

Equiz

Estudantes: Aline Fernandes Pereira, João Marcos Mota Nunes, Luiz Felipe França Goulart

Orientador: Danillo Fernandes Lopes

Colégio Marista Champagnat de Uberlândia

RESUMO

“EQUIZ” é um aplicativo inovador feito para envolver o jovem na prática do estudo através de perguntas formuladas para o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) e que visa também o entretenimento do estudante com diversos temas das respectivas matérias exigidas pelo exame. Pode ser baixado em sistemas operacionais da Apple, respectivo IOS 6.0 ou posterior (sistema operacional do iPhone 4 ou posterior), incentivando o aluno através de um produto tecnológico bem utilizado pelos jovens, diversificando as formas de estudo. Este produto leva o estudante a se envolver e se interessar, tirando-o de estudos monótonos e cansativos do cotidiano e conduzindo o estudo por meio de um mecanismo já conhecido pelo aluno. Este aplicativo não busca somente o entretenimento e sim, a educação e o futuro do estudante de maneira prática, rápida e educativa.

Palavras-chave: Aplicativo. Game. Jogo educativo. Tecnologia da Informação e da Comunicação.

INTRODUÇÃO

EQUIZ é um aplicativo rápido, prático e eficiente, que visa a melhor educação do estudante brasileiro para se preparar para o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), que além de ser importante na área educacional, incentiva o jovem ao estudo, sendo ao mesmo tempo educativo e divertido. O celular é uma ferramenta que praticamente qualquer jovem de hoje possui, com isso fica mais fácil que este aplicativo seja mais utilizado pelos estudantes, independente de sua classe social, sendo acessível a todos. Além de contribuir com a sustentabilidade, por não poluir diretamente o meio ambiente com a presença de papéis. Ele só precisa ser baixado para que o jovem o utilize.

Quiz são questionários com objetivo de avaliar uma quantidade grande de pessoas, com respostas que podem ser “certo” ou “errado” para chegar a um resultado esperado (SIGNIFICADOS. COM.BR, 2014). EQUIZ é um jogo com questões baseadas no Enem referente a Ciências da Natureza e suas tecnologias no qual os jogadores (estudantes) tentam responder corretamente as questões propostas. Como projeto piloto do aplicativo a ser apresentado no XIX Ciência Viva propõe-se a apresentação de um questionário eletrônico na área de Física. Posteriormente questões de outras disciplinas da área Ciências da Natureza serão disponibilizadas, como Química e Biologia.

METODOLOGIA UTILIZADA

O EQUIZ, foi criado a partir do xCode 6.0, programa de desenvolvimento voltado diretamente para sistemas iOS (iPhone e iPad) e para OSX (sistema operacional dos computadores da Apple) a linguagem de programação para o desenvolvimento do EQUIZ, foi o swift code (Imagem 1), linguagem criada e direcionada para desenvolvimentos Apple.

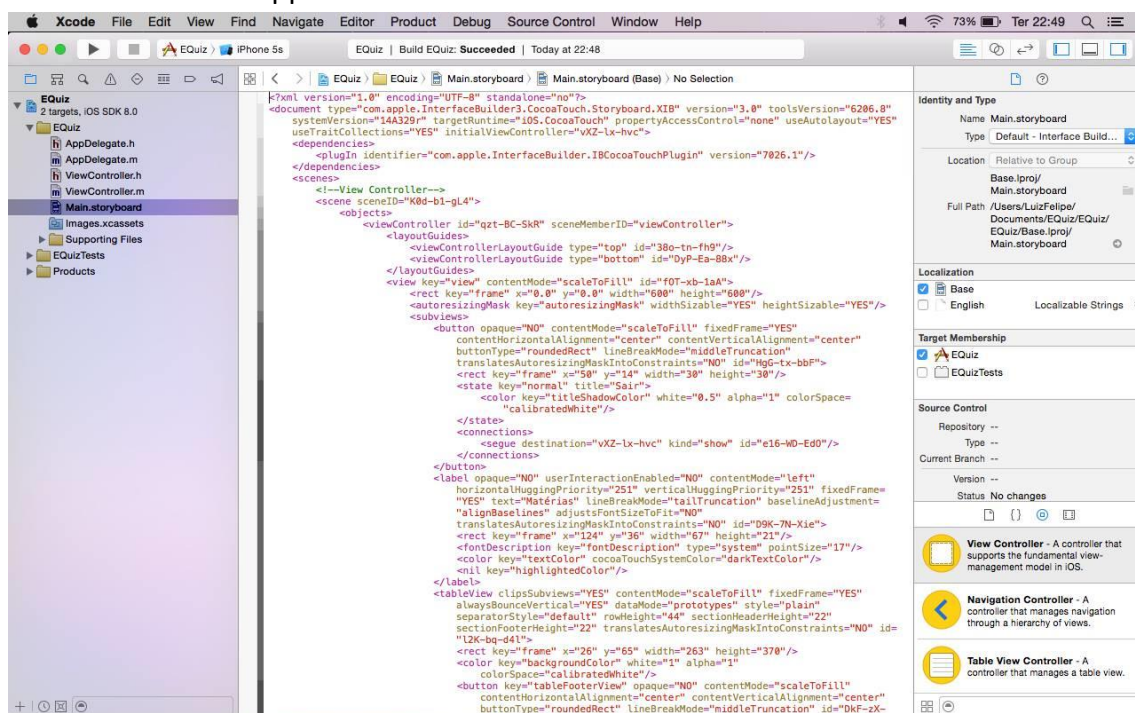


Imagem 1 – Desenvolvimento do EQUIZ no xCode 6.0 (swift code)

Já foram iniciados os estudos para desenvolvimento do aplicativo para Android, porém é uma visão futura, que consiste em inserir o Equiz na programação de JAVA SCRIPT, C e C++.

No projeto piloto, foram inseridas 12 questões de múltipla escolha (a-e) referente a disciplina de Física. As perguntas foram escolhidas aleatoriamente a partir de questões elaboradas similares ao Enem ou de provas aplicadas nas últimas edições do processo seletivo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES OBTIDOS

Diferente de outros aplicativos voltados para o Enem, o EQUIZ disponibiliza uma página para estudos, em que é possível encontrar os exercícios e a matéria necessária para resolver as questões propostas.

Na tela são apresentados quatro buttons iniciais, sendo: Jogar, Estudar, Rank e Sair (Imagem 2). Em Jogar são iniciadas as perguntas de forma aleatória, subdivididas em níveis de dificuldade, identificados pelos símbolos (*, ** e ***). No button Estudar, como citado anteriormente, é possível se preparar para o quiz. Em Rank são disponibilizadas as pontuações gerais dos usuários e Sair é uma função básica, disponível na grande maioria dos aplicativos.

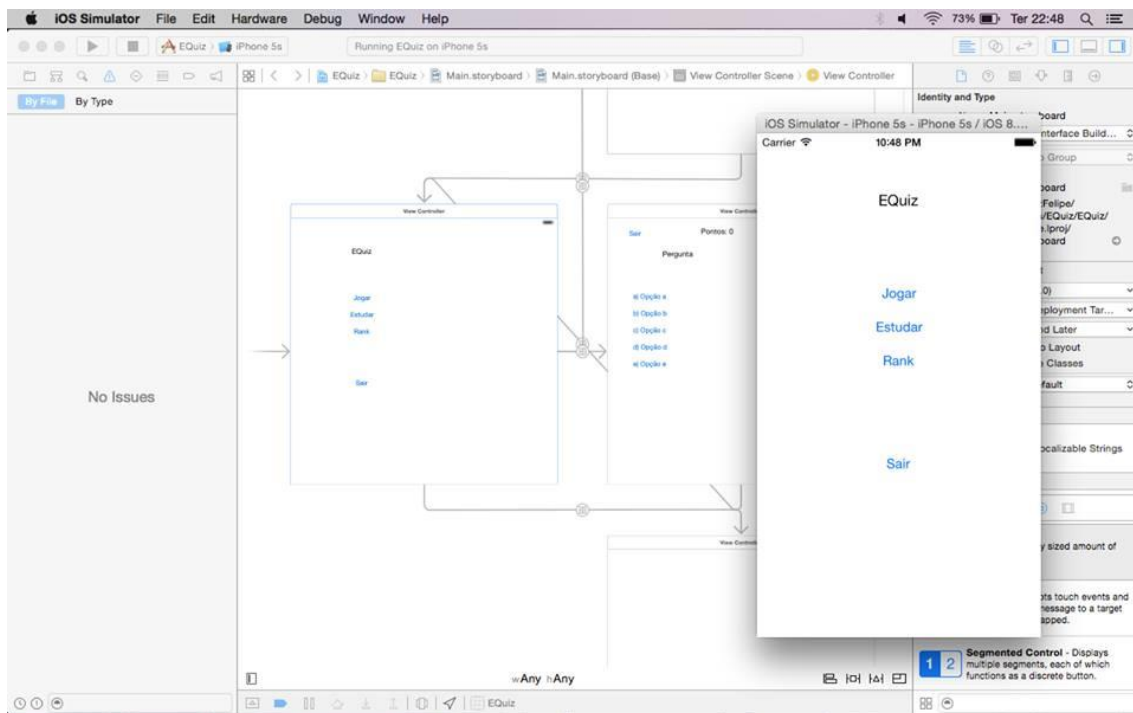


Imagem 2 – Tela do xCode apresentando o storyboard com o emulador do aplicativo

O aplicativo foi testado por alguns estudantes do ensino médio do Colégio Marista Champagnat de Uberlândia, e o resultado foi totalmente satisfatório, com a grande aprovação, ou seja, além de ser criado visando a educação do jovem, os próprios reconheceram que esta é uma grande possibilidade de complementação dos estudos, que além de ajudá-los a melhorar seus conhecimentos, o auxilia em sua formação de estudante, considerando a fácil portabilidade do aplicativo, sendo possível acessá-lo de qualquer aparelho móvel Android ou iOS.

CONCLUSÃO

Portanto, para melhorar a educação brasileira, é necessário que o jovem se interesse ao estudo, e não só com a ajuda dos livros e criação de escolas, para isso, o aplicativo EQUIZ foi criado, para proporcionar um maior envolvimento dos estudantes nos estudos e mostrar que estudar pode ser também bastante interessante juntando os conteúdos com a tecnologia disponibilizada no mercado, hoje em dia.

BIBLIOGRAFIA

ANDROID DEVELOPER. Android Studio Beta. Disponível em: <https://developer.android.com/sdk/installing/studio.html>

ANDROID DEVELOPER. Get the Android SDK. Disponível em: <https://developer.android.com/sdk/index.html>.

ANDROID STUDIO TUTORIALS. Setting up a project and Gradle. 2014. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=2q7XGuH2Q-s>.

APPLE DEVELOPER. Swift. 2014. Disponível em: <https://developer.apple.com/swift/>.

PHP. Documentation. Disponível em: <http://php.net/docs.php>.

SIGNIFICADOS.COM.BR. Quiz. Disponível em: <http://www.significados.com.br/quiz/>.

TERADA, R. Notas de aula C++. Depto C. da Computação – USP. Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~rt/NotasCpp.pdf>.