

**LABORATÓRIO DE ESTUDOS EM
SUSTENTABILIDADE
INTERDISCIPLINAR, INOVAÇÃO,
GESTÃO E ADMINISTRAÇÃO - LABSIGA**

11 A 18 DE DEZEMBRO DE 2024



**VI JORNADA CIENTÍFICA DE GESTÃO E NEGÓCIOS
LABSIGA/IFSUL
- ANAIS -**

**Venâncio Aires-RS
Dezembro de 2024**

ANAIS

da

VI JORNADA CIENTÍFICA DE GESTÃO E NEGÓCIOS LABSIGA/IFSUL

**(Laboratório de Estudos em Sustentabilidade Interdisciplinar,
Inovação, Gestão e Administração – LabSiga)**

Tema:

**INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL NA ERA DA
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

11-18 de Dezembro de 2024

Comissão organizadora:

Josiane Paula da Luz

Alessandra Knoll

Jean Marcos da Silva

**ANAIS DA VI JORNADA CIENTÍFICA DE GESTÃO EM NEGÓCIOS e
SUSTENTABILIDADE do LABSIGA** - Laboratório de Estudos em Sustentabilidade
Interdisciplinar, Inovação, Gestão e Administração

Tema: INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL NA ERA DA INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL

Venâncio Aires-RS, de 11 a 18 de dezembro de 2024

Realização:

Instituto Federal Sul-rio-grandense
Câmpus Venâncio Aires

J82 Jornada Científica de Gestão e Negócios LabSiga/IFSul (5. : 2024 :
Venâncio Aires, RS)

Anais da VI Jornada Científica de Gestão e Negócios
LabSiga/IFSul : inteligência socioemocional na era da inteligência
artificial, de 11 a 18 de dezembro de 2024, Venâncio Aires, RS
[recurso eletrônico] / comissão organizadora: Josiane Paula da
Luz... [et al.] – Venâncio Aires : IFSul, 2024.

Disponível em:

<https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/labsiga/index>
ISSN 2764-1716

1. Gestão. 2. Inteligência socioemocional. 3. Inteligência
artificial. 4. Anais. I. Josiane Paula Luz da *et al.* VI. Título.

APRESENTAÇÃO

É com grande entusiasmo que o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL), Campus Venâncio Aires, recebeu, em dezembro de 2024, um conjunto de trabalhos para a VI Jornada Científica de Gestão e Negócios, um evento acadêmico que se destaca pela busca constante em refletir sobre os desafios e oportunidades da sociedade contemporânea.

Neste ano, o tema escolhido para nossa jornada foi “Inteligência Socioemocional na Era da Inteligência Artificial”. Em um cenário global cada vez mais influenciado pelas inovações tecnológicas, a integração entre a inteligência artificial e as competências humanas se torna essencial para o desenvolvimento de profissionais capazes de liderar com empatia, criatividade e tomada de decisão ética. O evento propõe um espaço para a reflexão sobre como as habilidades socioemocionais, como empatia, autoconhecimento e colaboração, se entrelaçam com as novas tecnologias e como podemos formar lideranças que equilibrem a razão das máquinas com a sensibilidade humana.

Com a participação de especialistas, acadêmicos e profissionais renomados, a VI Jornada Científica visau proporcionar uma discussão profunda sobre o impacto da inteligência emocional no ambiente de negócios, as novas demandas do mercado de trabalho e as oportunidades que surgem quando as tecnologias são usadas de forma consciente e responsável.

Esperamos que esse e-book, resultado dos trabalhos apresentados nessa edição do evento, contribua para uma reflexão sobre essas temáticas.

Uma boa leitura a todos!

Alessandra Knoll
Professora de Gestão e Negócios - IFSUL

Resumos e artigos completos submetidos e aprovados para apresentação na
VI Jornada Científica de Gestão e Negócios do LabSiga/IFSul

TEMAS EMERGENTES EM INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

CORPO EDITORIAL:

Josiane Paula da Luz

Alessandra Knoll

Jean Marcos da Silva

Capa e editoração:

Jean Marcos da Silva

SUMÁRIO

FELICITE-SE: A EXTENSÃO NO TURNO DA MANHÃ NA ONG PARESP	7
A TECNOLOGIA COMO ALIADA NO DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA EMOCIONAL	16
INTEGRANDO IA NA PRÁTICA DOCENTE	24
ALGORITMO E PRECONCEITO: INVESTIGANDO A PRESENÇA DE PRECONCEITO RACIAL EM PLATAFORMAS DE IA DE CRIAÇÃO DE IMAGENS	25
IMAGENS BIBLIOEDUCA: DO PAPEL PARA O DIGITAL	36
PROMOÇÃO DE INCLUSÃO DIGITAL A PESSOAS DA TERCEIRA IDADE: O CASO DO PROJETO INFORMÁTICA NA MELHOR IDADE	37
WEB-GAME EDUCACIONAL: PARA ENSINO E APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS	47
O PROJETO ÉTICO-POLÍTICO DO SERVIÇO SOCIAL NA ERA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE NOVAS TECNOLOGIAS, IA, SOFT SKILLS E HARD SKILLS	51
LIBRATIZANDO: PRÁTICAS DE INCLUSÃO	61
6ª FEIRA DE TROCAS: A IMPORTÂNCIA DE DESTALHAR.....	65
BOA NOITE: HISTÓRIAS PARA SONHAR.	67
MODA E VESTIMENTA: FATORES COMPORTAMENTAIS DE INDIVÍDUOS DA GERAÇÃO Z RONDONIENSE	69

FELICITE-SE: a extensão no turno da manhã na ONG PARESP

Luz, Josiane Paula da, josianeluz@ifsul.edu.br
Borsatti, Débora Ache, deboraborsatti@ifsul.edu.br
Ferreira, Eduarda; eduardaferreira.va032@academico.ifsul.edu.br
Pfeifer, Lara Estéfani Telles, larapfeifer.va021@academico.ifsul.edu.br
Santos, Ranieli Stefane dos, raelisantos.va015@academico.ifsul.edu.br

Resumo: O projeto de Extensão "Cultivando o Direito à Felicidade" tem como objetivo geral promover e desenvolver a inteligência emocional, qualidade de vida e acesso ao direito à felicidade para adolescentes e jovens da ONG PARESP no turno da manhã de outubro a dezembro de 2024 por meio de práticas fundamentadas na Psicologia Positiva. Pretende-se desenvolver as temáticas envolvendo autoconhecimento emocional, empatia, resiliência e desenvolvimento de habilidades sociais por meio de encontros presenciais semanais, com rodas de conversas e dinâmicas, a partir de uma metodologia ativa. Espera-se contribuir com os adolescentes e crianças da ONG PARESP no processo de conquista do direito à felicidade, por meio de conhecimento qualificado e reflexões sobre inteligência emocional, elevando-se assim, a qualidade de vida e bem-estar do público-alvo;

Palavras-chave: emocional, psicologia, vulnerabilidade, crianças, inteligência

1. INTRODUÇÃO

A Inteligência Emocional, segundo Goleman (1995), é a capacidade de reconhecer, entender e gerenciar as próprias emoções, assim como de perceber, compreender e influenciar as emoções dos outros. Para o autor, as competências emocionais são cruciais não apenas para o sucesso pessoal e profissional, mas também para o bem-estar e a construção de relacionamentos saudáveis e produtivos. **Nas últimas décadas, o campo da psicologia tem evoluído para incluir abordagens que valorizam não apenas a redução do sofrimento, mas também o cultivo do bem-estar. Um exemplo disso é a psicologia positiva, uma área de conhecimento que** preocupa-se em compreender a felicidade através do estudo das emoções positivas, das virtudes pessoais e dos pontos fortes pessoais e não apenas em reduzir o sofrimento e as doenças mentais. Seligman (2002), pretendia corrigir o desequilíbrio que surgiu durante um período onde a psicologia tradicional se concentrava principalmente nos aspectos negativos da natureza humana. O objetivo da psicologia positiva é aumentar os momentos felizes e diminuir os momentos tristes. No ambiente escolar, onde os desafios acadêmicos e pessoais são constantes, essa habilidade pode ajudar os estudantes a enfrentar as situações de estresse com mais segurança, melhorar a qualidade das relações interpessoais, aumentar a resiliência e promover um ambiente mais harmonioso e colaborativo.

O projeto tem como objetivo principal promover a inteligência emocional dos adolescentes em situação de vulnerabilidade, a partir da perspectiva teórica da Psicologia Positiva, exaltando o estudo das emoções positivas, virtudes humanas e os diversos fatores que contribuem para melhorar a saúde mental e bem-estar das crianças e jovens. Os desafios da sociedade contemporânea impõem aos jovens uma série de inseguranças que geram desequilíbrios emocionais que podem se apresentar em forma de sintomas de depressão, ansiedade e outras questões psicológicas recorrentes.

Ao promover a inteligência emocional na vida dessas crianças e adolescentes, o projeto visa fortalecer a saúde mental, melhorar as habilidades de comunicação e promover relacionamentos interpessoais mais saudáveis. Esses fatores são fundamentais para ajudar jovens vulneráveis a superarem seus desafios, aumentarem sua autoestima e construir um futuro mais promissor, oferecendo aos jovens ferramentas práticas e teóricas para enfrentar essas dificuldades de forma mais eficaz. Uma série de atividades e intervenções estão previstas para a implementação do projeto. Tópicos como: autoconhecimento e autoconsciência, que visa refletir sobre as próprias emoções, identificar pontos fortes e áreas de melhoria; autorregulação, com o objetivo de desenvolver estratégias para gerir as emoções de forma saudável, incluindo técnicas de mindfulness e meditação; a sensibilidade para estimular a capacidade de compreender e relacionar-se com as emoções dos outros, fortalecendo os laços interpessoais e a coesão do grupo; competências sociais para melhorar a comunicação e a cooperação entre os alunos, promovendo um ambiente de apoio mútuo; motivação positiva como meio de estimular o estabelecimento de metas pessoais e acadêmicas de acordo com valores e objetivos individuais, promovendo maior comprometimento e satisfação na vida escolar.

Com este projeto espera-se não só melhorar o desempenho pessoal e profissional dos jovens, mas também promover um ambiente mais saudável, feliz e produtivo, preparando os jovens para os desafios da vida pessoal e profissional com uma base sólida de inteligência emocional.

1. OBJETIVOS

2. Objetivo Geral

Desenvolver a inteligência emocional, promovendo a qualidade de vida e acesso ao direito à felicidade para adolescentes e jovens da ONP PARESP, por meio de dinâmicas e vivências fundamentadas na Psicologia Positiva;

4. Objetivos Específicos

- **Promover a Autoconsciência Emocional:** Auxiliar as crianças e adolescentes a reconhecer e compreender suas próprias emoções, a consciência de seus sentimentos e reações diante das diferentes situações da vida.
- **Desenvolver Habilidades de Regulação Emocional:** Ensinar técnicas de regulação emocional para que os participantes possam gerenciar suas emoções de maneira saudável e eficaz.
- **Fomentar a Empatia:** Capacitar os jovens a compreender e a se conectar com as emoções dos outros, promovendo comportamentos empáticos e colaborativos.
- **Melhorar as Habilidades Sociais:** Desenvolver competências sociais, como comunicação assertiva e resolução de conflitos, para facilitar interações interpessoais positivas.
- **Fortalecer a Resiliência:** Aumentar a capacidade dos jovens de enfrentar e superar adversidades, promovendo uma atitude positiva diante dos desafios da vida.

- **Promover o Bem-Estar Geral:** Criar um ambiente seguro e acolhedor que favoreça o bem-estar mental e emocional, contribuindo para a formação de indivíduos saudáveis e equilibrados.

2. METODOLOGIA

O projeto tem como primeira etapa a busca por conhecimento sobre inteligência emocional. Para isso, foi realizada a leitura de livros sobre a temática, para compreender profundamente o conceito e as teorias sobre Inteligência Emocional. Esse processo incluiu a seleção de literatura relevante na temática, leitura individual e a realização de reuniões para discussões e troca de ideias para a consolidação do conhecimento. Além disso, foram realizados resumos, apresentações e fichamentos para facilitar a compreensão dos principais conceitos.

Na segunda etapa, estão sendo utilizados os conteúdos dos livros estudados para o desenvolvimento e preparação de atividades lúdicas educacionais, recreativas e interativas com o objetivo de serem realizadas em encontros semanais na ONG Parceiros da Esperança (PARESP) em Venâncio Aires. Com o foco em crianças e adolescentes em torno de dez a quinze anos que se encontram em situação de vulnerabilidade **social**, busca-se ajudá-los a desenvolver melhor os pilares da inteligência emocional e as forças de caráter através da psicologia positiva.

As ações se iniciaram em Setembro com atividades educacionais com encontros semanais na ONG PARESP, conduzindo as atividades planejadas em um ambiente acolhedor e seguro. Através das atividades lúdicas será monitorado o progresso das crianças e adolescentes participantes, observando como reagem, como interagem e como se desenvolvem emocionalmente ao longo das reuniões.

Dentre as ações, estão previstas roda de conversas e dinâmicas com mediação dos estudantes bolsistas, utilizando-se de uma metodologia lúdica e interativa. As atividades incluirão jogos, brincadeiras e dinâmicas, por meio de uma abordagem que considere as necessidades emocionais, sociais, educacionais e físicas das crianças, fomentando um ambiente de apoio e cuidado que possibilite a elas alcançar seu pleno potencial, enquanto se trabalha para desenvolver os pilares da inteligência emocional.

Em cada aula haverá uma mobilização inicial, uma ou mais dinâmicas e um registro da atividade. Este registro comporá ao final um "livro de recordações" do projeto, onde de cada encontro se terá uma página. O objetivo do livro, além do registro, é que o jovem possa ter um material de consulta posterior sobre as temáticas trabalhadas.

No último encontro, será realizado um momento de fechamento para análise do efeito positivo que as propostas do projeto geraram. Serão coletados relatos e críticas da equipe da ONG, dos pais responsáveis e das crianças participantes das práticas, para incluir também no livro de recordações. Utilizaremos entrevistas e questionários para obter feedback detalhado sobre a eficácia das atividades, e futuramente, serão realizadas análises qualitativa e quantitativa dos dados coletados para a elaboração de um relatório final que relata todos os resultados obtidos, oferecendo recomendações para futuras propostas.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O ser humano está sempre em busca de algo. Pode-se compreender que deseja muitas coisas de natureza diversa, que tem como plano de fundo a busca da felicidade e do bem-estar. Uma busca incessante em todas as idades, regiões, classes sociais e culturais diversas: todos desejam a felicidade ou, em alguma medida, bem-estar, qualidade de vida e inteligência emocional. Embora não esteja expresso na legislação, doutrinadores e a jurisprudência brasileira têm construído a tese do direito à felicidade, que se retomará na sequência.

Ocorre que essa busca pela felicidade passa por muitos desafios da vida cotidiana. Ser um indivíduo com inteligência emocional é considerado por Goleman (2011) uma das mais importantes inteligências da atualidade, pois é pressuposto para que se possa desenvolver as demais.

De acordo com Pinto et al. (2018), antes mesmo de acontecer a pandemia (COVID-19) desenvolver assuntos relacionados à educação em saúde nas escolas já era considerado necessário através da implementação de programas que tem como objetivo promover a qualidade de vida e bem-estar dos adolescentes, utilizando desses recursos como ferramentas de prevenção para sintomas depressão. Os pesquisadores entenderam já em 2018 ser necessário investir em pesquisas e intervenções que reúnam informações para elaboração de estratégias de promoção de qualidade de vida e bem-estar.

Desta forma, contribuir para a conquista do direito à felicidade, assume maior destaque, uma vez que anteriormente à pandemia já havia o desejo dos indivíduos de se ter acesso à saúde, à educação, à segurança, ao trabalho, à moradia, entre tantos outros direitos assegurados que busca-se concretizar, que, em última análise refletem o desejo de acessar qualidade de vida, bem estar e felicidade. Pode-se refletir que a felicidade decorre do dever do Estado de promover o bem de todos, assegurando o direito à liberdade, à vida, à igualdade e de garantir o respeito e a dignidade das pessoas. Desta forma, mesmo que não esteja expresso na Constituição Federal (CF/1988), o direito à felicidade existe e precisa ser garantido a todos, não somente tendo-se o Estado como garantidor, mas garantido-se que cada indivíduo tenha condições de acessar ferramentas para buscar sua própria felicidade, tendo consciência que se trata de um direito fundamental do cidadão.

Para Leal (2013) o direito à felicidade tem sido a forma genuinamente brasileira de enxergar a dignidade da pessoa humana, que é a base da CF/1988, já que para os brasileiros, dignidade é felicidade, vista como o sentido da vida, que, segundo a própria Constituição, deve ter qualidade (BRASIL, 1988). Para além da concretização do direito formal à felicidade, promover bem estar, melhora na qualidade de vida dos jovens, desenvolvendo a inteligência emocional é algo premente na atual sociedade, que vive um agravamento das emoções nocivas, com as consequências do isolamento social provocado pela pandemia (COVID-19), reverberando até os dias atuais.

Goleman (2011) explica a importância da inteligência emocional, conceituando-a: “poder controlar o impulso emocional; interpretar os sentimentos mais íntimos de outrem; lidar tranquilamente com relacionamentos — como disse Aristóteles, a rara capacidade de ‘zangar-se com a pessoa certa, na medida certa, na hora certa, pelo motivo certo e da maneira certa’” (GOLEMAN, 2011, pág 27).

Desenvolver a inteligência emocional, explica o autor, transcende os benefícios a outras áreas de suas vidas, melhorando a capacidade de criar motivações para si próprio e “persistir num objetivo apesar dos percalços; de controlar impulsos e saber aguardar pela satisfação de seus desejos; de se manter em bom estado de espírito e de impedir que a ansiedade interfira na capacidade de raciocinar; de ser empático e autoconfiante” (GOLEMAN, 2011, pág 63).

Conforme Moutinho (2009), os indivíduos são formados por crenças que os separam de sua essência, porém, ao buscar respostas para três questões fundamentais, pode-se encontrar a chave do que

se considera o nosso eu: “Quem sou eu?”, “Quem são os outros?” e “O que faço no mundo?”. De acordo com a autora, será possível responder essas questões quando se acreditar que as pessoas não são os rótulos que colocam nelas e sim o que a essência desta pessoa diz, sendo que as emoções de cada um interferem diretamente no meio exterior, afetando o indivíduo diretamente, podendo mudar inclusive seu destino.

Neste contexto, a necessidade do desenvolvimento nesta área revela-se ainda maior, pois além dos impactos biológicos e econômicos, a pandemia e seus reflexos repercutem significativamente na saúde mental, em razão do temor pela exposição ao contágio, ao adoecimento e à morte, pelas situações de quarentena e isolamento social, e isso tende a intensificar sintomas de transtornos em saúde mental (BARROS-DELBEN, 2020).

No Brasil, os desafios atrelados às estratégias de mitigação dos riscos à saúde mental são ainda maiores e evidentes e emergem questões delicadas a serem enfrentadas (BARROS-DELBEN et al., 2020) e há quem diga que cuidados com a saúde mental podem esperar que os esforços devam se concentrar em manter a vida.

Neste contexto, promover a saúde mental é uma das chaves para que se atravesse por essa nova pandemia e tudo que ela implica em curto, médio e mesmo longo prazos, desde a crise potencial de provimento de serviços de saúde até a ajuda na preservação e na reconstrução de uma sociedade pós pandemia, sendo a agenda da saúde mental urgente e fundamental, se revelando um sustentáculo para a resiliência de uma nova sociedade pós-pandemia (SILVA, et al, 2020), cabendo às instituições de ensino, pesquisa e extensão se envolver também neste debate, enfrentamento e propositura de intervenções.

Nesta perspectiva, o presente projeto de extensão propõe-se a ser uma ferramenta de auxílio nas principais dificuldades encontradas pelos adolescentes quando o assunto são as emoções no contexto pós pandemia. Assim, se buscará levar informação qualificada, discutir estes assuntos e ouvi-los, definindo estratégias que possam auxiliar a encontrar caminhos para a superação destas dificuldades, objetivando ao final a efetivação do direito à felicidade. Trata-se de um projeto interdisciplinar, que vai ter suas bases jurídicas, conceitos e base teórica na Psicologia Positiva em busca do direito à felicidade, com seus desafios e possibilidades.

Desta forma, a equipe executora tem se aprofundado nos estudos da Psicologia Positiva (PP), um ramo da Psicologia que tem como enfoque a saúde e florescimento humano, por meio da identificação e desenvolvimento de suas forças e virtudes, tendo como base os estudos de Seligman (2010) e Goleman (2011).

O campo da psicologia passou por uma grande mudança, sendo que a PP preocupa-se em compreender a felicidade através do estudo das emoções positivas, das virtudes pessoais e dos pontos fortes pessoais e não apenas em reduzir o sofrimento e as doenças mentais. Seligman (2010), pretendia corrigir o desequilíbrio que surgiu durante um período onde a psicologia tradicional se concentrava principalmente nos aspectos negativos da natureza humana. O objetivo da psicologia positiva é aumentar os momentos felizes e diminuir os momentos tristes.

A identificação e o desenvolvimento de forças pessoais e virtudes como bondade, curiosidade, lealdade, espiritualidade, perseverança, perspectiva, justiça e coragem são um dos principais focos da psicologia em questão. Para o autor, a compreensão dessas forças não apenas melhora a qualidade de vida das pessoas, mas também aumenta a capacidade de resistir às adversidades, como demonstram as gerações que passaram por períodos históricos instáveis. O autor detalha em sua obra, o quanto descobrir suas forças e virtudes, e ter consciência disso no cotidiano, usando-as com consciência, melhora o entusiasmo, a curva de aprendizado, o fortalecimento, a alegria, entre outros, deixando para trás o desânimo, a tristeza, a exaustão e outros sentimentos que tendem a não contribuir com a vida plena que se busca.

Assim, a psicologia positiva não apenas amplia o conhecimento acadêmico sobre o bem-estar humano, mas também fornece conselhos práticos para que as pessoas e as sociedades cultivem uma felicidade duradoura e significativa, superando o prazer instantâneo para uma vida mais plena e gratificante.

Aliada à PP, a compreensão sobre o conceito de inteligência emocional trazido por Goleman (2011) contribui para que se possa desenvolver um projeto com base científica qualificada. O autor diz que a inteligência emocional é "a capacidade de criar motivações para si próprio e de persistir num objetivo apesar dos percalços, de controlar impulsos e saber aguardar pela satisfação de seus desejos, de se manter em bom estado de espírito e de impedir que a ansiedade interfira na capacidade de raciocinar; de ser empático e autoconfiante (p 84)". O autor demonstra em seu estudo, a importância de desenvolver a inteligência emocional em crianças e jovens, tendo em vista o alto impacto que isso gera não só na vida pessoal, mas sobretudo no desempenho acadêmico do indivíduo. Goleman (2011) diz que quase todos os alunos que se saem mal na escola não têm nenhum desses elementos de inteligência emocional: confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, relacionamento, capacidade de comunicar-se e cooperatividade.

A presente proposta pretende contribuir para que os estudantes matriculados na ONG tenham a oportunidade de se desenvolverem nestes aspectos apontados, tendo como fio condutor a base teórica já apontada. Com as devidas adaptações ao público-alvo, pretende-se proporcionar que os jovens possam desenvolver-se enquanto seres humanos mais equilibrados e felizes, que um objetivo comum aos seres humanos..

4. IMPACTOS E RESULTADOS

Com a realização do projeto, espera-se contribuir com os adolescentes e jovens da ONG PARESP, bem como demais interessados, no processo de conquista do direito à felicidade, por meio de conhecimento qualificado e reflexões sobre inteligência emocional, elevando assim, a qualidade de vida e bem estar do público-alvo;

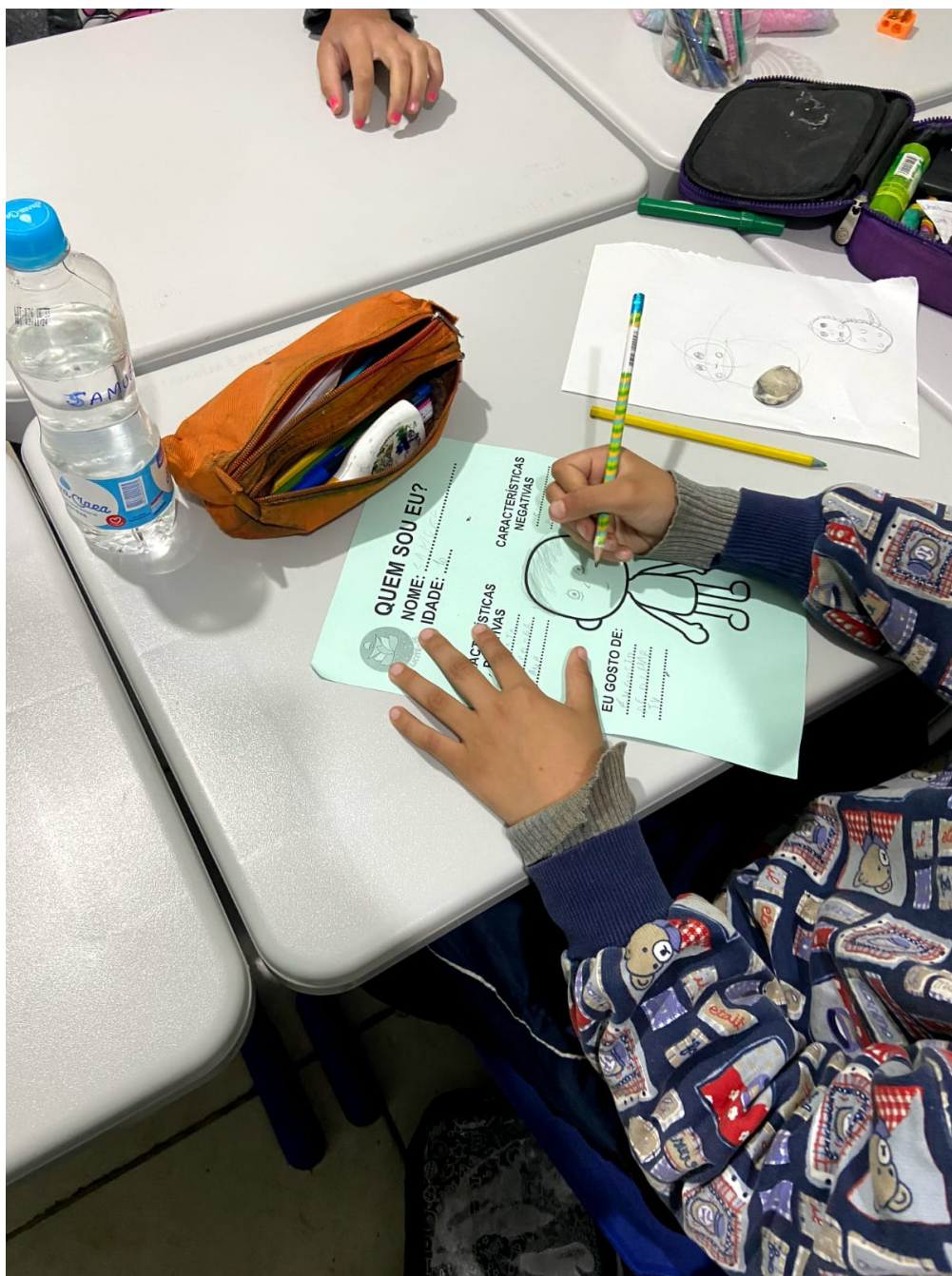
Espera-se que os estudantes da ONG PARESP - e qualquer pessoa que tenha acesso às mídias sociais do projeto– possam, ao participar do projeto, ter a possibilidade de diminuir seu sofrimento psíquico, algo agravado pela pandemia que se enfrenta, acessando conteúdo e informações qualificadas a respeito das temáticas, contribuindo para a redução de outros distúrbios psicológicos que interferem na vida escolar e social dos estudantes, podendo assim acessar o direito à felicidade, ou, ao menos, diminuir suas dores emocionais.

Foto 1



Atividade Amigo secreto com pulseirinhas da amizade, realizada no dia /09/2024
 Fonte: Autoria própria

Foto 2



Atividade quem sou eu?, realizada no dia 16/09/2024
Fonte: Autoria própria

5. RESULTADOS

O projeto se mostrou, mais uma vez, como uma iniciativa essencial para o desenvolvimento das crianças e adolescentes envolvidos. Nas primeiras reuniões desta edição, notou-se que o direcionamento certo fez com que as crianças tivessem uma diferença significativa em suas vidas e desenvolvimento, quando lhes foi dada a chance. Ficou evidente que, com o suporte adequado, toda criança possuía a capacidade de superar seus desafios e desenvolver seu pleno potencial.

Embora as crianças tivessem grande influência em suas atitudes devido a suas diversas, e muitas vezes adversas, histórias de vida, as primeiras experiências do projeto mostraram que, em essência, elas eram como as outras crianças. O que diferenciava essas crianças das outras eram as adversidades enfrentadas por elas e as oportunidades das quais foram privadas. O impacto positivo, resultante das ações da ONG PARESP e de iniciativas como as do projeto, foi fundamental para ajudar essas crianças a enfrentar e superar seus desafios. Ao longo do projeto, foi evidenciado que, com o suporte positivo contínuo, as crianças conseguiram se desenvolver através das técnicas de autoconhecimento aplicadas nos encontros, apresentando respostas positivas em relação às atividades propostas, demonstrando que os objetivos do projeto foram alcançados.

O projeto demonstrou ser uma iniciativa essencial para enfrentar os desafios emocionais e sociais que esses jovens enfrentaram. Os resultados preliminares reforçaram que, com um suporte estruturado e focado no autoconhecimento, na autorregulação e no desenvolvimento de competências socioemocionais, foi possível transformar adversidades em oportunidades de crescimento. Ao alinhar-se aos pilares da Psicologia Positiva e ao direito à felicidade, o projeto não apenas contribuiu para a redução do sofrimento psíquico, mas também ofereceu ferramentas práticas para que os jovens construíssem uma vida mais equilibrada, resiliente e significativa.

Esperou-se, ao final, que os participantes não apenas superassem desafios momentâneos, mas desenvolvessem habilidades que lhes permitissem florescer em diferentes áreas da vida. Esses resultados foram ao encontro dos objetivos principais do projeto: fomentar o bem-estar, fortalecer a autoestima e promover um ambiente colaborativo e saudável, tanto no âmbito escolar quanto no pessoal. Ao unir teoria e prática, com base nos conceitos de inteligência emocional e Psicologia Positiva, o projeto reafirmou a importância de intervenções educativas que priorizassem o desenvolvimento humano integral.

Mais do que um suporte pontual, a proposta visou criar um legado duradouro, capacitando os jovens para enfrentarem as complexidades da vida moderna de forma mais assertiva e confiante, rumo à conquista do direito fundamental à felicidade. Com o apoio de ONGs como a PARESP, foi possível imaginar um futuro justo e promissor para toda e cada criança, alinhado com o princípio fundamental de que todas tinham o direito à felicidade.

REFERÊNCIAS

Barros-Delben, et al. **Saúde mental em situação de emergência**

Brasil. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm>. Acesso em 03 nov. 2021.

Goleman, Daniel. **Inteligência emocional**: a teoria revolucionária que define o que é ser inteligente. Tradução de Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

Leal, Saul Tourinho. **Direito à Felicidade**: História, Teoria, Positivção e Jurisdição. Tese. Doutorado em Direito Constitucional. Pontificia Universidade Católica de São Paulo, 2013.

Moutinho, Elaine. **A beleza de ser você**: Estratégias para o desenvolvimento pessoal. Porto Alegre: Editora AGE, 2009.

Ornell, Felipe et al. **Pandemia de medo e COVID-19**: impacto na saúde mental e possíveis estratégias. Revista Debates em Psiquiatria. v. 1, n. 10, p. 2-7, 2020. Disponível em: <<https://www.abp.org.br/rdp2020>>. Acesso em 22 abr 2020.

PINTO, Adriele Vieira de Lima et al. **Depressão e adolescência**: relação com qualidade de vida e bem estar subjetivo. Rev. Psicol. IMED, Passo Fundo, v. 10, n. 2, p. 6-21, dez. 2018. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-50272018000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 15 abr. 2020.

Seligman, Martin. **Felicidade autêntica usando a nova psicologia positiva para a realização permanente**. [s.l.] Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

Silva, Antonio Geraldo et al. **Saúde mental**: por que devemos nos ater a ela em tempos de pandemia. Revista Debates em Psiquiatria. v. 1, p. 2-5, 2020.

A tecnologia como aliada no desenvolvimento da inteligência emocional

Luz, Josiane Paula da, josianeluz@ifsul.edu.br²
Silva, Fábio Lorenzi da, fabiolorenzi@ifsul.edu.br³
Santos, Rafaely Monique dos, rafaelysantos.va027@academico.ifsul.edu.br¹
Silva, Jean Marcos da, jeansilva@ifsul.edu.br⁴

Resumo: A presente pesquisa estudo visa promover o desenvolvimento da inteligência emocional, qualidade de vida e direito à felicidade dos jovens do ensino médio do Câmpus Venâncio Aires, RS, no contexto pós-pandemia, diante do aumento de casos de sofrimento psíquico agravado pela COVID-19 e pelo isolamento social. A hipótese central é que muitos jovens enfrentam dificuldades para lidar com suas emoções e desconhecem onde buscar apoio adequado. A pesquisa, utilizando uma metodologia mista, busca, por meio de um aplicativo, fornecer conteúdos e informações sobre locais de apoio emocional, promovendo o bem-estar dos estudantes. O aplicativo, já em fase de teste e disponível para dispositivos Android, permite o cadastro e autenticação de usuários, além de oferecer uma variedade de conteúdos como artigos, vídeos e livros, organizados por temas relacionados ao suporte emocional. Questionários aplicados aos alunos identificaram os principais desafios emocionais enfrentados, como ansiedade e desorganização pessoal, dados que foram utilizados para alimentar o banco de conteúdos do app. O projeto já conta com uma base sólida de informações e uma versão inicial de um site para cadastro de novos materiais. O desenvolvimento do aplicativo também proporcionou à equipe a aquisição de habilidades em programação e conhecimentos essenciais para a execução do projeto, que busca contribuir para a redução do sofrimento psíquico e o acesso ao direito à felicidade.

Palavras-chave: Inteligência emocional, Direito à felicidade, Aplicativo mobile.

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento da inteligência emocional, qualidade de vida e acesso ao direito à felicidade dos jovens do ensino médio do Câmpus Venâncio Aires, por meio da construção de um aplicativo. Diversos estudos apontam para o aumento significativo de casos de sofrimento psíquico entre os jovens, que interferem diretamente em suas vidas, desempenho escolar e relações sociais. Este cenário foi agravado pela pandemia de COVID-19 e pela necessidade de isolamento social, como evidenciam pesquisas recentes. Autores como Goleman (2011) ressaltam a importância da inteligência emocional para o equilíbrio em diversas áreas da vida, enquanto Barros-Delben et al. (2020) destacam os impactos duradouros que a pandemia terá sobre a saúde mental.

A pesquisa parte da hipótese de que muitos jovens enfrentam dificuldades para desenvolver suas competências emocionais e desconhecem onde buscar apoio adequado. Entre os fatores mais comuns que desencadeiam o sofrimento psíquico estão conflitos familiares, ansiedade, pressão social,

procrastinação, abuso de substâncias e pensamentos suicidas. Nesse contexto, o desenvolvimento de um aplicativo surge como uma ferramenta acessível e tecnológica, que permitirá aos jovens trabalhar suas emoções e acessar redes de apoio.

Além de sua relevância científica e tecnológica, a proposta do aplicativo se destaca pela sua importância social, oferecendo uma solução para um problema crescente. Mesmo antes da pandemia, Pinto et al. (2018) já apontavam para a necessidade de programas de educação em saúde mental nas escolas como forma de promover a

qualidade de vida dos adolescentes. Após concluído, a manutenção de conteúdos será guiada pelos princípios da psicologia positiva, uma abordagem que visa focar nas potencialidades humanas, ao invés de apenas tratar transtornos emocionais. Seligman, pioneiro da psicologia positiva, destaca que o florescimento humano envolve o desenvolvimento de virtudes como otimismo, resiliência e relações interpessoais saudáveis, elementos essenciais para o bem-estar.

Ao integrar a psicologia positiva, o aplicativo buscará não apenas aliviar o sofrimento psíquico, mas também promover competências que ajudem os jovens a viverem uma vida mais plena e realizada, acessando o direito à felicidade. Com o fortalecimento da inteligência emocional, espera-se que eles sejam mais criativos, resilientes e capazes de contribuir para ambientes de convivência mais harmoniosos em suas comunidades.

Dessa forma, o desenvolvimento do protótipo do aplicativo demonstra como a tecnologia pode ser uma aliada poderosa na promoção do bem-estar. Utilizando uma ferramenta amplamente presente no cotidiano dos jovens, o projeto permite que eles busquem o auxílio necessário para enfrentar seus desafios emocionais e, ao mesmo tempo, fortaleçam suas capacidades de florescimento. Além disso, o estudo destaca o papel dos Institutos Federais na promoção de uma sociedade mais equilibrada, contribuindo para o bem-estar tanto de seus alunos quanto da comunidade ao redor, fundamentado em abordagens inovadoras como a psicologia positiva.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Inúmeras pesquisas apontam que a saúde mental e emocional da população mundial está abalada, agravada pela pandemia de coronavírus (COVID-19) e o período de isolamento. Diversas pessoas foram afetadas pelo "mal do século" — depressão, ansiedade, medo, insônia, nervosismo e estresse, entre outros. Esse problema ganhou visibilidade e foi amplamente debatido, especialmente em relação aos jovens, que enfrentam dificuldades emocionais e, em muitos casos, necessitam de medicamentos para controlar esses transtornos. Segundo Seligman (2004), a felicidade e o bem-estar psicológico estão no centro da qualidade de vida, e iniciativas que promovam o fortalecimento emocional são essenciais para melhorar a saúde mental.

O primeiro conceito de inteligência emocional foi elaborado por Mayer e Salovey (1990). Os autores estabeleceram, através de pesquisas científicas, que os seres humanos se diferenciam em um tipo de inteligência social, e pontuaram a inteligência emocional como um subconjunto dessa inteligência e das inteligências múltiplas de Gardner. Eles definiram que essa inteligência teria um modelo com quatro níveis: a percepção das emoções; o uso da emoção como facilitadora do pensamento, a compreensão das emoções e a gestão de emoções.

De acordo com Crestani (2015), a percepção das emoções está relacionada à aptidão de reconhecer as mais diferentes emoções em si próprio e nas pessoas ao redor de forma apurada e as expressar socialmente. Essa habilidade também estaria relacionada com a capacidade de lidar com diferentes situações e pessoas, utilizando a emoção como uma ferramenta de informações (apud Mayer, Salovey, 1995).

Desta forma, mesmo que não esteja expresso da Constituição Federal (CF/1988), o direito à felicidade existe e precisa ser garantido a todos, não somente tendo-se o Estado como garantidor, mas garantindo-se que cada indivíduo tenha condições de acessar ferramentas para buscar sua própria felicidade, tendo consciência que se trata de um direito fundamental do cidadão.

Tendo em vista que o direito à felicidade é de todos e que a qualidade de vida influencia no bem estar e no cotidiano da população, foram realizadas pesquisas para desenvolver um aplicativo que pudesse fornecer conhecimento sobre o assunto e ajudar quem necessita. Em um contexto de rápida inovação tecnológica, onde a maioria dos jovens tem acesso a dispositivos digitais, a criação de um programa que combine entretenimento e suporte emocional é fundamental para promover o bem-estar. De acordo com Seligman (2019), a psicologia positiva e as ferramentas tecnológicas podem colaborar para o desenvolvimento de intervenções voltadas à promoção da felicidade, fazendo com que os indivíduos encontrem formas eficazes de lidar com o estresse e outras dificuldades emocionais.

Neste sentido, a proposta do aplicativo é ser uma ferramenta capaz de ajudar a compreender as dificuldades encontradas para lidar com as emoções, acolher o usuário do software e traçar estratégias para superar as dificuldades mentais e psíquicas. A pesquisa é interdisciplinar que vai ter suas bases jurídicas, conceitos da psicologia e também, para a construção do aplicativo, será necessário o conhecimento técnico na área da informática, por meio da programação, objetivando, ao final, ser mais uma ferramenta de acesso ao direito à felicidade, com seus desafios e complexidades.

4. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do aplicativo, inicialmente foi realizada uma pesquisa com alunos do IFSul Câmpus Venâncio Aires, por meio de questionários, para identificar os principais desafios emocionais enfrentados pelos jovens. Na fase 1 do projeto, ocorrida em 2020, foram constatados problemas recorrentes relacionados ao sono, organização pessoal e preocupações com o futuro, resultando em ansiedade, nervosismo e angústia. Esses dados embasaram as próximas ações, direcionadas à criação de um aplicativo móvel que visa oferecer suporte emocional e acesso a recursos que ajudem os jovens a lidar com essas dificuldades.

O aplicativo proposto tem como principal objetivo proporcionar aos estudantes uma ferramenta digital que combine conteúdos sobre saúde mental, recursos de entretenimento e informações práticas. Através dele, os usuários podem acessar materiais como artigos, vídeos e atividades voltadas ao bem-estar emocional, além de localizar redes de apoio – tanto físicas quanto virtuais – para enfrentar desafios como ansiedade e problemas de organização pessoal.

O projeto de desenvolvimento do aplicativo seguiu princípios de Projetos e Desenvolvimento de Softwares, utilizando diversas ferramentas e tecnologias como Figma, MySQL, SQL, Android Studio e PHP. A equipe seguiu o ****modelo cascata****, um método sequencial e sistemático para o desenvolvimento de software, onde as tarefas foram divididas entre o Front-End (a interface do usuário) e o Back-End (gestão de banco de dados). As funcionalidades do aplicativo já incluem um sistema de cadastro de usuários, filtragem de conteúdos e mecanismos de busca que permitem aos jovens encontrar informações específicas conforme suas necessidades emocionais.

Ao longo do projeto, a equipe realizou estudos extraclasse e reuniões periódicas, tanto online quanto presenciais, para ajustar e aprimorar o código e os mecanismos do software. O isolamento social exigiu encontros virtuais para debater e resolver questões técnicas, além de compartilhar a tela para o desenvolvimento colaborativo. A criação do aplicativo é um processo contínuo, com foco na personalização e otimização dos recursos para atender melhor às demandas emocionais dos estudantes.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Fase 1:

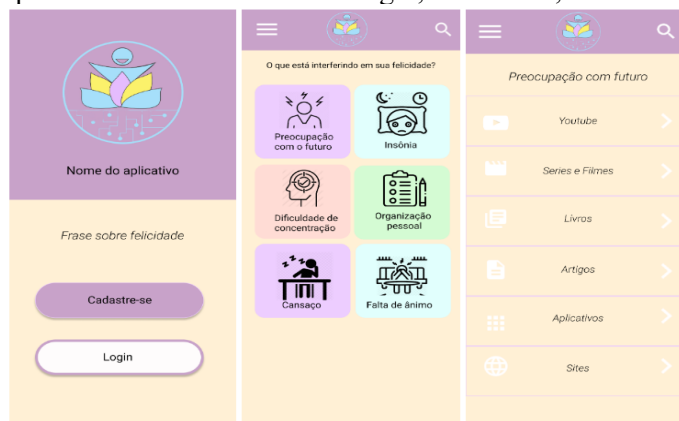
Para identificar os principais problemas e necessidades dos jovens, foi aplicado um questionário aprovado pela Plataforma Brasil aos estudantes maiores de 18 anos do 3º e 4º anos do IF Sul Câmpus Venâncio Aires, em 2020. Entre os 116 participantes, os problemas mais frequentes foram "problemas com sono" (82), "organização pessoal" (79), "preocupação com o futuro" (77) e "cansaço" (67). Quando questionados sobre outros problemas, a maioria (71) não tinha mais a acrescentar, mas alguns citaram questões emocionais, como ansiedade, estresse e solidão.

As emoções mais mencionadas em decorrência dessas questões foram a ansiedade, relatada por 76 dos 106 jovens, seguida por nervosismo, angústia, insegurança, tristeza, medo e baixa autoestima. Esses sentimentos revelam um quadro emocional delicado entre os estudantes, em resposta aos problemas identificados no questionário.

Fase 2:

Durante o planejamento do software, ideias foram organizadas para criar um banco de dados que atendesse às necessidades do aplicativo. Com os requisitos definidos em reunião, foram desenvolvidos protótipos de tela utilizando o Figma (ver Figura 1), uma ferramenta de design vetorial e prototipagem que permite edições em tempo real e colaboração simultânea no mesmo arquivo.

Figura 1 - Protótipo de tela contendo a tela de login, tela inicial, e tela de tipos de conteúdo:



Fonte: Elaborado pelos autores

Diagrama Entidade Relacionamento (ER):

Após o planejamento do software, foi criado o diagrama ER, que representou as relações entre entidades, relacionamentos e atributos, sendo fundamental para a construção do banco de dados do aplicativo. Com base nisso, o banco foi desenvolvido, sendo essencial para organizar e armazenar as informações, conforme Souza (2020). Para o aplicativo, foi escolhido o MySQL, um sistema gerenciador de banco de dados relacional e de código aberto, amplamente utilizado em aplicações gratuitas, utilizando a linguagem SQL para inserção, acesso e gerenciamento dos dados, conforme Pisa (2012).

O desenvolvimento de muitos sistemas web começa com a criação de uma página, e para isso, o PHP é uma das linguagens mais utilizadas devido à sua integração com bancos de dados e servidores web. No projeto descrito, o PHP foi usado para processar e validar os dados inseridos pelos usuários em formulários dinâmicos, que variam conforme o tipo de conteúdo, como livros ou filmes. O banco de dados, criado no Heidi, foi gerido com o auxílio do XAMPP, uma ferramenta que oferece um pacote com servidores de código aberto, como o MySQL, facilitando a comunicação do aplicativo com o banco de dados através de web services.

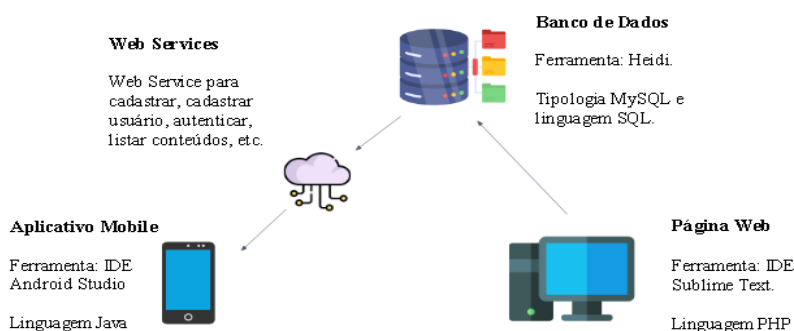
A programação do aplicativo foi realizada no Android Studio, utilizando a linguagem Java, baseada em orientação a objetos. O processo começou com a criação de classes no diretório model domínio, que incluíam métodos como GET e SET para manipular os atributos, além de um método construtor para instanciar objetos e o método toString para exibir informações. Todas as classes foram estruturadas de maneira semelhante, mudando apenas os atributos. O aplicativo contém várias telas, como login, categorias e detalhes de conteúdos, todas programadas para interagir com o banco de dados via WebService.

O sistema utiliza o Webservice REST para a comunicação entre o aplicativo e o banco de dados, estruturando as informações no formato JSON. Para realizar operações de CRUD (criar, ler, atualizar e deletar), as páginas em PHP recebem as requisições do aplicativo, executam as operações no banco de dados MySQL e retornam os resultados processados para a interface do aplicativo. Essa estrutura (ver Figura 2) garante uma comunicação eficiente e independente da linguagem ou plataforma usada no sistema.

Fase 3:

Anteriormente, o código que realizava a troca de informações entre a Activity e a página PHP estava diretamente dentro da própria tela, o que dificultava a organização do projeto. Para melhorar esse processo, foi criada a classe WebserviceController, que agora centraliza todos os blocos de código responsáveis por interagir com a página PHP, melhorando a estrutura e o entendimento. No entanto, essa mudança dificultou o retorno de atributos para a tela anterior, problema resolvido com a implementação da interface VolleyResponseListener, que gerencia respostas de requisições com métodos para sucesso e falha.

Figura 2 - Imagem da arquitetura do software:



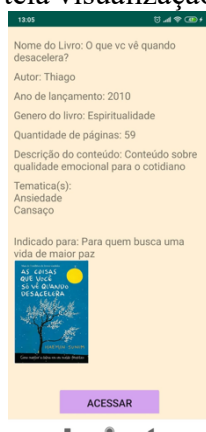
Fonte: Elaborado pelo autor.

Além disso, o sistema foi aprimorado para armazenar as informações do usuário logado na classe InformacoesApp, facilitando o acesso aos dados do usuário em qualquer parte do aplicativo. Para atender à programação orientada a objetos, o login foi modificado para enviar um objeto com os atributos de login e senha em vez de valores separados. Essa alteração exigiu a criação de um novo construtor na classe Usuário, que lidava apenas com esses dois parâmetros.

Outro desafio abordado foi o relacionamento N para N entre as tabelas “conteúdo” e “temática”, permitindo que um conteúdo tenha várias temáticas e vice-versa. Em uma reunião com a equipe e o professor da área de programação, foi decidido implementar esse relacionamento, desenhando a arquitetura necessária para a aplicação prática e criando um passo a passo para guiar a equipe na implementação, já que nenhum dos integrantes tinha experiência prévia com essa abordagem.

Para a implementação (o resultado está ilustrado na Figura 3), 5 etapas foram criadas: 1- Criar as tabelas necessárias no banco de dados; 2- Criar um script SELECT para acessar as informações dos conteúdos; 3- Reajustar as páginas em PHP que se conectam com o banco de dados; 4- Receber o resultado das páginas PHP no Android e tratá-los; 5- Manipular o resultado já tratado para expor o conteúdo com suas temáticas na tela dos usuários.

Figura 3 - Imagem da tela visualização detalhada de um livro



Fonte: Adaptado pelo autor.

Seguindo o protótipo, iniciou-se os trabalhos para filtrar os conteúdos com base em suas temáticas. O intuito era escolher uma temática, por exemplo ansiedade, com isso a busca no banco de dados seria apenas pelos conteúdos que possuem a temática ansiedade em suas características. A grande mudança foi no script SELECT que faz a consulta no banco de dados. Ele ficou mais robusto, porém permitiu trazer apenas os conteúdos com base na temática selecionada pelo usuário.

Fase 4:

Após a filtragem ser concluída, segue-se para a idealização de um módulo que os usuários pudessem sugerir conteúdos. A proposta inicial era criar um algoritmo capaz de receber as sugestões do usuário, salvá-las aguardando a aprovação dos administradores. Para isso, foram realizadas reuniões para idealizar um sistema de recomendação de conteúdo, buscando entender as melhores práticas para aplicar a sugestão de forma prática e intuitiva.

Após a definição do conceito de sugestão de conteúdo, a equipe iniciou a produção de protótipos. Utilizando o Figma como ferramenta principal, foram desenvolvidas telas interativas que simulavam o fluxo de navegação do usuário. Os protótipos foram desenhados com foco na experiência do usuário (UX), garantindo que os formulários para sugestões fossem apresentados de maneira clara, acessível e intuitiva.

Com os protótipos validados, a programação das telas foi iniciada. A equipe utilizou o Android Studio para a criação do teste das telas e lógica, implementando-as com base nas definições de design e nos requisitos funcionais. As telas foram cuidadosamente programadas para permitir que o sistema coletasse as informações do conteúdo fornecidas pelo usuário e enviasse para análise as sugestões em tempo real, utilizando web services e APIs para conectar os dados ao backend (ver Figura 4). O resultado esperado é um sistema integrado, onde a interface gráfica se comunicava diretamente com o motor de sugestão, fornecendo conteúdos personalizados dos usuários para o repertório de conteúdos do aplicativo.

Figura 4 - Imagens da tela de sugestão de artigo



Fonte: Adaptado pelo autor

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Até o presente momento, chegou-se em um protótipo no qual pode ser testado pelos integrantes e conta com a realização do login dos usuários, com o carregamento dos conteúdos e temáticas das plataformas selecionadas, bem como o cadastro dos conteúdos (o cadastro até o momento não se encontra dentro do aplicativo, mas sim em uma página web).

Porém, ainda existem aperfeiçoamentos a serem feitos, ou seja, o trabalho está em andamento e é necessária a continuidade para concretizar o objetivo. Deste modo, pode-se prever que os próximos passos serão a filtragem de todos os conteúdos que irão ser colocados no banco de dados do App, assim como a própria alimentação destes conteúdos no banco.

Espera-se que os estudantes do IFSul - e qualquer pessoa que desejar – possam ter esta possibilidade de diminuir seu sofrimento psíquico, algo agravado pela pandemia que se enfrenta, acessando o aplicativo que se pretende criar, contribuindo para a redução de outros distúrbios psicológicos que interferem na vida escolar e social dos estudantes, podendo assim acessar o direito à felicidade

Com a continuidade do desenvolvimento do app, espera-se criar um instrumento tecnológico capaz de auxiliar na mediação de situações em que sujeitos (pessoas) se encontrem em estado de sofrimento psíquico. A já ampla utilização desta classe de ferramenta tecnológica (aplicativo) por meio de dispositivos móveis (smartphones) favorece o acesso da população a este recurso a ser desenvolvido.

Assim, com a continuidade do projeto e o consequente aperfeiçoamento do produto deste trabalho, espera-se alcançar um número significativo de usuários.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm>. Acesso em 03 nov. 2019.
- GARDNER, Howard. Mentres que mudam: a arte e a ciência de mudar as nossas ideias e as dos outros. Penso Editora, 2016.
- MAYER, J. D.; SALOVEY, P. Inteligência emocional. Imaginação, Cognição e Personalidade, v. 9, n. 3, p. 185-211, 1990.
- PINTO, Adriele Vieira de Lima et al . Depressão e adolescência: relação com qualidade de vida e bem-estar subjetivo. Rev. Psicol. IMED, Passo Fundo, v. 10, n. 2, p. 6-21, dez. 2018. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-50272018000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 05 out. 2022.
- PISA, Pedro. O que é e como usar o MySQL. Techtudo, 2012. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.ghml/>> Acesso em 05 out. 2022.
- ROB, Peter; CORONEL, Carlos. Sistemas de banco de dados. Projeto, implementação e, 2011.
- SALOVEY, Peter; MAYER, John D. Emotional intelligence. Imagination, cognition and personality, v. 9, n. 3, p. 185-211, 1990.
- SELIGMANN, Martin. Felicidade autêntica: use a psicologia positiva para alcançar todo seu potencial. Rio de janeiro: Objetiva, 2004.
- SELIGMANN, Martin. Florescer: uma nova compreensão da felicidade e do bem-estar. Rio de janeiro: Objetiva, 2019.
- SOUZA, Ivan de. Banco de dados: saiba o que é, os tipos e a importância para o site da sua empresa. Rockcontent, 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/banco-de-dados/>>. Acesso em 05 out. 2022.
- WEB SERVICES: o que é, pra que serve, como funciona?. OpenSoft, 2016. Disponível em: <<https://www.opensoft.pt/web-service/>>. Acesso em 05 out. 2022.

INTEGRANDO IA NA PRÁTICA DOCENTE

Luz, Josiane Paula da, josianeluz@ifsul.edu.br

Igor Emmel Stein

RESUMO

A inteligência artificial como ferramenta de planejamento de aulas para docentes apresenta-se como uma solução inovadora para a educação, especialmente voltada aos professores dos anos iniciais da rede pública, que enfrentam desafios relacionados ao tempo e à eficiência no planejamento de atividades pedagógicas. O principal objetivo deste projeto é demonstrar os benefícios práticos do uso da inteligência artificial no cotidiano docente, mostrando como essas tecnologias podem ser utilizadas para criar aulas para alunos do ensino fundamental e médio, reduzir o tempo necessário para o planejamento e apresentar ferramentas que potencializem a experiência educacional. A metodologia do projeto foi estruturada em quatro etapas principais, permitindo uma abordagem tanto teórica quanto prática sobre as tecnologias de IA. Nos encontros, foram revisadas as ferramentas de inteligência artificial, destacando seu impacto positivo no ambiente educacional. Casos de uso foram apresentados como exemplos claros de como essas tecnologias podem otimizar tanto o planejamento quanto a execução das aulas, oferecendo aos professores novas formas de abordar o ensino. Além disso, foi discutida a necessidade de adaptação dos educadores a uma realidade na qual os alunos já utilizam IA no cotidiano escolar, fornecendo estratégias práticas para a integração eficaz dessas tecnologias no contexto educacional. Os resultados obtidos foram bastante positivos, evidenciando o interesse dos professores, mesmo daqueles que não possuíam conhecimento prévio sobre inteligência artificial. Durante o projeto, ficou claro que muitos docentes reconheciam a importância da IA, mas não sabiam como aplicá-la para facilitar seus processos de trabalho. Essa lacuna foi preenchida com orientações práticas, gerando engajamento e confiança no uso dessas ferramentas. Um aspecto especialmente relevante foi a adesão significativa dos professores das EMEIs, que identificaram formas mais assertivas de utilizar a IA em seu dia a dia. Isso se deve, em grande parte, à natureza de seu trabalho, que valoriza a criatividade e tem menos necessidade de validação constante de informações, já que os conteúdos abordados são mais acessíveis e didáticos. Essa adaptação ao uso de tecnologias para o planejamento de aulas evidencia o potencial transformador da inteligência artificial na educação e reforça a necessidade de iniciativas como esta, que buscam não apenas capacitar os professores, mas também integrá-los a um cenário educacional em constante evolução, onde a tecnologia se torna uma aliada indispensável no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AKINWALERE, et al. Inteligência artificial generativa no contexto da transformação do trabalho docente. Intelligent, 2022. Disponível em: <<https://www.intelligent.com/estudo-ia-no-ensino-superior>>. Acesso em: 30 jul. 2024.
- INTELLIGENT. Reflexões sobre a aplicação da inteligência artificial na educação. Intelligent, 2023. Disponível em: <<https://www.intelligent.com/reflexoes-ia-na-educacao>> . Acesso em: 30 jul. 2024.

ALGORITMO E PRECONCEITO: INVESTIGANDO A PRESENÇA DE PRECONCEITO RACIAL EM PLATAFORMAS DE IA DE CRIAÇÃO DE IMAGENS

Débora Inês Vogt¹, Daniela Beatriz da Silva²,
Camila Andréia Simmianer³ e Eduardo Henrique Brutscher⁴

RESUMO

A verificação da presença de preconceito racial em imagens geradas por inteligência artificial foram o ponto central da análise da presente pesquisa. Entre os estereótipos de cor foram escolhidos o da malandragem e da preguiça como ponto de partida da análise. As práticas de segregação baseadas na cor quando relacionadas ao mundo do trabalho reforçam os estereótipos sociais e culturais excludentes visto que, ao não ter acesso pleno ao mundo do trabalho, são limitadas as possibilidades de respeito à igualdade de direitos e de equidade. Dois *prompts* foram gerados com o mínimo possível de palavras a fim de não induzir as tecnologias de geração de imagem que utilizam Inteligência Artificial a preconceitos de cor. Foram utilizados para a geração de imagens as plataformas gratuitas do Canva, Adobe Firefly e Microsoft Designer. A análise crítica das imagens aponta que os algoritmos por trás das plataformas demonstram cuidado para não reforçar estereótipos da Adobe Firefly e Microsoft Designer, mas não estão imunes a uma reflexão mais criteriosa. Já o Canva criou imagens exclusivamente de pessoas negras e/ou pardas, o que pode demonstrar que o algoritmo utilizado pela empresa reforça preconceitos raciais. Assim, conclui-se que as plataformas precisam agir com maior responsabilidade social na implementação da inteligência artificial de forma a garantir valores éticos e humanos comprometidos com os recentes avanços tecnológicos. É necessário um constante aprimoramento dos algoritmos utilizados nas IAs para não reproduzir exclusões que afetam negativamente a autoestima de grupos marginalizados e limitam o acesso equânime às oportunidades, em especial no mundo do trabalho.

Palavras-chave: preconceito racial, inteligência artificial, Canva, Adobe Firefly e Microsoft Designer.

¹ Licenciada em História (Unisc) e supervisora escolar no Colégio Estadual Monte Alverne. Pós-graduada em Coordenação Pedagógica (UFRGS) e Interdisciplinaridade (Unicid) e pós-graduanda em Educação: a pesquisa como princípio pedagógico (IFSUL).

² Licenciada em Letras – Português Inglês (Unisc) e professora no Colégio Estadual Monte Alverne e na Escola Estadual de Ensino Fundamental Petitiba. Pós-graduada em Educação: a pesquisa como princípio pedagógico (IFSUL).

³ Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental no Colégio Estadual Monte Alverne.

⁴ Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental no Colégio Estadual Monte Alverne.

1. INTRODUÇÃO

A inteligência artificial tem sido um recurso cada vez mais utilizado e não é diferente com a geração de imagens. No caso dos conteúdos visuais gerados não se preocuparem com a questão de reprodução de preconceitos, os estereótipos raciais serão reforçados e as desigualdades sociais e culturais serão perpetuadas.

As origens escravistas do Brasil foram cruciais para as mazelas que ainda hoje impõem sobre mais da metade da população brasileira, estereótipos e preconceitos. Esse tema já foi amplamente pesquisado e não faltam fontes para elucidar os meandros desta problemática social.

A temática possui raízes centenárias, mas as manchetes de veículos de comunicação evidenciam o quanto o racismo continua a reproduzir a exclusão social também nos ambientes de trabalho. As perdas econômicas⁵, as dificuldade de acesso a direitos básicos, a remuneração menor mesmo com a mesma escolaridade⁶ fora as dificuldades somadas a questão de gênero⁷ apontam para a necessidade de um olhar ético e de responsabilidade social também pelas empresas visto que podem ser protagonistas de um ambiente que garanta acesso equânime ao mundo do trabalho para todos.

Justamente por isso este trabalho busca analisar o quanto as plataformas de criação de imagens, que utilizam inteligência artificial, apresentariam (ou não) estereótipos e preconceitos presentes na vida real no ambiente virtual. Assim, o problema de pesquisa é: há presença de estereótipos e/ou preconceitos relacionados à raça nas imagens geradas por inteligência artificial? A hipótese inicial é de que as imagens não destoariam da realidade social brasileira.

As plataformas escolhidas para a análise foram o Canva, o Adobe Firefly e o Microsoft Designer, pois possuem possibilidade de geração de imagens de forma gratuita. Em cada uma das plataformas foram inseridos os dois *prompts* (um relacionado a preguiça e outro à malandragem) para verificar se as imagens geradas apresentariam visões estereotipadas (ou não).

⁵ NALIN, Carolina. **Desigualdade faz trabalhadores negros perderem R\$ 103 bilhões por mês, diz estudo.** O Globo, São Paulo, 29 de agosto de 2024. Tecnologia. Disponível em: [https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2024/08/29/desigualdade-faz-trabalhadores-negros-perderem-r-103-bilhoes-por-mes-diz-estudo.ghtml]. Acesso em 07 dez. 2024.

⁶ SALDANHA, Rafael. **Jovens pretos e pardos foram os que mais morreram em 2023, diz IBGE.** CNN, 4 de dezembro de 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/jovens-pretos-e-pardos-foram-os-que-mais-morreram-em-2023-diz-ibge/>. Acesso em 07 dez. 2024.

⁷ RIBEIRO, Cristiane. **Nível de pobreza reduz no país, mas incluir mulheres negras é desafio.** Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/geral/audio/2024-12/ibge-revela-avancos-sociais-mas-destaca-desigualdade-no-trabalho>. Acesso em: 07 dez. 2024

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A escravidão “durou” até o dia 13 de maio de 1888, quando foi assinada pela princesa Isabel a Lei Áurea. O Brasil foi o último país da América Latina a abolir a escravatura. “A abolição não veio acompanhada de políticas de integração dos libertos à sociedade. Em seu lugar verificou-se a permanência do preconceito racial e da desvalorização do trabalho dessas pessoas” (PANAZZO e VAZ, 2022, p. 206). E é provavelmente por isso que hoje ainda discutimos os nefastos efeitos do racismo.

Na literatura e no imaginário social podem ser coletados vários exemplos deste preconceito e desvalorização. A segregação é o resultado da promoção de tais práticas que reforçam os estereótipos sociais e culturais excludentes.

A imposição por parte do Estado e da comunicação do lugar social do negro enquanto malandro torna-se perigosa para a população preta na medida em que ela pode assumir esse estereótipo sem o questionar. Dagoberto explica que “uma ideologia da malandragem que disseram, dizem e continuam dizendo, que eu sou malandro, eu sou marginal, eu vou acabar provando para a sociedade que eu sou isso que ela está dizendo que eu sou. Então esse é um estereótipo perigoso na medida em que você não constrói um outro lugar que não seja mais esse”. (ALMA PRETA)

A mídia televisiva de entretenimento, como série e novelas, tem vários exemplos do quanto estes estereótipos, criados para separar, mantém em uma situação privilegiada uma pessoa ou grupo. Conforme D’Almeida, que analisa os estereótipos presentes na novela Avenida Brasil, há uma reprodução de “imagens em que a personagem negra está aprisionada pelo estereótipo racial, onde a fala é discriminatória e a cena social representada está demarcada pela cor da pele associada aos lugares sociais determinados pelo racismo”.

Mas bem antes do advento da mídia podemos recolher exemplos de estereótipos no folclore brasileiro. A imagem do Saci Pererê, um menino de pele negra que é descrito como malandro e “endiabrado” personifica a malandragem. No Rio Grande do Sul, mesmo sendo uma das lendas que aponta para a crueldade da escravidão em território gaúcho, temos o Negrinho do Pastoreio. O menino escravo foi desenhado como preguiçoso e, por isso, era diariamente castigado pelo estancieiro.

É interessante pensarmos em como foi estruturada a sociedade brasileira, visto que, negros e indígenas tiveram ao longo da história suas culturas e identidades preteridas em relação a europeia. No entanto, os tempos são outros e a contribuição destes povos deve ser contada sob a ótica do oprimido e não do opressor. Cabendo a todos os cidadãos criar um senso de autoquestionamento e, como sugere Djamilia Ribeiro, “duvidar do que parece natural”. Ou seja, olhar com atenção ao seu redor, conhecer a história para entender, de fato, o que representa a contribuição desses povos para o nosso país.

Para que isso aconteça, pensamos que todos os espaços devem buscar agir com responsabilidade social e ética. “E a falta de reflexão sobre a tema que constitui uma das bases para a perpetuação do sistema de discriminação racial. Por ser naturalizado, esse tipo de violência torna-se comum” (RIBEIRO, 2019, p. 10).

No advento da era digital, segundo Wambaster, “os resultados encontrados demonstram a manifestação do preconceito flagrante (Allport, 1954; Pettigrew & Meertens, 1995), em comentários que percebem as crianças e os jovens negros retratados nas notícias como uma ameaça social à manutenção da ordem e da segurança pública” (2017, p. 127). Neste contexto é que a ampliação do uso de inteligência artificial se apresenta como uma problemática contemporânea de urgente discussão e aprimoramento.

A inteligência artificial pode até ser inteligente, porém não possui a expertise de um humano, não é sábia. Tudo o que as máquinas sabem foi por que o homem o ensinou e em consequência, também ensinou os preconceitos ou aprenderam por meio do *machine learning*, tendo a capacidade de reproduzir os vieses humanos. Entretanto, para que não seja tarde demais, as pessoas devem tomar uma iniciativa para corrigir os vieses existentes em algoritmos. Nesse contexto de um mundo algorítmico a governança e proteção de dados são essenciais. (VIEIRA)

Neste contexto, discutir o quanto os algoritmos devem ser aprimorados para não estereotipar ainda mais uma câmara significativa da população brasileira que já sofre no dia a dia com o preconceito racial, pois como afirma Djamila Ribeiro:

A capacidade desse sistema de passar despercebido, mesmo estando em todos os lugares, é intrínseca a ele. Acordar para os privilégios que certos grupos sociais têm e praticar pequenos exercícios de percepção pode transformar situações de violência que antes do processo de conscientização não seriam questionadas. (RIBEIRO, 2019)

3. MATERIAIS E MÉTODOS

O primeiro passo para a realização da presente pesquisa foi a revisão da literatura a respeito da temática do preconceito racial. Em especial, aquelas que apontavam para os estereótipos sociais excludentes relacionados ao trabalho, para o qual as reflexões da filósofa brasileira Djamila Ribeiro, em especial, foram elucidadoras.

A partir da revisão da literatura realizada em livros e na web, em especial o Google Acadêmico, foram definidos dois estereótipos raciais vinculados ao trabalho: a malandragem e a preguiça. Estes foram determinados pois entende-se que a limitação ao espaço do trabalho limita o pleno acesso à igualdade social por mais da metade da população brasileira.

Também foi pesquisado sobre o que são as inteligências artificiais e como funcionam, em

especial, os sites Canva, Adobe Firefly e Microsoft Designer. A partir disso, foram elaborados e testados *prompts* de comando para a geração de imagens que pudessem ser analisadas. Evidencia-se que os comandos foram testados a fim de gerar imagens de seres humanos nas plataformas analisadas a partir do menor número de caracteres para não provocar o erro nos referidos sites analisados. O primeiro foi “criar a imagem de uma pessoa brasileira com as características da malandragem” e o segundo: “crie a imagem de uma pessoa brasileira com aspecto preguiçoso”.

Além disso, um questionário foi elaborado com questões enviadas às plataformas para verificar se há preocupação por parte das empresas com a temática do preconceito. As questões foram enviadas via e-mail. Segue abaixo a íntegra do texto encaminhado.

Olá! Somos estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Monte Alverne, localizado no interior do município de Santa Cruz, e estamos realizando um projeto de pesquisa que investiga a presença de preconceito racial na geração de imagens em plataformas que utilizam inteligência artificial com o título “Algoritmo e preconceito: investigando a presença de preconceito racial em plataformas de IA de criação de imagens”.

- 1. Como as imagens são geradas? Explique quais fontes de dados são utilizadas e se essas fontes são públicas ou privadas.*
- 2. Há medidas tomadas para identificar e corrigir vieses raciais, de gênero, sociais e culturais no conjunto de dados da plataforma? Em caso positivo, a equipe que integra inclui especialistas em diversidade e ética?*
- 3. Como é feita a atualização e aprimoramento dos dados e do algoritmo? Explique com que frequência é realizado o processo para incorporar diversidade e inclusão, bem como se há possibilidade da plataforma receber feedback de usuários sobre o conteúdo gerado que seja considerado preconceituoso ou estereotipado.*
- 4. A plataforma oferece configurações para permitir ou limitar conteúdo sensível, estereotipado ou ofensivo?*

Desde já, muito obrigado pela atenção!

Camila Andréia Simmianer e Eduardo Henrique Brutscher

O processo de revisão da literatura, análise dos dados e resultados ocorreu entre os meses de julho e setembro de 2024. A pesquisa demonstrou a possibilidade de análise de outros estereótipos vinculados à cor e também ao gênero, que não foram contemplados nos objetivos iniciais da pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Djamila Ribeiro, “pessoas brancas devem se responsabilizar criticamente pelo sistema de opressão que as privilegia historicamente, produzindo desigualdades, e pessoas negras podem se conscientizar dos processos históricos para não reproduzi-los” (2019). Nesta lógica, o papel do presente trabalho é analisar de forma crítica as imagens geradas pelos sites de inteligência artificial Canva, Adobe Firefly e Microsoft Designer.

A partir das pesquisas criamos dois *prompts*, que são os comandos para a criação de imagens que utilizam inteligência artificial. O primeiro foi “criar a imagem de uma pessoa brasileira com as características da malandragem”.

As imagens ao lado foram geradas no site do Canva. Destaca-se que esta é a mídia mais indicada em buscas no Google para gerar imagens que utilizam IA de forma gratuita. Nas imagens geradas podemos observar que todas as pessoas são negras ou pardas, sendo distribuídas em dois homens e duas mulheres. Ou seja, não há nenhuma imagem de pessoa branca o que sugere que a plataforma não está livre de reproduzir o preconceito racial.

Por que isto seria racista? Candidato a vice-presidente General

Mourão relacionou a “malandragem” dos africanos e a “indolência” dos povos originários ao falar sobre o subdesenvolvimento da América Latina⁸. Malandro, em muitos casos, é um conceito ligado ao fora da lei, como aponta Eduardo Granja Coutinho ao analisar os sambas de Bezerra da Silva⁹.

Com o mesmo comando de texto no Microsoft Designer as imagens, na sequência, geradas foram:



⁸ <https://congressoemfoco.uol.com.br/area/pais/mourao-diz-que-pais-herdou-indolencia-do-indio-e-malandragem-do-negro/>

⁹ SCHWARZ, Roberto. Pressupostos, salvo engano, de “Dialética da malandragem”. *Que horas são*, v. 2, p. 129-155, 1979.

Nesse site foram geradas três imagens, dois homens e uma mulher, todos são brancos em um contexto de imagem carnavalesca. Isso pode sugerir uma preocupação da plataforma em combater as estereotipias e preconceitos relacionados à cor. Contudo, o que hoje é representado como a maior festa nacional nem de longe está associado à cultura branca. Ou seja, por mais que as pessoas representadas em primeiro plano sejam brancas, é inegável que a representação presente no contexto das imagens é da cultura negra. O carnaval - assim como outras representações da cultura negra - foi criminalizado em nosso país até meados da década de 1930. “O samba, até então marginalizado e objeto de preconceito, foi um dos instrumentos de aproximação e identificação entre Estado e trabalhadores”, explica Almeida (2013, p. 7).

Já no Adobe Firefly, o mesmo comando, gerou as seguintes imagens na sequência:



Nesse site foram geradas quatro imagens, dois homens: um branco e um negro, e duas mulheres: uma branca e uma negra. Nas duas imagens femininas, ambas estão com roupas semelhantes e sensuais. Já nas duas imagens masculinas, o homem de pele negra está usando uma roupa mais informal se comparado ao homem branco, que veste camisa branca e gravata borboleta.

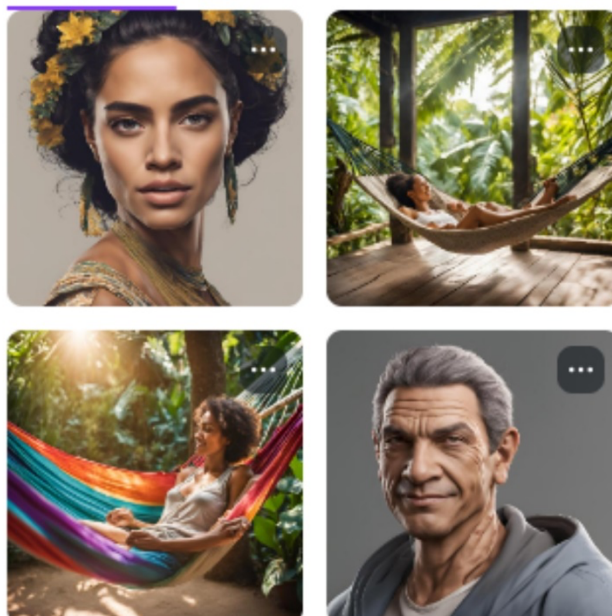
O integrante do Kilombagem recorda que a imagem existente entorno do negro é tão forte que mesmo os veículos de mídia alternativa, ou até mesmo artistas negros, reproduzem o ideal da malandragem. “Às vezes, as nossas mídias seguem o mesmo padrão. É só você olhar os filmes estadunidenses dirigidos por pretos, ou os clips brasileiros de rap. Acostumamos tanto a ser vistos como “malandros” que muitas vezes nos limitamos a nos apresentar como tal, ignorando também que há muito mais a ser dito. Romper com isso é difícil, mas precisa ser feito”.

Ele não acredita que para fugir da figura do malandro, o negro deva vestir de modo obrigatório o terno e a gravata. Há sim uma necessidade posta de reinventar aquilo que está posto sobre o preto. “Transcender não significa negar que precisaremos ser *malandros*. Às vezes, jogar capoeira de angola com os símbolos e inverte-los, de vez em quando se preciso for, mas precisamos ficar ligados porque há um genocídio que começa antes do tiro”. (Alma Preta)

O segundo *prompt* criado foi “crie a imagem de uma pessoa brasileira com aspecto preguiçoso.” Por que o estereótipo da preguiça é indicativo de racismo? Assim como Negrinho do Pastoreio fora punido por ter dormido, enquanto deveria estar vigiando os animais, os/as sujeitos/as negros/as e pardos/as do Brasil carregam o peso de sua dificuldade em ascensão social em virtudes pessoais e não

de um sistema que limita o acesso equânime ao mundo do trabalho. “As deficiências eram, em geral, também vistas como herança da escravidão. A degradação moral, social e cultural do cativo teria deformado a mentalidade do negro, desviando-o da escola e do trabalho” (PETRÔNIO, 2005, p. 117).

Por isso que as imagens geradas no Canva, a partir deste comando, geram tamanha preocupação. Ao apresentar três mulheres e um homem idoso¹⁰, todos aparentemente pardos/as, parece (re)estigmatizar a população e no caso de um usuário não estar atento a essa reflexão colaborar para a exclusão social através destes estereótipos.



No Microsoft Designer foram geradas quatro imagens, sendo de dois homens brancos, uma mulher negra e um sem raça definida em um contexto onde há uma clara referência à bandeira nacional, representada ao fundo da imagem ou na roupa.



Nestas imagens, mais alguém ficou incomodado com a oposição das imagens do homem branco que parece dormir, enquanto segura um controle de videogame sobre uma mesa onde há alusão a recursos financeiros (moedas) e a mulher negra vestida com um biquíni? Apesar de não ter sido objeto de estudo, é evidente a sexualização dos corpos nas imagens geradas em todas as plataformas. A experiência de Djamila Ribeiro pode dar voz a inquietação que imagens como estas podem trazer às

¹⁰ Destaca-se que de todas as imagens geradas somente há somente uma de pessoa idosa. Apesar da questão de gênero aparentemente ter sido considerada, as imagens geradas representam homens e mulheres em idade adulta e não aparentam ter qualquer deficiência física ou significativa diferença de peso. São corpos magros e belos.

mulheres, mais prejudicialmente às negras. “Como mulher, eu era um produto que como dono outro produto. Como negra, eu era um subproduto que tinha como dono outro subproduto. Um sub-produto. Todos tinham direito sobre mim. Eu não tinha lugar na prateleira” (RIBEIRO, 2021, p. 96).

No site Adobe Firefly foram geradas quatro imagens, duas mulheres e dois homens: mantendo uma equidade na distribuição étnica. Foi difícil até identificar a característica da preguiça.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Atlas da Violência de 2018, realizado pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, revelou que a população negra está mais exposta à violência no Brasil. Os negros representam 55,8% da população brasileira e são 71,5% das pessoas assassinadas. Entre 2006 e 2016, a taxa de homicídios de indivíduos não negros (brancos, amarelos e indígenas) diminuiu 6,8%, enquanto no mesmo período a taxa de homicídios da população negra aumentou 23,1%. Segundo dados da Anistia Internacional, a cada 23 minutos um jovem negro é assassinado no Brasil, o que evidencia que está em curso o genocídio da população negra, sobretudo jovens. (RIBEIRO, 2019, p. 32)

Ou seja, o racismo mata. Mata pela violência física, mas especialmente pela simbólica que impede o pleno acesso ao mundo do trabalho. Enquanto o Brasil manter o estereótipo de malandragem e preguiça vinculado a população parda e negra não haverá no país plenas condições de acesso.

Além de encontrar obstáculos para alcançar o espaço acadêmico, a população negra enfrenta um mercado de trabalho desigual e precarizado.

De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad), de 2019, a diferença salarial entre brancos e negros é de 45%. Já cálculos do Instituto Locomotiva revelam que a diferença salarial ainda é significativa (31%) mesmo quando comparados os salários de brancos e negros com ensino superior, isoladas todas as outras variáveis. (OBSERVATÓRIO DO TERCEIRO SETOR)

Assim, qualquer estereotipia ou preconceito que diminui a equidade de acesso ao mundo do trabalho conduz o Brasil a um distanciamento ainda maior de um futuro menos desigual. Por isso, as ações - também no mundo digital - devem estar alicerçadas em posturas de constante vigilância para evitar a reprodução desta mazela social.

Observou-se que as plataformas Canva, Microsoft Designer e Adobe Firefly precisam aprimorar o controle na geração de imagens no que refere ao preconceito de cor, mas também com relação à diversidade de forma mais abrangente. No total, foram geradas 23 imagens, sendo oito no Canva e Adobe Firefly e sete no Microsoft Designer. Não há entre as 23 imagens representações da diversidade

brasileira de corpos.

Superficialmente parece haver alguma preocupação das plataformas Adobe Firefly e Microsoft Designer em não transmitir estereótipos e preconceitos raciais e de gênero, pois houve uma geração paritária. Mas não se pode deixar escapar que imagens traduzem no vestuário e nos detalhes de ambientes. Já no Canva não foi preciso apelar a detalhes para perceber os avanços que a plataforma deve realizar no algoritmo de geração de imagens para gerar um ambiente mais inclusivo visto que gerou, exclusivamente, imagens de corpos negros/as e/ou pardos/as.

Observa-se ainda que nenhuma das plataformas respondeu ao e-mail ou possui um serviço em que seja possível o usuário comentar sobre o conteúdo da imagem gerada. Isso poderia ampliar a inclusão e o respeito a valores humanos éticos e responsáveis no ambiente virtual e, consequentemente, colaborar para que os usuários colaborassem para um uso crítico das imagens geradas pela inovação tecnológica gerada pelo uso da IAs.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. R. D. **O estereótipo do negro na telenovela Avenida Brasil**. Disponível em: <<https://abpnrevista.org.br/site/article/download/106/103/209>>. Acesso em: 3 set. 2024.

DE ALMEIDA, P. C. **Um samba de várias notas: Estado, imprensa e carnaval no Rio de Janeiro**. Disponível em: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/1719.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2024.

FARIAS, Jorge Wambaster Freitas ; Silva Sousa, Roger; Souza de Lima, Tiago Jessé; Silva dos Santos, Walberto; Conde Ferreira, Suély. Racismo e julgamento social na internet: crianças e jovens negros como alvos. **Revista de Psicologia**, vol. 8, núm. 2, julho-diciembre, 2017, pp. 119-128 Universidade Federal do Ceará.

DOMINGUES, Petrônio. O mito da democracia racial e a mestiçagem no Brasil (1889-1930). **Diálogos latinoamericanos**, n. 10, p. 0, 2005. Disponível em <https://www.redalyc.org/pdf/162/16201007.pdf> Acesso em: 7 dez. 2024.

NALIN, Carolina. **Desigualdade faz trabalhadores negros perderem R\$ 103 bilhões por mês, diz estudo**. O Globo, São Paulo, 29 de agosto de 2024. Tecnologia. Disponível em: [<https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2024/08/29/desigualdade-faz-trabalhadores-negros-perderem-r-103-bilhoes-por-mes-diz-estudo.ghml>]. Acesso em 07 dez. 2024.

OBSERVATÓRIO TERCEIRO SETOR. **Discriminação racial afeta acesso dos negros a ensino, trabalho e saúde**. Disponível em: <<https://observatorio3setor.org.br/discriminacao-racial-afeta-acesso-dos-negros-a-ensino-trabalho-e-saude/>>. Acesso em: 3 set. 2024b.

PANAZZO, Silvia, VAZ, Maria Luísa. **Conexões & Vivências**, 7 ensino fundamental. São Paulo, Editora do Brasil, 2022.

_____. **Conexões & Vivências**, 8 ensino fundamental. São Paulo, Editora do Brasil, 2022.

PRETA, A. **Como o estigma de malandro atrapalha o negro?** Disponível em:
<<https://almapreta.com.br/sessao/cultura/como-estigma-malandro-atrapalha-negro-brasil/>>. Acesso em: 30 ago. 2024.

RIBEIRO, Cristiane. **Nível de pobreza reduz no país, mas incluir mulheres negras é desafio.** Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/geral/audio/2024-12/ibge-revela-avancos-sociais-mas-destaca-desigualdade-no-trabalho>. Acesso em: 07 dez. 2024

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Cartas para minha avó**. São Paulo: Companhia das Letras, 2021. 5ª reimpressão

VIEIRA, L. M. **A problemática da inteligência artificial e dos vieses algorítmicos: caso Compas.** Disponível em: <<https://lcv.fee.unicamp.br/images/BTSym-19/Papers/090.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2024.

SALDANHA, Rafael. **Jovens pretos e pardos foram os que mais morreram em 2023, diz IBGE.** CNN, 4 de dezembro de 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/jovens-pretos-e-pardos-foram-os-que-mais-morreram-em-2023-diz-ibge/> Acesso em 07 dez. 2024.

SCHWARZ, Roberto. Pressupostos, salvo engano, de “Dialética da malandragem”. **Que horas são**, v. 2, p. 129-155, 1979.

IMAGENS BIBLIOEDUCA: DO PAPEL PARA O DIGITAL

Bruna Kroth
Maria Clara de Macedo
Poliana Sofia Struecker Martin
Sara Bianca Bohnen

RESUMO

O projeto de extensão denominado BiblioEduca visa desenvolver um software para automatizar o controle da biblioteca da Escola Municipal de Ensino Fundamental Normélio Egídio Boettcher, em Santa Cruz do Sul. Atualmente, a escola utiliza um sistema manual de fichas para registrar os empréstimos de livros, o que é ineficiente. O objetivo foi criar um sistema que permite o cadastro de livros e alunos, além de gerenciar retiradas, devoluções e relatórios. O software possui acesso para administrador, professores e alunos, facilitando a gestão e o acesso às informações necessárias. Os objetivos específicos incluíram otimizar a rotina de controle da biblioteca, disponibilizar o acervo digitalmente, administrar e registrar histórico de retiradas e devoluções, e informatizar a organização da biblioteca escolar. O sistema foi projetado para ser acessível em dispositivos desktop conectados à rede da escola e tem como diferencial a adaptação às necessidades específicas da escola, proporcionando rapidez e controle dinâmico. Dentre as vantagens estão a automação do processo de retirada de livros, o melhor controle e gerenciamento dos livros e o acesso dinâmico para professores realizarem retiradas e consultas. Os requisitos funcionais abrangeram o cadastro de perfis, a retirada e devolução de exemplares, o relatório do acervo, o controle de disponibilidade, a consulta livre, a localização, o limite para empréstimo de exemplares e cadastro de alunos. Entre os requisitos não funcionais destacam-se a interface gráfica amigável e intuitiva, a disponibilidade constante, a consistência e correção dos dados. O projeto também incluiu a criação do diagrama de uso, diagrama de classes e modelos conceitual e lógico do banco de dados, bem como uma prototipação inicial do sistema, a qual serviu de base para o desenvolvimento dos códigos e telas do software que está atualmente em fase final de desenvolvimento. O software está sendo desenvolvido em Java, utilizando o framework JavaFX para a interface gráfica, com o apoio do Scene Builder na criação das telas. Além disso, a arquitetura do projeto segue o padrão MVC (Model-View-Controller), garantindo organização e modularidade no desenvolvimento. Como desafios da elaboração do projeto cita-se o contato com a entidade, devido a falta de retorno da parte dos mesmos, a elaboração do diagrama de classes, a versão do programa e Framework, que estão em conflito, impossibilitando a criação de um arquivo executável. Contudo esperamos superar os desafios enfrentados até o final do desenvolvimento da aplicação e que este projeto traga modernização e otimização do controle da biblioteca da escola, proporcionando uma experiência mais eficiente e organizada para professores, alunos e administradores.

Palavras-chave: software, banco de dados, biblioteca, educação.

REFERÊNCIAS

- ADOBE. **Adobe Color**. Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/search?q=biblioteca>. Acesso em: 22 mar. 2024.
- BRMODELO. **BRModelo**: ferramenta para modelagem de dados. Versão 3.0. SIS4. Disponível em: <http://www.sis4.com/brModelo/download.html>.
- CANVA. **Canva**: um Kit de Criação Visual para todo mundo. Disponível em: <https://www.canva.com/>.
- FIGMA. **Figma**: The collaborative interface design tool. Disponível em: <https://www.figma.com/>.
- VISUAL PARADIGM. **Visual Paradigm Online**. Disponível em: <https://online.visual-paradigm.com/pt>.

PROMOÇÃO DE INCLUSÃO DIGITAL A PESSOAS DA TERCEIRA IDADE: O CASO DO PROJETO INFORMÁTICA NA MELHOR IDADE

Ana Júlia Ourique Bitencourt
Fernanda Luísa Riedel
Fábio Lorenzi da Silva

RESUMO

O mundo e, inevitavelmente, a informática estão em constante processo de evolução. Nesse contexto, cada vez mais recursos tecnológicos estão presentes no cotidiano das pessoas. Em contraste a isso, muitos não têm acesso a essas tecnologias, tampouco estão aptos a utilizar esses inúmeros recursos. Desta forma, o projeto objetiva promover a inclusão digital das pessoas pertencentes à terceira idade. A escolha desse público alvo deve-se ao fato de haver muitos cursos e projetos destinados a pessoas que possuem uma faixa etária inferior, gerando constrangimentos e dificultando a aprendizagem dos idosos nesse cenário. Desse modo, espera-se capacitar essas pessoas a utilizar os recursos tecnológicos como facilitadores em suas atividades e, ainda, derrubar as barreiras relacionadas à aversão à tecnologia que muitos da terceira idade possuem. O projeto, que atualmente está na sua décima terceira edição, tem como fase inicial o planejamento das aulas, divulgação do curso e a realização das inscrições para participação neste, sendo nesse momento coletadas informações sobre as preferências, necessidades e conhecimentos dos interessados. Após, são formadas as turmas com um número reduzido de participantes para que seja possível um atendimento personalizado aos mesmos. As aulas são semanais e realizadas nos laboratórios de Informática do IFSul - Câmpus Venâncio Aires. Com base nas ações desenvolvidas em anos anteriores, percebe-se que, além de promover a inclusão digital, os conhecimentos abordados no curso propiciam aos participantes novas formas de acesso à informação e, principalmente, a melhora da autonomia e autoestima mediante a inserção no mundo tecnológico.

Palavras-chave: Curso de Informática, Melhor Idade, Inserção Digital.

1. INTRODUÇÃO

A informática está em constante evolução, assim, transformando o mundo contemporâneo. Neste contexto, cada vez mais recursos tecnológicos estão presentes no cotidiano das pessoas. O contraponto deste fato é que muitos não possuem acesso a essas tecnologias e muito menos estão aptos para utilizá-las de forma correta. Desse modo, um longo caminho ainda deve ser percorrido para que seja possível incluir digitalmente essas pessoas (WARSCHAUER, 2011).

A exclusão digital, além de dificultar o acesso à informação, acaba por aprofundar as diferenças socioeconômicas e as desigualdades sociais e regionais. Para se ter uma sociedade mais justa e igualitária, deve ser garantida à população, independente da faixa etária, o direito ao acesso à informática, tanto no âmbito técnico e físico, quanto no intelectual. Neste sentido, muitas pessoas ainda

não dominam o uso de ferramentas ligadas à tecnologia e demonstram certo receio ao aprendê-las. Neste caso, o problema atinge majoritariamente os idosos, que normalmente apresentam resistência quanto ao uso, mas cada vez mais vêm se conscientizando sobre o tema, que proporciona facilitar atividades diárias, conectar pessoas e, ainda, oferecer novas fontes de informação (KARCHAR, 2002).

Levando-se em consideração que não são todas as pessoas que possuem autoestima e coragem suficientes para adentrarem no mundo digital, tem-se uma faixa etária que encontra ainda mais barreiras nesse processo, a terceira idade, que se depara com um novo desafio que traz consigo muitas dúvidas e dificuldades. Algumas vezes, familiares e amigos tentam ensiná-los a como manusear o computador, porém, muitos não possuem paciência para explicar e respeitar o tempo de aprendizado deles. Dessa forma, boa parte dos idosos que desejam aprender informática, procuram escolas e instituições qualificadas, a fim de encontrar aulas adequadas para facilitar o seu aprendizado e, ainda, que ensinem assuntos e conhecimentos que realmente serão necessários e de seus interesses. Contudo, a maioria dessas instituições, além de serem escassas, são muitas vezes privadas e com um valor elevado, tornando-se inacessíveis à pessoas com carências financeiras.

Ao considerar o contexto e desafios apresentados, surgiu em 2012 o projeto de extensão Informática na Melhor Idade, com o propósito de promover a inclusão digital, bem como derrubar as barreiras referentes à aversão tecnológicas das pessoas pertencentes à terceira idade, que estão excluídas digitalmente, utilizando as tecnologias da informação como instrumentos facilitadores de suas atividades cotidianas. A definição desse público alvo deve-se ao fato que muitos cursos, e projetos de informática, são destinados a pessoas de uma faixa etária variada e não possuem uma metodologia específica que respeite e considere as especificidades das pessoas idosas. O projeto que ocorre anualmente e se encontra em sua 13ª edição, já promoveu a inclusão digital de aproximadamente 680 pessoas e durante diversos anos o projeto foi contemplado com recursos (bolsas para os estudantes) oriundos de Editais de Extensão da Pró-reitoria de Extensão (PROEX) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia sul-rio-grandense (IFSul).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Nessa seção será contextualizada a importância da inserção de pessoas pertencentes a terceira idade no meio digital, a forma como as diferenças socioeconômicas influenciam para essa exclusão e os principais assuntos e conhecimentos abordados durante a realização do Projeto Informática na

Melhor Idade.

2.1 A importância da inclusão e os reflexos da exclusão digital

Ao discutir a exclusão digital e, por conseguinte, a exclusão social, destaca-se, em um país marcado por grandes desigualdades, a necessidade de políticas públicas no Brasil que promovam a inclusão dos idosos. Com o avanço contínuo da tecnologia e a falta de incentivos adequados, esse problema pode se agravar ainda mais. Além de dificultar o acesso à informação, essa exclusão tende a acirrar as diferenças socioeconômicas e as desigualdades sociais e regionais (MATTOS & CHAGAS, 2008). Assim, o objetivo é fomentar a inclusão digital e, consequentemente, fornecer aos cidadãos ferramentas que permitam o acesso ao conhecimento e a uma maior interação social.

Com o passar dos anos, limitações associadas à idade, como problemas de visão, audição, autoestima, coordenação motora, além da redução da memória de curto prazo, concentração e tempo de reação, intensificam a dependência de outras pessoas, especialmente em relação às tecnologias. Um dos principais fatores para isso é o medo de cometer erros ou danificar os dispositivos. Portanto, é necessário realizar adaptações para que os idosos possam aproveitar e acompanhar os avanços tecnológicos, apresentando-os de uma forma que estimule a curiosidade sem provocar sentimentos de incapacidade ou frustração (MENDES, SANTOS & LOPES, 2011).

2.2 A terceira idade e as estratégias educacionais

De acordo com dados do IBGE, estima-se que cerca de 67% dos idosos brasileiros começaram a trabalhar antes dos quatorze anos, abandonando os estudos antes de completar o Ensino Fundamental. Esse fenômeno ocorreu principalmente devido à necessidade de garantir a estabilidade financeira, e, infelizmente, mesmo com o passar dos anos, essas pessoas não tiveram a oportunidade de retornar à escola ou a uma instituição de ensino para concluir seus estudos. Considerando que a proporção de pessoas com sessenta anos ou mais aumentou de 11,3% para 14,7% da população em dez anos, evidenciando uma mudança significativa na estrutura etária do Brasil (GALVÃO, 2023), torna-se evidente que a educação para a saúde e a qualidade de vida na terceira idade são questões de grande importância na atualidade, em resposta às exigências demográficas (PASQUALOTTI, 2004). Entretanto, com o avanço das tecnologias e sua crescente presença nas salas de aula, muitos idosos sentem-se intimidados ao pensar em retornar aos estudos. Enquanto as novas gerações têm se adaptado rapidamente às inovações tecnológicas, os idosos se vêem sobrecarregados por um "bombardeio tecnológico" que lhes é estranho e preocupante, tornando a ideia de retomar a educação cada vez mais

distante (DA SILVEIRA, 2010).

2.3 Inclusão digital e qualidade de vida

Por muito tempo, envelhecer era associado à exclusão social e ao fardo para a família. No entanto, nos últimos anos, com os avanços significativos na ciência e na medicina, essa fase da vida tem sido vivida com maior naturalidade e qualidade (DA SILVEIRA, 2010). Nesse contexto, é crucial manter a qualidade de vida para essa faixa etária, abrangendo aspectos físicos, psicológicos e sociais. A inclusão digital se torna fundamental, pois facilita a aquisição de novos conhecimentos e amplia as possibilidades de socialização e interação por meio da tecnologia.

Com o objetivo de investigar as motivações dos idosos no uso de ferramentas tecnológicas, Vieira e Santarosa (2009) conduziram um estudo com um grupo de participantes de um curso de inclusão digital. Entre os principais resultados, a atualização pessoal foi o fator mais frequentemente mencionado pelos idosos, que se sentem desconectados dos processos contemporâneos. Em seguida, destacou-se a necessidade de eles se manterem informados e a da comunicação com familiares e amigos através de ferramentas de mensagens. “Uma das evidências da importância da comunicação mediada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para os idosos pode ser observada pela forma como esses usuários utilizam as ferramentas disponíveis.” (VIEIRA & SANTAROSA, 2009).

No contexto geral, os cursos de informática para idosos vão além do simples aprendizado do uso de recursos tecnológicos. Eles proporcionam também a interação com colegas e professores, facilitando a construção de novas amizades e contribuindo para a redução do sentimento de solidão na terceira idade.

2.4. Inclusão para Além da Informática

Outro ponto importante diz respeito à saúde mental dos grupos populacionais, incluindo a terceira idade, e como questões tais como o transtorno depressivo vêm ganhando a devida atenção ao longo dos anos através de campanhas de prevenção ao suicídio como o Setembro Amarelo, por exemplo. No cenário gerado pela pandemia do novo coronavírus (COVID-19), essas questões emergiram através das muitas discussões acerca de como o isolamento social afeta negativamente o bem-estar e a saúde mental da população. Contudo, quando olhado pela perspectiva da terceira idade, nota-se que a situação tende a ter se agravado, visto que os integrantes desse grupo populacional pertencem à faixa etária de alto risco de contágio do vírus. Determinada situação acabou obrigando pessoas idosas a passarem por

uma brusca interrupção em seu modo de viver, havendo a necessidade de se afastarem de forma integral de atividades rotineiras, o que inevitavelmente inclui atividades de entretenimento e interação na companhia de outros. Essas atividades, na maioria dos casos, atuam como supressores do sentimento de solidão, e conseqüentemente, do transtorno depressivo ou depressão. Cabe ressaltar que a depressão no idoso frequentemente surge em um contexto de perda da qualidade de vida associada ao isolamento social e ao surgimento de doenças clínicas graves (STELLA, 2002).

3. MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto Informática na Melhor Idade é dividido em cinco etapas, sendo assim, a primeira delas consiste na seleção de monitores, após, a divulgação do mesmo, as inscrições dos participantes, a execução das aulas do curso de informática básica e, por fim, a entrega dos certificados. É importante ressaltar que o mesmo já executou atividades tanto de forma remota, quanto presencialmente. Durante a pandemia do COVID-19 as aulas foram adaptadas para o formato online, com o objetivo de evitar aglomerações e respeitar as medidas promulgadas como prevenção de contaminação do vírus. Desde o princípio foram realizadas estratégias que pudessem gerar um melhor atendimento aos inscritos, visando auxiliá-los nos seus processos de inclusão digital.

3.1. Seleção dos Monitores

Foi realizada uma seleção para monitores do projeto por meio de inscrições presenciais, onde os candidatos são estudantes do Curso Técnico em Informática (Integrado) do IFSul, Câmpus Venâncio Aires. Após, foi realizada uma entrevista com os interessados, para que assim houvesse uma conclusão final dos selecionados.

3.2. Divulgação

A divulgação do Informática na Melhor Idade ocorreu através das redes sociais do mesmo, assim como nas do IFSul Câmpus Venâncio Aires e nas dos integrantes do projeto. Além disso, a proposta também foi divulgada nos canais de rádio e jornais da região, pelo fato destes ainda serem os meios de comunicação mais utilizados pelo público alvo.

3.3. Inscrição

Assim como em anos anteriores, as inscrições dos candidatos para o projeto foram realizadas

através de um formulário online, que foi elaborado pela equipe executora da edição. Os alunos foram selecionados a partir de sua idade, tendo como prioridade os inscritos com idade superior. Com esse intuito, no momento da inscrição os candidatos preencheram o formulário e, a partir dele, foram coletadas informações importantes para a execução da ação extensionista. Além dos dados pessoais, os interessados informaram seus dias e turnos preferenciais para as aulas, quais eram seus níveis de conhecimento acerca da informática e o que queriam aprender. O objetivo era realizar a mesma ação das edições anteriores do projeto Informática na Melhor Idade, onde o curso foi planejado de acordo com as necessidades dos alunos selecionados. Vale ressaltar ainda que, em todas as edições, até mesmo os dias que são ministradas as aulas são definidos a partir das preferências dos inscritos no projeto.

3.4. O Curso de Informática Básica

As aulas do curso ocorrem entre os meses de outubro e dezembro de 2024, de forma presencial nos laboratórios de informática do IFSul Câmpus Venâncio Aires e na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Odila Rosa Scherer, de Venâncio Aires/RS. As aulas contam com a supervisão do professor orientador do projeto e são ministradas pelos três alunos selecionados anteriormente. Os encontros ocorrem semanalmente com duração de aproximadamente duas horas. Na edição de 2024, optou-se por realizar o projeto somente de forma presencial, já que, pela falta de conhecimentos tecnológicos, muitos alunos apresentaram dificuldades nas plataformas de encontro online, como o Google Meet (plataforma utilizada nas edições anteriores). A ideia inicial baseou-se na formação de turmas pequenas, com no máximo 15 alunos, a fim de garanti-los total assistência, com o tratamento e ensino adequado para as peculiaridades de cada um.

3.5. Entrega dos Certificados

Após a execução das aulas de informática básica, será realizada a entrega dos certificados aos participantes que possuírem frequência igual ou superior a setenta e cinco por cento (75%) no curso.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As aulas da atual edição iniciaram em outubro, assim, observando as edições anteriores e a que está ocorrendo, é possível notar que, em poucos dias de aula, os resultados são evidentes. Com base na experiência das edições anteriores, é possível afirmar que o atendimento presencial é insubstituível; os alunos das aulas remotas frequentemente enfrentavam dificuldades significativas de compreensão. Sem

a orientação direta dos monitores e professores, o entendimento dos conteúdos abordados ficava comprometido. Por isso, eram implementados atendimentos individuais para resolver dúvidas, utilizando metodologias mais dinâmicas e interativas para melhorar a compreensão dos alunos. Em contrapartida, nas aulas presenciais, os participantes mostram uma boa compreensão, uma vez que essas aulas são mais dinâmicas e fluidas e o ambiente é mais acolhedor. Apesar dos desafios que se encontram ao decorrer do projeto, continua-se a buscar alcançar os resultados e impactos esperados, empregando uma metodologia adaptada às necessidades específicas de cada participante.

Posto isto, o projeto visa capacitar pessoas que não possuem conhecimentos na área de informática a utilizar os diversos recursos tecnológicos como aliados em suas atividades diárias, superando as barreiras de aversão à tecnologia que muitas vezes apresentam.

Para mais, o projeto pretende oferecer aprendizado em informática básica para aqueles que usam dispositivos tecnológicos raramente ou nunca tiveram contato com eles, fornecendo as habilidades necessárias para que possam utilizar os recursos tecnológicos com confiança. Isso inclui a criação de pastas, o salvamento de arquivos, o uso de antivírus, a manutenção do sistema, a digitação de textos e a comunicação online por meio das redes sociais.

Além disso, o objetivo é proporcionar aos participantes conhecimentos básicos de informática através das aulas (ver Figura 1), facilitando sua introdução ao mundo tecnológico e ampliando o acesso a novas fontes de informação. Adicionalmente, busca-se criar um ambiente receptivo e acolhedor (ver Figura 2), para amenizar a sensação de solidão e o impacto da interrupção das atividades diárias devido ao distanciamento social.



**Figura 1 - Primeira aula de informática com a turma do IFSul.
Fonte: autoral.**



Figura 2 - Registro do momento de integração após a execução da aula.
Fonte: autoral.

Por fim, o projeto visa promover o desenvolvimento da autonomia, autoconfiança e autoestima dos alunos participantes do Projeto Informática na Melhor Idade, que pertencem à terceira idade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em observações efetuadas no decorrer das aulas com os participantes do projeto Informática na Melhor Idade, é possível afirmar que os objetivos propostos pelo mesmo foram cumpridos com excelência. Através das mesmas, é notório o aprendizado dos alunos no âmbito da informática básica, o que permitiu a eles que se sentissem confortáveis para realizar ações envolvendo a tecnologia, que antes tinham receio. Sendo assim, é possível concluir que os participantes do projeto têm conquistado autonomia para fazer o uso de um computador sem apresentar tanto medo quanto possuíam antes.

Ademais, além de capacidade de utilizar a tecnologia ao seu favor com mais facilidade, os alunos relatam um aumento de autoestima, visto que enfrentaram uma barreira, a da aversão tecnológica. O aumento de autonomia também é relatado, bem como a autoconfiança. O projeto permite que os idosos possam se comunicar com filhos e netos, apesar da distância, que com a tecnologia não é mais um empecilho, além de garantir uma independência para aqueles que antes se sentiam incapazes de lidar com a informática. Na sala de aula é possível perceber a melhoria dos alunos dia após dia, a evolução com as tecnologias e interesse pela aprendizagem, permitindo vencer desafios e não deixando a vida passar diante de seus olhos.

O Projeto Informática na Melhor Idade se encontra em sua 13ª edição, e desde então trabalha em prol de garantir o bem-estar daqueles que participam do mesmo. Os encontros semanais do Projeto garantem, muitas vezes, a alegria dos idosos e, ainda, a atenção e carinho que tanto almejam. Pretende-

se continuar trilhando este caminho e seguir sua causa: promover inclusão digital as pessoas da terceira idade, proporcionando uma melhora na qualidade de vida, contribuindo para uma conquista de autoconfiança e autoestima durante esta jornada. Por fim, destaca-se que não são apenas as pessoas da terceira idade que adquirem conhecimentos e se beneficiam com o projeto, afinal todos os integrantes da equipe executora também aprendem com os vários momentos e trocas promovidas pelo mesmo. Enquanto os integrantes ensinam sobre informática aos idosos, estes os ensinam sobre algo muito mais valioso: a vida.

REFERÊNCIAS

- GALVÃO, J. **Dados do IBGE revelam que o Brasil está envelhecendo**. Jornal da USP, 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/dados-do-ibge-revelam-que-o-brasil-esta-envelhecendo/>. Acesso em: 12 out. 2023.
- GARCIA, H. D. **A terceira idade e a Internet: uma questão para o novo milênio**. 2001. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista, Marília.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **SIS 2016: 67,7% dos idosos ocupados começaram a trabalhar com até 14 anos**. 2016. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/9487-sis-2016-67-7-dos-idosos-ocupados-comecaram-a-trabalhar-com-ate-14-anos>. Acesso em: 12 out. 2023.
- KARCHAR, V. (Org.). **A terceira idade e a inclusão digital**. *Revista O Mundo da Saúde*, v. 26, n. 3, 2002.
- MATTOS, F. A. M. de; CHAGAS, G. J. do N. **Desafios para a inclusão digital no Brasil**. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 13, n. 1, p. 67–94, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-99362008000100006>. Acesso em: 14 jul. 2022.
- MENDES, C. J. et al. **O aprendizado da informática na melhor idade**. *Edu.br*, 2011. Disponível em: <http://propi.iftto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/3507/2712>. Acesso em: 14 jul. 2022.
- PASQUALOTTI, A. et al. **Experimentação de ambientes informatizados para pessoas idosas: avaliação da qualidade de vida**. In: *Workshop de Computação da Região Sul*, 2004, Florianópolis. Anais [...]. Florianópolis: Universidade de Santa Catarina, 2004.

DA SILVEIRA, M. M. et al. (Org.). **Educação e inclusão digital para idosos**. *Renoite*, v. 8, n. 2, 2010.

STELLA, F. **Depressão no idoso: diagnóstico, tratamento e benefícios da atividade física**. *Motriz*, v. 8, n. 3, 2002.

VIEIRA, M. C.; SANTAROSA, L. M. C. **O uso do computador e da Internet e a participação em cursos de informática por idosos: meios digitais, finalidades sociais**. In: *Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, 2009.

WARSCHAUER, M. **Tecnologia e inclusão social – A exclusão digital em debate**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

WEB-GAME EDUCACIONAL: PARA ENSINO E APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS

Antônia Junqueira da Silveira
João Gabriel da Silveira Beckenkamp
Pedro Henrique Chiudini Landim
Marlon Minussi Mendes

RESUMO

O projeto Web-Game educacional, atualmente está em seu sexto ano de execução e tem como principal atividade combinar diversão com aprendizado, proporcionando um ambiente mais atrativo e estimulante para alunos que estejam dispostos a aprender e entreter-se em um jogo de ciências. O jogo está sendo programado com o intuito de tornar o conhecimento dos conceitos científicos, como biologia, física e química, mais acessível e envolvente. A motivação para o desenvolvimento deste projeto surge a partir da crescente dificuldade que os alunos enfrentam em se concentrar nos estudos sem o uso constante de dispositivos móveis, como smartphones. Diante desse cenário, a proposta visa contribuir para a inovação no ensino de Ciências, por meio da criação de uma ferramenta digital que integre tecnologia e educação de forma interativa e dinâmica. Este projeto busca contribuir para a inovação no ensino de Ciências, por meio da criação de uma ferramenta digital que integra tecnologia e educação de maneira dinâmica. O objetivo é promover a curiosidade científica e estimular o interesse pelos conteúdos abordados, utilizando recursos interativos para facilitar o aprendizado de forma mais envolvente e acessível. Este projeto visa transformar a abordagem do ensino de Ciências de várias maneiras significativas. Em primeiro lugar, busca facilitar a acessibilidade ao conhecimento, tornando conceitos científicos complexos mais compreensíveis para alunos de diferentes idades e níveis de aprendizado. Outro objetivo é promover habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico, por meio de desafios e quizzes que estimulem a reflexão sobre os conteúdos abordados.

Palavras-chave: Web-Game; Aprendizado; Educacional.

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias e o mundo virtual estão em constante evolução, transformando-se rapidamente nos últimos anos e inserindo-se progressivamente no ambiente educacional. Hoje, a tecnologia é considerada uma aliada essencial no processo de ensino-aprendizagem, ampliando as possibilidades de aprendizado e tornando-o mais atraente para os alunos, com resultados positivos comprovados. Estudos indicam que os jogos digitais são cada vez mais utilizados por pessoas de todas as idades. No entanto, o uso dessas tecnologias nas escolas ainda é limitado, seja pela escassez de equipamentos ou pela falta de conhecimento dos educadores em seu manuseio. As pesquisas educacionais têm buscado recursos que promovam uma aprendizagem mais significativa, e uma das propostas mais promissoras é a adoção de metodologias que integrem as vivências cotidianas dos alunos. Este projeto tem como objetivos aprimorar o jogo, adicionando novas funcionalidades e conteúdos, transformá-lo em um aplicativo para dispositivos móveis e continuar a pesquisa sobre a eficácia dos games no ambiente escolar.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação é uma abordagem pedagógica que utiliza elementos de jogos para promover o engajamento e a motivação dos estudantes. Segundo Huotari e Hamari (2017), ela potencializa o aprendizado ao criar um ambiente lúdico e interativo. Aplicada ao ensino de ciências, a gamificação pode facilitar a compreensão de conceitos abstratos, incentivar a resolução de problemas e promover o pensamento crítico (Garris et al., 2002).

Os jogos educacionais combinam elementos de narrativa, desafio e recompensas, integrando teoria e prática. No ensino de ciências, esses jogos são eficazes ao estimular a aprendizagem ativa, onde os alunos não apenas consomem conhecimento, mas interagem com ele (Gee, 2009). Por exemplo, jogos com perguntas e respostas auxiliam na fixação de conteúdos ao promover a memorização e a aplicação de conceitos em diferentes contextos. Os jogos de perguntas e respostas são uma metodologia eficaz para avaliar o conhecimento dos estudantes em tempo real. Esses jogos podem incluir diferentes níveis de dificuldade, permitindo a personalização do aprendizado. Além disso, promovem a revisão de conteúdos e ajudam na identificação de lacunas de conhecimento.

Estudos mostram que alunos que utilizam jogos educacionais apresentam maior retenção de conhecimento e interesse em áreas científicas (Ritzhaupt et al., 2014). Além disso, esses jogos contribuem para a democratização do ensino, ao oferecerem acesso a recursos educacionais diversificados. Com a crescente digitalização da educação, os jogos educacionais se tornarão ainda mais integrados às práticas pedagógicas. O uso da análise de desempenho nos jogos permitirá um acompanhamento mais detalhado do progresso dos alunos, oferecendo feedback personalizado e adaptativo.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

O web-game desenvolvido segue o formato de um quiz na modalidade Arcade, composto por 25 questões apresentadas de maneira aleatória. Os conteúdos e questionários utilizados foram indicados por um professor de ciências. De acordo com Savi e Ulbricht (2008), captar a atenção dos alunos por meio de jogos educacionais não é uma tarefa simples. Eles reforçam que esses jogos devem combinar diversão com aprendizado, proporcionando um ambiente mais atrativo e estimulante, onde o ensino se torna mais dinâmico e motivador. Segundo Tarouco et al. (2004), a criação de jogos educacionais exige uma abordagem cuidadosa, envolvendo a definição de uma temática clara, a identificação dos objetivos

pedagógicos a serem alcançados, bem como a escolha e o desenvolvimento de imagens e mídias adequadas para o projeto. No contexto deste projeto, os alunos participaram de diversas atividades relacionadas ao desenvolvimento web, aplicando conhecimentos adquiridos em várias disciplinas do curso. As atividades foram organizadas em duas principais frentes: o desenvolvimento de uma página web, onde os usuários podem se cadastrar e acessar o jogo, e a melhoria contínua do game. Dentre as tarefas realizadas, destacam-se a atualização da página, criação de novos formulários, implementação de acesso a novos módulos do jogo (para outras disciplinas), manutenção e aprimoramento do sistema, melhorias na jogabilidade (mecânica do jogo), desenvolvimento de mídias (como personagens, cenários e objetos), trilha sonora, e a definição e ajustes no layout.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A inserção dos jogos no ambiente escolar, ainda que um pouco tímida, tem se mostrado como uma estratégia para melhoria no processo de ensino e aprendizagem. Ao combinar aprendizado e diversão, esses jogos não apenas melhoram o desempenho acadêmico, mas também despertam o interesse dos alunos por áreas científicas, promovendo um aprendizado significativo e duradouro.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos até o momento, através desta pesquisa, que o ensino está sempre se renovando e que os educadores precisam acompanhar esta evolução. Pretendemos transformar o game em um aplicativo para dispositivos móveis, para que o mesmo tenha uma maior alcance entre os estudantes, além de dar prosseguimento a pesquisa sobre a eficácia dos games em sala de aula.

REFERÊNCIAS

SAVI, Rafael, ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios E Desafios. Renote: Revista novas tecnologias na educação. Porto Alegre, volume 6, n. 2, p.1-10, dezembro de 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>>. Acessado em: 11 de dezembro de 2015.

TAROUCO, L. M. R., ROLAND, L. C., FABRE, M-C. J. M., KONRATH, M. L. P. . Jogos educacionais. Renote: Revista novas tecnologias na educação. Porto Alegre, volume 2, n. 1, p. 1-7, março de 2004. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13719>>. Acessado em: 16 de março de 2016.

HUOTARI, K.; HAMARI, J. *A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature*. *Electronic Markets*, v. 27, n. 1, p. 21-31, 2017. Disponível em: <<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2598252>>. Acessado em: 28 nov. 2024.

GARRIS, R.; AHLERS, R.; DRISKELL, J. E. Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, v. 33, n. 4, p. 441-467, 2002. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/201381833_Games_Motivation_and_Learning_A_Research_and_Practice_Model>. Acessado em: 28 nov. 2024.

GEE, J. P. Games for learning, learning from games. *Educação & Sociedade*, v. 30, n. 108, p. 207-221, 2009. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0102-54732009000100009&script=sci_abstract>. Acessado em: 28 nov. 2024.

RITZHAUPT, A. D.; POLLOCK, R.; CHEN, J. C. Development and validation of the Student Tool for Technology Literacy (ST2L). *Journal of Research on Technology in Education*, v. 44, n. 1, p. 53-69, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/267221746_Development_and_Validation_of_the_Student_Tool_for_Technology_Literacy_ST_2_L>. Acessado em: 28 nov. 2024.

O PROJETO ÉTICO-POLÍTICO DO SERVIÇO SOCIAL NA ERA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE NOVAS TECNOLOGIAS, IA, SOFT SKILLS E HARD SKILLS

Vitória do Lago Nascimento¹

Palloma Yngrid de Castro Santos²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo refletir sobre a integração entre o projeto ético-político do Serviço Social e as demandas impostas pela era digital, com destaque para o impacto das novas tecnologias, como a inteligência artificial (IA), e as *soft skills* e *hard skills* no mercado de trabalho contemporâneo. A discussão aborda como essas competências e tecnologias devem ser alinhadas aos valores ético-políticos da profissão, visando promover justiça social, autonomia e cidadania em um contexto marcado por rápidas transformações sociais e tecnológicas. Além disso, a problemática da precarização do trabalho do assistente social e a alta demanda por serviços públicos emergem como fatores decisivos, dificultando a aplicação plena desses recursos tecnológicos e habilidades. A escassez de financiamento e as condições adversas de trabalho, associadas ao aumento das necessidades da população atendida, tornam-se obstáculos à efetivação dos direitos sociais e à promoção da equidade, desafiando os profissionais diante das limitações estruturais do setor público. Essa reflexão aponta para a necessidade de formações continuadas e cursos de atualização voltados aos assistentes sociais para que a adoção das novas tecnologias ajude a garantir ferramentas importantes para responder às demandas da população.

Palavras-chave: Trabalho; Serviço Social; Tecnologia; Ética; Inteligência Artificial;

1. INTRODUÇÃO

A relação entre a precarização dos serviços públicos e a utilização das *soft skills* e *hard skills* pelos assistentes sociais é um tema complexo, especialmente no contexto de uma crescente digitalização e automação das políticas sociais no Brasil. A precarização do trabalho, em grande parte, decorre do baixo financiamento e da alta demanda por serviços sociais. Isso obriga os profissionais a usarem tecnologias como as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), o que, por um lado, pode melhorar a eficiência dos atendimentos, mas também impõe desafios devido à sobrecarga de trabalho e à exclusão digital de uma parcela significativa da população.

De acordo com a pesquisa de Behring e Boschetti (2021), a implementação das TICs no trabalho do assistente social tem o potencial de ampliar o alcance dos serviços, mas também coloca uma sobrecarga nos profissionais, que precisam conciliar as demandas tecnológicas com as limitações

estruturais do setor. Em suas palavras: "O uso intensivo das TICs, em um contexto de precarização, exige dos assistentes sociais uma constante adaptação às novas formas de trabalho e uma habilidade para lidar com a exclusão digital, ampliando a vulnerabilidade dos usuários" (BEHRING; BOSCHETTI, 2021, p. 72).

A questão da inteligência artificial e da digitalização das políticas públicas também pode representar um desafio para a profissão. Enquanto as *soft skills*, como empatia e comunicação, são essenciais para um atendimento qualificado, as *hard skills*, como a compreensão das ferramentas tecnológicas, tornam-se igualmente importantes para que o assistente social atenda à população.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A inteligência socioemocional na era da inteligência artificial se relaciona com o Serviço Social ao destacar a importância das relações humanas em um contexto cada vez mais automatizado. O uso crescente de IA na gestão e análise de dados sociais desafia os profissionais a balancear competências técnicas com habilidades emocionais, como empatia, comunicação e gestão de conflitos, para atender às demandas de uma sociedade em transformação.

Segundo Ana Assis, autora de *IA no Serviço Social* (2023), "a inteligência artificial já é utilizada para mapear perfis socioeconômicos e monitorar indicadores sociais, mas os assistentes sociais precisam utilizar sua capacidade de mediação e escuta ativa para interpretar esses dados e agir de forma ética e inclusiva" (p. 19). Ela ressalta que a sensibilidade humana é essencial para aplicar ferramentas de IA sem desconsiderar as complexidades individuais e coletivas.

Além disso, Rodrigo Fonseca, especialista em inteligência emocional, argumenta que "em um mundo digitalizado, a inteligência emocional dos profissionais será o diferencial para promover conexões significativas e liderar transformações sociais que considerem a dignidade humana acima dos números" (*Sociedade Brasileira de Inteligência Emocional*, 2024). Ele destaca que, mesmo em equipes híbridas e ambientes de trabalho mediados por IA, o papel do assistente social permanece essencial para manter o foco nas necessidades humanas.

Esses pontos mostram como o Serviço Social no Brasil, ao incorporar ferramentas tecnológicas, precisa continuar fundamentado em valores éticos e habilidades humanas para responder aos desafios da era digital.

Conforme Maria Carmelita Yazbek, referência no Serviço Social brasileiro,

o uso da tecnologia na gestão de políticas públicas ampliou a capacidade dos assistentes sociais

de identificar demandas sociais, mas as decisões baseadas em dados precisam ser mediadas pela sensibilidade humana para garantir que as intervenções sejam inclusivas e respeitem a dignidade das populações atendidas (YAZBEK, 2018, p. 82)

Essa perspectiva evidencia que a IA não substitui, mas complementa a atuação do assistente social, exigindo competências emocionais para interpretar as dinâmicas sociais por trás dos números. Araújo (2020) afirma que

em um cenário de transformações tecnológicas, a inteligência socioemocional emerge como uma habilidade essencial para os assistentes sociais, pois permite lidar com desafios como desigualdades digitais e viés algorítmico, promovendo o uso ético das ferramentas tecnológicas no combate às desigualdades (ARAÚJO, 2020, p. 45).

Assim, a habilidade de gerenciar emoções e estabelecer conexões humanas continua sendo indispensável em um ambiente mediado por IA.

O Projeto Ético-Político do Serviço Social, conforme José Paulo Netto (1999), é um compromisso coletivo que orienta a profissão em direção à liberdade, autonomia, emancipação e à construção de uma nova ordem social, pautada na justiça social e nos direitos humanos. É um projeto coletivo, dinâmico, com dimensão política e ético-crítica, que busca articular teoria e prática na luta por uma sociedade mais equitativa.

Esse projeto profissional do Serviço Social, estudado por José Paulo Netto, se refere à construção de uma prática profissional que respeita a autonomia do assistente social e que se alinha aos valores de justiça social e emancipação dos sujeitos atendidos. Em seu livro *A Construção do Projeto Ético-Político do Serviço Social*, Netto afirma que “os projetos profissionais apresentam a autoimagem de uma profissão, elegem os valores que a legitimam socialmente, delimitam e priorizam seus objetivos e funções” (NETTO, 2009, p. 4).

Ele destaca que este projeto é um compromisso com os interesses das classes trabalhadoras, refletindo nas práticas profissionais e nas relações de poder. Além disso, Netto argumenta que o projeto ético-político não se dá de forma isolada, mas se inscreve em um contexto político e econômico que está em constante transformação, o que implica, por exemplo, na incorporação de novas tecnologias e competências como as *soft skills* e *hard skills*, essenciais no contexto atual.

A reflexão sobre esse projeto é fundamental, pois em um país como o Brasil, onde a precarização dos serviços públicos e a alta demanda por atendimentos sociais continuam sendo desafios enormes, é imprescindível que o assistente social se aproprie dessas novas tecnologias, como a Inteligência Artificial, para otimizar suas práticas, mantendo sua atuação voltada para os princípios éticos da

profissão. Esse equilíbrio entre a inovação tecnológica e os valores do Serviço Social pode contribuir para um trabalho mais eficiente, sem perder o compromisso com a justiça social e a ética.

A precarização do trabalho do assistente social está profundamente relacionada ao baixo financiamento governamental destinado às políticas públicas, o que acarreta desafios significativos para a profissão.

Sob o contexto da precarização, os assistentes sociais enfrentam “novas formas de trabalho” marcadas por contratos temporários, baixos salários e ausência de infraestrutura adequada. Essas condições dificultam não apenas a execução de suas atividades, mas também limitam a autonomia profissional, afetando a qualidade do atendimento às populações vulneráveis (IAMAMOTO, 2012, p. 19; IAMAMOTO, 2009, p. 39).

A precarização do trabalho, conforme apontado por David Harvey, está intimamente ligada às transformações estruturais do capitalismo, que impactam diretamente as políticas sociais. Em sua análise, Harvey afirma:

O processo de flexibilização do mercado de trabalho e a intensificação do desemprego estrutural são estratégias de ajuste do capital em tempos de crise. Essas mudanças reduzem drasticamente os recursos destinados às políticas públicas e aumentam a dependência das populações mais vulneráveis em relação aos serviços sociais. (HARVEY, 1998, p. 120-121).

Essa reflexão evidencia como as crises econômicas afetam a sustentabilidade das políticas sociais, colocando os assistentes sociais em contextos de alta demanda e poucos recursos para responder às necessidades da sociedade.

As *soft skills* são habilidades interpessoais e comportamentais, como comunicação, empatia, criatividade, trabalho em equipe e inteligência emocional. Na era digital, essas competências são essenciais para lidar com as mudanças rápidas e a colaboração em ambientes híbridos.

As *hard skills*, por outro lado, são habilidades técnicas específicas, como programação, análise de dados, desenvolvimento de algoritmos de IA e gestão de projetos. Elas são fundamentais para operar ferramentas e resolver problemas complexos em um mercado que exige conhecimento técnico avançado.

Amanda Soares, pesquisadora da USP e coautora do capítulo "A indústria 4.0 e a importância das *soft skills*", defende que, no contexto da era tecnológica e industrial, as *soft skills* são tão essenciais quanto as *hard skills* para o sucesso profissional.

Soares (2020) enfatiza que habilidades como comunicação, trabalho em equipe e inteligência emocional são fundamentais para se adaptar a um mercado de trabalho em constante evolução. Soares destaca que, enquanto as *hard skills* são específicas e aprendidas formalmente, as *soft skills* são transversais e ajudam a otimizar a interação social e o desempenho em equipe.

No capítulo "*A indústria 4.0 e a importância das soft skills*", Amanda Soares apresenta uma reflexão sobre as habilidades técnicas (*hard skills*) e as interpessoais (*soft skills*). E nesse capítulo podemos observar alguns exemplos:

Hard Skills:

1. **Operação de software especializado** – Como programas de análise de dados ou ERP (Enterprise Resource Planning).
2. **Fluência em idiomas estrangeiros** – Habilidade formal de comunicação em outro idioma.
3. **Certificação em metodologias** – Por exemplo, metodologias ágeis (Scrum ou Kanban).
4. **Programação** – Competências em linguagens como Python ou Java.
5. **Conhecimento técnico em áreas específicas** – Exemplo: Direito, Economia ou Sociologia.

Soft Skills:

1. **Comunicação interpessoal** – A capacidade de se expressar de forma clara e eficaz.
2. **Trabalho em equipe** – Colaboração eficiente com outras pessoas em um ambiente organizacional.
3. **Gestão do tempo** – Capacidade de organizar tarefas e prazos.
4. **Empatia** – Habilidade de compreender e compartilhar os sentimentos de outras pessoas.
5. **Liderança** – Capacidade de influenciar e motivar equipes para alcançar objetivos.

A possibilidade de integração dessas habilidades sugere a necessidade (do capital) de sugerir aos profissionais as *soft skills* e *hard skills* para que assim eles se tornem “profissionais completos”, portanto, cria-se uma nova cultura de profissionalização, muitas vezes sem a preocupação de quesitos como ética e justiça social.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Este artigo tem como metodologia uma pesquisa qualitativa de revisão de literatura, com objetivo exploratório, assegurando a sua qualidade e adequação ao tema proposto. Utilizamos dados do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), livros, artigos e dissertações.

O referencial teórico articula as concepções do projeto ético-político do Serviço Social e as demandas inerentes ao século XXI, a fim de compreender o impacto das novas tecnologias, como a

inteligência artificial, no mercado de trabalho contemporâneo, enquanto parte de um processo político-histórico na sociedade brasileira.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A transformação digital demanda profissionais que não apenas dominem ferramentas e tecnologias, mas que também saibam gerenciar mudanças, lidar com pressão e resolver problemas de forma criativa e colaborativa.

Um assistente social precisa de *hard skills*, como o domínio de políticas públicas e legislações sociais, mas também de *soft skills*, como empatia e capacidade de comunicação, para atuar com eficácia em contextos de vulnerabilidade social. Por exemplo, na aplicação do Prontuário Eletrônico do SUAS (*hard skill*), o assistente social deve utilizar a escuta ativa e a inteligência emocional (*soft skills*) para interpretar as informações fornecidas pelos usuários e registrar os dados de forma ética e precisa, promovendo um atendimento humanizado.

De acordo com Yazbek (2014), o assistente social enfrenta desafios que exigem a integração de competências técnicas e comportamentais, pois o profissional lida diariamente com "as expressões das desigualdades sociais, que demandam tanto análise técnica quanto sensibilidade para compreender as dinâmicas humanas e sociais" (p. 45). Essa interação entre habilidades reflete a complexidade da profissão, onde o conhecimento técnico precisa ser constantemente mediado pela capacidade de estabelecer relações de confiança e respeito.

Uma autora relevante que aborda a limitação das máquinas em relação às capacidades humanas, como lidar com conflitos, negociar e delegar funções, é Sherry Turkle. Em seu livro *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (2011), Turkle argumenta que, embora as máquinas sejam cada vez mais avançadas em termos técnicos, elas não conseguem replicar a complexidade das relações humanas e das interações sociais. A autora destaca que a negociação e a resolução de conflitos envolvem empatia, compreensão de contexto e habilidades interpessoais, que as máquinas, mesmo com inteligência artificial, ainda não conseguem alcançar.

Turkle defende que a tecnologia deve ser vista como um complemento às capacidades humanas, e não como um substituto. Ela também alerta para o risco de dependência excessiva de ferramentas tecnológicas, o que pode enfraquecer a capacidade dos indivíduos de se conectarem profundamente com os outros e resolverem problemas complexos que exigem criatividade e sensibilidade emocional. A autora explora como as máquinas ainda não alcançaram o nível humano em habilidades como negociação, empatia e diplomacia.

Ela argumenta que, apesar de avanços significativos, máquinas permanecem limitadas por sua falta de experiência humana e incapacidade de resolver conflitos interpessoais ou de compreender as nuances emocionais. Turkle explica que a negociação envolve uma compreensão profunda da perspectiva do outro, algo que depende de experiências humanas compartilhadas, como vulnerabilidade, perda e história pessoal.

As máquinas, por sua própria natureza, operam com base em simulações e "performances de como se importam", mas carecem de autenticidade emocional e empatia genuína (Turkle, 2011, p. 3-5). Nesse contexto os assistentes sociais estão à frente das máquinas pelo fato de saberem negociar e assim como os advogados, têm uma certa diplomacia na resolução de conflitos, algo que as máquinas ainda não alcançaram.

A inteligência artificial (IA) e as tecnologias emergentes desafiam os valores centrais do projeto ético-político, pois intensificam desigualdades, dependendo de como são implementadas. Para isso, é crucial que o assistente social, orientado por esse projeto, promova uma visão ética no uso dessas tecnologias.

Harvey discute como as tecnologias podem perpetuar desigualdades ou serem usadas para fins progressistas: "As inovações tecnológicas são sempre um campo de luta social; podem ser usadas para reforçar a concentração de poder ou para democratizar acesso a recursos e informações" (HARVEY, 1996, p. 98).

A IA pode ser usada, por exemplo, para melhorar a gestão de políticas públicas ou oferecer suporte psicossocial por meio de ferramentas digitais. Entretanto, o manejo dessas tecnologias requer *hard skills* (habilidades técnicas, como análise de dados) e *soft skills* (como empatia e ética no atendimento). Iamamoto (1992) defende a articulação de competências técnicas e éticas: "O Serviço Social demanda um conhecimento técnico sólido, articulado com uma dimensão ética que sustente a defesa de direitos e a promoção da cidadania" (IAMAMOTO, 1992, p. 27).

Isso reforça a necessidade de se estudar essas novas tendências e novas metodologias do trabalho para se necessário for a combinação de soft e hard skills e o uso de tecnologias em intervenções sociais, fazer de forma ética e articulada com outros profissionais sempre analisando a situação pelo viés da totalidade.¹¹

Netto destaca que o Serviço Social demanda um "aperfeiçoamento intelectual", evidenciando a

¹¹ A categoria de totalidade orienta o Serviço Social na sua perspectiva crítica, situando a profissão dentro das contradições sociais e fornecendo subsídios teóricos para a análise do contexto em que se insere a prática profissional (Souza e Amaral, 2009, p. 37).

importância de formar profissionais tecnicamente competentes e sensíveis às necessidades humanas. No contexto digital, isso significa saber operar sistemas tecnológicos, aprender aprender mais sobre as soft skills e hard skills e adquirir tais habilidades sem perder de vista a humanização do serviço, conhecer o território em que se vai atuar e conhecer as demandas da população, suas principais dificuldades e possibilidades.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O texto enfatiza a necessidade de formar profissionais que sejam tanto tecnicamente habilitados (*hard skills*) quanto socioemocionalmente preparados (*soft skills*). Isso reflete a tendência moderna de um mercado de trabalho que valoriza a capacidade de aliar conhecimentos técnicos avançados à inteligência emocional e habilidades interpessoais, criando profissionais versáteis e adaptáveis na era digital.

Essa análise estende-se ao Serviço Social, que deve usar as IAs de forma ética para ampliar o acesso a direitos. As *soft skills* e *hard skills* são vistas como metodologias de trabalho contemporâneas, geralmente, na prática são conceitos utilizados como requisitos para recrutamento e seleção de pessoas no ambiente privado.

O setor público é o principal empregador de profissionais do Serviço Social no Brasil. A maior concentração de assistentes sociais está vinculada a políticas públicas de proteção social, como o Sistema Único de Assistência Social (SUAS), além de áreas como saúde, educação e previdência social. Esse cenário se deve à necessidade de garantir os direitos sociais da população, especialmente em contextos de vulnerabilidade social, o que exige profissionais capacitados na formulação e execução de políticas públicas.

De acordo com informações do SUAS e análises realizadas pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), a maioria dos postos de trabalho formais para assistentes sociais encontra-se em instituições públicas municipais, estaduais e federais ligadas a programas de assistência social e políticas de seguridade social.

Geralmente pessoas que trabalham no setor público não passam por seleções que utilizam essas metodologias, embora o setor público tenha absorvido muito da lógica do setor privado, essa ainda não é a realidade da maioria dos assistentes sociais que atuam no setor público, o que não significa que o assistente social não tem que se atualizar quanto a essas novas metodologias e novos conceitos que surgem, pelo contrário ele precisa estar atualizado e fazer o uso dessas metodologias de forma ética.

Dentro desse contexto, a inteligência socioemocional relaciona-se com o Serviço Social ao demonstrar a importância de habilidades humanas em um contexto altamente tecnológico. A profissão exige que o assistente social compreenda e lide com as emoções de forma estratégica, enquanto utiliza ferramentas tecnológicas para análise e intervenção social. Assim, a integração entre a inteligência socioemocional e a IA permite que o profissional atue de maneira mais técnica com mais informações em um curto espaço de tempo, com a possibilidade uma análise mais ampla de algumas realidades sociais e também do próprio território e isso acaba agregando muito em diversas demandas que o profissional precisa fazer no dia a dia.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Thiago dos Santos. Tecnologia e Serviço Social: Desafios da Era da Inteligência Artificial. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2020.

ASSIS, Ana. IA no Serviço Social. São Paulo: Clube de Autores, 2023.

BEHRING, Elaine Rossetti; BOSCHETTI, Ivanete. Assistência Social na pandemia da covid-19: proteção para quem? Serviço Social & Sociedade, São Paulo: Cortez, n. 140, p. 66-83, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ssoc/a/Wbf86mT4vwX6HvnSyRy3kkD/?format=pdf>. Acesso em: 8 dez. 2024.

FONSECA, Rodrigo. "A Inteligência Emocional na Era da Inteligência Artificial". *Sociedade Brasileira de Inteligência Emocional*, 2024. Disponível em: www.sbie.com.br. Acesso em: 8 dez. 2024.

HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1996.

HARVEY, David. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1998.

IAMAMOTO, M. V. *Espaços sócio-ocupacionais do assistente social*. In: CFESS/ABEPSS (Orgs.). *Serviço Social: direitos sociais e competências profissionais*. Brasília: CFESS/ABEPSS, 2009.

IAMAMOTO, M. V. *Renovação e conservadorismo no Serviço Social*. São Paulo: Cortez, 1992.

IPEA. *Perfil das ocupações no setor público no Brasil*. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, 2019. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br>. Acesso em: 08 dez. 2024.

NETTO, José Paulo. *A construção do projeto ético-político do Serviço Social*. Brasília: CFESS/ABEPSS/UnB, 1999.

NETTO, José Paulo. *A construção do Projeto ético-político do Serviço Social*. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2009. p. 4.

SOUZA, Jamerson Murillo Anunciação de; AMARAL, Ângela Santana do. *A Categoria de Totalidade e o Serviço Social: Subsídios teóricos para uma aproximação ao processo de implementação das Diretrizes Curriculares*. 2009. Dissertação (Mestrado em Serviço Social) – Programa de Pós-Graduação em Serviço Social, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/9552>. Acesso em: 08 dez. 2024.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.

YAZBEK, Maria Carmelita. **A questão social e o trabalho do assistente social**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2014. 176 p.

LIBRATIZANDO: PRÁTICAS DE INCLUSÃO

Luiza Vitória Wessling

Mirella Kauany Severo

Rhauana Beatris Ferrão

Cinara Ciberia Meireles Bahia

RESUMO

O projeto Libratizando: Práticas de Inclusão teve como objetivo ensinar noções básicas de Libras para crianças de aproximadamente 10 anos da ONG PARESP, incentivando o interesse pela inclusão e a comunicação com pessoas surdas. A metodologia consistiu em encontros semanais de duas horas, utilizando slides explicativos e jogos interativos para promover a memorização e a prática dos sinais. Fundamentado em autores como Freire, Vygotsky e referências históricas sobre a educação de surdos, o projeto buscou aliar teoria e prática, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social dos participantes. Como resultado, observou-se maior empatia e engajamento das crianças com a causa da inclusão, além de potencial para que compartilhem esse conhecimento na comunidade. Para as aplicadoras, a experiência proporcionou crescimento pessoal e compreensão aprofundada da importância da acessibilidade. Espera-se que a iniciativa contribua para formar futuras gerações mais receptivas, inclusivas e ativas na promoção da diversidade linguística e cultural.

Palavras-chave: inclusão, crianças, linguagem de sinais, educação, comunicação.

Objetivo geral:

- Ensinar e fornecer um conhecimento básico de libras para crianças.

Objetivos específicos:

- Desenvolver nas crianças um interesse pelo mundo da inclusão
- Facilitar a comunicação das crianças entre o público com deficiência auditiva
- Incentivar a transmissão do conhecimento obtido pelas crianças durante o desenvolvimento do projeto para que elas compartilhem e repassem os aprendizados para a sociedade.

Público-alvo:

Crianças em torno de 10 anos da PARESP, localizada no bairro Morsh.

Metodologia:

Foram realizados encontros semanais com a duração de duas horas. Durante essas aulas, foi utilizado um método dinâmico que combina a utilização de slides explicativos e jogos interativos, como a brincadeira do elefante colorido e jogos de memória sobre comidas e bebidas. Essas ferramentas foram empregadas para facilitar o estudo por meio de práticas intensivas de diálogos, além de atividades focadas na memorização dos conteúdos a partir da prática. Essa metodologia não apenas promoveu a compreensão teórica dos aspectos linguísticos das Libras, mas também incentivou a aplicação da prática dos conhecimentos obtidos, garantindo uma capacidade de aprendizagem atrativa e eficaz.

Referencial teórico:

Segundo o MEC (Ministério da Educação), em seu livro "Saberes e práticas de inclusão" de 2005, a educação inclusiva no Brasil enfrenta desafios, especialmente no que tange à interação das crianças surdas na sociedade. Quanto mais tarde a Língua de Sinais for introduzida, maiores serão as dificuldades de comunicação, destacando a importância de professores qualificados em Libras. Diante disso, Freire (1989) enfatiza que a educação é essencial para transformar a realidade por meio da ação-reflexão humana, sendo crucial torná-la acessível para minorias, como as pessoas surdas, promovendo um mundo mais inclusivo.

Historicamente, Aristóteles (355 a.C.), citado por Guarinello (2007), considerava os surdos incapazes de raciocinar, visão superada por Girolamo Cardano, que provou o contrário. Contudo, a discriminação contra surdos ainda persiste. L'Epée (1755) criou o primeiro método inclusivo para surdos, defendendo sua libertação de preconceitos que os reduziam à condição de animais, reforçando a necessidade de mudanças educacionais para combater a exclusão histórica.

Além disso, Vygotsky (1989) argumenta que o desenvolvimento psicológico das crianças se origina de interações sociais. Para crianças surdas, a aquisição precoce da Língua de Sinais é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, funcionando como ferramenta essencial para comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Resultados obtidos:

Mostrou-se aos jovens da ONG PARESP a importância da compreensão básica de libras e despertamos neles a necessidade de repassar os aprendizados obtidos depois da aplicação do projeto. Espera-se que essa experiência tenha sido divertida, acolhedora e inspiradora, pois foi uma possibilidade de

aprendizado e ampla visão de mundo para a vida desses jovens. Além disso, foi perceptível que as crianças desenvolveram uma empatia e interesse pela inclusão da comunidade surda e demais grupos socialmente excluídos.

Já para as aplicadoras do projeto, a ação foi benéfica para o desenvolvimento pessoal e para a aquisição de conhecimento obtido pelo ensinamento das libras. Ademais, haverá a chance de mudar o mundo e de evoluir como futuros adultos. Assim, espera-se que mais tarde os jovens que tiveram uma vasta compreensão na Língua de Sinais poderão participar ativamente em diversos âmbitos sociais, por exemplo em áreas como educação até o mercado de trabalho, resultando em um ambiente mais diversificado e acessível.

Futuramente, deseja-se que as próximas gerações tornem-se mais receptivas e inclusivas com o próximo, resultando em grandes impactos positivos e profundos no mundo. Também ampliando a inclusão e acessibilidade para a comunidade surda, ademais enriquecendo na diversidade linguística e cultural dos estudantes de maneira significativa.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Lei nº 10.436**. promulgada em 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Diário oficial da União. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2002/L10436.htm>. Acesso em: 25 de jul. 2024.
- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro, Brasil: Paz e Terra, 1967.
- GUARINELLO, A. C. **O papel do outro na escrita de sujeitos surdos**. São Paulo: Plexus, 2007.
- JORNAL USP. **Mais de 10 milhões de brasileiros apresentam algum grau de surdez**. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/mais-de-10-milhoes-de-brasileiros-apresentam-algum-grau-de-surdez/>>. Acesso em: 25 jul. 2024.
- LIMA, Daisy Maria Collet de Araujo. **Saberes e práticas da inclusão**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Especial, 2006. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/surdez.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2024.
- RESEARCHGATE. **Figura 2: O abade Charles-Michel de l'Epée promoveu a educação coletiva dos surdos**. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-O-abade-Charles-Michel-de-lEpée-promoveu-a-educ>

acao-coletiva-dos-surdos-e_fig2_259960058>. Acesso em: 25 jul. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **História da Educação de Surdos:**

Percurso da Educação de Surdos. Disponível em:

<<https://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoEspecific/historiaDaEducacaoDeSurdos/scos/cap10141/2.html>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

6ª FEIRA DE TROCAS: A IMPORTÂNCIA DE DESTRALHAR

Luz, Josiane Paula da, josianeluz@ifsul.edu.br

Resumo

O projeto "Feira de Trocas", realizado no IFSUL - Campus Venâncio Aires, tem como objetivo conscientizar a comunidade acadêmica e a população local sobre a importância do desapego e da reutilização de itens não mais utilizados. Através da troca de objetos, o evento busca promover práticas sustentáveis e reduzir o desperdício, incentivando um estilo de vida mais consciente e responsável. Além de promover a organização do ambiente físico e o bem-estar psicológico, a iniciativa fortalece a solidariedade e a cooperação, permitindo que itens que já não são mais necessários possam ser úteis a outros membros da comunidade, criando um senso de coletividade e colaboração.

O projeto tem como objetivo geral promover a reflexão sobre o consumo excessivo e suas consequências, incentivando a prática do destralhamento como forma de organização e bem-estar psicológico, além de estimular a sustentabilidade e a consciência ambiental, por meio da redução do desperdício e do consumo desenfreado. Os objetivos específicos incluem estimular o desapego e a conscientização sobre a importância do destralhamento na melhoria do ambiente pessoal e psicológico, além de fomentar práticas sustentáveis, como a troca de itens, visando a redução do consumo e a preservação ambiental. O público-alvo abrange a comunidade acadêmica, colaboradores terceirizados, como serviços de portaria e limpeza, e a população venâncio-airense.

O planejamento da Feira de Trocas iniciou com a formação da equipe organizadora, que definiu objetivos como o número de participantes e itens a serem trocados. A divulgação foi feita principalmente pelas redes sociais, com publicações no perfil da Feira de Trocas na rede Instagram. O auditório, espaço onde ocorreu a feira, foi organizado com itens categorizados e identificados, facilitando a navegação. Durante o evento, um ponto de recepção orientava os participantes, e voluntários ajudavam nas trocas.

O destralhamento foi uma prática realizada pelos participantes da feira, por mais que de modo imperceptível aos olhos deles, a prática é o ato de remover itens desnecessários, promovendo organização física e bem-estar emocional. Segundo DESTRALHAR (2024), essa prática favorece a clareza mental, ajudando a focar no essencial. GODINHO (2016) explica que o acúmulo de objetos é uma tendência humana ligada à busca por segurança. DITTMAR (2008) destaca que o acúmulo pode ser motivado por fatores psicológicos, sociais e culturais, como poder ou apego emocional. Além dos benefícios pessoais, o destralhamento

impacta a saúde mental, com ROSTER et al. (2016) apontando que o excesso de objetos gera ansiedade e desconcentração. A prática também se relaciona à sustentabilidade, pois contribui para a redução do consumo e desperdício. A doação e a troca de itens, como na Feira de Trocas, promovem benefícios sociais. William Morris (1834) afirma: "Não tenha nada em sua casa que você não considere ser útil ou belo". Por fim, KONDO (2014) sugere que, ao organizar o espaço, também organizamos a vida, abrindo espaço para o que realmente importa.

A 6ª edição do projeto de extensão "Feira de Trocas" gerou diversos resultados positivos, em diferentes aspectos. No aspecto social, houve o engajamento entre a comunidade acadêmica e local, desempenhando um papel crucial na educação ambiental e incentivando o ato de práticas sustentáveis. No campo ambiental, a feira se destacou incentivando a redução de resíduos e favorecendo a reutilização de itens, assim, ao incentivar a prática da troca de itens, que de um modo ou outro seriam descartados posteriormente, o projeto contribuiu para a diminuição de resíduos e incentivou o hábito

de práticas mais responsáveis.

Além disso, a feira contribuiu positivamente para a economia dos participantes, permitindo a aquisição de itens sem custos financeiros e fazendo com que se tornasse um evento mais inclusivo para todos. Além do mais, no âmbito organizacional, houve o fortalecimento da imagem do projeto de extensão “Feira de Trocas”, em meio a comunidade acadêmica e local, o retorno positivo dos participantes contribuiu para melhorar a avaliação e aceitação de futuras edições, além de promover a importância de ações que incentivem hábitos conscientes.

BOA NOITE: HISTÓRIAS PARA SONHAR. A LEITURA COMO FERRAMENTA DO AFETO EM MEIO À VULNERABILIDADE SOCIAL

Joana Lakus Silveira
Joseline Both

O projeto "Boa Noite: Histórias para Sonhar" foi idealizado com o propósito de criar espaços de acolhimento emocional para crianças em instituições de acolhimento por meio da leitura, especialmente durante a rotina noturna. Focado na Casa de Acolhimento de Venâncio Aires, no Rio Grande do Sul, o projeto visou proporcionar um ambiente seguro e reconfortante para crianças de 3 a 11 anos em situações de violação de direitos. A proposta buscou melhorar o bem-estar emocional das crianças, incentivar o desenvolvimento de hábitos saudáveis e criar uma rotina noturna que facilitasse o sono e promovesse uma sensação de segurança, além de incentivar o amor à leitura.

A ideia central do projeto era que a leitura, especialmente antes de dormir, poderia ser uma ferramenta poderosa para ajudar as crianças em acolhimento institucional a lidarem com os desafios enfrentados, devido à situação de afastamento das famílias e à instabilidade nas instituições. O momento de leitura proporcionava um espaço de acolhimento afetivo, fundamental para o equilíbrio emocional. Ao serem expostas a histórias tranquilizadoras, as crianças não apenas relaxavam, mas também expandiam suas perspectivas sobre o mundo, ampliando sua imaginação e incentivando o desenvolvimento cognitivo. As histórias lúdicas e otimistas incentivavam as crianças a sonharem com um futuro mais promissor e possibilitavam a construção de novos caminhos para suas vidas.

O objetivo geral do projeto foi proporcionar experiências afetivas por meio da literatura infantil, ajudando as crianças a desenvolverem uma rotina emocionalmente segura e saudável. Os objetivos específicos incluíram incentivar a criação de rotinas de leitura antes de dormir, criar ambientes de calma e afeto, apresentar literatura infantil de qualidade e incentivar os cuidadores a incorporarem a leitura na rotina das crianças. Através dessas ações, buscou-se oferecer às crianças um espaço de acolhimento emocional que promovesse o seu bem-estar psicológico e contribuísse para o desenvolvimento saudável.

A fundamentação teórica do projeto se baseou em uma análise do estado emocional, social e psicológico das crianças em acolhimento institucional, apoiada por estudos científicos e literários sobre o impacto da leitura e da rotina na vida infantil. Mesmo com avanços na organização dos lares de acolhimento, a realidade dessas casas ainda era hostil para muitas crianças, isolando-as da sociedade.

Além disso, o projeto se alinhou com pesquisas que destacam os benefícios da leitura infantil para o desenvolvimento cognitivo e afetivo. A literatura infantil oferece às crianças a oportunidade de se identificarem com personagens que enfrentam dificuldades semelhantes às suas, facilitando o processo de resolução emocional. Segundo a professora Fernanda Ferreira, a literatura é um meio para trabalhar questões emocionais de forma lúdica, oferecendo às crianças modelos de superação e esperança e alcançando suas ansias mais subconscientes.

A importância das rotinas foi abordada na fundamentação teórica, com base em estudos que destacam o impacto positivo de uma rotina consistente no desenvolvimento emocional e físico das crianças.

Os resultados do projeto até o momento mostram que as crianças, como esperado, demonstraram mais interesse na hora da leitura, escolheram livros para leitura individual e interagiram com os outros participantes amigavelmente. Os livros despertaram o interesse das crianças, que ficaram extremamente

animadas para ver as ilustrações e interagir com as histórias. Mostraram dificuldade em se manter atentos para histórias mais longas, mas pediam mais sempre que elas acabavam. Durante a realização do projeto, mostrou-se necessária a inclusão de atividades manuais criativas para que as crianças se envolvessem com as histórias de maneira mais aplicada. Tais atividades promoveram momentos de interação por vezes desafiadores, mas sempre de muito aprendizado e colaboração entre os pequenos. A relação entre as crianças de diferentes idades surgiu como um desafio para a realização do projeto, porém, ao longo dos encontros, os mais velhos mostraram compreender o quanto os pequenos precisavam destes momentos e eventualmente colaboraram mais do que no início.

MODA E VESTIMENTA: FATORES COMPORTAMENTAIS DE INDIVÍDUOS DA GERAÇÃO Z RONDONIENSE

Vanderlucia de Jesus da Silva

RESUMO

Este artigo aborda o comportamento da Geração Z em relação à moda, destacando sua preferência por autenticidade, conforto e estilo próprio. Representando 31,5% da população mundial, essa geração se mostra moderna, inovadora e exigente tanto no consumo quanto no ambiente de trabalho, onde busca crescimento, bons salários e reconhecimento. Na moda, a roupa é vista como expressão de identidade, status e pertencimento social, influenciada por fatores sociais e psicológicos. A pesquisa evidencia que, para os jovens da Geração Z, vestir-se vai além da aparência: é uma forma de se comunicar e afirmar sua individualidade. O estudo busca compreender os fatores comportamentais dessa geração, ressaltando a importância do autoconhecimento e da autenticidade no modo de se vestir. O objetivo é contribuir para o entendimento do tema no contexto de Rondônia, ampliando o debate sobre moda e identidade entre jovens consumidores.

PALAVRAS-CHAVE

Palavras-chave: Geração Z. Moda. Comportamento do consumidor. Identidade. Autenticidade.

Abstract

This article addresses the behavior of Generation Z in relation to fashion, highlighting their preference for authenticity, comfort and their own style. Representing 31.5% of the world's population, this generation is modern, innovative and demanding both in consumption and in the workplace, where they seek growth, good salaries and recognition. In fashion, clothing is seen as an expression of identity, status and social belonging, influenced by social and psychological factors. The research shows that, for young people from Generation Z, dressing goes beyond appearance: it is a way of communicating and affirming their individuality. The study seeks to understand the behavioral factors of this generation, highlighting the importance of self-knowledge and authenticity in the way they dress. The objective is to contribute to the understanding of the topic in the context of Rondônia, expanding the debate on fashion and identity among young consumers.

Key words: Generation Z. Fashion. Consumer behavior. Identity. Authenticity

INTRODUÇÃO

Quando se trata de moda, o comportamento da geração Z é de que a maioria se considera moderno, inovador e que sabe muito bem escolher, comprar e se vestir. Cada um com seu estilo, presando seu conforto, elegância e estilo próprio. A vestimenta, afinal, é uma extensão silenciosa daquilo que queremos comunicar.

De acordo com um estudo da Organização das Nações Unidas, a Geração Z representa 31,5% da população mundial Catho (2021) *apud* Lima *et al.* (2022). Atualmente, departamentos de marketing e de recursos humanos gastam fortunas para descobrir as melhores formas de alcançar essa nova geração, e entre os maiores

desafios estão em se comunicar e contratar essa faixa etária. Segundo a Catho (2021) *apud* Lima *et al.* (2022), os jovens da geração Z no mercado de trabalho possuem algumas características, sendo elas: Nômades digitais; Imediatistas; Multitarefas; Comunicação virtual; Interativos; Forte tendência ao empreendedorismo; Independentes; Capazes de absorver múltiplas informações; desapegados e individualistas.

Pode-se identificar, que os itens que mais incentivam a Geração Z nas organizações são: A possibilidade de crescimento com o percentual de (59,1%); o salário atrativo com (45,2%) e Poder fazer o que gosta (37,6%), segundo Lima *et al.* (2022).

No entanto, as formas que a Geração Z mais gostaria de ser recompensada pelo bom desempenho no trabalho estão no Incentivo financeiro, com 73,1%, Promoção de cargo, com 69,9% e Reconhecimento profissional/elogios, com 46,2%, segundo Lima *et al.* (2022).

O vestuário é visto como uma marca de status social e de gênero. Entretanto, seus estilos são influenciados por diversos princípios oriundos das ciências sociais, como imitação e distinção de indivíduos e grupos sociais, pois ao mesmo tempo em que existem indivíduos ou grupos que se distinguem através do uso de artefatos e peças de vestuário pelo seu status ou posição social, há outros que almejam atingir tal situação, provocando uma onda de imitação (MOURA, 2018).

Além disso, aspectos demográficos e psicográficos interferem nas expectativas e comportamentos de compra e consumo, pois existem diferenças entre os consumidores de acordo com a geração a que pertencem (Geração X, Geração Y, Geração Z), conforme diz (Bassiouni & Hackley, 2014).

A moda não está só na vestimenta, ela diz mais sobre outros aspectos da vida, é um processo que gera oportunidades, e que transmite confiança e troca de informações.

O encanto da moda está em sua capacidade de reinventar sempre essas tensões, criando novos estilos. Os consumidores, então, utilizam diferentes narrativas para entender como suas próprias identidades se conectam com as identidades sociais que surgem do pertencimento a grupos que compartilham estilos semelhantes. Sendo assim, a moda não é apenas sobre aparência, mas também sobre como as pessoas se veem e se conectam socialmente.

Dessa forma, identificar fatores comportamentais relacionados a moda na geração Z, como a identidade pessoal, tendências digitais dessas pessoas, é primordial. Pois para ser elegante, não precisa necessariamente se padronizar ao modismo, e nem comprar desesperadamente o que todo mundo compra. A moda não para, sempre terá coleções novas, promoções novas, e muitas opções de vestimentas. O primordial é ser autêntico, vestir de EU, de uma forma que se sintam bem. Claro que com autoconhecimento, usando o que é confortável, o que valoriza cada biótipo de corpo, e de acordo com cada realidade de cada indivíduo. Elegância é a definição em ser quem você é. Tem a ver com ser autêntico.

Para isso, o artigo científico está estruturado além dessa introdução, os métodos utilizados, os resultados esperados, e nas conclusões para que traga informações claras sobre essa nova geração, a geração Z. O objetivo

é trazer clareza, entendimento e conhecimento aberto sobre um assunto pouco falado por meios de artigos aqui no estado de Rondônia.

REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Natividade e Pimenta (2009) e com Bonadio (2007), *apud* Albuquerque (2023) a moda proporciona o entendimento das ramificações socioculturais de uma assertiva sociedade. Pode haver a possibilidade de uma manifestação cultural perante uma forma de linguagem, permitindo ser examinada por meio da semiótica.

A comunicação é um desenvolvimento de troca de informações que consegue, por meio da linguagem, emitir e receber uma mensagem em modelo de um código, que é entendida para aqueles que estão se expressando de maneira que a informação seja analisada favoravelmente, o que facilita a elaboração dos significados. Esse código pode ou não ser verbalizado, sendo assim indispensável ir além da fala ou da escrita, focando em resultados de uma articulação entre a dimensão linguística oral ou escrita e a dimensão imagética, conforme Natividade e Pimenta (2009) e Bonadio (2007), *apud* Albuquerque (2023).

Esse trabalho tem como objetivo abordar a visualidade como um dos mecanismos de atribuir sentido, a partir de uma extensão situada historicamente, de acordo com o contexto, na cultura onde estamos inseridos, por meio de mecanismos simbólicos que, segundo Sérvio (2014), *apud* Albuquerque (2023), agem como um sistema de códigos que colocam uma espécie de véu ideológico entre o receptor e o mundo real.

Segundo o autor Laver (1879), a roupa na maior parte da história, encaminhou para duas linhas distintas de desenvolvimento, resultando em dois tipos de vestimentas diferentes, que é a mais óbvia aos olhos modernos: vestimenta feminina e a vestimenta masculina, ou seja, calças e saias.

O autor Laver (1879) analisa como as roupas e os estilos de vestir mudaram ao longo do tempo em diferentes partes do mundo, mostrando como a moda reflete os valores e crenças de cada época.

Os geólogos fizeram conscientizar, em relação as eras glaciais, no qual o clima de grande parte da Europa, era totalmente frio. No entanto, devido a tais circunstâncias como por implicações sociais e psicológicas, o principal foco para se cobrir o corpo era afastar o frio, uma vez que o *Homo sapiens* não recebeu da natureza muitos recursos de proteção física, como a força de alguns animais, garras, ou pele grossa, por exemplo.

De acordo com Laver (1879) a evolução da moda conta com uma série de questões ao longo dos tempos antigos, até o século 20, pois a mudança ocorrida gera uma série de questões, como fatores culturais, sociais, econômicos, dentre outros. As roupas não são apenas funcionais, mas abrangem uma forma de comunicação social, indicando, através da vestimenta, o status, a profissão e até as crenças políticas, o que as tornam uma comunicação de linguagem não verbal de muito impacto.

Segundo Crame (1933), o vestuário desempenha um papel central na construção da identidade social, e isso é visível na parte de consumo. No passado, a classe social e o gênero eram os principais marcadores de identidade, enquanto hoje fatores como estilo de vida, idade, etnia e sexualidade também tinham grande importância. O autor

examina como a moda e as escolhas de vestuário refletem essas transformações culturais e sociais (CRAME, 1933).

A moda desempenha um papel importante na redefinição das identidades sociais, atribuindo novos significados às roupas. Para Davis (1992), as roupas não apenas seguem tendências, mas também comunicam os conflitos e dualidades das identidades sociais, refletindo diferentes formas de posicionamento e pertencimento.

Crame afirma (1933), que nas sociedades de classes, o status de classe era mais evidente do que a afiliação a um estilo de vida. As pessoas consideravam sua identidade social relativamente fixa, mas os que tinham menos status procuravam imitar os estilos e o comportamento daqueles de status mais alto. Em sociedades fragmentadas, ao contrário, embora se encontrem hierarquias de status no local de trabalho, fora dele as distinções sociais são baseadas em critérios que variam tanto no interior das classes sociais como entre elas.

Como diz a Rocha (2012), é fato que não há consenso na definição do que é moda, mas, com certeza, essa palavra está presente em muitos momentos que vivemos na atualidade. É como ver que a moda está temporariamente em destaque, e que varia muito com o tempo, pois a moda vem e vai, de acordo com as preferências, necessidades e tendências.

De maneira mais objetiva para o entendimento, pode-se observar que esse sistema é demonstrado por meio de roupas que fazem parte do nosso dia a dia e nos dão representatividade.

De acordo com Hoeks e Post (2006), *apud* Rocha (2012), enquanto a indústria do vestuário vende produtos, a indústria da moda não comercializa objetos e sim significados, ou seja, o vestuário é tangível, se materializa, e a moda é intangível, incapaz de ser aprisionada ou apalpada. E é esta combinação que garante a satisfação das necessidades dos consumidores, sejam elas das mais diversas naturezas. Por outro lado, o conceito de consumo sustentável também é carregado de intangibilidade, visto que a sustentabilidade está mais próxima da atitude do que efetivamente dos processos.

A Geração Z gosta de comparar qualidade e preço, buscando também um bom atendimento, tanto no varejo físico quanto online.

MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo adota uma abordagem descritiva, com o objetivo de analisar os comportamentos da geração Z. O método estatístico foi selecionado para esta pesquisa por sua capacidade de quantificar dados e oferecer uma análise objetiva, permitindo identificar padrões e tendências de forma precisa. Há que se considerar, porém, que as explicações obtidas mediante a utilização do método estatístico não podem ser consideradas absolutamente

verdadeiras, mas dotadas de boa probabilidade de serem verdadeiras, segundo Gil (2008).

O delineamento do estudo é por meio de pesquisa bibliográfica, em artigos e livros. Na sequência realizou-se uma pesquisa de campo no tipo levantamento de campo (survey) por meio de um questionário estruturado, com perguntas, desenvolvido especificamente para este estudo. O questionário foi aplicado online, utilizando-se a plataforma Google Forms. Na sequência, descreveu-se, detalhadamente, esses procedimentos metodológicos, começando pela população e amostra.

POPULAÇÃO E AMOSTRA

Nessa pesquisa, a população é representada pelos indivíduos pertencentes à geração Z que, Liu *et al.* (2023), são os nascidos entre os anos de 1997 e 2012. Em 2024, essas pessoas possuem entre doze e vinte e sete anos. Especificamente, o foco desse estudo é a geração Z que vive no estado de Rondônia. Segundo os dados do IBGE (2022), a população de Rondônia é de aproximadamente um milhão e meio de habitantes.

Desse total, 393.850 habitantes pertencem à geração Z, isto é, tem entre doze e vinte e sete anos em 2024. Com base nessa população, calculou-se a amostra mediante a fórmula estatística de amostragem estratificada proporcional. Nesse cálculo, considera-se a amostra entre os estratos da população que no caso dessa população refere-se às pessoas entre doze e vinte e sete anos. A seguinte fórmula foi utilizada.

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{e^2}$$

Onde:

Nível de confiança (Z): 1,96 (correspondente a 95%)

Proporção esperada (p): 0,5

Margem de erro (e): 0,05 (5%)

Logo:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{0,05^2}$$

$$n = 3,8416 \cdot 0,5 \cdot 0,5 \frac{\quad}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = 384,16$$

Portanto, para uma população infinita, o tamanho da amostra seria de 384 pessoas. No caso dessa pesquisa, conforme destacado, a população é finita, composta por 393.850 habitantes. Dessa forma, é preciso ajustar a amostra, conforme a fórmula de ajuste.

$$A = \frac{n}{1 + \left(\frac{n-1}{N}\right)}$$

$$A = \frac{384,16}{1 + \left(\frac{384,16-1}{393.850}\right)}$$

$$A = \frac{384,16}{1 + \left(\frac{383,16}{393.850}\right)}$$

$$A = \frac{384,16}{1 + 0,000973}$$

$$A = \frac{384,16}{1,000973}$$

$$A = \frac{384,16}{1,000973}$$

$$A = 383,80$$

Desse modo, para uma população de 393.850 habitantes, uma amostra representativa corresponde a aproximadamente 384 pessoas. Essa amostra foi calculada mediante orientação de Silva *et al.* (2010) que recomenda para as pesquisas nas áreas da administração um nível de confiança de, no mínimo 1,96, que corresponderia a 95% e uma margem de erro de, no máximo, 5%.

INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados foi utilizado um questionário disponível online na plataforma do google forms. O instrumento de coleta foi elaborado com o propósito de alcançar os objetivos da pesquisa, ou seja, identificar os fatores comportamentais relacionados à moda e à vestimenta entre os indivíduos da geração Z rondoniense.

O instrumento de coleta de dados foi elaborado com perguntas fechadas e em escala do tipo Likert para captar a percepção e preferências comportamentais desses indivíduos em relação à moda e à vestimenta. O questionário possui duas seções: perfil sociodemográfico e percepções sobre moda e vestimenta. Optou-se pela plataforma do google forms em função da praticidade e maior possibilidade de alcance de indivíduos da geração Z, sobretudo, porque o público-alvo dessa pesquisa tem muita familiaridade com tecnologias digitais. A escolha dessa plataforma é porque ela permite também exportar os dados coletados para planilhas e, depois, para softwares estatísticos. Desse modo, as seguintes perguntas foram estruturadas nesse questionário.

Quadro 1 – Perguntas para coleta de dados.

SEÇÃO	PERGUNTA	ALTERNATIVAS
Perfil sociodemográfico	1. Idade:	() 18-20 anos
		() 21-23 anos
		() 24-26 anos
	2. Gênero:	() Feminino
		() Masculino
		() Prefiro não dizer

Cidade onde reside:	(campo aberto para preenchimento)
Nível de escolaridade	☐ Ensino médio completo ☐ Ensino superior incompleto ☐ Ensino superior completo ☐ Pós-graduação
Renda familiar mensal:	☐ Até 1 salário mínimo ☐ 1 a 3 salários mínimos ☐ 3 a 5 salários mínimos ☐ Acima de 5 salários mínimos
Situação de trabalho/ocupação:	☐ Estudante ☐ Trabalha em tempo integral ☐ Trabalha em meio período ☐ Desempregado
Estado civil:	☐ Solteiro(a) ☐ Casado(a) ☐ União estável
Você se sente à vontade para expressar sua identidade através das suas escolhas de moda?	☐ Sempre ☐ Frequentemente ☐ Às vezes ☐ Raramente ☐ Nunca
A moda é uma forma de você expressar quem você é?	☐ Concordo totalmente ☐ Concordo ☐ Neutro ☐ Discordo ☐ Discordo totalmente
Quão importante é para você que suas escolhas de moda reflitam seus valores pessoais (ex: sustentabilidade, inclusão)?	☐ Muito importante ☐ Importante ☐ Neutro ☐ Pouco importante ☐ Nada importante
Percepções sobre moda e vestimenta	Você já se sentiu pressionado a se conformar a certas normas de moda devido à sua presença nas redes sociais? ☐ Sim ☐ Não
	Você se vê mudando seu estilo de vestimenta dependendo do ambiente ☐ Sim, frequentemente ☐ Sim, às vezes ☐ Não, raramente ☐ Não, nunca
	Como você percebe a influência das redes sociais na sua identidade? ☐ Muito positiva ☐ Positiva ☐ Neutra ☐ Negativa ☐ Muito negativa
	Você considera sua identidade uma "obra em andamento"? ☐ Concordo totalmente ☐ Concordo ☐ Neutro ☐ Discordo ☐ Discordo totalmente

Fonte: dados da pesquisa.

Com essas perguntas, avaliou-se as percepções de autoidentidade, valores pessoais e moda da geração Z no estado de Rondônia.

ANÁLISE DOS DADOS E CONCLUSÃO

Os dados coletados por meio do questionário do google forms foram analisados por meio da estatística descritiva no software SPSS. Em um primeiro momento, realizou-se uma avaliação das respostas para eliminar aquelas que fossem consideradas incompletas. Posteriormente, realizou-se uma análise da frequência, médias de desvio padrão. Com isso foi possível descrever o perfil sociodemográfico dos respondentes e identificar tendências na percepção sobre moda e vestimenta. Finalmente, realizou-se uma interpretação desses dados, conforme a relação entre a moda, a identidade e os valores da geração Z. As conclusões foram obtidas por meio de insights teóricos encontrados na literatura.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, S. F.; PIO, G.C.A.; GOMES, F. W. B.; Moda e linguagem visual: Uma análise semiótico-social da roupa feminina em fotografias da década de 1920. *Revista Alfa Linguística Alfa, Rev. Linguíst* 67, 2023.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. Ed. São Paulo : Atlas, 2008.
- IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua** - Tabela 9514 - População residente, por sexo, idade e forma de declaração da idade. SIDRA: Sistema IBGE de Recuperação Automática. 2022. Disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/9514#resultado> . Acesso em: 14 out. 2024.
- LIMA, E. T.; BONIOLO, M. C.; Geração Z no mercado de trabalho: Fatores que incentivam a motivação dos jovens nas organizações. **Revista Científica Acertte**, v2, n.6, 2022.
- LIU, C.; BERNARDONI, J.M.; WANG, Z. Examining Generation Z Consumer Online Fashion Resale Participation and Continuance Intention through the Lens of Consumer Perceived Value. *Sustainability* **2023**, 15, 8213. <https://doi.org/10.3390/su15108213>
- RECHI, I. M.; VIÊIRA, M. M.; ANSCHAU, C. T.; Geração Z, os nativos digitais: Como as empresas estão se preparando para reter esses profissionais. **Revista Tecnológica**, v6, n.1, 2017.
- ROCHA,; Moda e Sustentabilidade: Combinação possível?. VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo II Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do Consumo Vida Sustentável: práticas cotidianas de consumo 12, 13 e 14 de setembro de 2012 - Rio de Janeiro/RJ
- SILVA, E. M., SILVA, E. M.; GONÇALVES, V., MUROLO, A. C. **Estatística para os Cursos de Economia, Administração e Ciências Contábeis**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo/II Encontro Luso ..., 2012•sisgeenco.com.br

Sobre o comitê científico

Josiane Paula da Luz

Doutora e Mestra em Ambiente e Desenvolvimento pela Universidade do Vale do Taquari (UNIVATES). Graduada em Direito pela mesma Universidade. Atualmente é professora adjunta do Instituto Federal Sul-Rio-grandense (IFSUL), Câmpus Venâncio Aires. Pesquisadora do grupo de pesquisas Práticas Ambientais, Comunicação, Educação e Cidadania (CNPq). Tem experiência na área de Políticas Públicas atuando principalmente nos seguintes temas: recursos hídricos, governança, informação, participação e gestão de conflitos.

Alessandra Knoll

Doutora, Mestra e graduada em Administração de empresas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), especialista em Gestão de Pessoas nas Organizações pela mesma instituição. Atualmente é professora de gestão, no SENAI e no Atualmente é professora adjunta do Instituto Federal Sul-Rio-grandense (IFSUL), Câmpus Venâncio Aires. Tem experiência na área de Políticas Públicas atuando principalmente nos seguintes temas: participação cidadã e conselhos deliberativos municipais.

Jean Marcos da Silva

Doutor (UFSM), Mestre (UNIR) e graduado em Administração (UNIVATES). Atua como professor e pesquisador no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFSul) - onde ministra disciplinas de gestão e negócios. Coordena o grupo de pesquisas Laboratório de Sustentabilidade, Inovação, Gestão e Administração-LabSiga. Com o interesse em pesquisar cadeias produtivas agroextrativistas, estuda aprendizagem social e inovação social para a sustentabilidade. Realiza suas pesquisas de campo em comunidades ribeirinhas e agroextrativistas, tendo participado de inúmeras coletas de dados na Amazônia.