

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – TCC	
( X ) PRÉ-PROJETO    (   ) PROJETO	ANO/SEMESTRE: 2021/2

UM PROJETO PARA AUXILIAR AS SAÍDAS A CAMPO DOS CLUBES DE CIÊNCIAS

Matheus Soares Lima

Prof. Nome do(a) Professor(a) – Orientador(a)

Prof. Nome do(a) Professor(a) – Coorientador(a) (se houver)

1 INTRODUÇÃO (formato: TF-TÍTULO 1)

Segundo Freitas e Santos (2021) um Clube de Ciências é uma subcategoria de um Clube Escolar que possui o objetivo de reunir um grupo pessoas para promover discussões e momentos de lazer sobre diversos temas onde há um interesse mútuo, um Clube Escolar se diferencia de outros clubes justamente pelo seu objetivo educacional entre professores e alunos, onde que, um Clube de Ciências se segmenta dos Clubes Escolares na especialização na comunicação da ciência entre os participantes do clube.

O Clube de Ciências é composto por professores que são os mediadores do conhecimento e estudantes comumente chamados de clubistas evitando serem referidos como alunos, pois de acordo com Freitas e Santos

Consideramos que no Clube de Ciências o termo aluno seria inapropriado, pois nesse espaço espera-se que os participantes sejam ativos, protagonistas e que suas vozes sejam consideradas nas decisões. (FREITAS; SANTOS; 2021, p. 24)

Dentro deste contexto para o aprendizado científico os clubistas são expostos a uma grande gama de atividades em diversas áreas, onde que, o mediador ou através de um consenso comum entre todos os clubistas definirá a estratégia mais adequada ao objetivo pretendido, as atividades de acordo com Córdoba (2012, p. 3, tradução nossa) podem ser trabalhos em equipes em projetos e estudos científicos, atividades laboratoriais, saídas a campo em acampamentos ou passeios científicos, organização e implementação de campanhas, organização de atividades culturais e recreativas, organização e participação em atividades de divulgação, como feiras, conferências para clubistas e exposições e até atividades de colaboração com instituições comunitárias.

Entendendo hoje o atual momento da sociedade onde a tecnologia se propagou e se consolidou em diversas áreas, assim como a grande evolução dos dispositivos móveis com uma grande variedade de aplicativos com diversas funcionalidades e principalmente sua portabilidade, permitindo ser levado a qualquer lugar. Os dispositivos móveis pode ser um grande facilitador na realização das atividades dos Clubes de ciências como por exemplo a praticidade ao realizar uma pesquisa num contexto científico ou no registro de imagens e vídeos podendo ser compartilhado entre todos os membros do clube, como Moran (2013) salienta que

[...] com a internet e as tecnologias móveis, desenvolvemos formas abrangentes de comunicação, escrita, fala e narrativa audiovisual. Fundamentalmente o que fazemos hoje na internet é escrever para fazer registros (de ideias, notícias, sentimentos), para publicar (divulgar páginas pessoais, serviços etc.) e para nos comunicar (instantaneamente ou não).

Desta forma este trabalho se propõe uma extensão do aplicativo ExploraHabitat (KORBES, 2021) tornando mais intuitivo, com mais funcionalidades e implementar seguindo melhores práticas de desenvolvimento, para facilitar e complementar a realização das atividades dos clubistas em relação as saídas a campo, permitindo que eles possam usufruir dos recursos da tecnologia para maior interatividade e imersão entre os participantes do Clube de Ciências.

1.1 OBJETIVOS (FORMATO: TF-TÍTULO 2)

O objetivo deste trabalho é estender o aplicativo atual ExploraHabitat (Korbes, 2021), realizando uma reformulação mantendo as funcionalidades atuais e com a inclusão de novas funcionalidades para facilitar as saídas a campo dos Clubistas.

Os objetivos específicos são:

- a) identificar e analisar as funcionalidades de aplicativos correlatos;
- b) realizar a refatoração do aplicativo atual, considerando uma melhor usabilidade e interatividade com o usuário;
- c) desenvolvimento do aplicativo utilizando melhores práticas e aplicação de padrões de projeto;
- d) utilizar os recursos do dispositivo móvel que possam simular instrumentos de uso comum em saídas a campo;

1  
Prof. Dalton Solano dos Reis - orientador

2  
Remove

3  
mútuo. Um

4  
Recuo parágrafo.

5  
pretendido. As atividades

6  
(2012, p. 3)

7  
O atual momento da sociedade presencia que a tecnologia  
  
.. Deve-se evitar iniciar a frase com gerúndio. Gerúndio complementa alguma ideia.

8  
podem

9  
Ciências, como

10  
clube. Como

11  
e ser reimplementado seguindo

12  
Remove.

13  
clubistas

14  
Alinhamento dos itens com parágrafo.

15  
Acho que não é objetivo e sim etapa da metodologia.

16  
Ponto final.

2 TRABALHOS CORRELATOS

2.1 UM APLICATIVO MÓVEL PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

A aplicação QRFlora desenvolvido por Abreu *et al.* (2017) no Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, disponibilizada na plataforma Android, tinha como principal objetivo ser utilizado como ferramenta para auxiliar professores em disciplinas relacionadas a biologia e em aulas de campo despertando o interesse e o aprendizado sobre a flora do meio ambiente. Desta forma o aplicativo permite que o usuário através da utilização de um dispositivo móvel ao acessar o aplicativo poderá visualizar um mapa da região explorada e selecionar as espécies arbóreas cadastradas e acessar o leitor de QR Code para obter mais informações sobre a espécie.

A Figura 1 apresenta algumas telas da aplicação QRFlora, onde é possível verificar o fluxo desde a autenticação do usuário, a navegação do mapa da área selecionada, o acesso as espécies arbóreas cadastradas e a geração do código QR Code.



Fonte: Abreu *et al.* (2020).

Concluiu-se que quando realizado a catalogação da flora do ambiente explorado, o aplicativo poderá ser aplicado no apoio de projetos educacionais e contribuindo para a existência de ambientes imersivos de aprendizagem da flora nativa em uma determinada região.

2.2 FERRAMENTA PARA IDENTIFICAÇÃO DE ESPÉCIES VEGETAIS VIA LEITURA DE QR CODE COM SMARTPHONE

O aplicativo FlorALL proposto por Nascimento *et al.* (2020) disponibilizado nas plataformas Android e iOS e foi desenvolvido utilizando o *Framework React Native*. A aplicação permite o usuário utilizar a tecnologia de QR Code para fornecimento de informações a respeito de espécies vegetais em parques ambientais ou áreas florestais aos visitantes para que possam tomar a consciência da importância das espécies vegetais de uma região. O visitante acessa o aplicativo e direciona a câmera para leitura de um código e o sistema retorna informações sobre determinada espécie.

A figura 2 apresenta algumas telas da aplicação a tela principal onde é possível escolher a opção de escanear o QR code, uma demonstração da utilização da câmera para efetuar a leitura e, por fim, após realização da leitura é feito uma busca no banco de dados e redirecionado para uma nova tela onde é retornando todas as informações a respeito da espécie.



tem

de Quick  
Response Code  
(QR Code) para

Centralizar figura  
margens esq/dir.

Borda envolta da figura.

De acordo com Abreu et  
al. (2017) concluiu-se  
que

iOS foi

Figura

do aplicativo da tela

Code. Seguido de uma

Evitar deixar espaço em  
branco no texto.  
  
Podes trazer para cá o  
texto que está depois da  
figura.

Figura 2 – Tela principal e o acesso da câmera



Fonte: Nascimento *et al.* (2021).

Após os testes realizados foi identificado que a aplicação cumpre com o esperado de acordo com a proposta do estudo e poderá ser uma ferramenta utilizada pela comunidade para a conscientização em relação a importância das áreas verdes através do conhecimento sobre as espécies.

3 APLICATIVO ATUAL

O aplicativo ExploraHabitat desenvolvido por Korbes (2021) tinha como objetivo apoiar as saídas a campo dos clubistas em Clube de ciências através da utilização dos recursos dos dispositivos móveis para simular atividades comuns executadas pelos Clubistas, o aplicativo possibilitava que o professor do clube realizasse o cadastro de um tema referente a saída a campo que estaria sendo realizada pelos participantes do clube.

7 Figura 3 - Cadastro de um Tema

Fonte: Korbes (2021).

Após a realização do cadastro do tema o professor em conjunto com o Clubista pode realizar o cadastro de um ou mais objetivos específicos para o tema e dentro dos objetivos inserir o roteiro de atividades para realização dele.

- 1 Borda envolta da figura.
- 2 Segundo Nascimento et al. (2020) após os
- 3 estudo. E poderá
- 4 Poderia ter mais um trabalho correlato.
- 5 clubistas. O aplicativo
- 6 Ciências
- 7 Figura não citada/ explicada no texto.
- 8 clubista





Fonte: Korbes (2021).

Por fim devido o aplicativo ter sido planejado para evitar a utilização de internet, pois em saídas a campo os clubistas podem acessar lugares onde não possui uma estrutura propícia para utilização redes móveis ou wi-fi, desta forma, permite a integração com outros usuários através da geração de um QRCode, que é gerado quando professor finaliza o cadastro de um tema, sendo assim, o Clubista poderá realizar a leitura e obter todos os dados relacionado ao tema, incluindo o roteiro com as atividades para conclusão dos objetivos.



Fonte: Korbes (2021).

O aplicativo foi desenvolvido utilizando a linguagem Dart utilizando o framework Flutter utilizando o UI Toolkit para desenvolvimento da interface do aplicativo.

#### 4 PROPOSTA DO APLICATIVO

Este capítulo será apresentado a justificativa para elaboração do software, os requisitos principais e a metodologia que será adotada.

##### 4.1 JUSTIFICATIVA

No Quadro 1 é apresentado uma comparação entre os trabalhos correlatos. Cada linha é a representação das características e as colunas os trabalhos.

Figura não citada/ explicada no texto.

Por fim, devido

estar em

QR Code

Wi-Fi

um QR Code. O QR Code é gerado

clubista

Figura não citada/ explicada no texto.

Itálico.

utilizando a linguagem Dart e o framework UI Toolkit Flutter para o desenvolvimento

aplicativo

Quadro 1 - Comparativo dos trabalhos correlatos

Trabalhos Correlatos Características	ExploraHabitat (KORBES, 2021)	QRFlora (ABREU <i>et al.</i> , 2021)	FlorALL (NASCIMENTO <i>et al.</i> , 2021)
Plataforma	Multiplataforma	Android	Multiplataforma
Realiza autenticação do usuário	Sim	Sim	Não
Exibe localização (GPS)	Sim	Não	Não
Leitura de QR Code	Sim	Sim	Sim
Utilização da câmera	Sim	Não	Sim
Exportação de dados para análise	Sim	Não	Não
Compartilhamento de informação entre os usuários	Sim	Não	Não
Utilização de mapa	Não	Sim	Sim

Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme observado no Quadro 1, as aplicações ExploraHabitat e FlorALL foram desenvolvidas com o suporte para Android e iOS tornando mais acessíveis não segmentando em apenas uma única plataforma. Apenas a aplicação FlorALL optou por não realizar a autenticação do usuário, pois visava ser prático e de fácil utilização. Referente a utilização da localização somente o ExploraHabitat possui uso da tecnologia para salvar a informação de localização do usuário.

Com relação ao uso do QRCode todas as aplicações permitem efetuar a leitura do código enquanto o ExploraHabitat utiliza da tecnologia para compartilhar dados cadastrados de um usuário para outro o QRFlora e FlorALL utilizam para exibir alguma informação ao usuário.

Na utilização da câmera do dispositivo o aplicativo FlorALL utiliza justamente para efetuar a leitura do QR Code, quanto que, no ExploraHabitat a câmera pode ser utilizada na realização de algum objetivo do roteiro do clubista. Para exportação dos dados para análise, apenas o ExploraHabitat permite salvar os temas criados no Google Drive permitindo até o compartilhamento das pastas entre os usuários que foram cadastrados no aplicativo, ou seja, é o único aplicativo dentre os citados que permite compartilhar informações entre os usuários podendo ser através de pastas no Google Drive ou a leitura do QR Code. Por fim, a utilização do mapa é feita apenas pelo aplicativo QRFlora permitindo visualizar as áreas vegetais e selecioná-las para obter mais informações ou realizar a leitura do QRCode.

É entendido que mesmo após a globalização permitindo o fácil acesso à tecnologia ou a interação com produtos produzidos através da ciência, a população ainda não compreende os princípios, os processos e as responsabilidades ao fazer ciência (SANTOS: FREITAS, 2021), sendo assim, o clube de ciências pode desenvolver diversos aspectos de aprendizado tanto científico quanto social para a formação de um aluno, permitindo que ele desenvolva seu lado investigativo e expanda seu conhecimento sobre a área científica. Este projeto tem como objetivo utilizar através dos recursos da tecnologia facilitar a imersão do aluno no meio científico.

4.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

Nesta seção será abordado os requisitos funcionais (RF) e não funcionais (RNF) necessários para atingir os objetivos propostos, sendo assim, a aplicação deverá:

- a) permitir escolher entre dois tipos de usuários: Professor ou Clubista (RF);
- b) permitir o usuário realizar a autenticação através de uma conta Google (RF);
- c) permitir o professor realizar o cadastro de um tema (RF);
- d) permitir que o professor cadastre objetivos específicos vinculados ao tema (RF);
- e) permitir que o professor cadastre atividades vinculadas aos roteiros (RF)
- f) permitir que o professor gere o QRCode do tema (RF);
- g) permitir que o professor armazene o tema no Google Drive (RF)
- h) permitir que o clubista consuma o QRCode de um tema (RF);
- i) permitir que o clubista selecione atividades em grupo ou sozinho (RF);
- j) permitir que o clubista realize o roteiro proposto para o tema (RF);

1 QR Code

2 outro. Já o QRFlora

3 QR Code

4 Tens no final a contribuição social, mas falta a contribuição na área da computação.  
  
Pode ser algo relacionado a explorar o uso dos recursos do dispositivo móvel para simular os instrumentos.

5 2021). Sendo

6 Citação não encontrada nas referências.

7 Requisitos Funcionais

8 Requisitos Não Funcionais

9 Acho que deveria indicar quais RFs o aplicativo anterior já fez.  
  
Refatorar.

10 QR Code

11 QR Code

- k) registrar a localização do clubista em um mapa conforme a realização das atividades (RF)
- l) permitir que o clubista cadastre objetivos específicos, roteiros e atividades, caso o professor não os tenha proposto (RF);
- m) permitir que o clubista envie as atividades realizadas para o professor, através do Google Drive (RF);
- n) ser desenvolvido usando o Material Desgin do Flutter (RNF);
- o) ser desenvolvido usando Flutter Provider (RNF);
- p) utilizar linguagem de programação Dart para implementar o aplicativo (RNF);
- q) ser desenvolvido no ambiente de programação Android Studio Code (RNF);
- r) funcionar sem acesso à Internet (RNF)

4.3 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido considerando as seguintes etapas:

- a) levantamento bibliográfico: realizar o levantamento bibliográfico sobre as atividades executadas em saídas a campo nos clubes de ciências e visar as melhores técnicas e padrões de projeto para implementação do aplicativo de forma que tenha uma melhor usabilidade;
- b) elicitação de requisitos: detalhar, reavaliar os requisitos e caso necessário a especificação de novos requisitos a partir da observação realizada acerca do levantamento bibliográfico;
- c) especificação: formalizar as funcionalidades da ferramenta através dos diagramas de classe e de atividades da Unified Modeling Language (UML), utilizando a ferramenta Astah UML;
- implementação do aplicativo: implementar o aplicativo móvel usando o framework Flutter com a linguagem Dart para desenvolvimento *mobile* no ambiente de desenvolvimento *Android Studio*. Serão incorporados às funcionalidades já existentes no trabalho ExploraHabitat (Korbes, 2021);
- d) testes: verificar a usabilidade e interatividade com o usuário em relação a versão a atual.

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 – Cronograma

Etapas / quinzenas	2021									
	Fev.		Mar.		Abr.		Maio		Jun.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
levantamento bibliográfico										
elicitação de requisitos										
especificação										
implementação do aplicativo										
testes										

Fonte: elaborado pelo autor.

5 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Neste capítulo serão apresentados os assuntos que fundamentarão a elaboração e construção deste projeto a cerca das atividades executadas em saídas a campo pelos clubes de ciências.

5.1 CLUBE DE CIÊNCIAS

Segundo Mancuso, Lima e Bandeira (1966, p. 41) um clube de ciências é estruturado a partir do momento. onde que, um grupo demonstra um maior interesse do que a maioria das outras pessoas sobre ciência e se reúnem em um local em horários comuns. Para Córdoba (2012, p. 3, tradução nossa) trata-se de um espaço onde não se busca apenas o conhecimento sobre a ciência, mas também entender sobre seus processos de construção, bem como sobre aspectos relacionados à sua história e principalmente a relação com outros campos.

Existem certos atributos que caracterizam um clube de ciências, Santos e Freitas (2021, p. 23) sintetizou as seguintes características:

- O Clube de Ciências é um espaço de educação não formal, mesmo sendo sediado em escolas.
- Reúne professores e alunos que desejam explorar o universo das Ciências.
- Nele, os alunos podem fazer Ciência e discutir sobre sua história, processos e produtos.

Ponto final.

ter sincronização  
assíncrona entre base  
local e servidor.

móvel  
Não itálico.

Não itálico .. nome  
próprio.

Margin esquerda itens.

Iniciar com letra  
minúscula.

1996

Clube de Ciências

(2012, p. 3)

Clube de Ciências, e  
Santos

Citação não encontrada  
nas referências.

características como:

Sei que é uma citação  
direta ... mas usa as  
letras a) b) c) .. para os  
itens.



- Os aspectos éticos e sociais são importantes objetos de conhecimento nesse espaço, principalmente por considerar que os alunos estão se desenvolvendo moralmente.
- As atividades são diversas, de livre escolha dos estudantes, e as ações coletivas são fundamentais

Um dos principais objetivos da implementação de um clube de ciências é a educação científica, ou seja, a preparação dos alunos para que possam compreender os princípios dos fenômenos cotidianos, identificar a veracidade das informações e a mobilização a partir dos conhecimentos obtidos para buscar soluções de problemas pessoais e sociais (SANTOS; FREITAS, 2021, p. 233), para Mancuso, Lima e Bandeira (1966, p. 73) por consequência, o aluno desenvolverá capacidades importantes para sua fase de crescimento e formação como a comunicação, liderança, sociabilidade, autogestão, tomada de decisões, integração e criticidade. Conforme destacado na introdução as atividades executadas dentro de um clube de ciências são variadas, desde a experimentos, produção de materiais científicos, colaboração com outras instituições e saídas a campo. O presente projeto é destinado às saídas a campo que será abordado na próxima seção.

### 5.2 SAÍDAS A CAMPO

Dentre as atividades realizadas em um clube de ciências, as aulas de campo podem ser utilizadas como uma metodologia pedagógica para a construção do conhecimento e a conexão da realidade com o que é estudado na sala de aula (PAVANI, 2013). Para Santos e Freitas (2021, p.112) as atividades realizadas em campo são “uma ação necessária para que o clubista entenda e reconheça as características da sua cultura e, ao mesmo tempo, a relação com as singularidades da cultura científica, traçando e transpondo as fronteiras entre essas duas culturas”.

Para a execução de uma aula em campo deve haver uma ruptura do autoritarismo na sala de aula, visto que normalmente um professor domina o ambiente e uma aula em campo não é fechada, deve haver a quebra de hierarquias, para que o aluno possa desenvolver sua habilidade investigativa e a solução dos problemas através da mediação do professor (CAMPOS, 2015, p. 24). Para o desenvolvimento do aluno Santos e Freitas (2021, p. 112) elencam algumas abordagens para as saídas a campo:

Sugerimos como atividades as visitas a universidades, museus e centros de Ciências, bate-papo com cientistas e saídas para observação e coletas de dados. Se houver dificuldades para que os clubistas possam sair fisicamente, pode-se pensar em fazer visitas e conversas usando ferramentas da tecnologia de informação e comunicação

### REFERÊNCIAS

ABREU, João *et al.* **QRFlora: Um Aplicativo Móvel Para Educação Ambiental**. 2017. 3 f. VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2017), Anais do XXVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2017). Disponível em: < <https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7705>>. Acesso em: 20 set. 2021.

CAMPOS, Carlos R. P. **Aula de campo para alfabetização científica**, 2015. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo. Disponível em: <<https://educimat.ifes.edu.br/images/stories/Publica%C3%A7%C3%B5es/Livros/Aulas-de-Campo-para-Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o-Cient%C3%ADfica-978-85-8263-092-1.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2021.

CÓRDOBA. **Club Escolar de Ciencias y Tecnologías. Ministerio de Educación; Ministerio de Ciencia y Tecnología**, 2012. Disponível em: <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/documentos/Club%20de%20ciencias%2025-7-12.pdf>. Acesso em: 20 set. 2021.

FREITAS, Thais C. de Oliveira, SANTOS, Carlos A. M. dos. **Clubes de ciências na Escola: um guia para professores, gestores e pesquisadores**. Curitiba: Associação Brasileira de Editores Científicos, 2021. 166p.

KORBES, Gustavo. H. **ExploraHabitat: Um aplicativo para apoiar as saídas a campo em Clubes de Ciências**. 2021. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências da Computação) - Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau. Disponível em: <<http://dsc.inf.furb.br/tcc/index.php?cd=6&tcc=2080>>. Acesso em: 20 set. 2021.

MANCUSO, Ronaldo; LIMA, Valderez; BANDEIRA, Vera. **Clube de ciências: Criação, funcionamento, dinamização**. Porto Alegre: Calábria Artes Gráficas, 1996. 365p.

MORAN, José L. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias**. In: MORAN, J. L.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 21ª ed. Campinas: Papirus, 2013.

Ponto final.

Clube de Ciências

Citação não encontrada nas referências.

p. 233). Para

1996

criticidade, ou participar de um Clube de Ciências.

Clube de Ciências

Citação não encontrada nas referências.

Citação não encontrada nas referências.

Subtítulo não negrito.

Subtítulo não negrito.

Subtítulo não negrito.

NASCIMENTO, Diana B. *et al.* **FlorALL: Ferramenta para identificação de espécies vegetais via leitura de QR Code com smartphone.** 2020. 12 f.. Disponível em: <<http://www.conhecer.org.br/Agrarian%20Academy/2020A/ferramenta.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2021.

PAVANI, Elaine C. R. **Aulas de campo na perspectiva histórico-crítica: contribuições para os espaços de educação não formal.** 2013. 110 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Programa de Pós-Graduação em Ciências e Matemática do Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2013.

**ASSINATURAS**

(Atenção: todas as folhas devem estar rubricadas)

Assinatura do(a) Aluno(a): \_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Orientador(a): \_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Coorientador(a) (se houver): \_\_\_\_\_

Observações do orientador em relação a itens não atendidos do pré-projeto (se houver):

Subtítulo não negrito.

Subtítulo não negrito.

No página para folha de assinaturas.



FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO – PROFESSOR TCC I

Acadêmico(a): \_\_\_\_\_

Avaliador(a): \_\_\_\_\_

ASPECTOS AVALIADOS <sup>1</sup>		atende	atende parcialmente	não atende
ASPECTOS TÉCNICOS	1. INTRODUÇÃO O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado?			
	O problema está claramente formulado?			
	2. OBJETIVOS O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado?			
	Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal?			
	3. JUSTIFICATIVA São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta?			
	São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta?			
	4. METODOLOGIA Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC?			
	Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados?			
ASPECTOS METODOLÓGICOS	5. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto) Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?			
	6. LINGUAGEM USADA (redação) O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica?			
	A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)?			
	7. ORGANIZAÇÃO E APRESENTAÇÃO GRÁFICA DO TEXTO A organização e apresentação dos capítulos, seções, subseções e parágrafos estão de acordo com o modelo estabelecido?			
	8. ILUSTRAÇÕES (figuras, quadros, tabelas) As ilustrações são legíveis e obedecem às normas da ABNT?			
	9. REFERÊNCIAS E CITAÇÕES As referências obedecem às normas da ABNT?			
	As citações obedecem às normas da ABNT?			
	Todos os documentos citados foram referenciados e vice-versa, isto é, as citações e referências são consistentes?			

PARECER – PROFESSOR DE TCC I OU COORDENADOR DE TCC  
(PREENCHER APENAS NO PROJETO):

O projeto de TCC será reprovado se:

- qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE;
- pelo menos 4 (quatro) itens dos ASPECTOS TÉCNICOS tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE; ou
- pelo menos 4 (quatro) itens dos ASPECTOS METODOLÓGICOS tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE.

PARECER: ( ) APROVADO ( ) REPROVADO

Assinatura: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Quando o avaliador marcar algum item como atende parcialmente ou não atende, deve obrigatoriamente indicar os motivos no texto, para que o aluno saiba o porquê da avaliação.

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO – PROFESSOR AVALIADOR

Acadêmico(a): \_\_\_\_\_

Avaliador(a): \_\_\_\_\_

ASPECTOS AVALIADOS <sup>1</sup>		atende	atende parcialmente	não atende
ASPECTOS TÉCNICOS	1. INTRODUÇÃO O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado?			
	O problema está claramente formulado?			
	1. OBJETIVOS O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado?			
	Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal?			
	2. TRABALHOS CORRELATOS São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos?			
	3. JUSTIFICATIVA Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada?			
	São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta?			
	São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta?			
	4. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos?			
	5. METODOLOGIA Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC?			
	Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta?			
	6. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto) Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?			
	As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)?			
ASPECTOS METODOLÓGICOS	7. LINGUAGEM USADA (redação) O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica?			
	A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)?			

PARECER – PROFESSOR AVALIADOR:  
(PREENCHER APENAS NO PROJETO)

O projeto de TCC ser deverá ser revisado, isto é, necessita de complementação, se:

qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE;

pelo menos 5 (cinco) tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE.

PARECER: ( ) APROVADO ( ) REPROVADO

Assinatura: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Quando o avaliador marcar algum item como atende parcialmente ou não atende, deve obrigatoriamente indicar os motivos no texto, para que o aluno saiba o porquê da avaliação.