

EVASÃO ESCOLAR NOS CURSOS DE COMPUTAÇÃO: CAUSAS E MEDIDAS DE SOLUÇÃO.

IX Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Joao Bosco Borges Aragao Filho, Rubens Anderson Sousa Silva, Bruno Sabóia Aragão, Ismayle de Sousa Santos, Rossana Maria de Castro Andrade

A evasão escolar é um problema recorrente nas universidades públicas brasileiras. Não são poucos os alunos que, após o ingresso, desistem de cursar o ensino superior, seja por motivos relacionados às dificuldades financeiras, falta de identificação com o curso ou à dificuldade das disciplinas, gerando, assim, prejuízo, por ocupar uma vaga, abandoná-la e não gerar retorno à sociedade. O projeto TeR visa contribuir com a redução da evasão escolar, por meio do desenvolvimento e aplicação de formas lúdicas de ensino de teste de software. Além disso, a intenção é melhorar as expectativas dos alunos sobre essa área e sua atuação no mercado de trabalho, contribuindo para a retenção estudantil na universidade. Para isso, o projeto buscou identificar as principais dificuldades e causas de evasão, identificar motivadores de retenção estudantil - que combatem as causas das desistências - em casos de sucesso de redução da evasão e, por fim, verificar se, na visão dos alunos, o GreaTest Card Game (jogo desenvolvido no projeto TeR para o ensino de teste de software) se relaciona com os motivadores de retenção estudantil. Para identificar os motivos de desistência e as dificuldades dos alunos nos cursos foi aplicado um questionário online, destinado a alunos veteranos e ex-alunos, desistentes, nos cursos de Ciência da Computação e Engenharia da Computação. Além disso, foi realizada uma busca na literatura sobre estudos de evasão em universidades, para identificar outras causas de desistência e também motivadores de retenção estudantil. Por fim, o jogo foi aplicado com alunos dos dois cursos, que, após jogarem, responderam um questionário com perguntas sobre o quanto o jogo se relaciona com os motivadores de retenção estudantil identificados na literatura. Com base nos resultados parciais da pesquisa, foi possível perceber indicadores de que o jogo, sob a visão dos alunos, tem boa relação com os motivadores de retenção identificados, mas ainda possui oportunidades de evolução.

Palavras-chave: Evasão. Teste de Software. Retenção Estudantil. Jogos educacionais.