ATICOM: SOFTWARE DE APOIO ÀS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Higor Junio Silva[1], Hellen Carmo de Oliveira Matos[1]
junio640@gnail.com, hellen.matos@ueg.br

[1] Universidade Estadual de Goiás, Sistemas de Informação, Anápolis, Goiás

RESUMO: Em 2018 o curso de Sistemas de Informação da Universidade Estadual de Goiás, Câmpus Henrique Santillo, divulgou o novo método de contabilização das atividades complementares, um dos requisitos obrigatórios para conclusão do curso. A partir de 2019, o novo e mais complexo modelo entra em vigor, as atividades precisam estar de acordo com três modalidades: Atividades de formação social, humana e cultural; Atividades de cunho comunitário e de interesse coletivo; Atividades de ensino, de formação profissional, pesquisa, iniciação científica e tecnológica, cada uma com suas atividades específicas e cargas horárias mínimas e máximas de acordo com a matriz do estudante. O objetivo deste trabalho é desenvolver uma ferramenta de auxílio para os alunos no controle das atividades, mostrando-os o seu progresso em cada um dos módulos e na carga horária necessária de acordo com sua matriz. O software também contribui para uma melhor correção e resposta por parte do coordenador de atividades complementares, uma vez que ao serem enviadas, o coordenador possui uma ferramenta mais rápida para o retorno em caso de envios inadequados. O projeto utilizará a metodologia de desenvolvimento ágil *Scrum* para realização do projeto, a aplicação será composta por um servidor para requisições e persistência dos dados e por um software web onde os alunos farão o controle de suas atividades.

Palavras-Chave: Atividades Complementares. Atividades Extracurriculares. Currículo. Formação Acadêmica.

ATICOM: EXTRACURRICULAR ACTIVITIES SUPPORT SOFTWARE

ABSTRACT: In 2018, the Information Systems course at the Universidade Estadual de Goiás, Campus Henrique Santillo, disclosed a new method of computing extracurricular activities, one of the mandatory requirements for completing the course. As of 2019, the new and more complex model becomes effective, activities need to be in accordance with three modalities: Social, human and cultural training activities; Community and collective interest activities; Teaching, professional training, research, scientific and technological initiation activities, each one with its specific activities and minimum and maximum hours requirement according to the student's matrix. The objective of this paper is to develop a support software for the students to control their activities, showing them their progress in each of the modules and the necessary workload still remaining according to their matrix. The software also contributes to a better revising and response by the coordinator of extracurricular activities, since when they are sent, the coordinator has a faster tool

for the feedback in case of erratic entries. The project will use the agile development methodology called Scrum to develop the project, the application will consist of a server for requests and data persistence and a web software where students will control their activities.
Keywords: Complementary activities. Extracurricular activities. Curriculum. Academic education.

1. INTRODUÇÃO

Durante seu tempo no ensino superior, o discente tem a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e estar integrado no ambiente de inovação e pesquisa que poderá auxiliar nas suas tomadas de decisões no decorrer do curso. Porém, a grade proposta nem sempre está adequada ao mercado de trabalho e, para garantir a preparação e capacitação esperada por esse mercado, o aluno precisa ter a iniciativa de buscar o aperfeiçoamento necessário.

"As atividades complementares têm a finalidade de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional." (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2020). O Parecer do CNE/CES nº 492/2001 é o primeiro documento a definir precisamente o termo atividade complementar, ao diferencia-las das demais atividades curriculares por sua flexibilidade de carga horária semanal, sendo de responsabilidade do estudante o ritmo de realização, podendo ser exercidas durante todo ano letivo e somente durante os anos cursados.

Este projeto dará origem ao ATICOM, um software para auxiliar o discente a organizar, controlar e encontrar atividades complementares para participar e desenvolver novas habilidades. A aplicação terá foco principal em ajudar no entendimento do novo modelo adotado pelo curso de Sistemas de Informação da Universidade Estadual de Goiás do Campus Central Anápolis CET (UEG-CCET), promovendo maior planejamento nas atividades realizadas para atingir os requisitos propostos e indicando atividades para aqueles que tiverem dificuldades em encontrá-las, o sistema terá interfaces amigáveis e de simples utilização.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade atual vive um ritmo acelerado de alterações em todas as áreas de atuação, isso exige não apenas novas formas de construção de conhecimento, mas constante aquisição de novas habilidades e renovação profissional. As instituições de ensino superior não conseguem acompanhar todas as tendências que o mercado exige, portanto, as atividades complementares surgem como ferramenta de estímulo para que os discentes busquem adquirir tais conhecimentos de acordo com seu interesse.

No Brasil as atividades válidas são definidas por cada organização de ensino superior, porém, Cidral (2001) define atividades complementares como seminários, aulas de campo, visitas, estágios entre outros, desde seja uma prática ou experiência que proporcionem diversificação de

situações de aprendizagem fora do âmbito da sala de aula.

O objetivo das atividades complementares é promover, juntamente com as outras atividades acadêmicas, o desenvolvimento intelectual do discente, segundo Araújo Filho (2005), esses aspectos do perfil profissional, como atitudes e valores dificilmente serão desenvolvidos com o processo de ensino tradicional. De acordo com o autor, ao realizar atividades fora do ambiente acadêmico o aluno tem maior propensão a adquirir nova cultura e pensamento reflexivo ao mesmo tempo em que aprende novas habilidades específicas de sua graduação.

Segundo Tavares (2007), existem 4 tipos de currículo, são eles:

- Currículo formal: estabelecido pela Instituição de Ensino Superior (IES) como estrutura a ser seguida para graduação;
- Currículo informal: é o conjunto de atividades e experiências realizadas dentro da IES, porém não estão presentes na grade estabelecida IES;
- Currículo paralelo: é formado por atividades realizadas fora do ambiente acadêmico;
- Currículo oculto: é conhecimento adquirido de forma não intencional, relacionado de forma direta com desenvolvimento de valores.

.

3. LISTA DE REGRAS DE NEGÓCIO

As regras de negócios serão os requisitos que o software precisa atender na entrega do projeto, são as condições necessárias para satisfazer o objetivo e serão a base para os casos de uso do sistema. A Tabela 1 apresenta a lista completa e a Figura 1 mostra o Diagrama Geral de Caso de Uso já com todos os requisitos e atores que comporão o projeto.

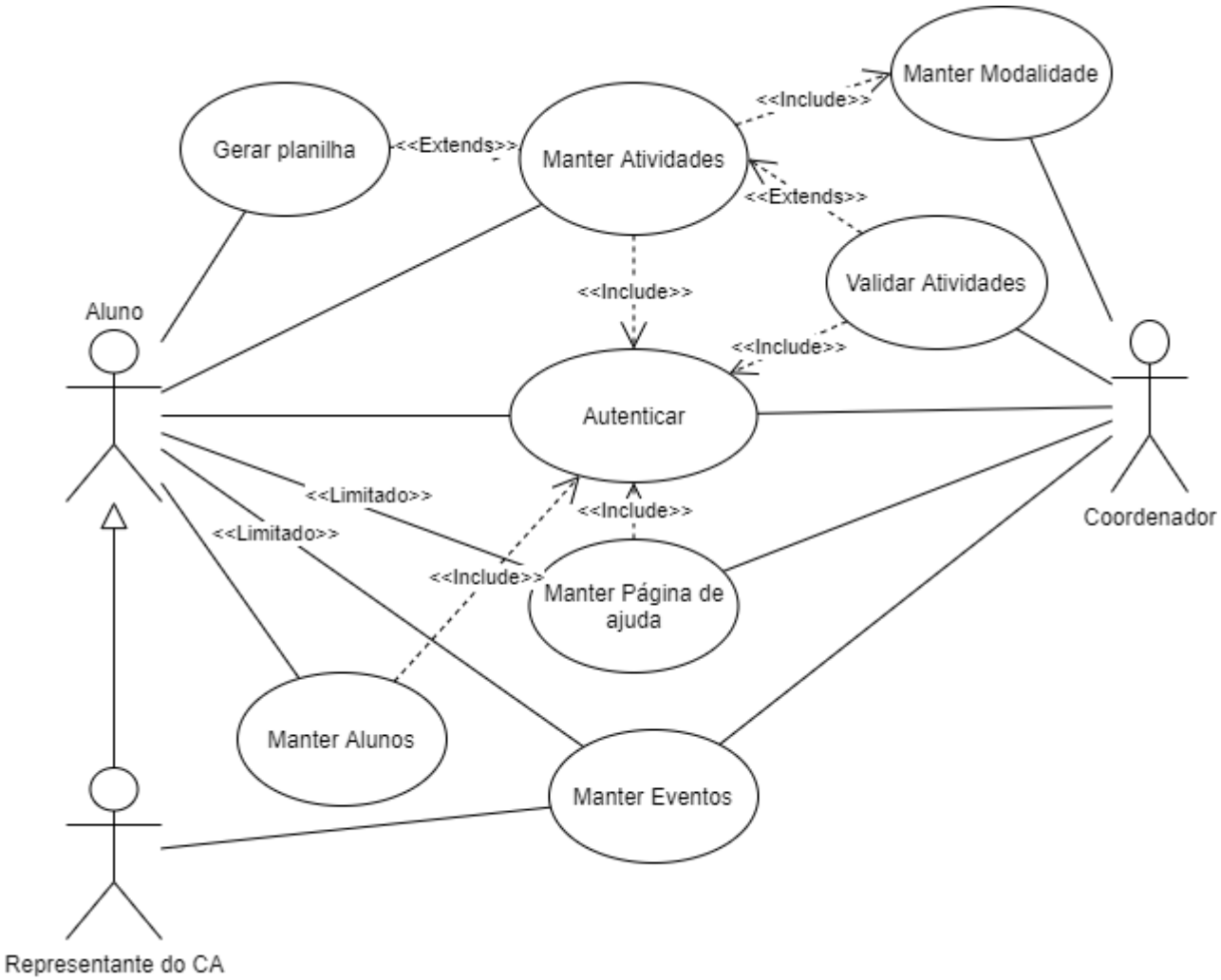
Tabela 1 - Lista de regras de negócio

Identificação	**Requisito**
RFA01	Manter atividades
RFA02	Manter alunos
RFA03	Manter eventos
RFA04	Manter página de ajuda
RFA05	Autenticar
RFA06	Validar atividades
RFA07	Gerar planilha

Identificação	Requisito
RFA08	Manter modalidade

Fonte: Elaboração do autor

Figura 1 – Modelo adaptado da Sprint.



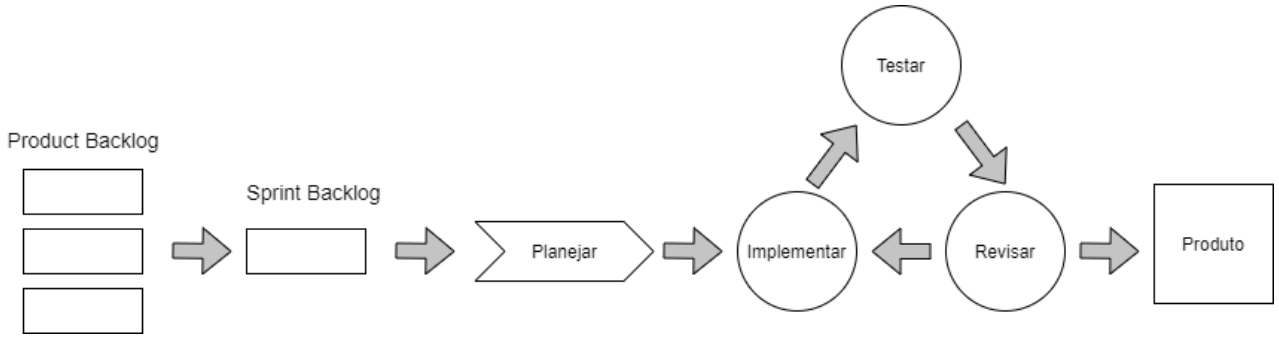
Fonte: Elaboração do autor

4. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

O projeto utilizará da ferramenta *Sprint* presente no *Scrum* para desenvolvimento do software. “O coração do *Scrum* é a *Sprint*, [...] durante o qual a versão incremental potencialmente utilizável do produto, é criado [...]. Uma nova *Sprint* inicia imediatamente após a conclusão da *Sprint* anterior” (Schwaber; Sutherland, 2013, p.08).

Na *Sprint* é escolhida uma parte do escopo (*Product Backlog*) a ser trabalhado, chamado de *Sprint Backlog,* durante um período de duas a quatro semanas, nesse esse tempo é planejado e documentado como será realizado e logo após entra em um loop de implementação, teste e revisão até o fim do período onde parte do produto é entregue, implantada e dá início a nova *sprint* até a finalização do projeto.

Figura 2 – Modelo adaptado da Sprint.



Fonte: Elaboração do autor

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Software auxilia o aluno a se adaptar ao novo modelo de atividades complementares ao proporcionar o controle e planejamento na realização das atividades necessárias para cumprir cada um dos módulos obrigatórios. A funcionalidade de feedback proporciona a rápida revisão e devolução ao aluno, para que possa evitar a perda do prazo de entrega máximo e, consequentemente, evita que o discente perca um semestre na espera do novo prazo.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO FILHO, M. S. **As humanidades nos cursos de graduação em engenharia:** a visão das comissões de especialistas do exame nacional de cursos. Revista Iberoamericana de Educación. Disponível em: <http://www.abenge.org.br/cobenge/arquivos/8/sessoestec/art2122.pdf >. Acesso em: 03, abril, 2020.

BRASIL. Ministério Da Educação. Conselho Nacional De Educação. **Parecer n° CNE/CES 492/2001**. Distrito Federal: Ministério Da Educação, 03 abril 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES0492.pdf>. Acesso em: 08 março 2020.

TAVARES, Carlos Henrique Falcão et al. **O currículo paralelo dos estudantes da terceira série do curso médico da Universidade Federal de Alagoas**. Rev. bras. educ. med., Rio de Janeiro, v. 31, n.3, p. 245-253, Dec. 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-55022007000300007>. Acesso em: 03 abril. 2020.