

CENTRO UNIVERSITÁRIO PROJEÇÃO
Escola de Tecnologia – Campus II
Curso de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

ASSIMILAÇÃO DAS NORMAS DE PADRONIZAÇÃO ABNT POR MEIO DE
JOGO

João Paulo Bahia Ferreira
Wesley Marques Salles
Hudson Henrique Queiroz Gomes
Petterson
Israel Araújo Silva

Taguatinga-DF
2017

JOÃO PAULO BAHIA FERREIRA
WESLEY SALLES
HUDSON HENRIQUE QUEIROZ GOMES
PETTERSON
ISRAEL ARAÚJO SILVA

ASSIMILAÇÃO DAS NORMAS DE PADRONIZAÇÃO ABNT POR MEIO DE
JOGO

Projeto de pesquisa apresentado à disciplina
Leitura e Produção de Texto, do Curso de
Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de
Sistemas do Centro Universitário Projeção.

Orientador(a): Lygia Maria B. M. de Oliveira

Taguatinga-DF
2017

DEDICATÓRIA

À comunidade acadêmica e aos mestres.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1. <i>PROBLEMA</i>	5
1.2. <i>JUSTIFICATIVA</i>	5
2. OBJETIVO	6
2.1. <i>OBJETIVO GERAL</i>	6
2.2. <i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	6
3. METODOLOGIA	7
3.1. <i>DESCRIÇÃO DO JOGO</i>	7
3.2. <i>MÉTODO</i>	7
3.3. <i>AMOSTRA</i>	7
3.4. <i>TÉCNICAS</i>	8
4. CRONOGRAMA	9
5. REFERÊNCIAS	10

1. INTRODUÇÃO

ABNT, é a sigla para “Associação Brasileira de Normas Técnicas”, uma entidade privada, sem fins lucrativos, responsável pela normatização técnica no Brasil. A ABNT existe desde 1940 e tem a função de fornecer a base normativa ao desenvolvimento tecnológico de nosso país.

Ainda que haja reclamações sobre a burocracia no formato dos trabalhos, essa padronização estabelece um modelo único de formatação que auxilia na compreensão de TCC, Trabalho de Conclusão de Curso, monografias e demais trabalhos acadêmicos. O mesmo vale para informações na fabricação de produtos, transferência de tecnologia, normas de saúde, segurança e preservação do meio ambiente.

1.1. PROBLEMA

O baixo conhecimento e capacidade de aplicação das normas da ABNT em trabalhos acadêmicos, por parte do corpo discente em geral.

1.2. JUSTIFICATIVA

Existe hoje nas instituições de ensino uma demanda pela aplicação das normas da ABNT em trabalhos acadêmicos e afins, que exige determinado conhecimento, por parte da comunidade acadêmica referente a alguns detalhes dessas normas.

Apesar de haver fontes na Internet e em livros, as normas da ABNT com livre acesso, ainda existem pessoas que não se dispõem a procurar ou pesquisar sobre o assunto, deixando para última hora a formatação dos trabalhos, ou até mesmo, se dispondo de recursos financeiros para remunerar serviços de formatação. Tendo em vista esse comportamento rotineiro nas instituições de ensino, faz-se necessário a criação de uma ferramenta mais dinâmica para a compreensão dessas normas no intuito de que não se torne mais um impedimento para a comunidade acadêmica publicar suas ideias e conclusões.

2. OBJETIVO

2.1. OBJETIVO GERAL

Criar um jogo explicativo que faça o usuário aprender dinamicamente as regras e normas da ABNT. Contribuindo com a comunidade acadêmica no incremento de uma nova ferramenta de aprendizado.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Levantar o marco teórico e as principais razões da legitimidade relacionados ao assunto ABNT.

Levantar as principais circunstâncias de utilização da normatização ABNT em trabalhos acadêmicos.

Formular métrica de avaliação sobre nível de conhecimento relacionado aos já levantados na etapa anterior.

Formular questionamentos críveis para basear a métrica de avaliação sobre a ABNT

Adequar ao meios computacionais, na forma de um jogo, a proposta de métrica de avaliação de conteúdo relacionado ao assunto ABNT.

Gerar uma base estatística sobre experiência de avaliação dos usuários.

Analisar dados estatísticos e circunstanciais para concluir o estudo.

3. METODOLOGIA

3.1. DESCRIÇÃO DO JOGO

O jogo se baseia em uma interação entre o usuário e o computador, na qual há um relacionamento característico de perguntas e respostas. Este tipo de jogo também é denominado “Quiz”, jogo de perguntas e respostas. Computador pergunta e usuário responde. Uma série de perguntas sobre especificidades da norma ABNT é capaz de determinar o nível de conhecimento sobre a norma que o usuário detém para realizar uma sinalização ao usuário sobre quais especificidades ele ainda não conhece ou não tem a devida experiência.

3.2. MÉTODO

Devido à natureza do meio computacional utilizado para o jogo será utilizada uma pesquisa denominada “Pesquisa de Campo” descrita por Vergara (2000), a seguir:

“Pesquisa de campo é a investigação empírica realizada no local onde ocorre ou ocorreu um fenômeno ou que dispõe de elementos para explicá-lo. Pode incluir entrevistas, aplicação de questionários, testes e observação participante ou não(Vergara,2000,p. 47)”.

Não será utilizada, não obstante, a observação participante, haja vista que a circunstancia do jogo é pontual na avaliação das capacidades do usuário.

Na medida em que o jogo se baseia em um Quiz” devemos concluir que se trata de um questionário baseados em perguntas pontuais, ou fechadas relacionadas aos itens específicos descritos na norma ABNT.

Martins(1994, p.43) demonstra que Perguntas fechadas “são aquelas questões que apresentam categorias ou alternativas de respostas fixas”. Por esse motivo são necessárias questões pontuais.

3.3. AMOSTRA

A amostra será intencional caracterizada pelo grupo específico de alunos concluintes e que estarão utilizando as normas para a realização de seus trabalhos de conclusão de curso. De acordo com Martins(1994, p.41):

“(…) É escolhido intencionalmente um grupo de elementos que irão compor a amostra. O investigador se dirige intencionalmente a grupos de elementos dos quais deseja saber a opinião. Por exemplo, numa pesquisa sobre preferência por determinado cosmético, o pesquisador se dirige a um grande salão de beleza e entrevista as pessoas que ali se encontram”.

3.4. TÉCNICAS

O jogo se baseará em apresentar uma série de questões muito específicas e planejadas a respeito da norma ABNT. Questionários é a técnica mais eficaz para colher dados de pesquisa. Conforme prescrito por Martins(1994,p.47):

“Muito do sucesso da pesquisa depende da coleta dos dados e informações; portanto, deverá haver plenas condições para que a informação seja precisa, fidedigna e corretamente registrada”.

O meio computacional é o mais eficaz e eficiente para colher e formatar dados provenientes dos usuários do jogo Quis.

4. CRONOGRAMA

Etapa	Tarefa	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	5ª Sem	6ª Sem	7ª Sem
1ª	Pesquisa Bibliográfica	X						
2ª	Formular Questões		X					
3ª	Definir Regras de negócio			X	X			
4ª	Criar jogo				X	X	X	
5ª	Testar Jogo						X	
6ª	Apresentar							X

5. REFERÊNCIAS

VERGARA, Sylvia C. *Projetos e relatórios de pesquisa em Administração*. São Paulo: Atlas, 2000.

MARTINS, Gilberto de A. *Manual para elaboração de monografias e dissertações*. 2ª Ed. São Paulo: Atlas, 1994.