



CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET

KAUÃ HENRIQUE VIEIRA PAULINO

LÍVIA CARDIA SUANA

MARINA FONSECA DE OLIVEIRA

MATHEUS MARTINEZ DE BARROS COSTA

TESTE VOCACIONAL GAMIFICADO - VOCAÇÃO POLAR

ITAPETININGA – SP

2024

**KAUÃ HENRIQUE VIEIRA PAULINO
LÍVIA CARDIA SUANA
MARINA FONSECA DE OLIVEIRA
MATHEUS MARTINEZ DE BARROS COSTA**

TESTE VOCACIONAL GAMIFICADO - VOCAÇÃO POLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec Darcy Pereira de Moraes, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, como requisito parcial para a obtenção da habilitação profissional de Técnico de Nível Médio em Informática para Internet sob a orientação do Professor Me. Ari Teixeira Almeida Neto.

ITAPETININGA - SP

2024

KAUÃ HENRIQUE VIEIRA PAULINO
LÍVIA CARDIA SUANA
MARINA FONSECA DE OLIVEIRA
MATHEUS MARTINEZ DE BARROS COSTA

TESTE VOCIONAL GAMIFICADO - VOCAÇÃO POLAR

Aprovada em: _____ / _____ / _____

Conceito: _____

Banca de Validação:

Professor.....
Etec Darcy Pereira de Moraes
Orientador

Professor
Etec Darcy Pereira de Moraes

Professor
Etec Darcy Pereira de Moraes

ITAPETININGA – SP

2024

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus por nos permitir alcançar nossos objetivos durante o período escolar. Aos nossos amigos e familiares, que compreenderam nossas ausências e por todo apoio e incentivo que contribuíram para a realização deste trabalho.

EPÍGRAFE

“O autoconhecimento tem um valor especial para o próprio indivíduo. Uma pessoa que se "tornou consciente de si mesma", por meio de perguntas que lhe foram feitas, está em melhor posição de prever e controlar seu próprio comportamento” - B. F. Skinner

RESUMO

O projeto denominado “Vocação Polar” tem como objetivo criar um teste vocacional envolvente para adolescentes que ajude a orientá-los na escolha do seu futuro profissional. O estudo identifica quatro perfis principais – Visionário Estratégico, Criador Digital, Guardiã da Justiça e Construtor de Talentos – delineando as suas características e competências. Uma metodologia mista é utilizada para o processo de pesquisa, envolvendo perguntas com adolescentes e sessões de feedback qualitativo para aprimorar os elementos do site. Os dados são analisados utilizando métodos estatísticos para avaliar a coerência e a precisão dos resultados em comparação com os perfis propostos disponíveis. Os resultados indicam que a gamificação ajuda na identificação de interesses profissionais e estimula a participação ativa dos envolvidos no processo de autoconhecimento. Pode -se inferir que o “Vocação Polar” é uma ferramenta conclusiva e eficaz para apoiar os jovens na escolha do curso ideal, moldando um processo de orientação interativo e personalizado.

Palavras-chave: Teste vocacional. Orientação profissional. Gamificação. Adolescentes. Autoconhecimento.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. METODOLOGIA	13
3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	14
4. REFERENCIAL TEÓRICO	15
4.1 TESTE VOCACIONAL.....	15
4.2 GAMIFICAÇÃO	15
4.3 TECNOLOGIAS.....	15
4.3.1 HTML	15
4.3.2 CSS	15
4.3.3 JavaScript	16
4.3.4 API Google Forms	16
5. DESENVOLVIMENTO	17
5.1 ANÁLISE DE SITES SIMILARES	17
5.1.1 Guia da Carreira.....	17
5.1.2 G1 Globo	22
5.1.3 Descomplica	26
5. FUNCIONALIDADES.....	32
5.1 APRESENTAÇÃO DAS TELAS INICIAIS.....	32
5.2 TUTORIAL.....	35
5.3 LAYOUT DAS PERGUNTAS.....	36
5.4 ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO.....	38
5.5 TELAS DE RESULTADO	41
6. APLICAÇÃO NO EVENTO FETEC.....	45

6.1 Pesquisa sobre idades do público	46
6.2 Pesquisa sobre escolaridade do público.....	47
6.3 Pesquisa sobre o resultado do público	48
6.4 Pesquisa sobre o curso escolhido pelo público	49
6.5 Pesquisa sobre o período escolhido pelo público.....	50
7. ANÁLISE QUALITATIVA.....	51
7.1 FEEDBACK DOS USUÁRIOS	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS.....	53
GLOSSÁRIO – ELEMENTO PÓS-TEXTUAL –ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.	
ANEXO – ELEMENTO PÓS-TEXTUAL –.....ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.	
BAPÊNDICE – ELEMENTO PÓS-TEXTUAL -.ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.	

1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema web para orientação vocacional gamificada. A finalidade de um teste vocacional é, segundo Anastasi & Urbina (1997) identificar os pontos fortes e fracos do indivíduo em diferentes áreas, auxiliar na escolha de uma carreira compatível com seus interesses e habilidades, e fornecer informações sobre as perspectivas de mercado para diferentes profissões.

Para isso, esse trabalho propõe o desenvolvimento de um site, que conforme destaca Agência Kaisen (2024), o desenvolvimento de sites se configura como um campo em constante mutação, acompanhando a dinâmica incessante das inovações tecnológicas. Nesse contexto, observa-se a crescente ascensão de plataformas como o WordPress, ferramentas que democratizam e facilitam o processo de criação de sites.

A inspiração para o tema surgiu da observação da dificuldade de muitos estudantes na escolha do curso técnico no processo seletivo do Vestibulinho da ETEC Darcy Pereira de Moraes.

Nesse contexto, pode-se afirmar que, a escolha profissional é um momento crucial e muitas vezes difícil. Os testes vocacionais tradicionais podem ser úteis, mas muitas vezes são considerados monótonos.

Um site de teste vocacional gamificado pode ser uma solução inovadora. A gamificação torna o processo mais envolvente e prazeroso, além de permitir uma experiência personalizada e resultados mais precisos.

Assim sendo, surge o seguinte problema de pesquisa: **como desenvolver um site para teste vocacional gamificado?**

Diante disso, esse projeto tem como objetivo: desenvolver um site para teste vocacional gamificado.

Ao término do presente trabalho, espera-se apresentar, de forma clara e concisa, o processo de desenvolvimento do site Teste Vocacional Gamificado.

2. METODOLOGIA

O projeto foi estruturado em 3 etapas metodológicas: I) revisão bibliográfica, II) desenvolvimento de um site de teste vocacional com elementos de gamificação e III) análise da usabilidade e da percepção de utilidade do site.

Iniciamos o projeto com uma pesquisa bibliográfica rigorosa, buscando artigos relevantes sobre o aumento do engajamento em testes vocacionais através da gamificação, leitura exploratória e reflexão crítica sobre as pesquisas existentes sobre sites gamificados no meio acadêmico.

A segunda etapa envolveu o desenvolvimento de um site de teste vocacional gamificado, visando oferecer aos usuários uma experiência de avaliação divertida e envolvente, utilizando as seguintes tecnologias e ferramentas: HTML, CSS, JavaScript.

A terceira etapa aconteceu através de experimentos controlados na sala de informática com a participação de alunos do ensino fundamental e ensino médio de diferentes escolas públicas da cidade, possibilitados pelo evento FETEC, implementado pela escola Etec Darcy Pereira de Moraes da cidade de Itapetininga-SP. Dois experimentos foram realizados, cada um com a duração de aproximadamente 15 minutos. Ao todo participaram do experimento 285 alunos e professores.

Ao término do experimento, questionários de Utilidade de Uso e Facilidade de Uso foram aplicados aos participantes, baseados no Modelo de Aceitação da Tecnologia (TAM) desenvolvido por Davis (1989). Para as respostas, foi utilizada a Escala Likert. Através dos dados coletados, foi possível levantar resultados sobre a aceitação geral do site, com base na percepção dos alunos em relação à sua utilidade e facilidade de uso.

3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A pesquisa bibliográfica que embasou este trabalho teve início com a busca por produções acadêmicas relacionadas aos temas de testes vocacionais em sites e gamificação. Para esse propósito, o repositório Google Acadêmico¹ foi selecionado como fonte de pesquisa, e as seguintes palavras-chave foram utilizadas para a busca:

Descritor 1: “teste vocacional com gamificação”.

Resultados para o descritor 1: 0 artigos encontrados.

Descritor 2: “teste vocacional gamificado”.

Resultados para o descritor 2: 0 artigos encontrados.

Descritor 3: “desenvolvimento de site de teste vocacional”.

Resultados para o descritor 3: 0 artigos encontrados.

Diante dos descritores pesquisados não se obtiveram resultados exatos do tema. Mostrando que o projeto é pioneiro, e salientando a importância do desenvolvimento desse trabalho.

¹ <https://scholar.google.com.br/>

4. REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 TESTE VOCACIONAL

Conforme estudo de Jordaan (1963), o teste vocacional é um questionário que, por meio do autoconhecimento, busca direcionar o indivíduo para atividades específicas e auxiliá-lo na tomada de decisões relacionadas à sua carreira. Embora possa ser utilizado na exploração vocacional, o autor ressalta que este processo é um fenômeno psicológico complexo que vai além da aplicação de um teste, desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento profissional do indivíduo.

4.2 GAMIFICAÇÃO

De acordo com Dos Santos e De Freitas (2017), a gamificação se caracteriza como um processo que implementa elementos de jogos em contextos não lúdicos. Nesse sentido, a área da educação se apresenta como um campo fértil para a aplicação dessa estratégia, visto que ela demonstra potencial para impulsionar a motivação e o engajamento dos alunos.

4.3 TECNOLOGIAS

4.3.1 HTML

Segundo Pinheiro (1997), o HTML é uma linguagem interpretada de descrição de páginas que abrange uma série completa de padrões para estruturar dados em multimídia e hipertexto. Essa linguagem inclui recursos como gráficos, navegação hipertexto, som, vídeo entre outras. A principal característica do HTML é sua simplicidade e facilidade de implementação, o que contribuiu significativamente para a popularização das páginas da Web.

4.3.2 CSS

Segundo Silva (2008), a função primordial das CSS reside em resgatar a essência da linguagem de marcação (X)HTML, devolvendo-lhe sua função original: estruturar documentos web de forma semântica. Ou seja, as CSS permitem que cada elemento do HTML seja marcado com precisão, representando seu verdadeiro significado e propósito.

4.3.3 JavaScript

Segundo Flanagan (2012), o JavaScript é a linguagem de programação da Web. A ampla maioria dos sites modernos usam JavaScript nos navegadores - em computadores de mesa, consoles de jogos, tablets e smartphones – que incluem interpretadores JavaScript, tornando-a a linguagem de programação mais onipresente da história. JavaScript faz parte da tríade de tecnologias que todos os desenvolvedores Web devem conhecer: HTML, para especificar o conteúdo de páginas Web; CSS, para especificar a apresentação dessas páginas; e JavaScript, para especificar o comportamento delas.

4.3.4 API Google Forms

Segundo Red Hat (2017), uma API, ou "Application Programming Interface", pode ser considerada um conjunto de ferramentas, definições e protocolos para a criação de aplicações de software. As APIs desempenham um papel crucial na conectividade entre soluções e serviços, permitindo a comunicação entre diferentes sistemas sem que os desenvolvedores precisem entender os detalhes de implementação subjacentes. Elas facilitam a integração de funcionalidades, tornando o desenvolvimento de software mais eficiente e modular.

5. DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do seguinte projeto, foi realizada uma estrutura dividida em etapas. Inicialmente, sites de testes vocacionais semelhantes passaram a ser analisados visando boas práticas e interfaces amigáveis para o público-alvo escolhido. Subsequentemente, os requisitos técnicos e funcionais foram definidos para a realização da prototipagem do website. Esta estratégia estruturada assegura a eficiência e qualidade para o produto final.

5.1 ANÁLISE DE SITES SIMILARES

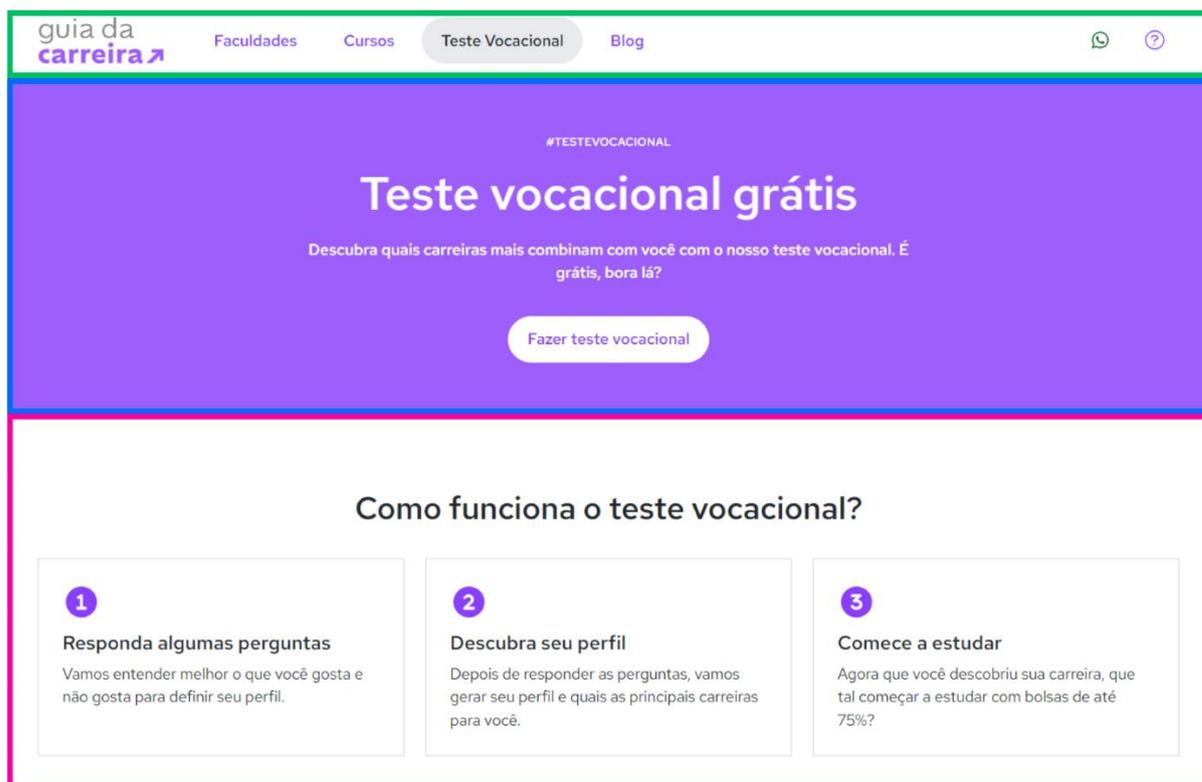
Esta análise conta com os 3 principais sites de testes vocacionais avaliados, sendo eles: Guia da Carreira, G1 Globo e Descomplica. Os elementos destacados trouxeram grande influência na execução do protótipo.

5.1.1 Guia da Carreira

O Guia da Carreira é uma plataforma digital brasileira que oferece conteúdos e ferramentas voltados para o público estudantil, abordando temas como cursos superiores, instituições de ensino, bolsas de estudo, vestibulares e o Enem (Exame Nacional do Ensino Médio). Com informações atualizadas e de fácil compreensão, o site inclui recursos como artigos, testes vocacionais e guias de carreira, consolidando-se como uma fonte de referência confiável para quem busca orientação acadêmica e profissional.

O site pode ser acessado por meio do endereço eletrônico: www.guiadacarreira.com.br, onde os usuários encontram toda a gama de serviços e informações disponíveis.

Figura 1 – Tela inicial do site Guia da Carreira.



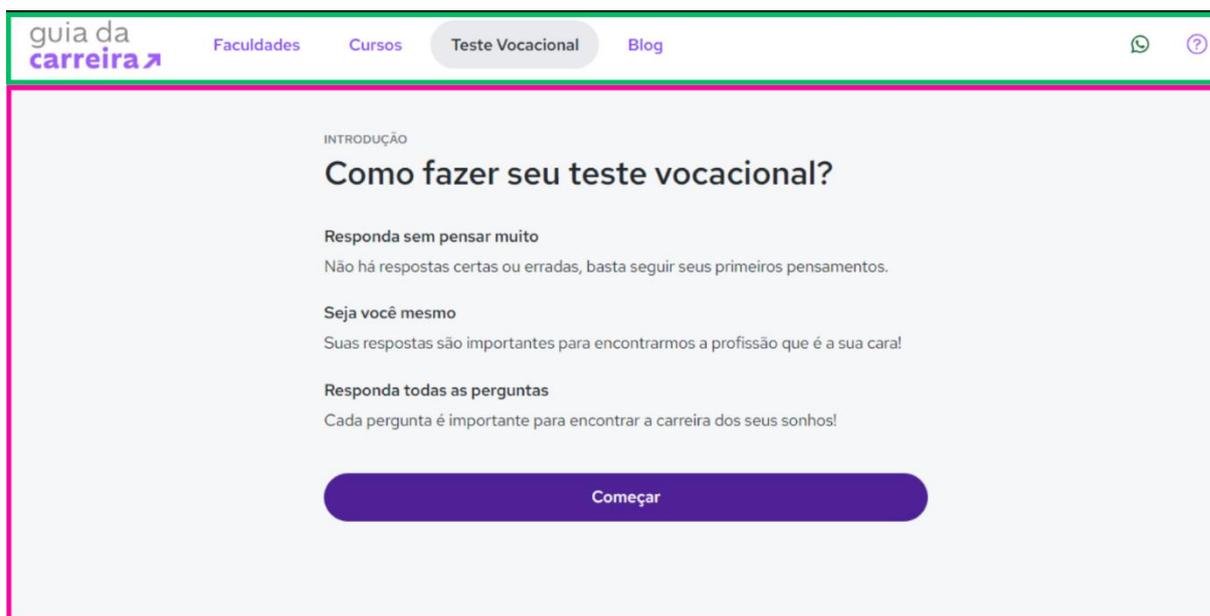
Fonte: Guia da Carreira. Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/teste-vocacional>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 1 apresenta a tela inicial do site Guia da Carreira, pode-se observar:
Verde: Cabeçalho com logotipo, com outras opções de navegação, assim como atalhos para redes sociais.

Azul: Container interativo contendo um botão de direcionamento para iniciar o teste.

Rosa: Resumo sobre o teste vocacional.

Figura 2 – Tela de introdução ao teste.



Fonte: Guia da Carreira. Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/teste-vocacional>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 2 conta com a página de introdução ao teste vocacional, tendo os seguintes elementos:

Verde: Cabeçalho com logotipo, contém outras opções de áreas para explorar o site, assim como atalhos para redes sociais.

Rosa: Breve introdução para realização do teste e o botão para iniciá-lo.

Figura 3 – Teste vocacional Guia da Carreira.

guia da
carreira

Faculdades Cursos Teste Vocacional Blog

PASSO 7/15

De modo geral, você evita ou não gosta de:

- A Fazer algo sem ter manual ou explicação
- B Lidar com emoções ou assuntos superficiais
- C Ser comandado
- D Seguir rotinas e regras
- E Executar tarefas técnicas ou mecânicas
- F Interagir ou pensar demais

Próxima Pergunta

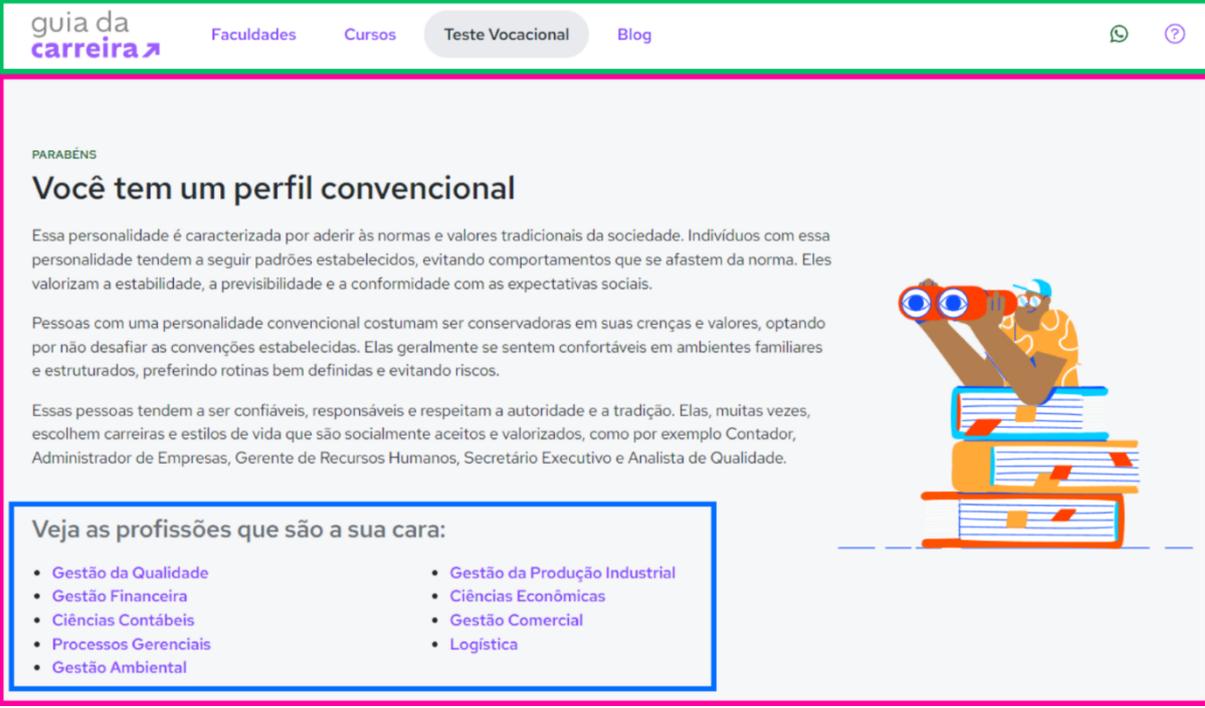
Fonte: Guia da Carreira. Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/teste-vocacional>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 3 exibe a página das perguntas:

Verde: Cabeçalho com logotipo, contém outras opções de áreas para explorar o site, assim como atalhos para redes sociais.

Rosa: Estrutura das perguntas, organizada em: barra de progresso, pergunta, alternativas de resposta e botão para avançar as questões. Essa estrutura permanece a mesma até o término de questionário.

Figura 4 – Resultado do teste vocacional.



guia da carreira

Faculdades Cursos Teste Vocacional Blog

PARABÉNS

Você tem um perfil convencional

Essa personalidade é caracterizada por aderir às normas e valores tradicionais da sociedade. Indivíduos com essa personalidade tendem a seguir padrões estabelecidos, evitando comportamentos que se afastem da norma. Eles valorizam a estabilidade, a previsibilidade e a conformidade com as expectativas sociais.

Pessoas com uma personalidade convencional costumam ser conservadoras em suas crenças e valores, optando por não desafiar as convenções estabelecidas. Elas geralmente se sentem confortáveis em ambientes familiares e estruturados, preferindo rotinas bem definidas e evitando riscos.

Essas pessoas tendem a ser confiáveis, responsáveis e respeitam a autoridade e a tradição. Elas, muitas vezes, escolhem carreiras e estilos de vida que são socialmente aceitos e valorizados, como por exemplo Contador, Administrador de Empresas, Gerente de Recursos Humanos, Secretário Executivo e Analista de Qualidade.

Veja as profissões que são a sua cara:

- Gestão da Qualidade
- Gestão Financeira
- Ciências Contábeis
- Processos Gerenciais
- Gestão Ambiental
- Gestão da Produção Industrial
- Ciências Econômicas
- Gestão Comercial
- Logística

Fonte: Guia da Carreira. Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/teste-vocacional>. Acesso em: 23 de maio de 2024

Ao finalizar o teste vocacional, a figura 4 revela a página de resultado, pode-se observar:

Verde: Cabeçalho com logotipo, tendo outras opções de áreas do site, assim como atalhos para redes sociais.

Rosa: Resultado do usuário, textos que explicam a personalidade e sugestões de áreas de atuação com base nas respostas dadas durante o questionário.

Azul: Lista de profissões condizentes com o perfil obtido.

4.1.2 G1 Globo

O teste vocacional do G1 Globo é uma ferramenta digital que visa auxiliar estudantes na escolha de suas carreiras. Disponível gratuitamente no portal, o teste consiste em perguntas objetivas que ajudam a identificar preferências e habilidades do usuário. Ao final, o teste fornece uma análise com sugestões de profissões alinhadas ao perfil do respondente, contribuindo para um processo decisório mais consciente. Com uma abordagem prática e acessível, o G1 se destaca como um recurso valioso na orientação educacional, promovendo o autoconhecimento e a reflexão sobre o futuro profissional.

O teste pode ser acessado por meio do endereço eletrônico: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>

Figura 5 – Tela inicial do site G1 Globo.



Fonte: G1 Globo. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 5 apresenta a página inicial do site G1 Globo, pode-se observar:
Verde: Cabeçalho do site com logotipo, atalhos para outros sites da rede Globo e opções para assinar e se cadastrar.

Vermelho: Anúncio, que pode atrapalhar na visualização do usuário.

Azul: Container com imagem e botão para iniciar o teste.

Figura 6 – Teste Vocacional G1 Globo.

teste vocacional

Gosto de relacionar as causas das coisas com os seus efeitos



14/30

Fonte: G1 Globo. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 6 exibe a estrutura das perguntas do teste, organizada em: logotipo do site, pergunta, alternativas de resposta e barra de progresso. Essa estrutura permanece a mesma até o término de questionário.

Figura 7 – Resultado teste vocacional.

← Refazer questionário

teste vocacional

Clareza em uma categoria

Significa ter um resultado mais elevado numa categoria do que nas demais.

Pessoas é um critério de escolha profissional muito importante para você, essa categoria foi claramente destacada por suas respostas ao questionário. Para você, é muito importante o contato com as pessoas, manter uma boa comunicação e uma boa relação com pessoas ou animais. Mais do que um mero contato, para você, trabalhar com pessoas ou animais é essencial, sem isso o trabalho perde a graça. Isso indica que você é uma pessoa mais afetiva e conciliadora, por isso uma preocupação com o bem-estar de pessoas ou animais, preocupação esta que você pode levar para sua profissão: o bem-estar dos outros é algo que te preocupa e te ocupa, seja ensinando, cuidando, comunicando, aconselhando ou encorajando.

Fonte: G1 Globo. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

Figura 8 – Resultado teste vocacional.



Fonte: G1 Globo. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

Figura 9 – Resultado teste vocacional.



Fonte: G1 Globo. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

Figura 10 – Resultado teste vocacional.



Fonte: G1 Globo. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/educacao/guia-de-carreiras/2017/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

As figuras 7, 8, 9 e 10 revelam os resultados do teste, os principais elementos são:

Verde: Atalhos para redes sociais.

Azul: Botão para refazer teste, o qual voltará a página inicial (figura 5).

Rosa: Texto sobre o resultado por categorias, especificando profissões o qual o perfil se encaixaria, algumas características e imagens.

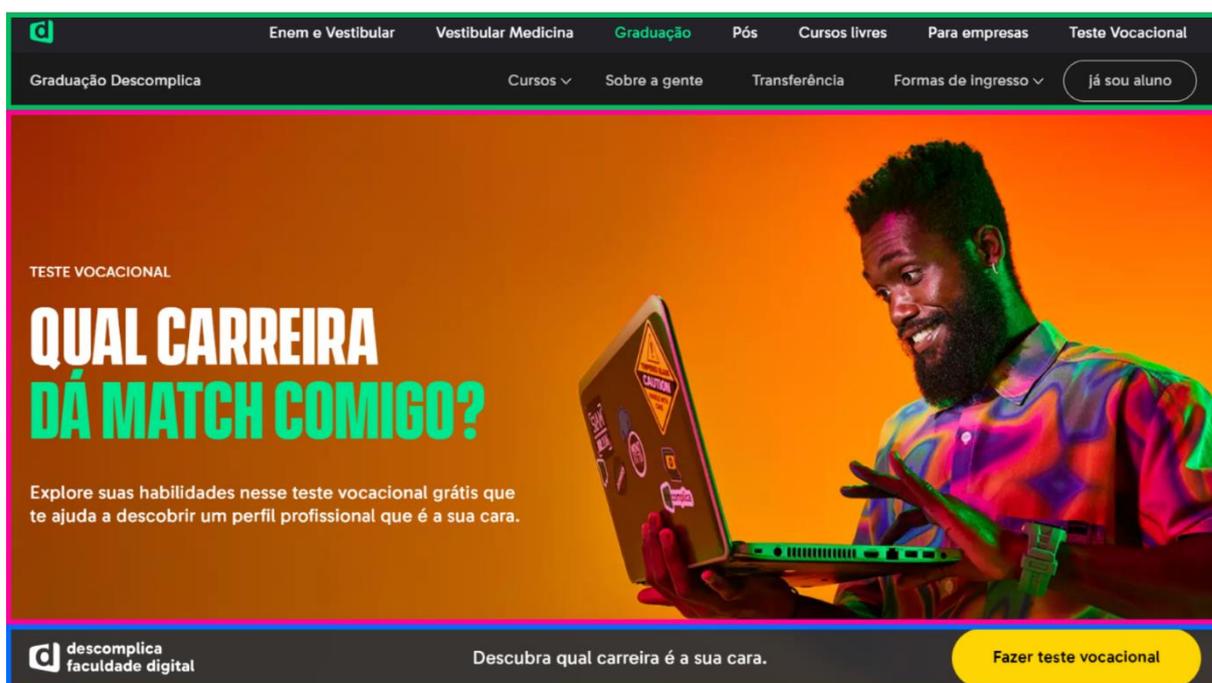
Amarelo: Divide o resultado em três aspectos e fornece as porcentagens de afinidade para cada um deles.

4.1.3 Descomplica

O descomplica possui um teste vocacional, que auxilia na descoberta de talentos e paixões. Possuindo perguntas interativas de diferentes escolhas, o teste permite que os usuários reflitam sobre o que preferem fazer. Após responder, eles recebem um perfil que em conjunto as respostas obtidas, são direcionados a diferentes áreas de interesse como Exatas ou Humanas, além de proporcionar sugestões de cursos e profissões.

O site oficial pode ser acessado por meio do endereço eletrônico <https://descomplica.com.br/> onde os usuários encontram toda a gama de serviços e informações disponíveis.

Figura 11 – Tela inicial site Descomplica.



Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 11 apresenta a página inicial do site do Descomplica, pode-se observar:

Verde: Cabeçalho com logotipo, tendo outras opções de áreas do site.

Rosa: Imagem sobreposta por textos sobre o teste vocacional.

Azul: Bloco inferior com logotipo e botão para iniciar o teste.

Figura 12 – Tela de cadastro.

descomplica

Consultoria de carreira

Olá! Eu sou Gabi, especialista em carreiras de sucesso. Meu trabalho é te ajudar a encontrar o melhor caminho para o seu sucesso profissional.
Me conta, qual é o seu momento de formação?

Escolaridade
Cursando o Ensino Médio 3º Ano

Wow, dá até um friozinho na barriga, né?! Me lembro bem de quando escolhi minha graduação e da pressão do terceiro. São tantas possibilidades, mas eu te ajudo, tá?!

Nossa... me empolguei e esqueci de perguntar o seu nome:

Nome e sobrenome *

Muito prazer, resultado do seu perfil. Combinado?
Me diz seu melhor e-mail para enviar o resultado do questionário.

E-mail *

Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

Figura 13 – Tela de cadastro.

Anotado! Agora me conta outra coisa, qual cidade você mora atualmente?

Cidade *

Ah, antes de começar o questionário, preciso completar o cadastro com o número do seu celular de contato e data de nascimento. Prometo guardar essas informações em segurança!

Celular *

Data de Nascimento *

Declaro que li e estou ciente sobre os [termos](#)

Começar

Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 12 e 13 introduz o cadastro necessário para realizar o teste, que possui os seguintes elementos:

Verde: Logotipo do site.

Rosa: Blocos solicitando as informações pessoais, como escolaridade atual, nome, e-mail, cidade, data de nascimento e telefone.

Figura 14 – Tela de introdução ao teste.



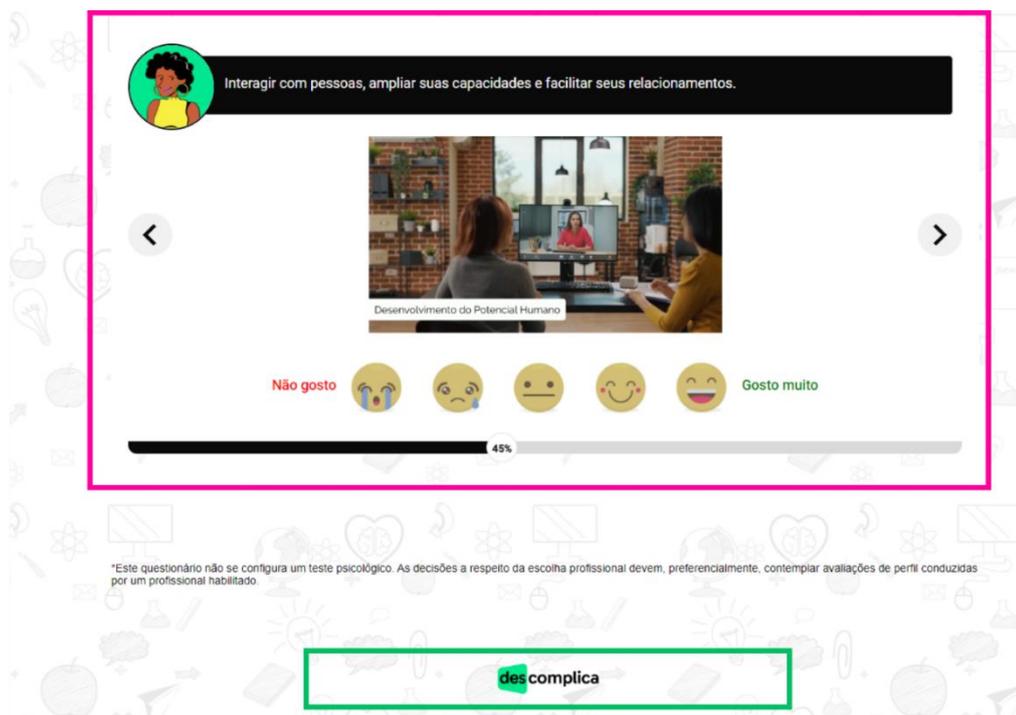
Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 14 conta com a tela de introdução, alguns de seus elementos são:

Amarelo: Bloco com as instruções para a realização do teste.

Azul: Botão para iniciar o teste.

Figura 15 – Teste Vocacional Descomplica.



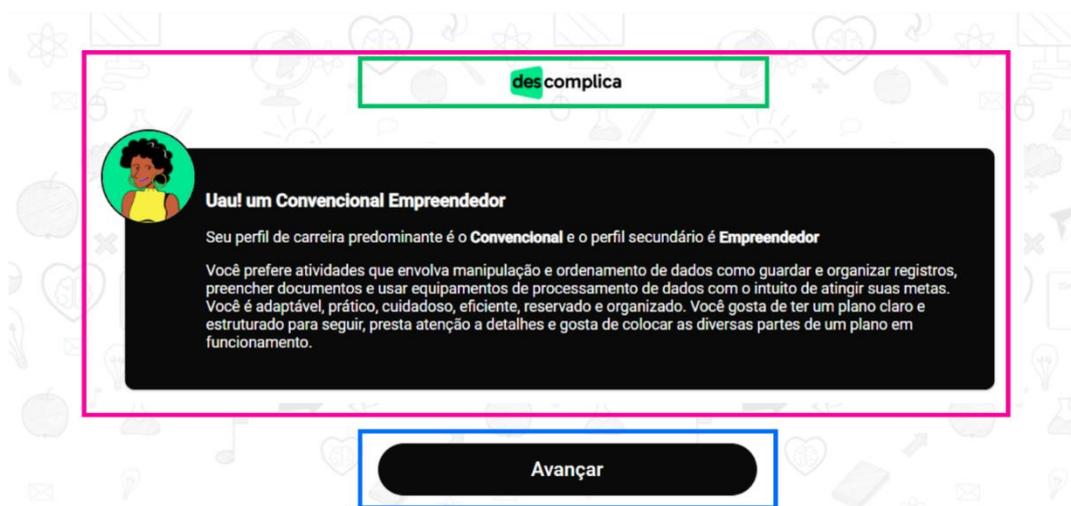
Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 15 ilustra a estrutura das perguntas do teste:

Verde: Logotipo do site.

Rosa: Estrutura das perguntas, organizada em: pergunta, imagem ilustrativa, alternativas de resposta e barra de progresso. Essa estrutura permanece a mesma até o término de questionário.

Figura 16 – Tela de resultado do teste.



Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024

A figura 16 revela o resultado do teste:

Verde: Logotipo do site.

Rosa: Texto sobre as características do perfil obtido após a realização do teste.

Azul: Botão para as indicações de cursos relacionadas ao resultado.

Figura 17 – Tela de resultado do teste.



Fonte: Descomplica. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 23 de maio de 2024.

A figura 17 exibe a tela de indicações de cursos que se encaixam no resultado do teste:

Verde: Logotipo do site.

Rosa: Indicações, descrições e links para os cursos.

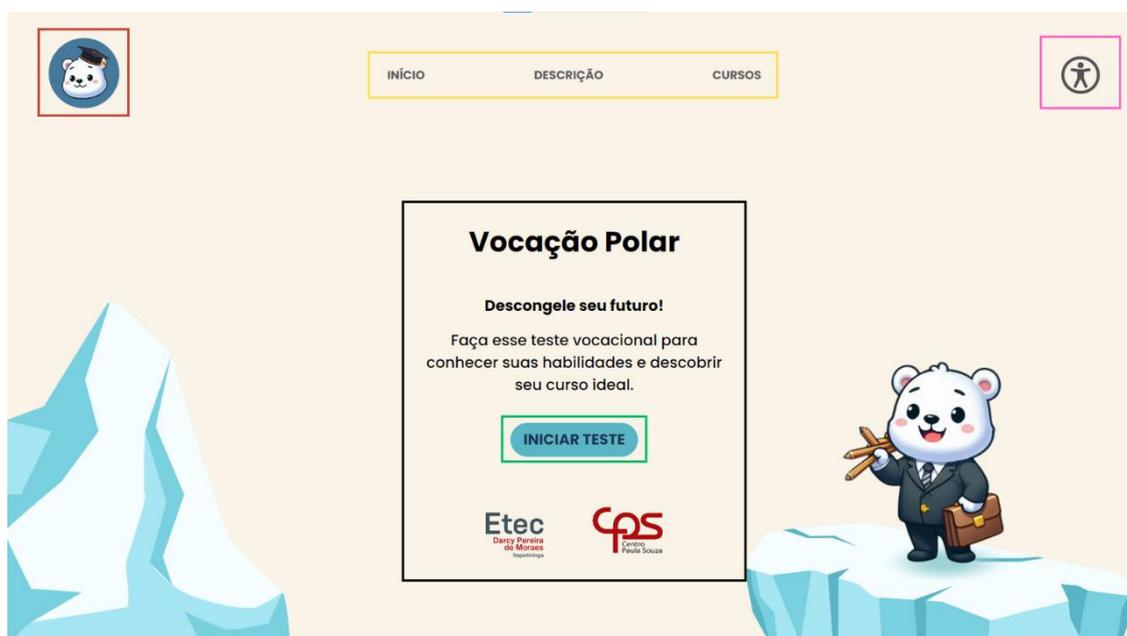
5. FUNCIONALIDADES

Após a análise dos sites anteriores, destacam-se aspectos mais relevantes para implementação no desenvolvimento do site Vocaç o Polar. As pr oximas figuras apresentam capturas de tela, abaixo da mesma, explica-se como cada elemento de design contribuiu para criar uma aplica o organizada e envolvente. A utiliza o de cores leves e suaves, anima es fluidas, navega o intuitiva e textos de f cil compreens o s o aspectos que facilitam a imers o dos usu rios.

5.1 APRESENTA O DAS TELAS INICIAIS

O usu rio, ao acessar o site, visualiza o "In cio" que possui uma interface amig vel com a tem tica de Polo Norte que caracteriza o teste e torna a experi ncia de navega o mais din mica e envolvente. Na aba "Descri o", o visitante encontra informa es sobre os objetivos do site, e como o resultado   alcan ado. J  a aba "Cursos" permite que o usu rio explore os cursos dispon veis na Institui o de ensino Etec Darcy Pereira de Moraes, oferecendo um breve resumo de cada um, o que facilita o entendimento sobre cada curso.

Figura 1 – Tela inicial



Fonte: Autoria pr pria.

Na figura 1, observa-se a tela inicial do site, destacando-se os seguintes elementos: em vermelho, o logotipo do site, representado por um urso Polar utilizando

um capelo. Em amarelo nota-se a barra de navegação, onde há links para outras páginas; logo ao lado, em rosa, encontra-se o botão de acessibilidade.

No corpo do site, há duas imagens laterais; ao centro (em preto), um bloco contendo o nome do site e uma mensagem chamativa, o logotipo das instituições Etec Darcy Pereira de Moraes e Centro Paula Souza, e, em verde, o botão para inicializar o teste.

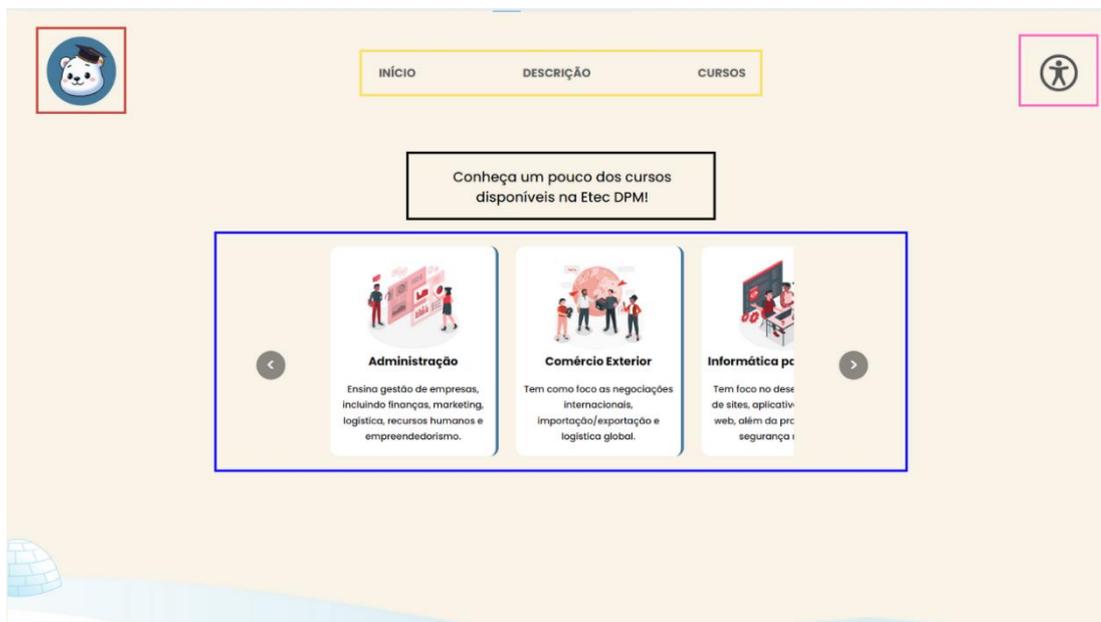
Figura 2 – Tela de descrição



Fonte: Autoria própria.

Na figura 2, é apresentada a página de descrição que, assim como na página inicial, o cabeçalho contém os mesmos elementos: em vermelho, destaca-se o logotipo do site; em amarelo, uma barra de navegação com links para outras páginas; e, ao lado, em rosa, um botão de acessibilidade. No corpo do site há imagens mantendo o tema Polo Norte, e em preto, dois blocos apresentam textos descritivos: o primeiro explica o objetivo do site, e o segundo descreve como será calculado o curso ideal.

Figura 3 – Tela de cursos do site.

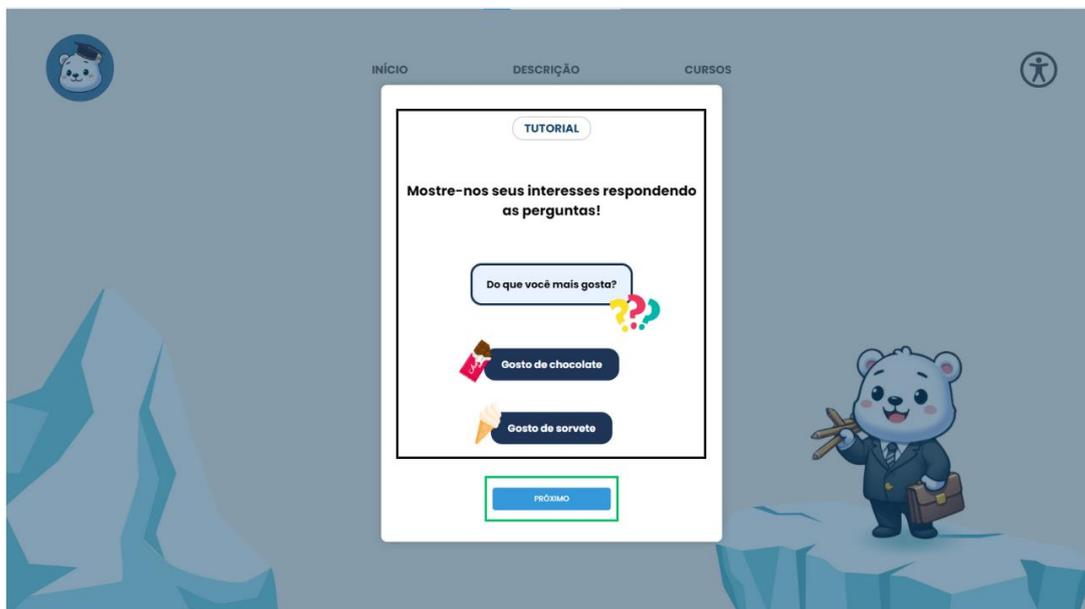


Fonte: Autoria própria.

Na figura 3, é exibida a seção de cursos disponíveis, na qual é possível observar novamente o cabeçalho; em vermelho, o logotipo; em amarelo, a barra de navegação; e, ao lado, em rosa, botão de acessibilidade. Logo abaixo da barra de navegação, em preto, apresenta-se um pequeno texto introdutório sobre os cursos. Em azul, é exibido um carrossel com descrições individuais de cada curso, acompanhado de uma pequena imagem que referencia cada um deles.

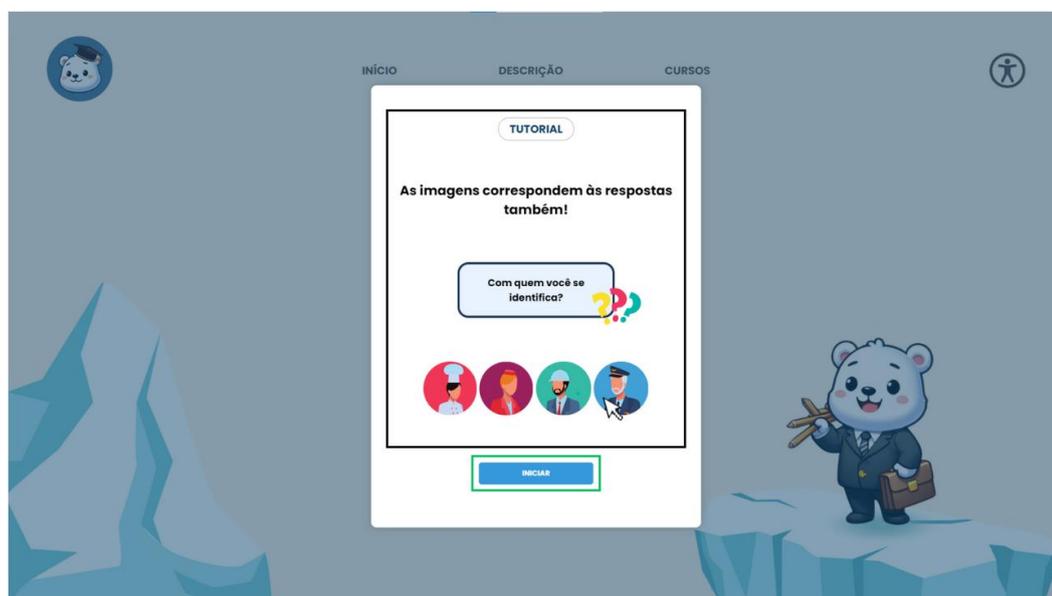
5.2 TUTORIAL

Figura 4 – Tela de tutorial.



Fonte: Autoria própria.

Figura 5 – Tela de tutorial.



Fonte: Autoria própria.

As figuras 4 e 5 apresentam telas de tutorial para o teste vocacional, cada uma ilustrando um estilo de perguntas distinto. A figura 4, apresenta uma imagem circulado em preto, tornando a experiência mais envolvente. Em destaque, um botão verde que

convida o usuário a prosseguir para a próxima pergunta. Já a figura 5 ilustra uma tela que apresenta, também em preto, um modelo diferente de pergunta utilizado no teste, com um botão verde que inicia a jornada do usuário

5.3 LAYOUT DAS PERGUNTAS

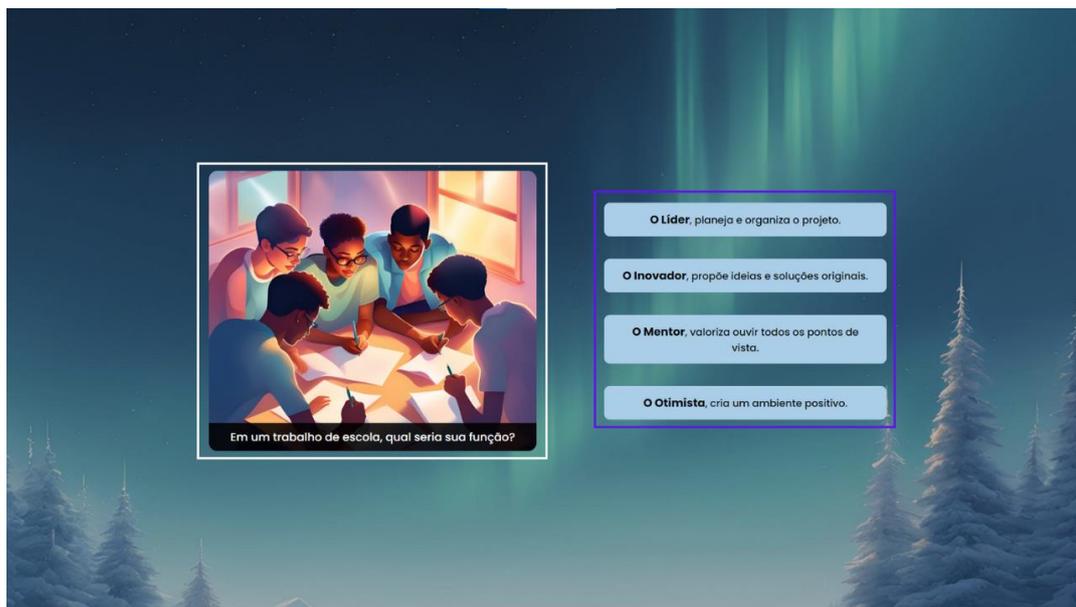
Figura 6 – Tela 1 de perguntas.



Fonte: Autoria própria.

A figura 6 apresenta o primeiro layout de perguntas do teste, que inclui, em branco, uma imagem ilustrativa acompanhada da pergunta. Abaixo, são exibidas as respostas, cada uma com ícones correspondentes.

Figura 7 – Tela 2 de perguntas.



Fonte: Autoria própria.

A figura 7 apresenta o segundo layout de perguntas do teste, no qual se observa, em branco, uma imagem ilustrativa acompanhada da pergunta. As respostas estão dispostas ao lado, em formato de texto.

5.4 ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO

O site incorpora três jogos espalhados entre as perguntas do teste vocacional. O primeiro é um jogo de memória, que desafia os usuários a encontrar pares de cartas, estimulando a concentração de forma divertida. O segundo jogo, "Stick," permite que os jogadores criem pontes pressionando o botão esquerdo do mouse enquanto saltam de bloco em bloco, promovendo habilidades de coordenação e estratégia. Por fim, o "Block Ninja," inspirado no famoso Fruit Ninja, desafia os usuários a cortar blocos, exigindo agilidade e precisão. Essa integração de jogos torna a experiência mais envolvente e incentiva a aprendizagem ativa ao longo do teste.

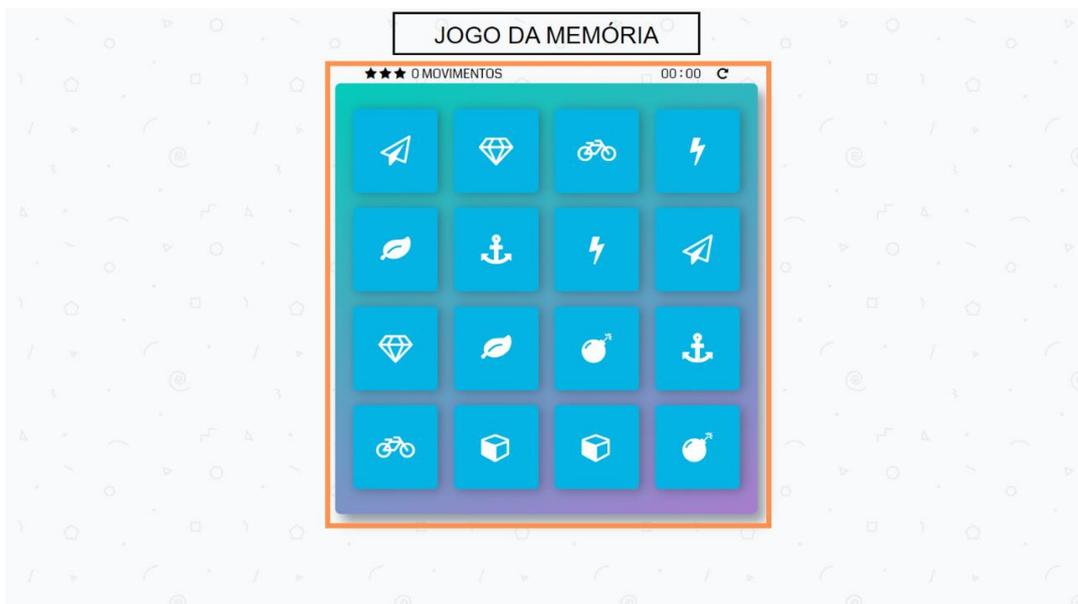
Figura 8 – Tela de carregamento.



Fonte: Autoria própria.

A figura 8 mostra a tela de transição entre as fases, apresentando um texto central (destacado em preto) e pontos animados que indicam o processo de carregamento. Abaixo, um botão verde que permite ao usuário avançar para as próximas perguntas. Ao fundo, uma animação de pequenas bolinhas caindo que remete à aparência de flocos de neve.

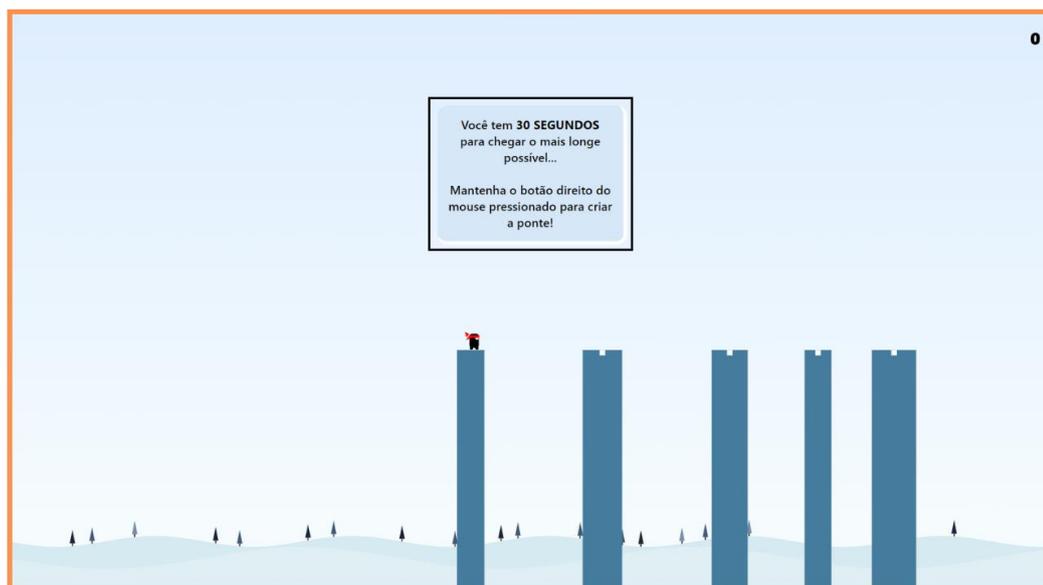
Figura 9 – Tela do Jogo da Memória.



Fonte: Autoria própria.

Na figura 9, apresenta-se o primeiro jogo inserido no site, um teste de memória. Em preto, nota-se o título do jogo e, em laranja, o corpo do jogo. À medida em que o usuário encontra os pares das figuras, o jogo irá se completando até que todas as figuras estejam completamente visíveis.

Figura 10 – Tela do Jogo Stick Ninja.



Fonte: Autoria própria.

A figura 10, exibe o segundo jogo do site. Em preto observa-se um bloco de texto com um pequeno tutorial e, em laranja, o corpo do jogo, o qual é desafiado a construir uma ponte para interligar blocos e evitar que o personagem caia. Para isso, é preciso segurar o botão esquerdo do mouse, aumentando a ponte até o comprimento necessário.

Figura 11 – Tela do Jogo Block Ninja.



Fonte: Autoria própria.

Na figura 11, é direcionado ao terceiro e último jogo do site, onde em preto, está um bloco com um breve texto de iniciação e, em laranja, o corpo do jogo. O usuário deve deslizar o mouse pela tela, com o botão esquerdo pressionado, para cortar blocos que emergem da parte inferior da tela. Caso o bloco caia, o usuário perde o jogo.

5.5 TELAS DE RESULTADO

Figura 12 – Tela de resultado do teste vocacional.



Fonte: Autoria própria.

Figura 13 – Tela de resultado curso 1.



Fonte: Autoria própria.

Figura 14 – Tela de resultado curso 2.



Fonte: Autoria própria.

Na figura 12, ao concluir o teste vocacional, é exibida a página de resultado. No canto superior esquerdo, exibe-se o curso obtido com base nas respostas durante o questionário. O segundo bloco (em preto) descreve o perfil relacionado ao usuário, com base nas respostas do mesmo. O bloco em verde leva para aba cursos relacionados ao perfil. Nas figuras 13 e 14, mostra um dos resultados possíveis, com o curso de maior compatibilidade e um secundário. Já o canto inferior direito, há o botão que redireciona para a página das áreas de atuação.

Figura 15 – Tela de áreas de atuação.

Aqui está duas possíveis áreas que seu o curso dominante poderá atuar futuramente:



Empreendedorismo
Podem criar seus próprios negócios, identificando oportunidades para oferecer novos produtos ou serviços. Eles planejam e organizam tudo, assumindo os riscos e buscando soluções para crescer no mercado.



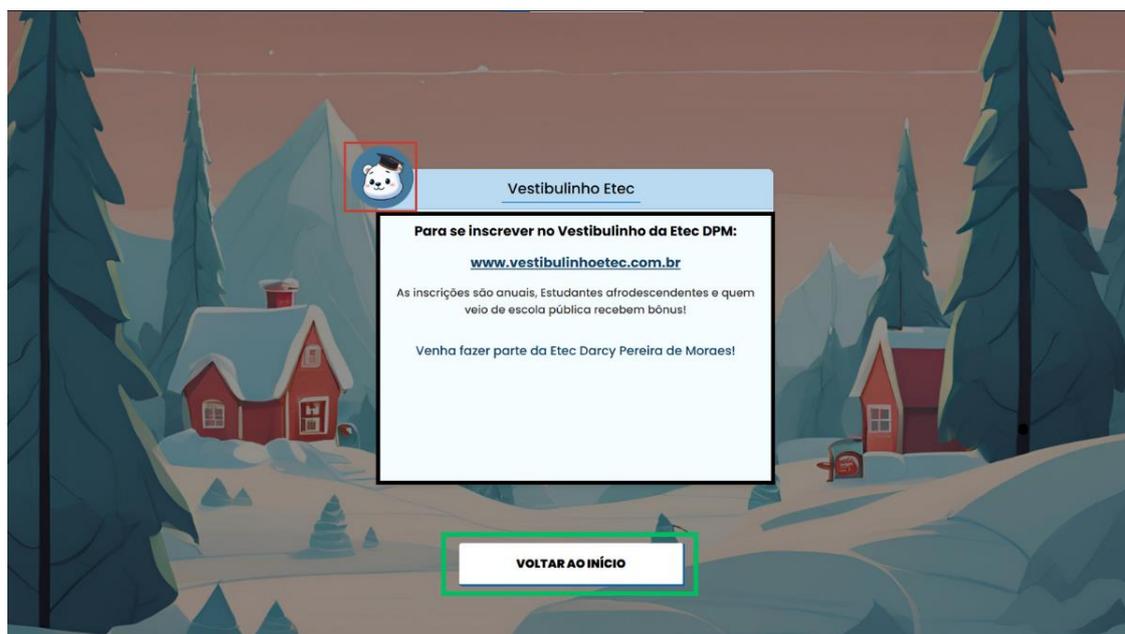
Consultoria Empresarial
Atuam ajudando empresas a melhorar suas operações, dando conselhos especializados em áreas como gestão, finanças e marketing. Eles analisam como a empresa funciona e sugerem mudanças para torná-la mais eficiente.

Conheça o Vestibulinho!

Fonte: Autoria própria.

A figura 13, obtém-se a página das áreas de atuação. O bloco posicionado no canto superior direito da página contém um breve texto de orientação, enquanto os demais blocos em preto descrevem possíveis profissões que o usuário pode seguir. O bloco verde leva o usuário a página relacionada ao Vestibulinho Etec.

Figura 16 – Tela Vestibulinho Etec.



Fonte: Autoria própria.

Na figura 16, exibe-se a tela final do site. Em vermelho, destaca-se o logotipo do projeto Vocaç o Polar; em preto, um bloco de texto com um breve resumo sobre o Vestibulinho Etec; e, em verde, o bot o para voltar   p gina inicial.

6. APLICAÇÃO NO EVENTO FETEC

O projeto Vocação Polar foi aplicado em um contexto prático durante o evento FETEC (Feira de Tecnologia e Ciência) na escola Etec Darcy Pereira de Moraes, proporcionando uma oportunidade de avaliar sua usabilidade e eficácia. A iniciativa contou com a participação de 285 alunos, que com base nos dados obtidos pelos questionários, somente 188 desses alunos o finalizaram.

Os resultados do questionário coletaram dados demográficos como idade, escolaridade e intenção de ingressar na escola, permitindo uma coleta de dados mais detalhada. Através dessas estatísticas, foi possível identificar os cursos de maior interesse entre os participantes, o que demonstra o potencial do projeto Vocação Polar em auxiliar os estudantes na escolha profissional.

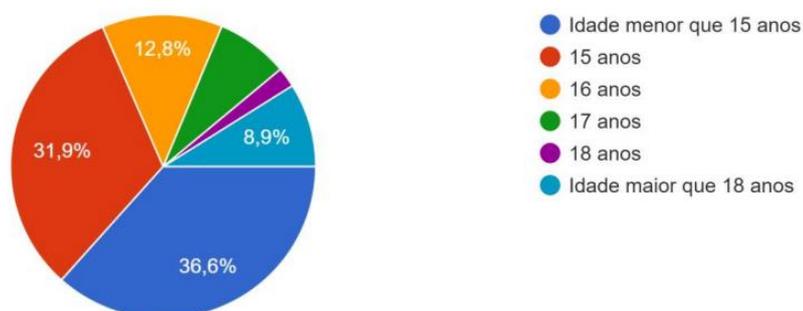
Uma análise mais aprofundada dos resultados, que será detalhada nas próximas seções deste trabalho, corrobora a percepção inicial de que o projeto possui um grande potencial para gerar impactos significativos na escolha do curso ideal para cada estudante.

6.1 Pesquisa sobre idades do público

A pesquisa foi realizada predominantemente por adolescentes, com 36,6% dos participantes com menos de 15 anos, 31,9% com 15 anos, 12,8% com 16 anos e 8,9% com mais de 18 anos. A aplicação do teste vocacional gamificado para esse público específico permitiu explorar suas expectativas, dúvidas e interesses, contribuindo para um processo de orientação mais eficaz e oportuno.

Selecione sua Idade:

235 respostas



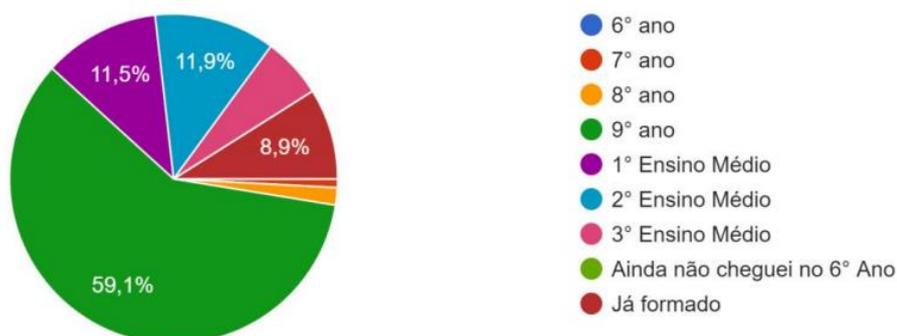
Fonte: Autoria própria. Google Forms.

6.2 Pesquisa sobre escolaridade do público

Os dados sobre a escolaridade dos estudantes revelam uma concentração significativa de alunos do 9º ano (59,1%), corroborando com o público-alvo do Vestibulinho da escola Etec. A presença de alunos dos anos iniciais do ensino médio (11,9% do 2º ano e 11,5% do 1º ano) também é relevante, uma vez que o teste vocacional gamificado pode ser uma ferramenta útil para auxiliar na orientação profissional desde os primeiros anos dessa etapa de escolarização. A participação de alunos já formados (8,9%) sugere que a ferramenta pode ser relevante para aqueles que desejam repensar sua trajetória profissional ou buscar novas oportunidades.

Selecione sua Série:

235 respostas



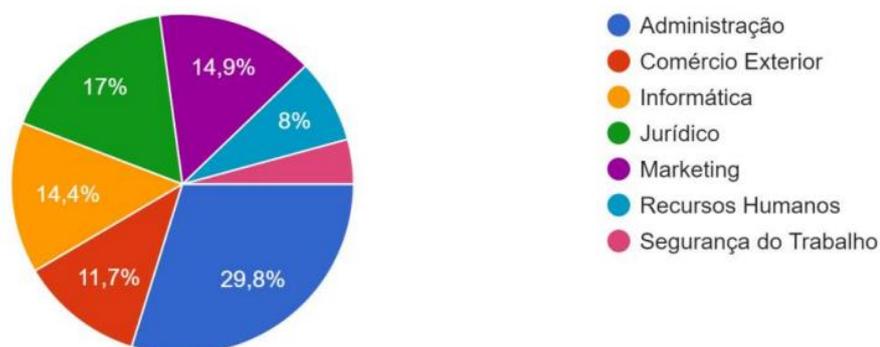
Fonte: Autoria própria. Google Forms.

6.3 Pesquisa sobre o resultado do público

Os resultados do teste revelaram um perfil profissional majoritariamente direcionado para o curso de administração. Cerca de 29,8% dos participantes apresentaram maior afinidade com a área de Administração, indicando um interesse significativo por funções de liderança e tomada de decisão. As áreas de Serviços Jurídicos (17%), Marketing (14,9%), Informática para Internet (14,4%), Comércio Exterior (11,7%) e Recursos Humanos (8%) também se destacaram, evidenciando a variedades de interesses dos alunos e a capacidade do teste em identificar diferentes perfis profissionais.

Qual curso foi seu resultado no teste?

188 respostas



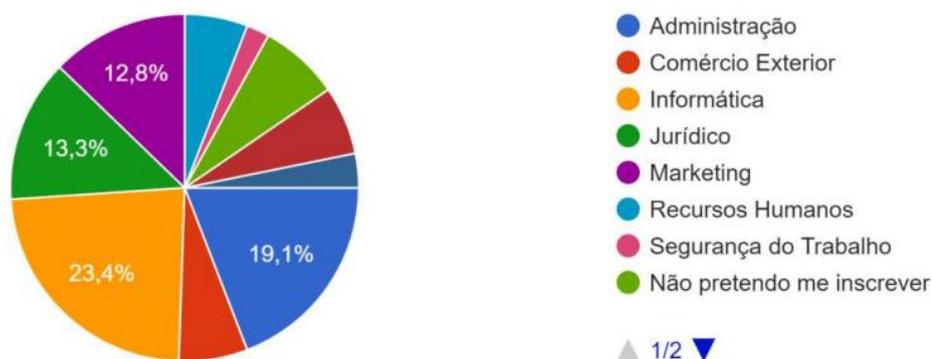
Fonte: Autoria própria. Google Forms.

6.4 Pesquisa sobre o curso escolhido pelo público

A escolha do curso de Informática para Internet liderou as preferências dos participantes para ingressarem na instituição Etec, com 23,4%. Em seguida, as áreas de Administração (19,1%), Serviços Jurídicos (13,3%) e Marketing (12,8%) também se destacaram, evidenciando a diversidade de interesses e a busca por carreiras promissoras e alinhadas com as demandas do mercado de trabalho.

Qual curso você pretende se inscrever?

188 respostas



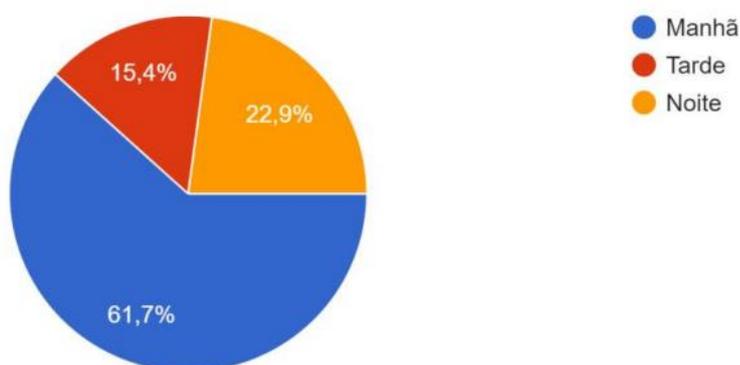
Fonte: Autoria própria. Google Forms.

6.5 Pesquisa sobre o período escolhido pelo público

A coleta de dados também contou com a escolha de período de estudo de preferência do estudante. Observou-se uma inclinação pelo período matutino, com 61,7% das escolhas. Os períodos, noturno (22,9%) e vespertino (15,4%) também tiveram destaque. Essa diversidade de horários é positiva, pois permite que a instituição atenda um público mais amplo e diversificado, igualando o acesso ao conhecimento e contribuindo para a formação de novos profissionais.

Qual período você preferiria fazer o ensino médio?

188 respostas



Fonte: Autoria própria. Google Forms.

7. ANÁLISE QUALITATIVA

O questionário buscou, também, compreender a experiência dos usuários com o teste vocacional "Vocação Polar. A coleta de feedbacks escritos dos usuários se revela fundamental para avaliar a eficácia do teste e identificar áreas de melhoria. A seguir, são apresentados alguns dos principais feedbacks coletados, que refletem as percepções dos adolescentes sobre a ferramenta e sua utilidade no processo de autoconhecimento.

7.1 FEEDBACK DOS USUÁRIOS

Usuário 1: " Achei bem legal, pois consegui ver que tipo de pessoa eu sou. "

Usuário 2: " Achei muito interessante, foi bem compatível com o os cursos que eu gostaria de cursar e achei o método eficaz. "

Usuário 3: " Eu achei criativo e bem divertido, ele pode ser para pessoas que não escolheram um curso pelo motivo de indecisão. "

Usuário 4: " Achei divertido, ainda mais por ter os joguinhos no meio do teste, e por serem perguntas criativas. "

Usuário 5: " Uma luz para quem não sabe se decidir. "

Usuário 6: " Consegui aprender mais coisas sobre mim. "

Esses feedbacks apresentam que as experiências dos usuários foram positivas e evidenciam o objetivo do projeto para com o autoconhecimento dos jovens. Assim, o teste Vocação Polar mostra-se interativo, inovador e relevante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Vocação Polar" se destaca por sua proposta inovadora de implementar a gamificação em um teste vocacional voltado para adolescentes. Ao utilizar perguntas criativas e contextualizadas, o teste se tornou uma ferramenta envolvente que integra os jovens em um processo de autoconhecimento mais dinâmico e alinhado com suas realidades.

Os dados coletados não apenas proporcionaram insights valiosos para os autores, mas também foram fundamentais para a escola, contribuindo para divulgação do Vestibulinho da Etec Darcy Pereira de Moraes. Os feedbacks positivos dos participantes reforçam a eficácia do projeto e sua relevância na orientação vocacional, demonstrando que abordagens interativas podem realmente estimular o interesse e a reflexão dos adolescentes sobre suas escolhas profissionais.

Apesar das limitações inerentes a qualquer pesquisa, como a necessidade de ampliar a amostra de usuários, os resultados obtidos evidenciam o potencial do "Vocação Polar" como uma ferramenta eficaz de apoio na escolha de carreiras. Espera-se que este estudo não apenas inspire futuras pesquisas na área, mas também promova a continuidade de iniciativas que priorizem a interatividade e o engajamento dos jovens em sua formação profissional.

REFERÊNCIAS

Agência Kaizen. Desenvolvimento de Sites. Disponível em: <https://www.agenciakaizen.com.br/desenvolvimento-de-sites/>. Acesso em: 26 abr. 2024.

ALVES, R. Desenvolvimento de sites: teoria e prática. 4. ed. São Paulo: Novatec, 2019.

Anastasi, A., & Urbina, S. (1997). Psychological testing (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

CONVERSE, Tim; PARK, Joyce. PHP: a bíblia. Gulf Professional Publishing, 2003.

DOS SANTOS, Júlia de Avila; DE FREITAS, André Luis Castro. Gamificação aplicada a educação: um mapeamento sistemático da literatura. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 15, n. 1, 2017.

FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Bookman Editora, 2012.

Jordaan, J. P. (1963). Exploratory behavior: The formation of self and occupational concepts. Career development: Self-concept theory, pages 42–78.

MILANI, André. MySQL-guia do programador. Novatec Editora, 2007.

PINHEIRO, Paulo César da Costa. Desenvolvimento de um tutorial hipertexto em HTML. In: XXV Congresso Brasileiro de Ensino de Engenharia (COBENGE-97). 1997. p. 12-15.

RED HAT. (2017). O que é API?. Disponível em <https://www.redhat.com/pt-br/topics/api/what-are-application-programming-interfaces>. Acesso em 25/10/2024.

SILVA, Maurício Samy. Criando sites com HTML: sites de alta qualidade com HTML e CSS. Novatec Editora, 2008.

