

MELHORIA DA PERCEPÇÃO E DO ENGAJAMENTO DO ALUNO ENADISTA: TRANSFORMANDO A PROVA ENADE EM UM HACKATHON

Julio Cesar Pereira de Oliveira
Flavia Alexandra Gomes de Souza
Wallace da Silva Carvalho

Universidade de Grande Rio – UNIGRANRIO – RJ

Área: Gestão Acadêmica

Introdução: A prova ENADE equivocadamente é vista pelo corpo discente como uma atividade tediosa, que não contribui com sua formação e o resultado impacta exclusivamente a Instituição. Tais percepções levam a falta de engajamento e comprometimento do aluno. Por isso, a coordenação junto ao NDE transformou a prova em um *hackathon* para motivar os alunos e percebeu-se ganhos qualitativos e quantitativos que serão expostos neste resumo. **Objetivo(s):** Engajar os alunos e mudar às suas percepções em relação à prova ENADE, incentivando-os por meio de uma competição – *hackathon* - com o intuito de melhorar os resultados do ENADE. **Métodos ou Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência de um curso que nas últimas provas ENADE havia tirado nota 3, o aluno não via ganho em realizar a prova e/ou acreditava que a prova teria mais valor para a universidade, ou seja, o nível de engajamento e comprometimento com a prova eram baixíssimos. Para mudar esse cenário, foi desenvolvido um *hackathon* para os 25 (vinte e cinco) alunos enadistas. O projeto consistiu primeiramente em fazer um levantamento do perfil dos enadistas e dividi-los em três *scores* (alto, médio e baixo), os critérios utilizados para essa divisão foram quantitativos (C.R., nota de simulado, frequência do aluno) e qualitativos (participação em sala e avaliação do professor e do NDE). Em seguida, foram selecionadas as disciplinas do período corrente em que as atividades seriam realizadas. Na fase seguinte foram definidas as atribuições dos professores que acompanhariam os times de aprendizagem. Os times foram compostos por cinco a seis alunos e continha alunos de *scores* diferentes, cada time tinha seu nome e grito de guerra. No jogo, coube ao líder (aluno indicado pelo time) acompanhar o desempenho de cada um e dar *feedbacks* ao professor, os times reuniam-se com o coordenador mensalmente para alinhamentos. Dentre as atividades do time, todos deveriam (i) participar das olimpíadas de conhecimento, (ii) realizar simulados, (iii) assistir vídeos de pílulas de conhecimento e comentá-las, (iv) participar de diálogos construtivos e (v) mesas redondas. Os times, foram avaliados por meio da nota média dos integrantes, e ganharam horas de atividades complementares e pontos em disciplinas, proporcionais aos seus desempenhos e o time vencedor, com maior nota geral na prova ENADE receberam mais pontos para atribuir nas disciplinas em curso, horas de atividades complementares, além, de um evento comemorativo. **Resultados/Discussão:** Como resultado destaca-se (i) 96% dos alunos ficaram até o final do período definido para a prova; (ii) 100% dos alunos entregaram o caderno de prova para a correção da instituição; (iii) os alunos chegaram na prova entusiasmados e cantando o “grito de guerra”, (iv) houve alunos que se desculparam junto ao time por erro cometido na prova; (v) a nota ENADE foi mantida; (vi) o *IDD* aumentou de 2 para 4. **Considerações Finais:** Com isso, foi percebido mudança de percepção do aluno em relação a prova, maior engajamento, aproximação dos alunos aos professores e aumento da colaboração entre os discentes. Tais fatos, tornaram a prova ENADE mais desafiadora e divertida.

Palavras-chave: Ensino. Exatas. ENADE.