

Gerador de Desempenho: Programa de Suporte para Estudos

Edivaldo Raimundo de Souza Filho¹, Níckolas Emanuel de Oliveira Silva², José Bernardes Lima Santos³, Jocivania Pinheiro⁴, Maria Joseane Felipe Guedes Macêdo⁵
Centro de Ciências Exatas e Naturais, UFERSA, Mossoró, RN

Em uma sociedade em que os processos seletivos são a principal porta de entrada para a construção de uma vida profissional, é esperado que os candidatos busquem se qualificar cada vez mais para conseguirem uma oportunidade de construir suas carreiras na área que mais desejarem. Tendo em vista esses fatores e analisando o sistema avaliativo adotado pelos processos seletivos mais populares do Brasil, podemos concluir que dentre as dificuldades que o estudante encontra ao se preparar para um processo seletivo como esses, o nervosismo, a ansiedade e a pobre noção de tempo estão presentes durante a prova, e se tais fatores não forem controlados poderão ser negativamente determinantes para o resultado final do participante [2].

Nesse cenário, podemos perceber que a organização do tempo é crucial para que o aluno possa se sair bem, uma vez que, durante a realização de uma prova muito extensa ele possa ser capaz de perceber que está demorando demais em uma determinada questão em que ele ficou em dúvida, e com isso possa passar adiante e no final caso sobre tempo ele possa voltar naquelas questões que não conseguiu resolver de primeira. Isso dá ao candidato uma vantagem pois ao final ele terá conseguido resolver todas as questões que ele possuía conhecimento para resolver. Foi pensando em ajudar esses estudantes a otimizarem seu tempo durante o período de prova que o projeto “Gerador de Desempenho”[1] surgiu, o qual pode auxiliar aquele estudante que está buscando melhorar sua organização de tempo dentro de uma situação de tensão como é o momento de prova em que o candidato tem que colocar seus conhecimentos em prática dentro de um determinado período de tempo.

O programa, quando inicializado, é capaz de receber os valores correspondentes a quantidade de questões e o tempo médio para a resolução de cada questão (em minutos). Ao apertar o botão “INICIAR”, o algoritmo realiza o produto entre esses dois valores totalizando o tempo mínimo e ideal para a resolução de todas as questões, tempo esse informado ao usuário no formato de cronômetro de contagem regressiva, o qual deverá acompanhar o estudante enquanto o mesmo resolve as questões.

O aplicativo se baseia na seguinte premissa, caso o usuário conclua suas questões no tempo estimado, apertando o botão “PARAR” antes do fim da contagem regressiva, o mesmo receberá uma pontuação de desempenho igual a 10.0. Entretanto, se esse tempo for extrapolado, ou seja, quando o usuário não conseguir resolver todas as questões no tempo estimado, uma contagem progressiva se iniciará e a pontuação de desempenho começará a diminuir. O usuário pode interromper esta contagem ao finalizar as questões apertando no botão “PARAR” e verificar sua pontuação de desempenho. O decremento da pontuação é efetuado a cada segundo, subtraindo-se a mesma por

¹edivaldo.filho@alunos.ufersa.edu.br

²nickolas.silva@alunos.ufersa.edu.br

³jose.santos19940@alunos.ufersa.edu.br

⁴vaniamat@ufersa.edu.br

⁵joseane@ufersa.edu.br

uma constante C , definida da seguinte forma : $C = \frac{10}{\frac{10}{N \cdot T}}$, onde N corresponde ao número de questões e T o tempo médio para conclusão de cada questão em minutos. Primeiramente divide-se o valor de 10 (a pontuação máxima) pelo produto entre N e T (equivalente a quantidade de minutos totais para a conclusão de todas as questões). Dessa maneira, adquirindo um valor capaz de ser subtraído da pontuação a cada minuto de modo a atingir o valor de 0.0 no momento em que a contagem progressiva marcar novamente o tempo mínimo definido no início da contagem regressiva. Uma segunda divisão por 60 é efetuada sobre o quociente $\frac{10}{N \cdot T}$ a fim de gerar um valor com os mesmos propósitos deste, mas ao invés das subtrações ocorrerem por minuto, serão realizadas a cada segundo, de modo a conferir uma pontuação mais precisa ao usuário.

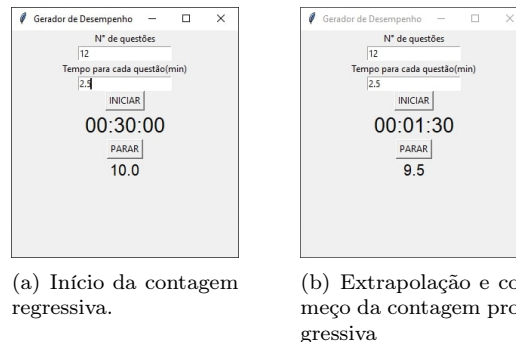


Figura 1: Imagens do Gerador

A Figura 1(a) representa o momento em que o usuário realiza a submissão do número de questões e o tempo médio para que cada uma delas sejam concluídas. Em seguida, aperta-se o botão “INICIAR”, provocando o início da contagem regressiva a partir do tempo mínimo para a conclusão de todas as questões e exibe a pontuação máxima igual a 10.0. A Figura 1(b) é uma sequência da Figura 1(a), correspondente a mesma sessão após 31 minutos e 30 segundos. Neste momento, a contagem regressiva já foi finalizada e a contagem progressiva está sendo realizada, no momento marcando 1 minuto e 30 segundos. Em função disso, a pontuação de desempenho começa a diminuir a cada segundo decrementada pela constante C .

No que diz respeito aos atributos do programa, este além de oferecer uma interface simples de se utilizar, o programa pode ser executado em paralelo com outros aplicativos, e seu formato compacto permite o posicionamento da janela do programa em diferentes espaços da tela.

Por fim, dada a grande demanda por concursos públicos e vestibulares, o programa Gerador de Desempenho encontra-se como uma ótima ferramenta de suporte para estudantes que buscam se tornar mais experientes com atividades de administração de tempo e controle de concentração. Sendo ambas estas práticas imprescindíveis para a realização de qualquer prova, um treinamento promovido por um programa exato é capaz de conferir aos usuários do mesmo um significativo diferencial em relação à concorrência.

Agradecimentos

Os autores agradecem o apoio da UFERSA e do CNPq na execução deste trabalho.

Referências

- [1] Edivaldo Souza; Nickolas Oliveira. **Algoritmo Gerador de Desempenho**. Online. Acessado em 26/03/2022, <https://github.com/Edivaldo-Souza/Gerador-de-Desempenho>.
- [2] Gazeta do Povo. **67% dos alunos têm dificuldade para organizar estudos online na pandemia, 2020**. Online. Acessado em 08/09/2021, <https://www.gazetadopovo.com.br/educacao/pesquisa-alunos-estudos-online-pandemia/>.