

DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA A ANÁLISE DE QUESTÕES NA ÁREA DE MATEMÁTICA E SUAS RECORRÊNCIAS NO POSCOMP

Beatriz Vieira Callegari, Keyve Alves de Oliveira, Vilma Gisele Karsburg, Fernando Weber Albiero.
Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC – Câmpus Lages

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de um Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Ciência da Computação do IFSC – Câmpus Lages ainda em andamento.

Anualmente a Sociedade Brasileira de Computação (SBC) promove, em todas as regiões do país, o Exame Nacional para Ingresso na Pós-Graduação em Computação (POSCOMP).

Segundo de Sordi Jr., (2015, p. 19) a média de acerto nas provas é considerada baixa, refletindo o grau de dificuldade e exigência do exame. Esta dificuldade pode estar ligada à ampla abrangência do edital em relação aos conteúdos, e/ou, à dificuldade dos candidatos em se prepararem para a prova.

Com o intuito de auxiliar na preparação dos candidatos para o POSCOMP, pretende-se desenvolver um aplicativo que consistirá em um banco de questões de matemática dos anos anteriores, apresentadas no formato de quiz e focadas na área da matemática. A aplicação contará ainda com a resolução das questões, análise e estimativas de desempenho do usuário.

OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo geral o desenvolvimento de uma aplicação móvel com seleção de questões baseadas em provas realizadas pelo POSCOMP na área da matemática, uma das disciplinas com piores índices de acertos.

Como objetivos específicos, realizar a análise de questões, seus subtemas e suas probabilidades de recorrência. De forma simultânea, pesquisar e elaborar resoluções das questões para serem implementadas ao sistema.

MÉTODOS

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa científica aplicada, com a finalidade de solucionar os problemas gerados pelo baixo índice de acertos no POSCOMP.

Para o alcance de seus objetivos, fez-se a separação de provas e gabaritos. Realizou-se uma categorização entre temas e seus respectivos subtemas dentro da área matemática, e elaborou-se soluções com explicações e comentários de cada questão. Após esse passo foi dado início à implementação do projeto com o auxílio de bibliotecas do *React Native*.

RESULTADOS

O projeto encontra-se em desenvolvimento. Na Figura 1 podemos ver uma prévia do que já foi implementado. Da esquerda pra direita temos a tela de login e a tela de registro, as mesmas já possuem validação nos campos e autenticação usando o *firebase* e por último o padrão de tela que será replicado para todas as telas do aplicativo.

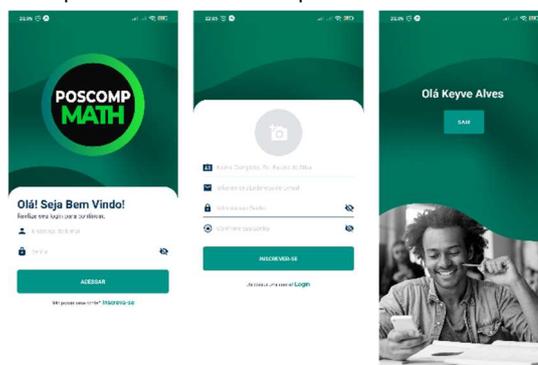


Figura 1. Telas do Aplicativo.

CONCLUSÕES

O desenvolvimento e uso desta ferramenta pode auxiliar na aprovação de programas de pós graduação na área da computação, proporcionando mais facilidade aos estudos de seus usuários.

Seus módulos podem ser extensíveis e possibilitam a inclusão de novas disciplinas, no futuro, para serem utilizados em estudos da área da computação, tornando-se uma plataforma de treinamento de diversas áreas.

Referências

- [1] de SORDI JR., F. **Desenvolvimento de um ambiente colaborativo de treinamento preparatório para o POSCOMP**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, 2015. Dissertação de mestrado.
- [2] SBC. **Exame nacional para ingresso na Pós-Graduação em Computação**. Disponível em: <http://www.sbc.org.br/educacao/poscomp>. Acesso em: 03 de março de 2020.

