). Getmeeting: Integrando formação acadêmica e desenvolvimento profissional na área da computação. In *Anais do Encontro dos Grupos do Programa de Educação Tutorial da Região Sudeste: Fortalecendo Conexões*, Juiz de Fora, MG, Brasil. Universidade Federal de Juiz de Fora.
- Mundim, P., Silva, T., e Silva, G. B., and Barbosa, D. (2025). Evasão em cursos superiores na área de computação: Um mapeamento sistemático da literatura. In *Workshop sobre Educação em Computação*, pages 1055–1067, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Nogueira, L., Segundo, Z., Filho, S. A., Araújo, J., Lima, R., and Morais, C. (2024). O papel da monitoria acadêmica no processo de ensino e aprendizagem de programação: um relato de experiência. In *Anais do XXXII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 285–296, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Palomino, P., Falcão, T., Alves, G., Rodrigues, E., Medeiros, R., Alencar, A., Albuquerque, A., Barros, A., Uehara, M., Burégio, V., Cavalcanti, A., and Mello, R. (2025). Apoio ao monitoramento das metas do plano nacional de educação: uma abordagem tecnológica para gestão educacional baseada em dados - resumo estendido. In *Anais do XXXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 1840–1842, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

- Pereira, R. S., Neto, J. F. B., Piras, P. R. F., Machado, V. C., Barros, F. M., and Júnior, G. S. (2024). Educação tutorial e extensão: contribuições para o fortalecimento da relação ensino superior e sociedade. *Revista Extensão & Cidadania*, 12(21):170–175.
- Rocha, M. d. S., Branco, K. C., Oliveira, A. L. S., de Oliveira, L. M., Fiori, M. V. S., Rabelo, J. d. H., and Marques, A. B. (2021). Uma análise sobre a importância de um projeto com ações direcionadas ao acolhimento de ingressantes de cursos de computação: Um estudo qualitativo. In *Women in Information Technology*, pages 210–219. SBC.
- Wing, J. (2016). Pensamento computacional—um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, 9(2).