

Plataforma gamificada de auxílio para exames de POSCOMP e ENAD



¹Lucas Abreu, ¹Anderson Silva, ¹Bruno Eduardo, ¹Daniel Soares, ¹Diego Oliveira, ¹Eduardo Roger, ¹Gabriel Monteles, ¹Hugo Gois, ¹Marcos Vinicius, ¹Phillipe Mendonça, ¹Rodrigo Garcês, ¹Rodrigo Nascimento, ¹Tarcio Almeida, ¹Victor Henrique, ²Geraldo Braz Junior
PET Ciência da Computação (PETComp)
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Introdução

Constantemente os discentes do curso de Ciência da Computação realizam testes como ENADE e POSCOMP (exame para a pós graduação), além de provas de concurso, caso optem por esse tipo de carreira.

Em prol de ajudar e melhorar o desempenho desses 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, 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.

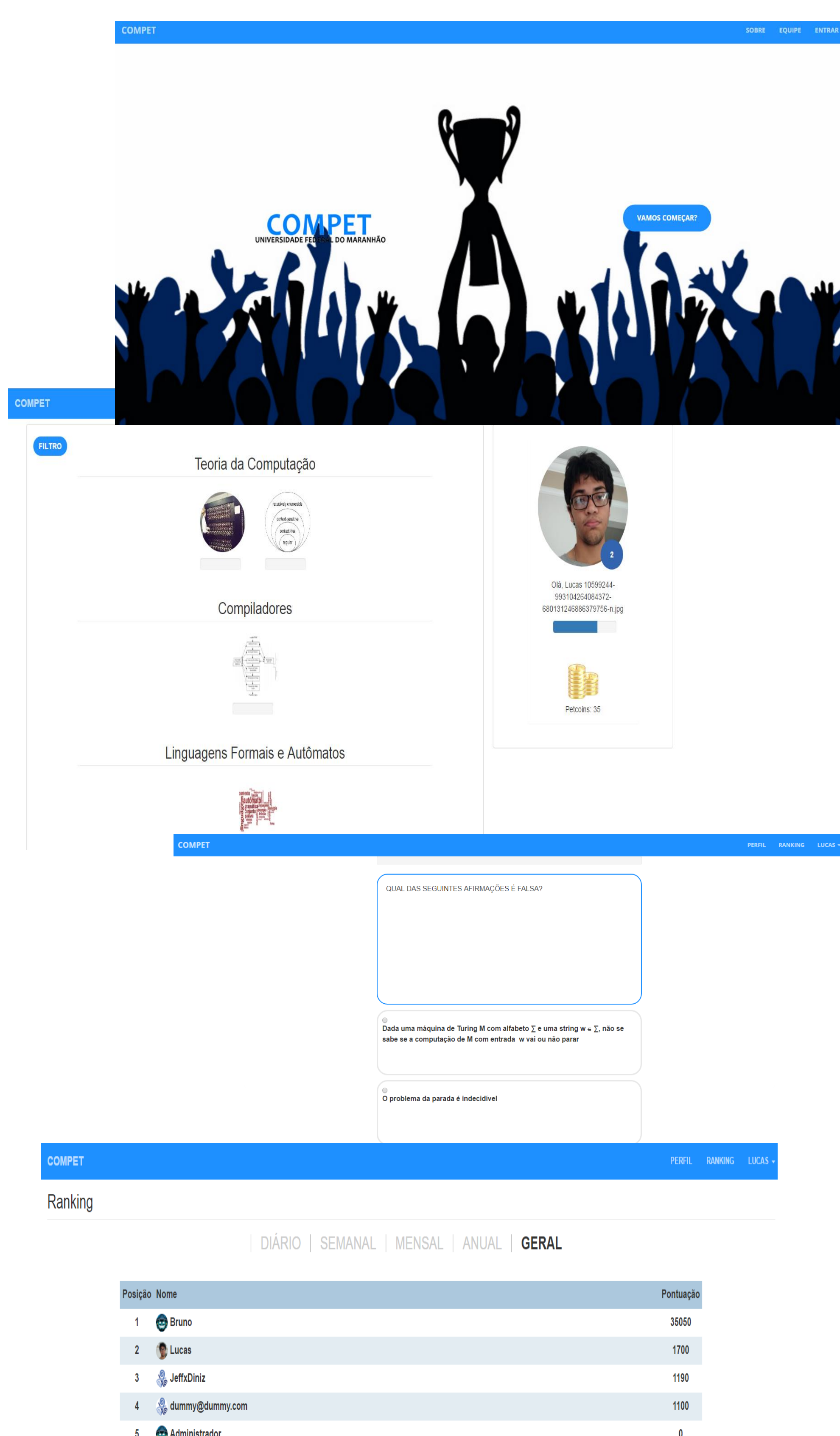


Fig. 1. Algumas Interfaces da plataforma

Primeira Imagem: Tela de login do sistema. Segunda Imagem: Interface para escolha das questões. Terceira Imagem: Tela de exibição para a questão que foi escolhida pelo usuário. Quarta Imagem: Interface de Ranking do sistema.

Metodologia

Através de uma gamificação a abordagem da plataforma COMPET proporciona aos alunos que a utilizam uma experiência mais extrovertida em relação aos estudos, a qual pode ser observada no fluxograma apresentado na Figura 2 ilustrada mais abaixo.

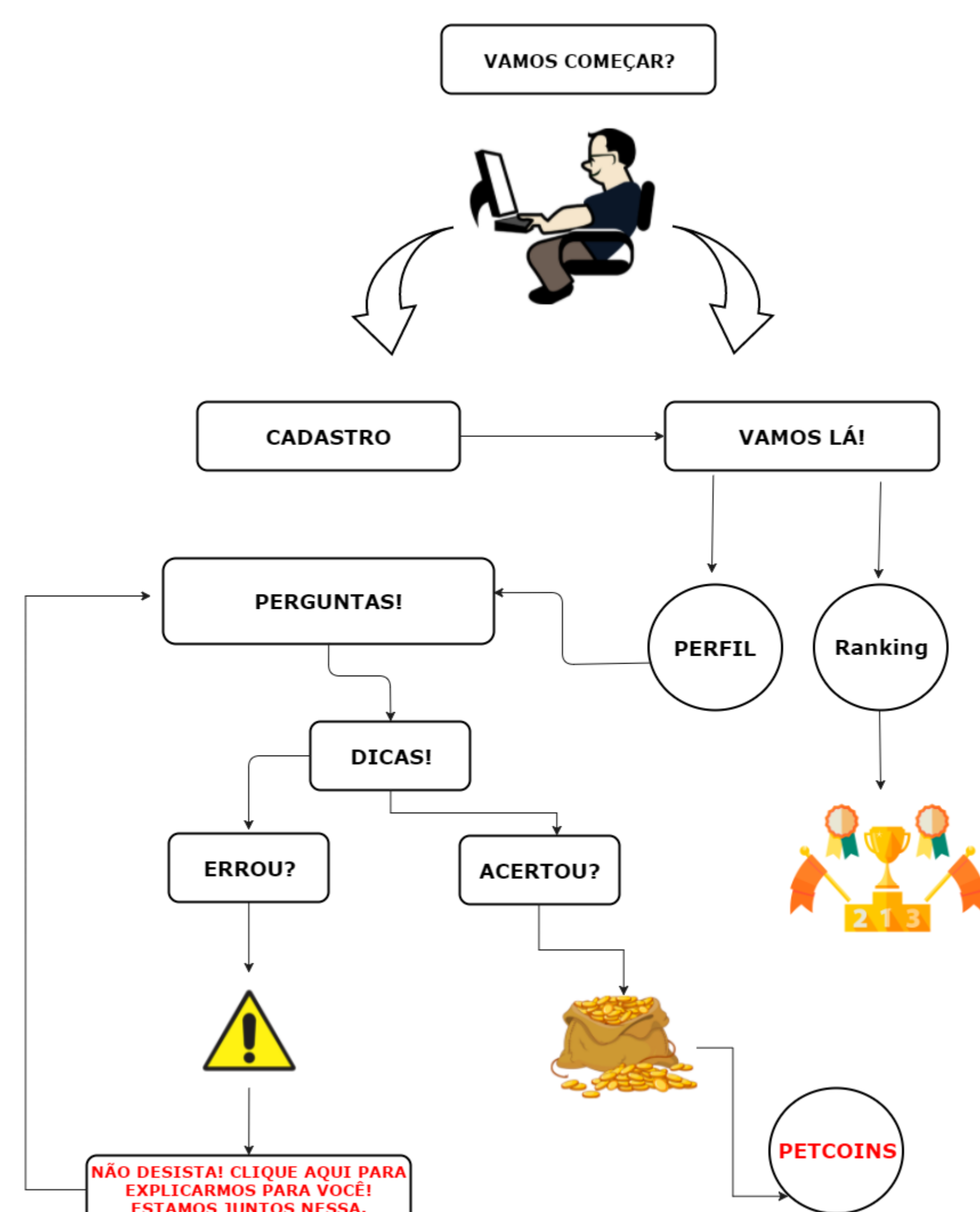


Fig. 2. Fluxograma de uso da ferramenta

A primeira ação que o usuário realiza é seu **cadastro** para ter acesso as funcionalidades do sistema. Em seguida, o usuário poderá **escolher** quais questões deseja responder, agrupadas em conteúdos (**fases**) e **nível** de dificuldade.

A cada questão respondida corretamente, o jogador é premiado com pontos de experiência, que servirão para o mesmo subir de nível. Para cada questão que tiver dificuldade ou responder errada, existirá um conteúdo instrutivo que pode ser usado para o aprendizado.

A quantidade de **pontos** varia de acordo com o nível de dificuldade do problema. O usuário também ganha **petcoins**, que é a moeda utilizada para compra de dicas sobre uma determinada questão.

Os pontos adquiridos ao longo das questões são utilizados no **ranking** que exibirá os 10 melhores jogadores da plataforma, onde esta classificação pode ser dividida em diário, semanal, mensal e anual

Resultados

A ferramenta está agendada para ser lançada este ano no curso de Ciência da Computação da UFMA. A proposta consiste em fazer uma parceria com os docentes. Os docentes enviam conteúdo extra que desejam para a ferramenta (todas as questões de ENADE e POSCOMP estarão pré-cadastradas), e o docente recebe do sistema as estatísticas de respostas dos conteúdos e quais precisam ser reforçados em sala.

Com o intuito de validar a implementação da ferramenta, foi realizado um questionário com um grupo de discentes sobre o sistema, foi verificado que a ferramenta foi bem aceita pelos mesmos, devido sua interface amigável e funcionalidades simples que deixam o aprendizado mais dinâmico e agradável.

Conclusão

O principal objetivo da plataforma é servir como auxílio para os discentes que realizarão os exames, revisão de conteúdos já esquecidos ou não tão bem absorvidos e orientação na carreira profissional.

Sua implementação mostrou que esse objetivo pode ser atingido através de uma plataforma gamificada.

Através de uma pré-avaliação com um grupo de alunos do curso constatou-se a aceitação da ferramenta pela comunidade acadêmica, tanto na finalidade de manter o interesse dos discentes no aprendizado quanto no auxílio do ensino.

Os trabalhos futuros consistem em:

- buscar a instalação da plataforma com a parceria dos docentes do curso;
- buscar implementar um painel de relatórios de conteúdos que precisam ser reforçados em sala;
- buscar melhorias de interação e continuidade da plataforma.

