

SIMULADOR DE QUESTÕES PARA O EXAME CLASSIFICATÓRIO DO IFPI

Herbert Gabriel de Alencar Moraes , Carlos Iran dos Santos Júnior, Daianne Alencar Sousa Melo

RESUMO:

Todos os anos, uma grande quantidade de estudantes brasileiros se inscreve em vestibulares com o objetivo de ingressar em instituições de ensino superior. É comum que esses candidatos busquem diferentes formas de se preparar para as provas, incluindo a preparação intelectual, mental e até física. Isso se deve ao fato de que muitos vestibulares são compostos por provas que demandam muitas horas para serem completadas. Uma das formas mais utilizadas por esses candidatos para complementar sua preparação é o estudo de questões antigas desses exames. Além de ser uma estratégia eficiente para o estudo, essa prática também permite que o candidato tenha maior familiaridade com os formatos de questões que serão apresentados na prova. A familiaridade com o formato de questões é importante pois pode influenciar diretamente no tempo disponível para resolução das questões e na eficiência do desempenho do candidato durante a prova. Nesse contexto, este trabalho teve como objetivo principal a criação de uma plataforma web utilizando as linguagens HTML, CSS e JavaScript para o front-end, visando auxiliar estudantes que irão prestar o vestibular e oferecendo a possibilidade de gerar simulados personalizados, assim como o acesso a um banco de exercícios com questões de vestibulares passados. Para o back-end, foi utilizada a linguagem Python com o framework Django, com o propósito de garantir o funcionamento eficiente e seguro da plataforma. Além disso, a plataforma ofereceu aos usuários a possibilidade de comparar seus resultados com outros usuários através de um sistema de ranking. O desenvolvimento da plataforma foi realizado através da análise e estudo dessas linguagens e tecnologias, ferramentas, plataformas, arquiteturas e maneiras de implementação, visando garantir a eficiência e a qualidade do sistema. De acordo com [Alves \(2021\)](#), o vestibular é um processo de seleção que consiste em uma prova de redação e um caderno de questões, abrangendo assuntos estudados durante o ensino médio. A classificação para ingressar na faculdade é realizada com base na pontuação obtida pelo candidato e na disponibilidade de vagas por curso, além de considerar os critérios de aprovação estabelecidos. Este é o método mais comum de ingresso no ensino superior no Brasil, sendo utilizado tanto por instituições públicas quanto privadas. Para [Fadel et al. \(2014\)](#), a gamificação é o uso de técnicas de jogo em contextos não lúdicos, como por exemplo em um ambiente de trabalho ou de ensino, a fim de estimular comportamentos positivos e motivar os participantes a alcançarem metas ou objetivos. O presente projeto trouxe uma alternativa aprimorada de preparação para vestibulares, oferecendo acesso a questões de edições antigas por meio de banco de dados e uma interface de usuário intuitiva. Para a gestão eficiente dos dados, optou-se por utilizar o banco de dados SQLite3, que é nativamente suportado pelo framework Django. Essa escolha proporcionou uma significativa economia de tempo na implementação, facilitando bastante o processo. A metodologia de desenvolvimento seguiu as práticas comuns na engenharia de software, incluindo levantamento de requisitos, prototipação, implementação do banco de dados, construção da interface de usuário e testes de qualidade. Além disso, a automatização do carregamento de questões por meio de um *script* garantiu uma gestão eficiente dos dados. No trabalho, foi apresentada uma fundamentação teórico-metodológica sólida, que incluiu conceitos relevantes como vestibular e ingresso no ensino superior, gamificação, sistemas web, desenvolvimento web e bibliotecas, entre outros. Além disso, foram descritas as ferramentas e tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do trabalho.

O presente trabalho não somente propiciou a experiência mencionada anteriormente, como também forneceu uma ferramenta valiosa para outros programadores que buscam lidar com uma implementação semelhante.

PALAVRAS-CHAVE: simulado; vestibular; web; gamificação; questões; python; django.

REFERÊNCIAS:

ALVES, J. *O que é vestibular? Entenda o conceito e como funciona*. 2021. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/o-que-e-vestibular-entenda-o-conceito-e-como-funciona>>. Acesso em: 27 nov. 2022.

FADEL, L. M. et al. *Gameificação na Educação*. [S.l.]: Pimenta Cultural, 2014. v. 1.

SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. [S.l.]: Pearson Education do Brasil, 2011. v. 9.

PYTHON SOFTWARE FOUNDATION. Python: Linguagem de programação de alto nível. Disponível em: <https://www.python.org/>. Acesso em: 6 de outubro de 2023.

DJANGO SOFTWARE FOUNDATION. Django: The Web framework for perfectionists with deadlines. Disponível em: <https://www.djangoproject.com/>. Acesso em: 6 de outubro de 2023.