

INVESTIGAÇÃO SOBRE AS PREFERÊNCIAS DOS DISCENTES DO CAMPUS DA UFC EM CRATEÚS EM RELAÇÃO ÀS ATIVIDADES EXTRACURRICULARES NÃO OBRIGATÓRIAS

Encontro de Iniciação Acadêmica

Emanuel Andrade Alves Rosendo, FRANCISCA ELOISA DO NASCIMENTO ARAUJO, Lílian de Oliveira Carneiro

O projeto Atividades Extracurriculares Não Obrigatórias (AENOS) é uma iniciativa acadêmica criada no semestre 2020.1 para promover interações extraclasse aos alunos da Universidade Federal do Ceará (UFC), Campus de Crateús, cujo propósito é elevar o sentimento de pertencimento discente ao ambiente universitário. Entretanto, devido à pandemia do vírus SARS-CoV-2, as atividades e interações são desenvolvidas em formato virtual. Em um questionário de avaliação das atividades realizadas no ano de 2020, 83% dos alunos consideraram que melhoraram suas habilidades de comunicação, 70% se consideraram acolhidos por outros participantes e 78% se sentiram extremamente satisfeitos em relação às suas participações. Entre as atividades com maior número de participantes, destacam-se os jogos de raciocínio lógico e mesas redondas, 57% e 47%, respectivamente. Com o compromisso de dar continuidade ao projeto e diversificar as atividades realizadas, é necessário averiguar quais atividades os educandos estão mais entusiasmados em participar, em especial os recém-ingressos à Universidade, que não tiveram a oportunidade de interagirem pessoalmente. Deste modo, o objetivo deste trabalho é apresentar os dados de uma pesquisa de preferência acerca de atividades vindouras do projeto Atividades Extracurriculares Não Obrigatórias no semestre 2021.2 e associar os resultados obtidos aos dois semestres anteriores desde a vigência do programa. Para a pesquisa, foi elaborado um questionário online que alcançou 43 indivíduos, sendo 51,2% veteranos e 49% calouros. Cerca de 61% afirmaram que conheceram o projeto através de aplicativos virtuais de mensagens e 28% não sabiam da sua existência. 58% mostraram-se dispostos a participar das ações do projeto e 42% estavam indecisos. 84% dos entrevistados demonstraram interesse em participar de jogos online temáticos (81% entre calouros e 91% entre veteranos) e de palestras sobre assuntos em geral. Para 77% os jogos de raciocínio rápido ou quizzes são os mais notáveis. Entre os calouros, 74% se sentiram atraídos por atividades puramente acadêmicas, como cursos de Matemática e de plataformas que os auxiliem futuramente, entre elas, sites de organização, formatação, Microsoft Excel e gráficos, enquanto apenas 40% dos veteranos marcaram esta opção. Tal fato demonstra que ao longo dos semestres da graduação, os estudantes passam a perceber a importância de participarem de atividades extraclasse, uma vez que desenvolvem habilidades, como a interação social, que podem ser levadas para o dia-a-dia como aprendizado. Deste modo, as interações sugeridas ao semestre 2021.2 são semelhantes com as interações já realizadas no ano de 2020, porém, os resultados demonstram que os calouros estão preocupados em critérios pessoais de organização e uso de suportes lógicos que possam ajudá-los mais adiante, uma vez que no ensino remoto se tornam dispostos a dedicar o tempo livre à aprendizagem e temem que não estejam se dedicando o suficiente à Universidade.