

DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO EDUCACIONAL ALINHADO AO ENADE E CURADORIA PEDAGÓGICA PARA PLATAFORMA E-GAME

Tchisseque, Elisa Quintas¹
Filipe, Helder Domingos²
Dembos, Benedito João Dala³
Lima, Sergio Henrique De Oliveira⁴

RESUMO

Este trabalho apresenta os resultados e as contribuições do projeto voltado ao desenvolvimento técnico da plataforma educacional E-GAME, concebida para apoiar a preparação adaptativa de estudantes para o Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE) e o Plano Nacional de Desempenho (PND), com previsão de futura integração de recursos de Inteligência Artificial e gamificação. O problema investigado relaciona-se à carência de repositórios estruturados de questões contextualizadas e à necessidade de ampliar o engajamento discente. Adotou-se a metodologia Design Science Research (DSR), operacionalizada iterativamente em cinco fases: Conscientização, Sugestão, Desenvolvimento, Avaliação e Conclusão. Alinhada à tipologia de artefatos de March e Smith (1995), a pesquisa resultou na concepção de constructos, representados pela Taxonomia de Bloom; modelos, estruturados em templates instrucionais de questões; métodos, materializados na classificação pedagógica apoiada por Inteligência Artificial; e na instanciação tecnológica, representada pelo protótipo funcional desenvolvido em Python e Streamlit. O desenvolvimento envolveu a coleta e organização de questões de provas antigas do Enade. Em seguida, foi utilizada a Inteligência Artificial da OpenAI para classificar os conteúdos. Os dados foram armazenados em bancos de dados como Supabase, criando um repositório com mais de 500 questões. A avaliação do artefato, fundamentada nos princípios da DSR apresentados por Hevner et al. (2004), combinou testes de usabilidade controlados e testes de validação de funcionalidades, que verificaram a navegação, a adaptação da interface a dispositivos móveis, o funcionamento do sistema e a acurácia da classificação pedagógica. Os resultados confirmaram a estabilidade e o funcionamento adequado do Produto Mínimo Viável (MVP), demonstrando sua viabilidade técnica e estabelecendo uma base para a evolução da plataforma, incluindo a futura integração de recursos de Inteligência Artificial e gamificação e a migração para infraestrutura em nuvem. Nesse contexto, o trabalho contribui diretamente para a diversidade, inclusão e transformação social ao estabelecer as bases para a democratização do acesso a recursos educacionais digitais, por meio de um repositório gratuito, adaptativo e otimizado para dispositivos móveis, concebido para atender estudantes com diferentes perfis, trajetórias e realidades acadêmicas. Dessa forma, o artefato apresenta potencial para ampliar oportunidades de preparação para o ENADE, apoiando o engajamento e o desempenho acadêmico.

Agradecimentos: Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio financeiro concedido por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI).

Palavras-chave: Design Science Research; Instanciação Tecnológica; Inteligência Artificial; Classificação Pedagógica Adaptativa.

Universidade Federal da Fronteira S, Campus Chapecó, Discente, elisaquintas@aluno.unilab.edu.br¹

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC., Programa de Pós Graduação em Contabilidade - PPGC, Discente, helder.filipe@posgrad.ufsc.br²

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Engenharia e Desenvolvimento Sustentável, Discente, benditodembo@aluno.unilab.edu.br³

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Docente, sergio.lima@unilab.edu.br⁴