Título: Gamificando a Preparação para o Enade em Cursos Superiores de Computação

Data: 23/11/22

Horário: 10h00

Local: Videoconferência (https://meet.google.com/hcw-vohe-sdd)

Resumo:

Os indicadores de desempenho, como as avaliações externas, permitem promover discussões e reflexões relacionadas à infraestrutura e à qualidade do ensino ofertado pelas instituições. Na

educação superior, um dos métodos responsáveis por acompanhar o rendimento dos estudantes concludentes é o Enade (Exame Nacional de Desempenho de Estudantes). Ele busca avaliar as competências que devem fazer parte do perfil do egresso. Com isso, garantir um bom desempenho é essencial para indicar uma boa qualidade do ensino ofertado. Por acreditar que a gamificação tem a capacidade de motivar e engajar indivíduos na realização de determinadas atividades e, com o objetivo de contribuir com a preparação dos alunos em competências referentes ao Curso Superior de Computação para a realização desse exame, este estudo apresenta uma proposta de gamificação de uma ferramenta de preparação para o Enade, chamada Questione. Essa ferramenta dispõe de um banco de questões aplicadas em edições anteriores do exame e pode ser utilizada para realizar acompanhamento ou elaboração de testes avaliativos.

Banca examinadora:

- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (MDCC/UFC - Orientador)
- Prof. Dr. Yuri Almeida Lacerda (IFCE)
- Profa. Dra. Valéria Lelli Leitão Dantas (UFC)