

Adaptando a Recepção de Calouros ao Contexto Virtual: Um Relato de Experiência do Uso de Tecnologias de Informação e Comunicação no Contexto da COVID-19

Luís Dias¹, Arthur Passos¹, Gabriel Costa¹, Guilherme de Carvalho¹, Kennedy Nunes¹, Alyson Silva¹, Gabriel Silva¹, Maikon Costa¹, Simara Rocha¹, Anselmo Paiva² e Luis Rivero^{1,2}

¹Programa de Educação Tutorial do Curso de Ciência da Computação (PETComp)
Universidade Federal do Maranhão (DEINF/UFMA) – São Luís – MA – Brasil

²Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (PPGCC),
Universidade Federal do Maranhão (UFMA) – São Luís, MA – Brasil

{lga.dias, arthur.passos, gabriel.jesus, carvalho.guilherme,
kennedy.anderson, estrela.alyson, go.silva, maikon.keslley}
@discente.ufma.br, {simara.rocha, anselmo.paiva, luis.rivero}@ufma.br

Abstract. *Due to the COVID-19 pandemic, measures of social distance were adopted. In view of this scenario, integration and teaching activities for undergraduate students needed to be adapted to the virtual format. In this context, the group of the Tutorial Education Program in Computing at the Federal University of Maranhão created the event Acalourada Virtual. The event was organized over a period of two months and took place over three days through videoconferences. Acalourada had activities such as presentations about the course and the university, interactive dynamics and lectures. This article reports how the event was organized by veteran students using several free information and communication technologies so that other interested institutions can replicate it. After an evaluation through a questionnaire, the participating students indicated that the event was useful for their training and adaptation to the new university routine, and that the activities carried out were well developed in the virtual environment.*

Resumo. *Devido à pandemia de COVID-19, medidas de distanciamento social foram adotadas. Tendo em vista esse cenário, atividades de integração e ensino para alunos ingressantes na graduação precisaram ser adaptadas para o formato virtual. Nesse contexto, o grupo do Programa de Educação Tutorial em Computação da Universidade Federal do Maranhão criou o evento Acalourada Virtual. O evento foi organizado no período de dois meses e ocorreu durante três dias por meio de videoconferências. A Acalourada contou com atividades como apresentações sobre o curso e a universidade, dinâmicas interativas e palestras. Este artigo relata como o evento foi organizado pelos discentes veteranos utilizando diversas tecnologias de informação e comunicação gratuitas para que outras instituições interessadas possam replicá-lo. Após uma avaliação através de questionário, os discentes participantes indicaram que o evento foi útil para sua formação e adaptação à nova rotina da universidade, e que as atividades realizadas foram bem desenvolvidas no ambiente virtual.*

1. Introdução

Devido à pandemia de COVID-19 e o estabelecimento do distanciamento social como principal forma de combate à propagação do vírus, diversas atividades acadêmicas que antes eram realizadas de forma presencial tiveram de ser adaptadas para o formato remoto. Tendo em vista esse contexto, surgiu a necessidade de criar formas de dar continuidade aos processos de aprendizagem e de interação social antes realizados de forma presencial [Carneiro et al. 2020]. Com isso, a Universidade Federal do Maranhão optou pela retomada das aulas adaptadas para a modalidade remota a partir do segundo semestre de 2020 [Pinto et al. 2020], o que criou a necessidade de adaptar, também para o formato virtual, a recepção de alunos ingressantes (calouros) ao curso de Ciência da Computação.

A recepção aos alunos ingressantes, intitulada Acalourada Virtual, foi realizada para que os novos graduandos de Computação não deixassem de ser contemplados com o evento. A Acalourada vem sendo desenvolvida de forma presencial há mais de 3 anos como uma atividade do grupo PET Computação em conjunto com a Coordenação do Curso de Ciência da Computação e o Departamento de Ciência da Computação da UFMA. Este evento busca orientar os alunos no que diz respeito à universidade e o curso, mostrando as oportunidades que a instituição oferece para o desenvolvimento profissional e pessoal, estreitando os laços dos novos alunos e o curso.

A Acalourada é um evento de suma importância, tendo em vista que ela visa diminuir algumas das causas para a grande evasão de alunos em cursos superiores da área de computação. Entre estas causas, podem ser destacadas a falta de informações sobre o curso e suas oportunidades; e as dificuldades de relacionamento dos discentes com colegas ou membros da instituição [Saccaro et al. 2019]. Considerando que a vulnerabilidade socioeconômica e a falta de conhecimento aprofundado de assuntos vistos no ensino médio, também são problemas enfrentados pelos alunos ingressantes; e que estes podem ser contornados pelos discentes ao obter auxílios financeiros fornecidos pelas instituições de ensino superior e/ou através de cursos de ambientação [Saccaro et al. 2019]; a Acalourada tem um papel importante no combate a estes fatores, auxiliando na disseminação de oportunidades de bolsas ou auxílios financeiros e/ou através da realização de atividades de capacitação.

Em edições anteriores da Acalourada realizada no formato presencial, relatos dos discentes indicaram que esta atividade os incentivou a permanecer no curso [Pinto et al. 2020], reforçando ainda mais seu objetivo e sua importância para os alunos ingressantes. Nesse contexto, este artigo visa apresentar um relato de experiência do planejamento e adaptação das atividades para que o evento pudesse ser realizado de forma remota. Além disso, é reportado o processo de construção dos materiais utilizados, a preparação dos ambientes virtuais, a forma como cada atividade foi executada visando uma experiência positiva, e por fim, a percepção das atividades realizadas do ponto de vista dos discentes ingressantes.

O presente relato de experiência está dividido como segue. A Seção 2 apresenta os trabalhos relacionados, fazendo um paralelo da organização de outros eventos com objetivos similares ao da Acalourada Virtual. Na Seção 3, são mostradas todas as etapas de planejamento, organização e execução do evento, além dos procedimentos para a criação dos materiais disponibilizados para os alunos ingressantes. A Seção 4 apresenta os resultados, com foco nas opiniões dadas pelos alunos que participaram do evento. Finalmente

a Seção 5 apresenta as conclusões retiradas desta experiência com a criação e execução do evento, bem como as lições aprendidas e a satisfação dos participantes.

2. Trabalhos Relacionados

A recepção de calouros é um evento que já vem sendo desenvolvido em diferentes formatos em diversas universidades ao redor do Brasil. Esse tipo de evento apresenta um caráter acolhedor aos discentes ingressantes, pois oferece a oportunidade de suporte às questões relativas à vida acadêmica, além de mostrar os benefícios que a universidade oferece [Teixeira et al. 2008]. A seguir, são apresentados outros trabalhos que também têm como objetivo relatar a aplicação de recepções de alunos ingressantes a cursos universitários.

Aguiar et al. (2015) executaram uma recepção de calouros (Pré-Comp) para introduzir fundamentos da Computação e contribuir com a motivação e aproveitamento acadêmico dos discentes. O objetivo das atividades foi apresentar a estrutura da Universidade, promover a integração dos estudantes, introduzir os fundamentos de computação e motivar os estudantes com relatos de alunos veteranos e egressos sobre sua experiência no curso e mercado de trabalho. Para isso, os alunos do Programa de Educação Tutorial de Ciências Computacionais da Universidade Federal do Rio Grande realizaram encontros presenciais com palestras e treinamentos. Após o evento, os autores afirmaram que houve um aumento no interesse dos discentes em participar de atividades extracurriculares, além de aumentar a motivação dos discentes.

Em seu trabalho, Paz e Cox (2018) organizaram uma recepção para os novos alunos do curso de Computação da Universidade Federal de Sergipe utilizando atividades interativas de desenvolvimento como o Robocode. O Robocode é um jogo de simulação de batalha entre robôs virtuais em que jogadores utilizam objetos pré-definidos para construir robôs, utilizando princípios de programação. A atividade contou com apresentações sobre o jogo e uma campeonato de batalhas dos robôs treinados pelos alunos ingressantes. Ao final das atividades, os discentes participantes indicaram satisfação com relação às atividades realizadas e sua qualidade. Além disso, a atividade foi classificada como importante e foi sugerido maior tempo para o treinamento em futuras replicações da mesma.

Em outra publicação, Sousa et al. (2018), relataram o processo de planejamento e execução da Semana do Calouro da Universidade Federal Rural da Amazônia, em que foram aplicadas atividades relacionadas com Robótica Educacional e Computação Desplugada. Para o evento, foram ofertadas oficinas apresentando conceitos sobre programação e introdução ao conjunto LEGO Mindstorms, além de dinâmicas sobre: (a) números binários, (b) troca e envio de dados, e (c) armazenamento de imagens. As oficinas foram avaliadas de forma positiva pelos discentes, indicando seu impacto para entender o conteúdo programático das disciplinas do curso, além da solicitação de outras atividades para continuar aprimorando os conhecimentos adquiridos.

Finalmente, Pinto et al. (2020) relataram a experiência do grupo do Programa de Educação Tutorial em Ciência da Computação (PETComp) da Universidade Federal do Maranhão ao organizar e implementar uma atividade de recepção dos discentes ingressantes no ensino superior. O evento contou com atividades que visavam apresentar o curso, a universidade e as oportunidades que ela proporciona, além de permitir conhecer e interagir com os discentes ingressantes. Os resultados obtidos indicaram a importância da recepção de calouros no processo de integração dos discentes à universidade.

Os trabalhos citados acima destacam a importância da realização de eventos de recepção de calouros como forma de dar visibilidade à universidade e ao curso, além de viabilizar a aproximação entre os discentes. Nesse contexto, este trabalho visa apoiar instituições de ensino superior na realização deste tipo de evento na área de computação adaptado ao contexto remoto. A seguir, é apresentado processo seguido para executar a recepção dos calouros do curso de Ciência da Computação de forma remota do semestre 2020/02.

3. Planejamento e Execução da Acalourada Virtual

O processo de planejamento iniciou após ser tomada a decisão de que o período letivo seria realizado de forma remota. Com isso, todas as atividades presentes no evento presencial listadas em [Pinto et al. 2020] teriam de ser adaptadas para o formato virtual. Após uma sessão de brainstorming da comissão organizadora, foi definido que o evento teria a duração de três dias e contaria com as seguintes atividades distribuídas ao longo de sua duração: dinâmica de apresentação entre alunos e dinâmica de quiz; apresentações do curso, sua coordenação e instituições relacionadas (i.e. empresa júnior e equipe atlética do curso); apresentação do grupo PETComp, da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e de projetos de extensão; palestra para despertar o interesse dos discentes em temas atuais de computação; e Tour nos laboratórios de pesquisa. Embora tenha sido considerada a possibilidade de incluir atividades advindas de outros eventos realizados no formato presencial (ver Seção 2), foi decidido não incluí-las devido à possibilidade de falta de recursos disponíveis pelos discentes, como computadores com capacidade de processamento necessária e/ou acesso a internet com velocidade de transferência de dados necessária. Finalmente, foi sugerida uma sessão de jogos para ser realizada no período da noite de forma opcional, servindo como uma atividade de descontração e conhecimento entre novos e antigos alunos.

Para definir o cronograma de execução de atividades, perguntou-se dos palestrantes a sua disponibilidade e foi discutido com a coordenação qual seria o melhor período de execução do evento em que os docentes poderiam liberar os participantes. Além disso, foi definida uma equipe de discentes do grupo PETComp para participar como alunos voluntários e auxiliar na preparação dos materiais de apoio. A Tabela 1 apresenta o cronograma final do evento.

A plataforma escolhida para a realização da recepção foi o Google Meet, visto que este já vem sendo usado pela instituição desde o retorno das aulas na modalidade remota. Também foram produzidos materiais com o intuito de auxiliar e informar os novos alunos sobre a universidade, sendo estes: o “Guia do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas”, o “Guia Rápido para Calouros” e um vídeo apresentando o Centro de Ciências Exatas e Tecnologia (CCET) onde seriam realizadas as aulas de forma presencial, após o período de ensino remoto. Todos esses materiais foram disponibilizados no site da Acalourada desenvolvido pelo grupo PET Computação¹.

O site teve como intuito apresentar as informações do evento de maneira mais detalhada e agregou todas as informações pertinentes ao evento, como: a sua história, quais plataformas de videoconferência seriam utilizadas, as orientações necessárias para a participação dos discentes, a programação completa e uma seção dedicada a responder

¹Site da Acalourada: <https://petcompufma.org/acalourada/index.php>

Tabela 1. Cronograma do Evento

	Dia 1 (10/02/21)	Dia 2 (11/02/21)	Dia 3 (12/02/21)
Horário	Atividade		
09:00 - 09:30	Dinâmicas de Apresentação	Palestra "Ethical Issues of Artificial Intelligence"	Apresentação dos Laboratórios (LabTour)
09:30 - 10:00	Apresentação de Empresa Junior		
	Apresentação da Atlética do Curso		
10:00 - 10:30	Apresentação da	Apresentação Projeto Inclusão	Livre
10:30 - 11:00	coordenação e do curso	Dinâmica de Conteúdos de Computação	
11:00 - 11:30	Apresentação do PETComp	Livre	Livre
11:30 - 12:00	Apresentação da SBC	Livre	Livre
20:00	Dinâmica - Sessão de Jogos	Dinâmica - Sessão de Jogos	Dinâmica - Sessão de Jogos

perguntas frequentes sobre a universidade e o curso. Nele, também foi fornecido o formulário de inscrição feito no Google Forms indicando a participação no evento, além de apresentar os organizadores e as redes sociais para entrar em contato em caso de dúvidas.

O Guia do Sistema Acadêmico procura informar sobre o sistema utilizado pela instituição, ensinando a acessar, navegar e utilizar suas principais funcionalidades. Já que os discentes ingressantes terão suas aulas de forma remota, foi dado um foco a mais nas funcionalidades relacionadas às aulas, como questionários, submissão de atividades, turmas virtuais, entre outros. Por sua vez, o Guia Rápido para Calouros teve como objetivo apresentar aos novos discentes informações gerais importantes sobre a instituição. O mesmo conta com um mapa e uma sequência de imagens aéreas da universidade, apontando locais de interesse para o aluno ingressante e uma explicação sobre cada um deles. Finalmente, foi preparado um vídeo rápido do prédio CCET. Com o auxílio de um aluno do grupo PET Computação que mora na residência universitária do campus, foram gravados diversos vídeos das localizações mais importantes do prédio, como laboratórios de informática, auditórios, sala da coordenação do curso, entre outros. Devido à suspensão da maioria das atividades presenciais, não foi possível gravar o interior da maioria dos lugares. Esse problema foi contornado na edição do vídeo, onde foram adicionadas fotos dos locais tiradas antes da pandemia, além de uma narração explicando cada um dos locais sendo mostrados. Este material foi produzido para que o aluno pudesse ter uma noção de como é o ambiente presencial do seu curso.

Com relação às dinâmicas, a dinâmica de apresentação foi escolhida com o objetivo de estreitar os laços entre os novos discentes, de modo que todos tivessem a oportunidade de se apresentar. Para ser realizada de forma remota, no momento da atividade, os participantes seriam chamados em ordem alfabética usando a lista de participantes da chamada do Google Meet, então eles ligariam o microfone e se apresentariam, falando: o seu nome, o porquê de ter escolhido o curso de computação e um passatempo. Para os alunos que não possuíam microfone, foi dada também a opção de digitar uma mensagem no chat com suas apresentações, que então seriam lidas pelo mediador da dinâmica.

A dinâmica de Conteúdos de Computação foi realizada utilizando o Kahoot!. O Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem gratuita que disponibiliza jogos como questionários para tornar as aulas divertidas e dinâmicas [Silva et al. 2019]. No caso da

dinâmica de conteúdos de computação, foi desenvolvido um quiz com conhecimentos e curiosidades da área da computação e tecnologia. Desta forma, foram criadas 23 perguntas de múltipla escolha e depois adicionadas na plataforma. Após isso, também foi criada uma apresentação de slides com uma explicação sobre como utilizar o Kahoot! e sobre as respostas de cada pergunta da dinâmica. Na aplicação da dinâmica, o moderador da atividade iniciou uma sala para o quiz, sendo esta acessível através de um código. Cada um dos participantes entrava nesta sala através de um computador ou celular. Após todos entrarem na sala, o moderador dava início a atividade, transmitindo a tela com as perguntas e opções de resposta pelo Google Meet, e os participantes respondiam através do dispositivo pelo qual acessaram a sala. Para cada pergunta era atribuída uma pontuação e quanto mais rápido o participante respondesse mais pontos eram ganhos. Após o tempo da pergunta acabar, era apresentado na tela um ranking com a pontuação dos participantes. A Figura 1 apresenta um screenshot do momento de realização da dinâmica de conceitos de computação, em que são apresentadas as pontuações dos participantes.

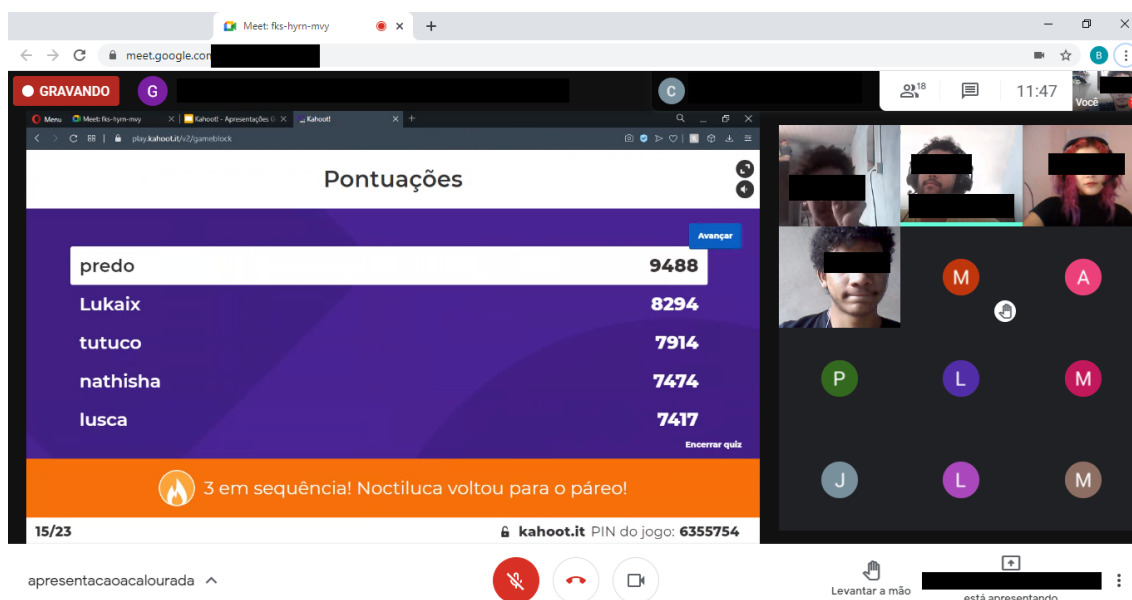


Figura 1. Tela do Kahoot sendo transmitida à esquerda, mediadores e participantes da dinâmica à direita.

Com relação às apresentações realizadas, a apresentação do curso é uma atividade que pretende abordar questões administrativas da Universidade Federal do Maranhão e do curso de Ciência da Computação, explicando para os novos alunos tópicos como as variações de cadeiras ofertadas e como se matricular nelas, coeficiente de rendimento, créditos, e outras questões pertinentes ao estudante. Por sua vez, houve outras apresentações de conteúdos ou atividades extracurriculares. Por exemplo, a apresentação sobre o grupo PET disponibilizou informações de uma forma geral a respeito do Programa de Educação Tutorial, que tem por objetivo estimular as atividades de pesquisa, ensino e extensão universitárias, no nível de graduação. O tutor do grupo PET mostrou as atividades desenvolvidas, como mini cursos, monitorias, pesquisas, desenvolvimentos de sistemas, organização de eventos e projetos de extensão, além de apresentar os atuais integrantes e o processo seletivo para participar do programa. Já na apresentação da Sociedade Brasileira de Computação, o representante institucional discorreu sobre a so-

cidade, seus objetivos e eventos promovidos para a comunidade acadêmica. Finalmente, a apresentação de projetos de extensão e entidades relacionadas ao curso permitiu mostrar aos novos alunos alguns dos projetos realizado no curso para incentivar uma maior participação de mulheres na área de computação através de atividades sobre conteúdos da área realizadas com estudantes do ensino fundamental. Além disso, a apresentação da empresa júnior forneceu informações sobre os objetivos e atividades desenvolvidas pela empresa júnior e seu processo seletivo, enquanto os representantes da Atlética Lorde (time esportivo do curso) apresentaram os eventos realizados pela equipe e as atividades esportivas realizadas.

Para despertar o interesse dos discentes em participar de pesquisas de contemporâneas, foi apresentada a palestra intitulada “Ethical Issues of Artificial Intelligence”. Nela, foram discutidas as implicações éticas trazidas pela inserção de tecnologias que utilizam a Inteligência Artificial no dia a dia. No mesmo horário, foi realizada a premiação de Aluno Destaque, que premia o aluno com maior coeficiente de rendimento entre os formandos do semestre. O intuito de realizar a premiação durante a palestra era homenagear o discente e que o mesmo fornecesse um testemunho sobre sua experiência acadêmica e profissional dentro da Universidade.

Finalmente, o LabTour consistiu na visita aos laboratórios de pesquisa do curso de Ciência da Computação da Universidade Federal do Maranhão, dando a oportunidade dos alunos conhecerem as diversas áreas de pesquisa que são trabalhadas no ambiente da universidade. Durante o planejamento da atividade, foi decidido que o mesmo seria feito através de apresentações feitas pelos professores ou alunos representantes dos laboratórios convidados. Todos receberam a opção de apresentar ao vivo ou enviar uma gravação da sua apresentação para ser exibida durante a realização da atividade. As apresentações também contaram com um momento para esclarecimento de eventuais dúvidas que foram respondidas pelos professores responsáveis pelos laboratórios.

4. Resultados e Discussão

O evento foi realizado com sucesso em fevereiro de 2021 tendo ao todo 32 participantes de um total de 34 discentes matriculados no período de 2020.2. Todas as atividades planejadas foram realizadas no formato remoto. No entanto, como a palestra sobre aspectos éticos em inteligência artificial era de interesse dos discentes do curso e público externo, a mesma foi aberta ao público. Lamentavelmente, pessoas mal intencionadas conseguiram acesso ao link da chamada do Google Meet e foi necessário criar uma nova chamada fechada apenas para os discentes ingressantes do curso. A seguir, é explicado o processo de avaliação das atividades realizadas do ponto de vista dos discentes.

Após o encerramento da recepção, para obter as percepções dos alunos em relação à cada atividade, foi criado um questionário contendo afirmativas para serem respondidas utilizando uma escala Likert de 5 pontos (concordo fortemente, concordo parcialmente, nem concordo nem discordo, discordo parcialmente e discordo fortemente). As afirmativas do questionário foram baseadas no trabalho de Braga (2015) para avaliação de atividades acadêmicas, sendo elas: Item 1) Os conteúdos foram abordados de maneira clara e precisa; Item 2) A experiência foi relevante para o meu aprendizado; Item 3) A atividade possibilitou interação entre os participantes; e Item 4) Eu gostaria de ter outras experiências com este tipo de atividade. Além disso, foram disponibilizadas questões

abertas tentando identificar os pontos positivos, negativos e oportunidades de melhoria de cada atividade. Após a criação do questionário, foi disponibilizado um link para que os alunos ingressantes pudessem respondê-lo. Ao todo, o formulário recebeu um total de 13 respostas de alunos que participaram do evento.

A Tabela 2 apresenta os resultados da avaliação dos discentes em que M representa a mediana das respostas de 1 a 5 e DP representa o desvio padrão. Após analisar os resultados, foi identificado que os calouros participantes ficaram satisfeitos com as apresentações do evento. Atividades como a Apresentação do Curso estão entre as mais bem avaliadas, destacando a importância do aluno recém ingresso na faculdade ter um momento em que suas dúvidas sobre o ambiente universitário possam ser esclarecidas.

Tabela 2. Avaliação das Atividades Remotas da Acalourada por Parte dos Discentes

Atividade	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4	
	M	DP	M	DP	M	DP	M	DP
Dinâmica de apresentação	5	0,3	5	0,8	5	0,3	5	0,2
Apresentação da Empresa Junior	5	0,3	5	0,4	5	0,4	5	0,2
Apresentação do Time Atlético	5	0,3	5	0,6	5	0,5	5	0,4
Apresentação do Curso e Coordenação	5	0,0	5	0,0	5	0,5	5	0,1
Apresentação do PET	5	0,0	5	0,1	5	0,5	5	0,1
Apresentação da SBC	5	0,2	5	0,0	5	0,5	5	0,2
Palestra Sobre Problemas Éticos em IA	5	0,5	5	0,6	5	0,6	5	0,4
Apresentação Projetos de Extensão	5	0,2	5	0,6	5	0,4	5	0,9
Dinâmica com Kahoot	5	0,2	5	0,3	5	0,2	5	0,5
Tour Virtual Pelos Laboratórios	5	0,2	5	0,2	5	0,3	5	0,0

Ao analisar os campos para comentários de pontos positivos, negativos e oportunidades de melhoria, atividades como o LabTour e a palestra “Ethical Issues of Artificial Intelligence” receberam elogios pelos conteúdos que abordaram. Um dos alunos disse: “Da apresentação dos laboratórios, é de suma importância que todos os discentes tenham conhecimento sobre os laboratórios”, enquanto outro disse: “[...] achei interessante as atividades que eles (laboratórios) realizam [...]”. Essas avaliações mostram que existe, desde o começo do curso, um interesse por parte dos alunos nas diversas áreas de atuação que o curso de Ciência da Computação oferece, sendo de suma importância atividades como o LabTour para orientá-los e apresentá-los a essas áreas.

A Dinâmica de Quiz foi outra atividade bem avaliada, recebendo diversos elogios na parte discursiva do formulário. Dentre as respostas, os alunos disseram: “KAHOOT! É divertido, ensina e houve interação [...]”, “Gostei da dinâmica do Kahoot porquê trabalhou conteúdos pertinentes sobre Computação no geral e mesmo assim nos descontraiu”, “Gostei bastante das dinâmicas em geral, acredito que pra um calouro como eu é fundamental criar laços na universidade [...]”. Esses comentários mostram indícios de que as dinâmicas alcançaram o seu objetivo de gerar interação e aproximação entre os discentes participantes.

Quanto às críticas, foram recebidos comentários em relação ao horário do evento. “[...] talvez um dia a mais para diminuir os horários e tornar menos cansativo”, revelando que talvez haja a necessidade de reconsiderar a distribuição das atividades para recepções futuras, de modo que o cronograma não fique cansativo para os participantes. Vale também ressaltar que a Apresentação de atividades extra curriculares e projetos de extensão como o Girls++ teve as menores avaliações referentes à relevância e/ou interesse dos discentes. Isso se reflete principalmente no fato de que a quantidade de mulheres ingressantes no curso continua pequena, e não houveram registros de sua participação no evento.

5. Conclusões

Este artigo apresentou um relato de experiência da realização de uma recepção de discentes ingressantes ao curso de Ciência da Computação da Universidade Federal do Maranhão. Foram apresentadas as atividades adaptadas ao formato remoto e foi possível observar que a quantidade de discentes engajados com todas as atividades diminuiu com relação à quantidade de discentes que participou do evento de forma presencial. Embora os discentes que participaram e responderam o questionário tenham indicado satisfação com relação ao evento realizado, oportunidades de melhoria foram identificadas como a possibilidade de extensão da duração do evento para não ficar cansativo ao ter que assistir as palestras e atividades através dos dispositivos. Foi observado também que os discentes preferem atividades mais ativas, uma vez que vários indicaram que dinâmicas como o Kahoot foram divertidas e despertaram seu interesse.

Com relação ao contexto remoto, alguns discentes indicaram que poderia ser interessante estar dentro do laboratório de forma virtual. Um dos representantes dos laboratórios de pesquisa apresentou um laboratório dentro do próprio laboratório, ligando a câmera e fazendo comentários sobre os equipamentos disponibilizados dentro da Universidade. O laboratório estava vazio e só o discente estava presente durante a realização da apresentação. Os discentes indicaram que esse formato de apresentação poderia ser replicado pelos outros laboratórios, melhorando o entendimento das pesquisas realizadas. Além disso, é necessário verificar o acesso dos participantes aos ambientes remotos utilizados, para evitar problemas como o vivenciado durante a realização da palestra que foi aberta ao público e teve participantes interrompendo a transmissão com vídeos e áudios não relacionados às atividades.

Embora não tenham sido aplicadas tecnologias de ensino de programação como em outros trabalhos presenciais por falta de equipamentos e conexão com a internet por parte dos discentes ingressantes e organizadores, ideias de apresentações com mais egressos poderiam ter sido implementadas. Por exemplo, alguns discentes indicaram ter interesse na visão de alunos formados sobre o curso, e a visão de profissionais da indústria, como foi feito em eventos presenciais [de Aguiar et al. 2015]. Além disso, o número de dinâmicas realizadas com sistemas online de baixo consumo de processamento como o Kahoot deve ser explorado para aumentar o engajamento dos discentes.

A partir deste relato de experiência, novos eventos de recepção de alunos ingressantes a cursos de computação podem se beneficiar das lições aprendidas deste evento e replicá-lo nas suas instituições. Além disso, os problemas e oportunidades de melhoria podem auxiliar a evitar futuros riscos à realização do evento no formato remoto, e melho-

rar a qualidade do evento, aumentando o engajamento dos discentes e seu interesse pelo curso. Como trabalho futuro, pretende-se considerar os pontos levantados na avaliação do evento realizado no contexto remoto e realizar alterações no planejamento e execução destas e atividades adicionais, de modo a atender às expectativas dos discentes. Além disso, pretende-se explorar qual seria o impacto de organizar recepções de calouros de forma híbrida, com momentos presenciais e remotos. Finalmente, pretende-se coletar novas métricas e utilizar análises estatísticas descritivas com novas métricas para observar o impacto destas mudanças na opinião dos discentes e sua avaliação das atividades.

Referências

- Braga, J. C. (2015). *Objetos de aprendizagem, volume 2: metodologia de desenvolvimento*. Santo André: Editora da UFABC.
- Carneiro, L. d. A., Rodrigues, W., França, G., and Prata, D. (2020). Use of technologies in brazilian public higher education in times of pandemic covid-19. *Research, Society and Development*, 9(8):e267985485.
- de Aguiar, Y. Q., Cecotti, L., Caetano, L., de Botelho Marcos, P., and Azambuja, J. R. (2015). Pré-comp: introduzindo os fundamentos da computação e contribuindo com a motivação e aproveitamento acadêmico. In *Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*, volume 4, page 1340.
- Paz, F. and Cox, K. (2018). Aplicação do robocode como instrumento para a recepção de calouros e ensino de programação de computadores. In *Anais do XVIII Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe*, pages 447–456. SBC.
- Pinto, D., Chagas, E., Costa, G., Nunes, K., Anchieta, R., Rocha, S., Paiva, A., and Rivero, L. (2020). De veteranos para os novatos: Avaliação das atividades de recepção aos calouros organizado pelo grupo petcomp. In *Anais do XXVIII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 61–65. SBC.
- Saccaro, A., França, M. T. A., and Jacinto, P. d. A. (2019). Fatores associados à evasão no ensino superior brasileiro: um estudo de análise de sobrevivência para os cursos das áreas de ciência, matemática e computação e de engenharia, produção e construção em instituições públicas e privadas. *Estudos Econômicos (São Paulo)*, 49(2):337–373.
- Silva, J., Oliveira, F., and Martins, D. (2019). Kahoot! como instrumento potencializador na participação e engajamento dos alunos na aprendizagem de conceitos de programação. In *Anais do XXVII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 41–50. SBC.
- Sousa, B., Ripardo, D., Campos, I., Maciel, J., Santos, R., Romano, W., Raiol, A. A., and Bezerra, F. (2018). Robótica educacional e computação desplugada: Experiência em oficinas para calouros. In *Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*, volume 7, page 540.
- Teixeira, M. A. P., Dias, A. C. G., Wottrich, S. H., and Oliveira, A. M. (2008). Adaptação à universidade em jovens calouros. *Psicologia escolar e educacional*, 12(1):185–202.