

Plataforma gamificada de auxílio para exames de POSCOMP e ENADE

Lucas Reis Abreu¹, Anderson Silva¹, Bruno Eduardo¹, Daniel Soares Carvalho¹, Diego Oliveira¹, Eduardo Roger¹, Gabriel Monteles¹, Hugo Gois¹, Marcos Vinicius¹, Phillippe Mendonça¹, Rodrigo Garcês¹, Rodrigo Nascimento¹, Tércio Almeida¹, Victor Henrique¹, Geraldo Braz Junior²

Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação – PETComp

Departamento de Informática – Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Área de atuação: Ciências Exatas e da Terra

lucasreisabreu@hotmail.com¹

RESUMO. Testes como ENADE e POSCOMP (exame de ingresso na pós graduação do curso de computação) são constantemente realizados pelos discentes do curso, visando melhorar sua carreira profissional. Em prol de ajudar estes alunos, o Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação (PETComp) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) se propôs a construir uma plataforma gamificada denominada COMPET, cuja proposta é auxiliar os estudantes do curso e interessados nesta área de uma forma dinâmica, interativa e mais atrativa, visando melhorar seu desempenho nos respectivos exames citados através de um jogo de perguntas e respostas, na qual as perguntas foram retiradas de provas anteriores do ENADE e POSCOMP, além de questões temáticas elaboradas pelos próprios docentes da universidade. A abordagem da plataforma COMPET proporciona aos alunos que a utilizam uma experiência mais extrovertida em relação aos estudos, onde ao obter êxito em responder corretamente à um determinado número de questões o usuário poderá subir de nível, ser recompensado com troféus a cada grupo de perguntas (fases) concluídas, obtendo assim pontos e petcoins, que é a moeda utilizada no jogo para compra de dicas acerca de uma questão. Além disso, a plataforma instiga o convívio social, visto que existe um sistema de ranking baseado na pontuação, onde o usuário compete com seus amigos pela melhor posição. O objetivo principal da plataforma é servir como auxílio para os discentes que realizarão os exames, revisão de conteúdos não tão bem absorvidos e orientação na carreira profissional, uma vez que o discente pode perceber uma afinidade com um assunto específico. Após a construção da plataforma foi realizado uma pré-avaliação com um grupo de alunos do curso de Ciência da Computação e constatou-se a aceitação desejada da comunidade acadêmica, tanto na finalidade de auxiliar o aprendizado quanto na capacidade de manter os alunos interessados no aprendizado.