

## **REGULAMENTO DO GAME ACADÊMICO 2019**

Aprovado pela Resolução CONSUNEPE Nº 133, de 29/08/2019.

### **TÍTULO I – DOS OBJETIVOS DO GAME ACADÊMICO E DOS ESTUDANTES APTOS À REALIZAÇÃO**

**Art. 1º** O Game Acadêmico 2019 visa qualificar o desempenho acadêmico e ampliar as perspectivas profissionais dos estudantes da Universidade Potiguar, por meio de estratégias de gamificação desenvolvidas ao longo do segundo semestre de 2019.

**Art. 2º** Estão aptos a participar do Game Acadêmico 2019 os estudantes concluintes dos cursos abaixo relacionados:

#### **I – Cursos de Bacharelado:**

- a) Arquitetura e Urbanismo,
- b) Biomedicina,
- c) Educação Física,
- d) Enfermagem,
- e) Engenharia Ambiental e Sanitária,
- f) Engenharia Civil,
- g) Engenharia de Computação,
- h) Engenharia de Produção,
- i) Engenharia Elétrica,
- j) Engenharia Mecânica,
- k) Engenharia Química,
- l) Farmácia,
- m) Fisioterapia,
- n) Fonoaudiologia,
- o) Medicina,
- p) Medicina Veterinária,
- q) Nutrição, e
- r) Odontologia.

#### **II. Curso Tecnólogo**

- Curso Superior de Tecnologia em Radiologia.

**§1º** A relação de estudantes aptos à participação no Game Acadêmico 2019, conforme definida pelo coordenador do curso, será publicada a partir do dia 18 de setembro de 2019, no endereço eletrônico <https://unp.br/qualidade-academica/enade/>

**§2º** A participação dos estudantes definidos como aptos ao Game Acadêmico não é obrigatória. Os estudantes aptos que desejarem participar do Game Acadêmico 2019 deverão validá-lo digitalmente, por meio de sua identidade digital na plataforma onde são realizadas as atividades on-line, indicando ciência e concordância ao regulamento. Somente terão direito às conquistas previstas neste Regulamento os estudantes que tenham validado seu aceite até o dia 10 de novembro de 2019.

**§3º** Os estudantes aptos à participação no Game Acadêmico 2019 e que por quaisquer razões desejarem não participar ou, ainda, nos termos do parágrafo anterior, não manifestarem explicitamente seu aceite, ainda terão direito a realizar os cursos on-line que integram o programa e demais atividades oferecidas aos estudantes no âmbito do Game. No entanto, esses estudantes não terão direito às conquistas previstas aos participantes do Game Acadêmico 2019.

## TÍTULO II – DA OBTENÇÃO DE PONTUAÇÃO NO GAME ACADÊMICO

**Art. 3º** Ao participar das propostas do Game Acadêmico, o estudante poderá acumular pontos, denominados “Méritos”, de acordo com o seu desempenho.

**Parágrafo único.** Para o acúmulo de Méritos serão consideradas as seguintes atividades e desempenhos:

- a) **Curso On-line de Análise e Interpretação de Texto:** O estudante que realizar todos os módulos do curso on-line de Análise e Interpretação de Texto no período até 10/11/2019 com desempenho igual ou superior a 60% de aproveitamento terá direito a 5 Méritos;
- b) **Curso On-line de Análise de Dados:** O estudante que realizar todos os módulos do curso on-line de Análise de Dados no período até 10/11/2019 com desempenho igual ou superior a 60% de aproveitamento terá direito a 5 Méritos;
- c) **Curso On-line de Performance em Avaliações:** O estudante que realizar todos os módulos do curso on-line de Atualidades no período até 10/11/2019 com desempenho igual ou superior a 60% de aproveitamento terá direito a 5 Méritos;
- d) **Curso On-line de Discussões Emergentes:** O estudante que realizar todos os módulos do curso on-line de Técnicas de Prova no período até 10/11/2019 com desempenho igual ou superior a 60% de aproveitamento terá direito a 5 Méritos;
- e) **Engajado:** O estudante que realizar todos os Cursos On-line (4) disponíveis na plataforma Delta no período até 10/11/2019 terá direito a mais 5 Méritos;
- f) **Comprometido:** Os estudantes que entregarem a prova ENADE, por meio da entrega do caderno de questões da prova, contendo as respostas de todas as questões objetivas devidamente marcadas a caneta, terão direito ao acréscimo de 30 méritos;
- g) **Enade - questões objetivas:** O estudante participante do Game Acadêmico 2019 que entregar/apresentar o caderno da prova do Enade com as respostas das questões objetivas marcadas com caneta preta terá direito a Méritos proporcionais ao número de acertos aferidos pela correção da prova realizada pela Universidade Potiguar. Um estudante que tenha acertado 26 questões objetivas, por exemplo, terá direito a 26 Méritos. A correção das questões objetivas será feita com base no gabarito oficial do ENADE. Portanto não caberá recurso da correção realizada na instituição para as questões objetivas. O caderno ficará arquivado na Coordenação do Curso e poderá ser retirado no período de 24 de fevereiro a 24 de agosto de 2020, mediante assinatura de protocolo de devolução; e
- h) **Enade - questões discursivas:** O estudante concluinte que apresentar o caderno da prova do Enade com o rascunho das questões dissertativas (**não necessitando passar a limpo**) terá direito de até 5 Méritos **por questão** conforme rubrica de correção descrita no anexo A, por meio de processo de correção conduzido pela Universidade Potiguar. Não caberá recurso da correção realizada na instituição para as questões discursivas. Serão consideradas como inválidas as respostas a quaisquer questões discursivas que apresentem ofensas, desenhos e outras formas propositais de anulação, bem como que desrespeitem os princípios dos direitos humanos.

## TÍTULO III – DA CONFERÊNCIA DOS MÉRITOS OBTIDOS NO GAME ACADÊMICO 2019

**Art. 4º** Os Méritos conquistados pelos estudantes por meio das propostas do Game Acadêmico 2019 poderão ser aferidos pelos participantes por meio da plataforma digital onde são oferecidos os Curso On-line, da seguinte forma:

- a) Os Méritos referentes aos cursos on-line estarão disponíveis na tela de extrato individual, imediatamente após a finalização da atividade pelo estudante; e
- b) Os méritos referentes ao Enade estarão disponíveis na tela de extrato individual, em até 10 dias úteis após a data de publicação do gabarito oficial do Exame.

#### TÍTULO IV – DAS CONQUISTAS POSSÍVEIS COM O GAME ACADÊMICO 2019

**Art. 5º** Serão conquistas referentes exclusivamente aos Méritos acumulados pelos estudantes:

- a) Os estudantes que atingirem entre **0 e 29 Méritos** não terão direito a conquistas no Game Acadêmico;
- b) Os estudantes que atingirem entre **30 e 44 Méritos** terão direito a uma sessão on-line de Orientação de carreira;
- c) Os estudantes que atingirem entre **45 e 59 Méritos** terão direito a (1) uma sessão on-line de orientação de carreira e (2) bolsas de pós-graduação de 50% em cursos EAD Laureate (no limite de 2% dos estudantes da IES aptos à participação no Game Acadêmico. Caso haja empate, serão considerados, consecutivamente, os seguintes critérios: maior número de Méritos no Game Acadêmico, maior número de acertos objetivos na prova do Enade; maior número de acertos na seção de questões objetivas de Componente Específico da prova do Enade; maior número de acertos na seção de questões objetivas de Formação Geral da prova do Enade);
- d) Os estudantes que atingirem entre **60 e 74 Méritos** terão direito a substituir a nota da Unidade 3 pela nota mínima de aprovação (6,0 pontos), em todas as disciplinas que estiverem matriculados no semestre 2019/2, com exceção de Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, Trabalho Final de Graduação – TFG e Estágios; e
- e) Os estudantes que atingirem **75 Méritos ou mais** terão direito a substituir a nota da Unidade 3 pela nota máxima (10,0 pontos) em todas as disciplinas em que estiverem matriculados no semestre 2019/2, exceto nas disciplinas de TCC, TFG e Estágio.

**Parágrafo único.** A possibilidade de substituição da nota da última avaliação nas disciplinas on-line (EaD), devido aos 60 méritos ou mais, não exige o estudante de realizar a Avaliação Presencial – N2. Poderá substituir a nota da N2 apenas os estudantes que realizaram a prova previamente.

**Art. 6º** Os estudantes que concluírem os cursos on-line, com aproveitamento mínimo de 60% (sessenta por cento) terão direito a 10h de atividades complementares por cada curso.

#### TÍTULO IV - DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Art. 7º** Não caberá recurso da correção das questões objetivas e discursivas do caderno de prova do Enade, para questões concernentes ao Game Acadêmico.

**Art. 8º** Não será disponibilizada ao estudante a consulta à correção detalhada das questões discursivas, nem será fornecido espelho de correção ou gabarito.

**Art. 9º** Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Enade da UnP, em caráter irrecorrível.

**Art. 10º** O presente Regulamento entra em vigor na data de sua aprovação pelo Conselho Superior. Fica revogado o Regulamento do Game Acadêmico aprovado pela Resolução nº 089/2018-CONSUNEPE/UnP, de 24 de agosto de 2018.

## ANEXO A - RUBRICA PARA AVALIAÇÃO DAS QUESTÕES DISCURSIVAS

Os méritos atribuídos para as questões discursivas equivalerão a nota atribuída à questão. Segundo o Edital ENADE 2019:

“3.6.3. As questões discursivas da parte de Formação Geral avaliam aspectos como clareza, coerência, coesão, estratégias argumentativas, utilização de vocabulário adequado e correção gramatical do texto.”

“18.3. As respostas às questões discursivas que apresentem impropérios, desenhos e outras formas propositais de anulação, bem como desrespeitem os princípios dos direitos humanos serão desconsideradas.”

As dimensões de desempenho a serem avaliadas são:

- **Conteúdo:** avalia o domínio conceitual orientado pelo padrão de resposta apresentado pelo INEP.
- **Coerência, coesão e estrutura lógica:** avalia a coerência. Coesão textual, assegurando o encadeamento e a relação lógica entre os conceitos e argumentos apresentados. Para os cursos de Engenharias adicionalmente serão avaliados ainda: aspectos formais relacionados a cálculo, expressões matemáticas e unidades de medidas.

CRITÉRIOS	NÃO ATENDE	ATENDE PARCIALMENTE	ATENDE	ATENDE COMPLETAMENTE
<b>CONTEÚDO</b> (3 Méritos)	<b>0 Mérito</b> O estudante não apresentou resposta para a proposta apresentada na questão.	<b>1 Mérito</b> A resposta apresentada pelo estudante <b>aborda parcialmente</b> os elementos conceituais orientados pelo padrão de resposta do INEP.	<b>2 Méritos</b> A resposta não <b>aborda a integralidade</b> dos conceitos, apresenta incorreções ou pouca abrangência com elementos conceituais orientados pelo padrão de resposta do INEP.	<b>3 Méritos</b> A resposta do estudante <b>aborda adequadamente</b> os elementos conceituais orientados pelo padrão de resposta do INEP, demonstrando domínio de conhecimento na resolução da questão.
<b>COERÊNCIA, COESÃO E ESTRUTURA LÓGICA</b> (2 Méritos)	<b>0 Mérito</b> O estudante não apresentou resposta para a proposta apresentada na questão.	<b>1 Mérito</b> A resposta do estudante <b>apresenta erros parciais</b> que não comprometem a compreensão relacionados a coerência e coesão e/ou estruturação lógica.	<b>1 Mérito</b> Apresenta <b>domínio significativo</b> com poucos erros de coerência e coesão e/ou estruturação lógica.	<b>2 Méritos</b> A resposta do estudante <b>apresenta domínio sem erros</b> relacionados a coerência e coesão e/ou estruturação lógica.