



**I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO,
PESQUISA, EXTENSÃO E TECNOLOGIA**

22 a 26 de novembro de 2021

CADERNO DE RESUMOS



Coordenação Geral do Evento

Prof. Jardel Lucas Garcia

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Organizadores

Prof^a. Dr^a. Querte Teresinha Conzi Mehlecke

Prof. Jardel Lucas Garcia

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Prof. Me. Marcus Vinícius Barbosa

Expediente

Corpo Diretivo

Diretora

Prof^a. Dr^a. Querte Teresinha Conzi Mehlecke

NEP (Núcleo de Extensão e Pesquisa)

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Coordenadorias

Coordenação do curso CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Jardel Lucas Garcia

Coordenação do curso CST Gestão Comercial

Prof. Me. Marcus Vinicius Barbosa

Coordenação do curso CST Gestão Financeira

Prof. Me. Jorge Marcelo Wohlgemuth

Coordenação do curso CST Gestão de Recursos Humanos

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Coordenação do curso CST Logística

Prof. Me. Jorge Marcelo Wohlgemuth

Coordenação do curso CST Processos Gerenciais

Prof. Me. Jorge Marcelo Wohlgemuth

I Seminário Internacional de Inovação, Pesquisa, Extensão e Tecnologia

22 a 26 de novembro de 2021

Coordenação Geral do Evento

Prof. Jardel Lucas Garcia

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Comissão Organizadora

Prof^a. Dr^a. Querte Teresinha Conzi Mehlecke

Prof. Jardel Lucas Garcia

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Prof. Me. Marcus Vinícius Barbosa

Comissão Científica

Prof^a. Dr^a. Querte Teresinha Conzi Mehlecke

Prof. Jardel Lucas Garcia

Prof. Inocêncio Assis

Prof. Me. Lucas da Silva Vital

Prof. Me. Marcus Vinícius Barbosa

Prof. Me. Mateus Machado

Prof. Me. Nelson Luis Eufrásio Júnior

Prof. Dr. Ricardo Cortez Lopes

Ressalva: Os textos apresentados são de criação original dos autores, que responderão individualmente por seus conteúdos ou por eventuais impugnações de direito por parte de terceiros.

Sumário

A FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES E O USO DAS TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: PÓS PANDEMIA COVID-19	8
A PESQUISA COMO PRINCÍPIO BÁSICO DA FORMAÇÃO DE LICENCIADOS EM PEDAGOGIA	9
AÇAI ADVENTURE: UM RPG DIGITAL PARA UMA APRENDIZAGEM ATIVA DE CIÊNCIAS	10
ANÁLISE DE EFICIÊNCIA DOS MUNICÍPIOS DA MICRORREGIÃO DA AMARP NO COMBATE A COVID-19 EM RELAÇÃO AO REPASSE DE RECURSOS FINANCEIROS DO GOVERNO FEDERAL	11
APLICATIVO QUE AUXILIA PROFISSIONAIS DE PSICOLOGIA NO TRATAMENTO DE PESSOAS COM DEPRESSÃO.....	12
A DIFICULDADE DOS PROFESSORES QUE NÃO ESTÃO AMBIENTADOS AO USO DA TECNOLOGIA....	13
AS DIFICULDADES NA APLICABILIDADE DOS ENCONTROS CATEQUÉTICOS DURANTE A PANDEMIA	14
A TECNOLOGIA DISCORD COMO SISTEMA DE INFORMAÇÃO GERENCIAL ALTERNATIVO PARA INSTITUIÇÕES DE ENSINO.....	15
CASCADE: UMA TECNOLOGIA DIGITAL PARA APLICAÇÃO DE TESTES E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	16
CONHECIMENTO E PERCEPÇÃO DE ALUNOS DE GRADUAÇÃO SOBRE PLÁGIO ACADÊMICO EM UMA UNIVERSIDADE PÚBLICA NO ESTADO DE MINAS GERAIS.....	17
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E MATERIAIS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR	18
CRIANDO UM APLICATIVO PARA COMBATE À DENGUE.....	19
DE REPENTE, REMOTO: IMPLICAÇÕES DA PANDEMIA NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO DE DISCENTES E DOCENTES PELO NAD	20
O DIREITO AO TRABALHO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA: IGUALDADE DE OPORTUNIDADES, VEDAÇÃO DE QUALQUER ESPÉCIE DE DISCRIMINAÇÃO E ADAPTAÇÕES NECESSÁRIAS NO AMBIENTE DE TRABALHO	21
O PODER DE SÍNTESE NA GERAÇÃO DE DASHBOARDS: UM ESTUDO DE CASO	22
PAGER PARA DEFICIENTES AUDITIVOS E VISUAIS	23
PERFIL SOCIODEMOGRÁFICOS DOS ÓBITOS POR DIABETES MELLITUS NO ESTADO DE MINAS GERAIS	24
PROGRAMAÇÃO NO-CODE NO ENSINO SUPERIOR: POSSIBILIDADES DE AVALIAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVAS	25
PROPOSTA DE ATUALIZAÇÃO DO SISTEMA DE INFORMAÇÃO GERENCIAL DUDA.....	26
PROPOSTA DE MELHORIA PARA A DOCUMENTAÇÃO ACADÊMICA.....	27
REUNIÃO EM AMBIENTE PRODUTIVO DE IMERSÃO SPATIAL	28

A FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES E O USO DAS TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: PÓS PANDEMIA COVID-19

Fabiana Dupont, Marinês Lemes

Identificar e analisar como os professores e gestores de escolas de Educação Básica e Técnica perceberam a sua formação continuada com relação ao uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação, antes da pandemia Covid 19 e agora, nesse momento atual da pandemia, com reinício das aulas 100% presenciais. Foi realizada pesquisa qualitativa, com a aplicação do questionário eletrônico, em especial, para professores de Instituições de Ensino Público e Privado do RS. Foram identificados e caracterizados o público com relação a sua formação/conhecimentos nas tecnologias, bem como o tipo de formação ofertado pelas instituições com o objetivo de aproximar a percepção do compromisso individual e o da instituição. Evidenciou-se que a parceria entre colegas foi fundamental e citada como mais relevante do que a oferecida pela escola; identificou-se que alguns professores na premência de atender ao aluno, usou recurso de comunicação pessoal (whatsapp) para suas aulas em vez dos AVAs e Plataformas próprias para acompanhamento do desenvolvimento do aluno, mas alguns já reviram e relataram que não mais usarão esse recurso.

Palavras-chave: Formação continuada; Professores; Tecnologia da Informação e Comunicação; Pandemia Covid19. Prática profissional.

A PESQUISA COMO PRINCÍPIO BÁSICO DA FORMAÇÃO DE LICENCIADOS EM PEDAGOGIA

André Luciano Alves

O presente trabalho busca discutir a importância da pesquisa na formação de futuros pedagogos como um elemento primordial de sua formação acadêmica e profissional. Esta discussão perpassa a concepção e importância do professor pesquisador compreendendo a pesquisa como um dos princípios básicos ao lado do ensino e da extensão na formação de acadêmicos de cursos de licenciatura. O objetivo desta pesquisa foi compreender como a pesquisa contribuiria para a construção da atitude investigativa frente ao cotidiano em espaços escolares e não escolares, na busca de soluções de problemas. Esta pesquisa de cunho qualitativa e de delineamento de estudo de caso apresenta os dados coletados com os Licenciandos em Pedagogia, que cursaram o componente curricular de Pesquisa em Educação durante os anos de 2018/2, 2019/2, 2020/1 e 2021/1. Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram o questionário e o diário de bordo, os quais foram analisados mediante a categorização temática (MINAYO, 2008). A partir dos dados encontrados foi possível verificar a ressignificação atribuída pelos estudantes a pesquisa para a vida acadêmica e profissional desmistificando-a como algo difícil de ser realizada na graduação e que não se restringe ao Trabalho de Conclusão de Curso. Constatou-se que as pesquisas produzidas se tornaram objetos de TCC, foram publicadas em revistas científicas, bem como os resultados apresentados em Salão de Iniciação Científica. Constatou-se que, na medida em que as pesquisas partem dos problemas e inquietações dos acadêmicos o processo de pesquisa se torna algo prazeroso, motivador na construção de novos conhecimentos e atribuem ao processo um sentimento de estarem produzindo uma obra de arte.

Palavras-chave: Pesquisa; Pesquisa em Educação; Estudo de Caso; Professor Pesquisador; Arte da Pesquisa.

AÇAÍ ADVENTURE: UM RPG DIGITAL PARA UMA APRENDIZAGEM ATIVA DE CIÊNCIAS

Gláucio Reginaldo Gomes, Larissa Martins Espindola, Jardel Lucas Garcia, Marcus Vinícius Barbosa

As instituições de ensino têm presenciado já há algum tempo a necessidade de adquirir meios que facilitem o aprendizado aos alunos no formato online. Sendo assim, o presente trabalho tem como objetivo desenvolver um Role Playing Game (RPG) digital. Tal jogo é direcionado a professores e alunos a partir do 6º ano do Ensino Fundamental II e objetiva a mediação e melhor compreensão dos conteúdos da disciplina de Ciências. Utilizou-se o método de entrevistas a fim de identificar o uso de jogos digitais na disciplina de Ciências em 10 (dez) colégios distintos da rede privada e pública da cidade de Sete Lagoas/MG, juntamente com um levantamento nas principais bases de pesquisa científica da existência de jogos voltados para a área de Ciências. Foram efetivados todos os critérios necessários para desenvolver um RPG. O Açaí Adventure aborda alguns importantes conteúdos da disciplina de Ciências nos anos finais do ensino fundamental II. O game foi construído em uma versão para teste, contendo uma fase e oito cenários, sendo possível para inserção de outras fases e conseqüentemente a exploração de mais conteúdos que propiciem o processo de ensino-aprendizagem. O jogo foi testado por alguns professores até então e apresenta tanto potencialidades muito claras para o ensino e aprendizagem de Ciências quanto oportunidades de melhoria a serem realizadas nas próximas versões.

Palavras-chave: Gamificação; Ciências; RPG; Aprendizagem baseada em jogos digitais.

ANÁLISE DE EFICIÊNCIA DOS MUNICÍPIOS DA MICRORREGIÃO DA AMARP NO COMBATE A COVID-19 EM RELAÇÃO AO REPASSE DE RECURSOS FINANCEIROS DO GOVERNO FEDERAL

Leandro Hupalo

O combate aos efeitos da COVID-19 tornou-se uma urgência global. A partir do início do surto do novo coronavírus ainda em 2019, diversos países foram impactados, sobretudo na economia e em seus sistemas de saúde. Tais experiências, desde então, tem sido de extrema importância para os países que foram acometidos pelo vírus, como o Brasil. Países como Estados Unidos e Reino Unido criaram alternativas econômicas e de isolamento social (Amitrano, De Magalhães e Silva, 2020), assim como ocorreu na Espanha e na Itália (Fernandes e Pereira, 2020). No Brasil, estudos apontam que nos últimos anos o investimento no Sistema Único de Saúde (SUS) não atendeu as demandas mínimas necessárias do Ministério da Saúde (MS) e que não há evidências de planejamento na distribuição de recursos para a saúde em nível nacional (Lima, 2007; Marques, 2017; Santos, 2018; Pereira, Oliveira e Faleiros, 2019). Deste modo, propõe-se nesse trabalho investigar a eficiência da gestão pública dos municípios da Microrregião da Associação dos Municípios do Alto Vale do Rio do Peixe (AMARP), localizada na Mesorregião Oeste de Santa Catarina, no combate ao COVID-19 em relação ao repasse de recursos financeiros oriundos do Governo Federal desde o início da pandemia até o mês de maio de 2021. A microrregião da AMARP é composta por 15 municípios que juntos somam uma população estimada de 230 mil habitantes e uma área de pouco mais de 6 mil km² (IBGE, 2021). Para o estudo foram considerados os seguintes repasses federais às Unidades Federativas e municípios brasileiros: Portaria N° 480, Medida Provisória N° 938, Portaria N° 774, Lei Complementar N° 173 e Portaria N° 1.666. O total recebido pela microrregião da AMARP no período analisado supera o montante de R\$ 22,7 mi. O presente trabalho é de natureza aplicada, classifica-se como pesquisa exploratória quanto ao seu objetivo e trata-se de uma pesquisa quantitativa em relação à sua abordagem. Nesse sentido, aplicou-se o método não-paramétrico Data Envelopment Analysis (DEA) que é utilizado para medir a eficiência relativa de um conjunto de unidades tomadoras de decisão (DMUs) similares, relacionando seus produtos aos insumos utilizados e categoriza as DMUs como gerencialmente eficientes e gerencialmente ineficientes (Charnes, Cooper e Rhodes, 1978; Santos e Casa Nova, 2005; Edirisinghe, Zhang, 2007). A partir da ferramenta Solver® para Excel® foi realizada a análise de eficiência DEA da aplicação os recursos recebidos pelos municípios. A etapa de validação do modelo teve como base tanto a análise de seus resultados como a comparação do resultado da eficiência auferida pelo modelo ao indicador óbito. O estudo conclui que, entre os municípios pertencentes ao estudo, destacam-se Videira e Caçador, seguido de Fraiburgo, em relação às ações exitosas de combate e enfrentamento à COVID-19. Já entre os municípios que apresentaram menor eficiência técnica destacam-se Calmon e Lebon Regis. O estudo trata-se de uma importante contribuição ao ecossistema local e regional considerando-se a capacidade de aplicação de recursos pelos gestores municipais, pois valoriza os municípios que obtiveram êxito e promove uma reflexão sobre a importância da eficiência da gestão pública.

Palavras-chave: análise de eficiência; DEA; covid-19; gestão pública; repasse federal.

APLICATIVO QUE AUXILIA PROFISSIONAIS DE PSICOLOGIA NO TRATAMENTO DE PESSOAS COM DEPRESSÃO

Fernando Saturnino da Silva, Paulo Ricardo Avelar Batista, Marcos Vinicius Barbosa, Leandro Oliveira

A depressão é uma alteração afetiva, classificada como um transtorno de humor, ela vem reger as atitudes dos sujeitos modificando a percepção de si mesmos, passando a enxergar suas problemáticas como grandes catástrofes. Sendo a depressão um grande problema, o mesmo vem afetando grande parte da vida das pessoas, onde tal grave atinge em torno de 5,8% da população, perfaz quantitativo de aproximadamente 11,5 milhões de pessoas. Alguns dos sintomas como a dificuldade de concentração, cansaço e fadiga e vem atrapalhando o desenvolvimento pessoal, físico e mental das pessoas que apresentam os sintomas. Existe para tal, uma ferramenta, conhecida como Depression Anxiety and Stress Scale (DASS-21), que permite a detecção de vários níveis de depressão. Assim, o objetivo do presente trabalho consiste em apresentar a escala DASS- 21, sua funcionalidade, além de propor uma sistematizada por meio de aplicativo que permita uma análise mais acurada e ágil por parte de um profissional de saúde mental. Os métodos de pesquisa aplicado consistem em revisões bibliográficas de artigos já publicados que apontam o uso da ferramenta DASS-21, destacando a sua relevância para a detecção do agravamento, que permitirá em um segundo momento de desenvolvimento de escolha melhor ferramenta de programação para um desenvolvimento de um software de apoio. O presente trabalho encontra-se no estágio de desenvolvimento da plataforma, onde após a finalização dos textos programáveis em recursos visuais por mesmo será feita a testagem do protótipo a fim de que seja apresentado a versão final junto a banca examinadora para a obtenção de grau no curso superior de tecnologia em gestão de rede.

Palavras-chave: Depressão, Saúde Mental, Sistema DASS-21.

A DIFICULDADE DOS PROFESSORES QUE NÃO ESTÃO AMBIENTADOS AO USO DA TECNOLOGIA

Anna Luísa Ferreira Silva, Carlos Eduardo Moreira da Silva, Fabrício Valadares, Marcus Barbosa

Em 31 de dezembro de 2019, a Organização Mundial da Saúde (OMS) foi alertada sobre o novo coronavírus, isso afetou todas as esferas da nossa sociedade, incluindo a área acadêmica. O ensino foi afetado não somente em nosso país, mas em todo o mundo. Com a pandemia do COVID 19, houve a necessidade de repensar os formatos de espaços de sala de aula com o uso de tecnologias de informação e comunicação, especialmente as plataformas de encontros virtuais, onde antecipamos um processo já previsto no âmbito educacional porém acelerado pela necessidade de distanciamento social, onde todos foram orientados a se adaptar a uma modalidade de ensino já existente: as aulas online, com uso auxiliar de recursos já conhecidos na modalidade ensino a distância- EAD. A obrigatoriedade causou algumas dificuldades no processo de ensino. Alguns recursos já eram utilizados no EAD, porém nas condições atuais e devido a pandemia, o tempo destinado ao preparo de alunos e professores não foi suficiente para que os mesmos nos primeiros momentos contassem com habilidades para uso das ferramentas. Sendo assim, diante dessa dificuldade apresentada com a pandemia em relação aos professores, alunos e coordenação, o objetivo deste trabalho foi verificar as dificuldades iniciais dos usuários das plataformas digitais, além de compilar as informações coletadas, e desenvolver um conjunto de soluções compatíveis com recursos tecnológicos da grande maioria dos usuários, com interface intuitiva, com orientações para criação, edição e publicação de conteúdos mais usados para ensino hoje. Este trabalho tem como metodologia a realização de pesquisa qualitativa, por meio de questionários semiestruturados, diretamente com os professores e equipe administrativa, a fim de compreender os desafios vivenciados nos momentos iniciais da pandemia, além da compreensão dos ganhos obtidos ao longo do tempo com o uso de tais plataformas. Como resultado, obteremos uma melhor experiência em todo o percurso da vida acadêmica dos professores, desde a criação de seus conteúdos até a aplicação para a turma. Existem muitas videoaulas de plataformas espalhadas na web, de conteúdo mais simples ao mais avançado, porém elas não tem uma sequência, somente de conteúdos específicos, funções simples que o professor precisa não são encontradas. A ideia é criar e centralizar os vídeos em um sistema de streaming de fácil manuseio como o youtube, com duração de 2 minutos no máximo, explicando acessos e funções dentro das plataformas, como criação de uma reunião, gravação e edição, estes vídeos serão intuitivos, práticos e de fácil entendimento para melhor aprendizado do professor e qualquer outro usuário que tenha interesse em aprender mais daquela plataforma.

Palavras-chave: EAD; Plataformas; Videoaulas; Pandemia; Sistema.

AS DIFICULDADES NA APLICABILIDADE DOS ENCONTROS CATEQUÉTICOS DURANTE A PANDEMIA

Guilherme C. Ferreira, Thayña F. Garcia

A Igreja Católica possui um método de ensinamento da fé através dos encontros denominados como catequese, que são aulas que demandam denso conteúdo baseado na doutrina, tradição, sagrada escritura, fé e espiritualidade. Com as restrições ocasionadas pela pandemia, os encontros tiveram que ser adaptados para o método assíncrono online. Com isso a Coordenação Catequética da Arquidiocese de Porto Alegre permitiu o uso do método online para ministração dos encontros semanais e a Paróquia Nossa Senhora das Graças - Gravataí/RS disponibilizou auxílio aos catequistas na implantação desse modelo inédito. Como a catequese possui a metodologia (IVC - Iniciação à Vida Cristã) de encontros previstos em material contendo os assuntos que serão abordados nas aulas, precisou-se avaliar a melhor plataforma para os encontros, que em reunião, definiu-se a plataforma do Google Meet. Após a implantação do método durante um semestre, a adesão nas aulas obteve um resultado muito satisfatório, com a frequência de 90% de catequizandos.

Palavras-chave: Catequese; Aula; Encontro; Tecnologia; Adaptabilidade.

A TECNOLOGIA DISCORD COMO SISTEMA DE INFORMAÇÃO GERENCIAL ALTERNATIVO PARA INSTITUIÇÕES DE ENSINO

Guilherme Cittadini Ferreira, Nelson Luis Eufrazio Junior

Com o início da pandemia de COVID-19, a sociedade precisou adaptar sua rotina ao confinamento/distanciamento recomendado pelos órgãos oficiais de saúde. O mesmo aconteceu com todas as instituições de ensino. Todas precisaram adequar seus processos de ensino e de aprendizagem. O formato tradicional já não era possível devido a necessidade de adoção do Ensino Remoto - ER. Os termos síncrono e assíncrono passaram a fazer parte da rotina de muitos estudantes e professores, assim como a utilização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA. Nesse sentido, as atividades assíncronas dos cursos de graduação tecnológica da Faculdade CMB foram realizadas por meio de AVA próprio, enquanto as atividades síncronas foram estabelecidas a partir da realização de webconferência via tecnologia Zoom. Na disciplina de Sistemas de Informações Gerenciais - SIG, comum na grade curricular de todos os cursos da Instituição, os alunos foram instigados a refletir sobre sistemas alternativos para o aperfeiçoamento dos processos educacionais. Equipes de trabalho então foram estabelecidos pelo professor para realização de momentos de cocriação e prototipagem, em conformidade com a metodologia de Design Thinking - DT. De acordo com Brown (2010) o processo de cocriação realizado em uma equipe verdadeiramente interdisciplinar torna oportuno que todos os integrantes se sintam donos das ideias, assumindo suas responsabilidades. Tal pensamento pode ser identificado também em Freire (1996) ao destacar a importância do diálogo para a educação libertadora, como forma de despertar para o pensamento crítico. Após pesquisas realizadas, seguindo os momentos de inspiração, ideação e prototipagem, conforme preconiza o DT, uma das equipes constatou que a tecnologia online Discord pode ser considerada como alternativa para a realização da interação síncrona e assíncrona dos estudantes, pois possibilita a interação e o compartilhamento de materiais entre a comunidade acadêmica institucional, além de encontrar-se consolidada no cenário tecnológico contemporâneo. Sendo o Discord definido como tecnologia alternativa, as próximas a serem realizadas pela equipe consistem no aprimoramento de protótipo para submissão à banca avaliadora da disciplina e posterior apresentação à equipe de Tecnologia da Informação - TI da Instituição. As atividades realizadas em equipe possibilitam diferentes reflexões e compreensões sobre o mesmo conteúdo, possibilitando uma experiência de aprendizagem interdisciplinar devidamente alinhada ao mundo do trabalho.

Palavras-chave: inovação, Discord, cocriação, comunicação, Design Thinking.

CASCADE: UMA TECNOLOGIA DIGITAL PARA APLICAÇÃO DE TESTES E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Kaique Menezes da Silva, Mayline Vitória Ávila Martins, Jardel Lucas Garcia, Marcus Vinicius Barbosa

Com os avanços tecnológicos, as ferramentas digitais estão cada vez mais presentes em quase todas as áreas, e com a educação não seria diferente. O ensino à distância (EAD) é um modelo de ensino crescente que se fortaleceu ainda mais com a pandemia da COVID-19 de várias formas. As plataformas de atividades online têm se mostrado cada vez mais inseridas nesse modelo educacional. A aplicação de questionários online já era empregada para economizar papel e tempo, mas também permite que os alunos realizem as atividades em praticamente qualquer lugar. O objetivo deste estudo consistiu, então, em desenvolver uma plataforma digital de provas e atividades, buscando um diferencial e garantindo uma boa qualidade e estrutura para um melhor desempenho na educação. Para realizar este trabalho foram feitas análises em outras plataformas educacionais, tanto gamificadas quanto de elaboração de questionários, sobre as quais foram destacados os pontos positivos e negativos de cada uma delas com intuito de analisar as características principais, buscando referências e um possível diferencial competitivo. Paralelamente a isso, foi aplicada uma pesquisa com professores através do Google Forms por meio da qual foram verificadas as vivências de cada profissional no uso das plataformas, destacando seu grau de conhecimento da ferramenta, quais plataformas os mesmos tinham acesso e os possíveis entraves experimentados por esses profissionais. Como resultado, a plataforma Cascade foi desenvolvida com a finalidade de possibilitar a criação e aplicação de questões discursivas de maneira efetiva e diferente das plataformas existentes no mercado, numa perspectiva de aprendizagem baseada em problemas. Os primeiros testes no Cascade já evidenciaram potencialidades e melhorias possíveis, o que reforça as suas possibilidades inovadoras propostas neste estudo.

Palavras-chave: Educação; Cascade; Tecnologia; Resolução de problemas; Questões discursivas.

CONHECIMENTO E PERCEPÇÃO DE ALUNOS DE GRADUAÇÃO SOBRE PLÁGIO ACADÊMICO EM UMA UNIVERSIDADE PÚBLICA NO ESTADO DE MINAS GERAIS

Vitor Emanuel Lanes Viana, Ana Paula Gomes Soares Pereira

Plágio acadêmico ocorre quando há reprodução de um texto ou imagem sem a menção de seus verdadeiros autores. O plágio é uma ação preocupante quando ocorre em ambiente acadêmico, pois é antiético e ilegal. Embora o termo plágio seja frequentemente empregado em ambiente acadêmico, pouco se pesquisa sobre sua ocorrência em instituições de ensino da educação básica e superior no Brasil. Buscas realizadas recentemente em diferentes bases de dados eletrônicas permitiram a identificação de um número reduzido de trabalhos que fazem esse tipo de estudo. Devido a essa escassez de informações sobre o plágio, o objetivo deste trabalho foi avaliar o conhecimento e a percepção acumulados sobre o tema plágio, durante a formação acadêmica, por alunos de graduação em uma universidade pública no Estado de Minas Gerais. Trata-se de um estudo transversal, descritivo, com abordagem qualitativa, que foi realizado com os discentes da Universidade do Estado de Minas Gerais, unidade de Carangola-MG, entre os meses de agosto e outubro de 2021. Para coleta de dados, foi utilizado um questionário on-line, previamente elaborado na plataforma Google Forms, contendo variáveis socioeconômicas, a abrangência do conhecimento dos alunos acerca das normas relativas às citações, fontes de pesquisa e uso de imagens, assim como sobre as leis pertinentes ao tema plágio. As informações obtidas foram tabuladas e processadas em planilhas eletrônicas e analisadas por estatística descritiva. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos (parecer nº 4.869.696). Observou-se que a maioria dos indivíduos que aceitaram participar da pesquisa foi do sexo feminino (67,2%), solteiros (82,8%) e que não possuem filhos (81%). A amostra estudada foi composta predominantemente por jovens entre 18 e 27 anos (80%), provindos de escolas públicas (83,6%) e que exercem algum tipo de atividade laboral remunerada (57,8%). Os acadêmicos dos cursos de licenciatura em ciências biológicas (34,5%) e de licenciatura em matemática (22,4%) foram os que mais participaram da pesquisa. Com relação ao conhecimento sobre plágio, a maioria declarou saber o significado (97,4%), bem como as implicações legais para esse ato (93,1%), pois alegaram ter sido informados do tema tanto no ensino médio (57,8%), quanto nos cursos de graduação (69,8%). A maioria dos discentes afirmaram utilizar fontes bibliográficas confiáveis para suas pesquisas (74,1%) e fazer uso de imagens referenciando o autor (71,6%). A maioria dos participantes relatou saber o significado de paráfrase (64,7%) e afirmou que citações diretas e indiretas são realizadas com frequência pelos alunos nos trabalhos acadêmicos, correspondendo a 50,0% e a 51,7% respectivamente. A maioria dos discentes declararam não cometer plágio em sua vida acadêmica durante a graduação (72,4%), muito embora tenham cometido esse ato durante o ensino médio (70,7%). Predominantemente para os alunos, plágio se resume em cópia, sendo a palavra mais evocada por eles. Conclui-se que os discentes têm conhecimento e boa percepção sobre o tema estudado, sendo o resultado importante para a comunidade acadêmica, principalmente mediante à necessidade do ensino remoto, no qual há maior probabilidade de atividades avaliativas serem realizadas com consultas à diferentes fontes bibliográficas.

Palavras-chave: Plágio; Conhecimento; Cópia.

CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E MATERIAIS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR

Janaina Oliveira Silva

Refletir sobre as práticas pedagógicas e didáticas de ensino nas situações de aprendizagem se apresenta como uma necessidade. A pandemia acarretada pela Covid-19 deixou evidente muitas das falhas características do processo educacional brasileiro, fosse na educação básica ou no ensino superior. As expectativas e as necessidades do seu público já não podiam mais ser atendidas da maneira tradicional, pois já não são mais aceitos como únicos os métodos tradicionais de ensino que privilegiam formas de aprender calcadas na transmissão. Com isso, a modalidade de educação à distância passou a receber mais atenção e nela foram buscadas estratégias para se minimizar os possíveis danos causados pela falta de presencialidade. Evidentemente, o que se apresentou naquele momento não foram as metodologias e arquiteturas tais quais propostas na EaD, mas buscou-se nelas elementos que poderiam ser adaptados à realidade do distanciamento social. Esse preâmbulo se faz importante para que possamos entender o contexto atual da Educação à Distância no Brasil, dado que propomos neste trabalho apresentar reflexões acerca do processo de ensino-aprendizagem no âmbito do ensino superior em cursos oferecidos na modalidade de educação à distância (EaD). Para tanto, apresentamos materiais digitais de aprendizagem (MDA) com características que possibilitam um aprendizado interativo e que coloca o estudante no centro do processo, dando-lhe voz e oportunizando seu protagonismo estudantil. Com isso, a aprendizagem propiciada no âmbito desse processo de ensino-aprendizagem se mostra inovadora, humanizada e significativa. Desenvolvemos nossa discussão à luz das contribuições teóricas de autores como Lévy (2000, 2016), Zabala (2002), Behar (2008), Morán (2015), dentre outros estudiosos do campo educacional.

Palavras-chave: Educação à distância; Materiais Digitais de Aprendizagem; Aprendizagem humanizada e significativa; Ensino-aprendizagem; Ensino superior.

CRIANDO UM APLICATIVO PARA COMBATE À DENGUE

Felipe Manoel Costa Miranda, Hygor Gonçalves Cordeiro de Oliveira, Fabricio Geraldo Valadares, Marcus Vinicius Barbosa

A tecnologia está presente em diversos setores da sociedade e a cada dia avança, facilitando e transformando algumas atividades antigas em ferramentas para otimizar as tarefas. Nessa perspectiva, o objetivo deste estudo foi criar um aplicativo que auxilie o trabalho e coleta de dados dos agentes de saúde para o controle da proliferação do mosquito da dengue. Dentre os motivos levantados, destacam-se o uso de papel e lápis para anotações que serão exportadas manualmente para um banco de dados, gerando um longo retrabalho, além da falta de segurança das informações, que ficarão acumuladas em um só local, não possuindo um backup. Para tanto, foi feita uma pesquisa juntamente a coordenação municipal de saúde, com o intuito de aprender o sistema de funcionamento e organização da coleta de dados. Assim, espera-se criar um aplicativo web, que quando finalizado, atenda e facilite o controle de dados de forma satisfatória, e também possua um banco de dados que mantém os dados seguros, de forma a otimizar os dados colhidos para melhores decisões em se tratando de combate à dengue.

Palavras-chave: Tecnologia; Coleta de dados; Controle de dados; Aplicativo web; Combate à dengue.

/

DE REPENTE, REMOTO: IMPLICAÇÕES DA PANDEMIA NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO DE DISCENTES E DOCENTES PELO NAD

Aline da Gama Brum Conzi, Jardel Lucas Garcia

O Núcleo de Apoio ao Discente e Docente (NAD) caracteriza-se por ser o órgão acadêmico responsável pelo acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem em instituições de ensino superior por meio do acolhimento contínuo a discentes e docentes, realizado habitualmente de forma presencial. A abrupta pandemia da COVID-19, decretada em março de 2020, implicou em mudanças drásticas, colocando todos a pensar formas de se adaptar ao processo remoto, sendo esse um dos primeiros desafios a serem superados. Por sua vez, a necessidade de atender e prestar o suporte às equipes discente e docente nos direcionou a pensar novos formatos para construção de vínculos. Entendendo que existe a necessidade de tal suporte, objetivou-se neste trabalho apresentar as principais ações desenvolvidas pela Coordenação Acadêmica da Faculdade CMB, em Porto Alegre/RS, bem como apontar as ações consideradas como diferenciais para garantir a retenção dos discentes, considerando que fatores como o isolamento social e o ensino remoto estão influenciando na motivação dos discentes do Ensino Superior. O presente relato de experiência foi elaborado a partir de vivências acompanhadas pelo Núcleo de Apoio ao Discente Docente da Faculdade CMB. A proposta metodológica baseou-se no processo de entrevistas virtuais, pautadas em questionários semiestruturados, que possibilitaram relacionar algumas percepções dos discentes sobre as suas dificuldades, que permitiram aos gestores, em segundo momento, compreender quais são as reais necessidades dos discentes e, por sua vez, propor aos docentes ações de melhoria para aprimoramento acadêmico. Através do acompanhamento dos discentes, foi verificado que, em um primeiro momento, estes se sentiram convocados a se adaptarem repentinamente às tecnologias remotas, desejando ainda que as aulas ocorressem de forma presencial. A invasão do espaço acadêmico no ambiente do lar trouxe a família para dentro do contexto de sala de aula, apresentando-se como um fator estressor para alguns discentes. A sensação de maior responsabilidade sobre seu aprendizado também ajudou a intensificar o estresse e a necessidade de apoio psicológico aos discentes. Nesse sentido, o NAD buscou escutar as incertezas e angústias dos discentes, realizando acolhimento e promovendo ações em prol da melhoria da saúde mental. Junto aos docentes, o setor buscou ser uma rede de apoio frente ao desafio de proporcionar uma experiência significativa, uma presencialidade virtual com uma educação qualificada. Os resultados das ações da Coordenação Acadêmica apontaram alguns resultados, tais quais: subsídios para tornar as aulas mais dinâmicas, com proposição de ações de interação entre os discentes, uma melhor aproximação dos docentes com os discentes e uma visão positiva por parte do ator principal do nosso processo - o aluno - em relação à forma como a instituição conduz as atividades de apoio pedagógico. Tais ações serviram de base para refinar o modelo pedagógico da instituição e prepará-la ainda mais para cenários de educação presencial, híbrida, remota ou à distância.

Palavras-chave: apoio, atendimento; discentes; remoto; vínculos.

O DIREITO AO TRABALHO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA: IGUALDADE DE OPORTUNIDADES, VEDAÇÃO DE QUALQUER ESPÉCIE DE DISCRIMINAÇÃO E ADAPTAÇÕES NECESSÁRIAS NO AMBIENTE DE TRABALHO

Bruna Nunes Vidal

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre o direito ao trabalho da pessoa com deficiência, analisando desde a inclusão no mercado de trabalho até as adaptações necessárias no ambiente laboral. Inicia-se com um breve histórico sobre a evolução dos direitos das pessoas com deficiência, analisando o atual conceito de pessoa com deficiência e os princípios da Igualdade e da Não Discriminação. O que se pretende demonstrar, ao fim, é que é possível alcançar a real igualdade material, coibindo qualquer forma de discriminação e realizando as adaptações necessárias no ambiente de trabalho.

Palavras-chave: Pessoa com Deficiência; Igualdade; Ambiente de Trabalho.

O PODER DE SÍNTESE NA GERAÇÃO DE DASHBOARDS: UM ESTUDO DE CASO

Diego Bilhalva, Jorge Marcelo Wohlgemuth

Normalmente na descrição das habilidades e competências esperadas para uma oportunidade de analista é explicitada a necessidade de que o profissional possua um destacado poder de análise, ou simplesmente, perfil analítico. Sintetizar um conhecimento é algo tão ou mais importante do que o conhecimento em si, sob pena de caso o transmissor da informação não o fizer de maneira adequada, ela não será corretamente transmitida e decifrada ou, pelo contrário, se abusar da síntese poderá fazer com que a informação seja exposta incompleta. Quando um dashboard é publicado, o objetivo principal do analista é a de convencer o usuário a consumir a informação exposta. A apresentação de maneira correta na forma e no conteúdo é uma preocupação de etapa anterior à publicação, e também condição necessária para atender a intenção principal. Dessa forma surge a seguinte questão: como o poder de síntese do analista contribui para a geração de dashboards gerem o convencimento do usuário no consumo da informação apresentada? Para responder a essa questão, o presente trabalho tem por objetivo propor um modelo de geração de dashboards a partir do poder de síntese do analista. O referencial teórico diz que o dashboard também é conhecido como painel de informações ou painel de gestão. Ele traz uma interface gráfica para que seus usuários vejam os indicadores de desempenho e métricas importantes para as tomadas de decisões que levem as organizações a alcançarem seus objetivos. Por essa razão, ele é visto por muitos profissionais como um relatório de progresso. Basicamente, reúne-se uma grande quantidade de dados que está disponível na organização, transformando-os em indicadores de desempenho, com tabelas e gráficos. Os dashboards devem sempre ser mostrados em forma de apresentação visual em uma só tela de painel de controle, o que evita barras de rolagem e facilita a realização de comparações e o monitoramento de metas. O presente trabalho foi realizado como um estudo de caso. Estudos de caso são um método de pesquisa ampla sobre um assunto específico, permitindo aprofundar o conhecimento sobre ele e, assim, oferecer subsídios para novas investigações sobre a mesma temática. Os resultados alcançados permitem construir uma metodologia para a geração de dashboards que convençam os usuários a consumir as informações através da capacidade de síntese do analista.

Palavras-chave: Dashboard; Informação; Comunicação.

PAGER PARA DEFICIENTES AUDITIVOS E VISUAIS

Lucas Roberto, Rômulo Gonçalves, Leandro Batista Oliveira, Marcus Vinicius Barbosa

A dificuldade no atendimento no setor de saúde para deficientes auditivos e visuais atravessam desafios para prover uma melhor assistência e experiência do paciente junto ao serviço de saúde selecionado, especialmente no que tange a recursos de acessibilidade. Desta forma o presente trabalho tem por objetivo, propor uma solução tecnológica de forma que pessoas com deficiência, mesmo que não estejam acompanhadas possam contar com uma ferramenta inclusiva e que de a este usuário certo grau de autonomia. Para tanto, foi desenvolvido uma entrevista aberta com especialistas na área de Libras, profissionais de automação, que paralelo ao apoio a pessoas com deficiência auditiva, compreendem as necessidades de suporte e atendimento com o uso de recursos eletrônicos para pessoas portadoras de deficiência visual. Como resultado previsto, espera-se que sejam desenvolvidos pagers para sinalizar o atendimento ao deficiente visual, com o uso de recursos sonoros e padrões vibratórios para que o deficiente auditivo seja sensibilizado acerca do início de seu atendimento. Até o presente momento, os resultados parciais indicam que o protótipo inicial apresenta alguns problemas relacionados ao alcance de seu sinal, estando este produto em fase de ajustes para que sejam feitas as devidas validações técnicas.

Palavras-chave: Saúde; Tecnologia; Deficiência; Atendimento; Melhoria.

PERFIL SOCIODEMOGRÁFICOS DOS ÓBITOS POR DIABETES MELLITUS NO ESTADO DE MINAS GERAIS

Cleyton Nascimento de Aguiar, Helton Oliveira Campos, Ana Paula Gomes Soares Pereira

O Brasil é o quinto país do mundo com maior número de portadores de diabetes mellitus. Essa doença crônica é caracterizada pela hiperglicemia plasmática em consequência da ineficiência ou ausência de insulina no organismo. A ausência desse hormônio pode resultar em sérias complicações que afetam a qualidade de vida dos indivíduos e consequente aumento da utilização dos serviços de saúde, aumento nas taxas de internações hospitalares e elevação na incidência de diversas outras doenças, colaborando com o aumento da taxa de mortalidade. Embora a incidência de diabetes no Brasil seja elevada, há falta de referências bibliográficas com dados mais recentes e detalhados sobre o perfil de indivíduos que morrem em decorrência de complicações do diabetes mellitus no estado de Minas Gerais. O objetivo deste trabalho foi avaliar o perfil dos óbitos por diabetes mellitus no estado de Minas Gerais. O estudo foi descritivo, de série histórica, com abordagem quantitativa. A população de estudo foi composta por indivíduos de ambos os sexos, residentes no estado de Minas Gerais que faleceram em decorrência de complicações do diabetes mellitus entre os anos de 2010 e 2019. Os dados secundários foram obtidos do Sistema de Informação sobre Mortalidade do Ministério da Saúde e tabulados no programa Excel, sendo analisados por estatística descritiva. Os óbitos foram estudados segundo características sociodemográficas, clínica e de acordo com unidades demográficas. No estado de Minas Gerais foram registrados 53.274 óbitos por diabetes mellitus no período estudado, sendo que o maior número de óbitos (11,5%) foi identificado em 2019. Considerando as macrorregiões do estado, a maior proporção foi na região central (26,4%), seguidas das regiões Sul (17,3%) e Sudeste (11,8%). A maioria das mortes (84,6%) corresponde à categoria E14 (diabetes mellitus não especificado) pela classificação da 10ª Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados a Saúde, ocorrendo predominantemente em hospitais (64,8%). A predominância dos óbitos pela doença foi de pacientes do sexo feminino (56,3%), casados (35,8%), na faixa etária de 60-79 anos (50,7%), de cor branca (48,8%) e com nível de escolaridade não revelado (30,1%). Conclui-se que a mortalidade por diabetes mellitus vem aumentando ao longo dos anos no estado de Minas Gerais, sendo necessária a implementação de medidas que restrinjam os óbitos por essa doença, principalmente em algumas macrorregiões do estado e a adoção de critérios mais específicos para o registro de dados no Sistema de Informação sobre Mortalidade do Ministério da Saúde.

Palavras-chave: Diabetes mellitus; Minas Gerais; Epidemiologia.

PROGRAMAÇÃO NO-CODE NO ENSINO SUPERIOR: POSSIBILIDADES DE AVALIAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVAS

Jardel Lucas Garcia

Em cursos de graduação em tecnologia existe um senso comum quanto à complexidade de se desenvolver as competências no âmbito dos algoritmos e programação de computadores. Dessa forma, o presente trabalho teve como objetivo analisar a experiência de uma turma de um curso superior de tecnologia com programação No-Code, isto é, com plataformas de desenvolvimento de software que necessitam da escrita de pouco ou nenhum código-fonte para implementação dos aplicativos. Além disso, também constituiu objetivo deste trabalho promover uma prática pedagógica interdisciplinar, numa perspectiva de Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas (ABP) e numa perspectiva de avaliação participativa e por rubricas. Tais práticas ocorreram com uma turma de um Curso Superior de Tecnologia em Redes de Computadores. Foi proposto que, em grupos, estudassem uma ferramenta No-Code e construíssem, pelo menos, parte desse software através da plataforma definida para o seu grupo. Ao final desse processo, apresentaram a proposta, a ferramenta e o software desenvolvido e cada um dos grupos avaliou um ao outro e a si próprios com uma mesma rubrica. Com base nesses pressupostos, verificou-se que os alunos conseguiram obter a proficiência necessária para utilizar as ferramentas propostas e conseguiram operá-las de maneira satisfatória e autônoma com base na modelagem dos projetos que propuseram. Ainda, puderam perceber a importância da avaliação e da percepção de seus pares, elemento pedagógico essencial neste processo. As avaliações e o nível de compreensão demonstrados com as ferramentas e processos mostraram-se coerentes e diretamente proporcionais, constituindo, assim, uma experiência efetiva de aprendizagem ativa.

Palavras-chave: Programação; Algoritmos; No-Code; Projetos; Avaliação por rubricas.

PROPOSTA DE ATUALIZAÇÃO DO SISTEMA DE INFORMAÇÃO GERENCIAL DUDA

Ana Carla Rodrigues Duarte Leal, Fabio Alisson Barbosa de Araújo, Nelson Luis Eufrasio Junior

Em 2020, nossa sociedade foi surpreendida por um vírus de proporção global. De acordo com o Instituto Butantan (2020) o SARS-CoV-2, vírus da classe coronavírus, causa a doença conhecida por COVID-19, que forçou a maior parte da população ao confinamento/distanciamento social como medidas de bloqueio epidemiológico para prevenção e combate ao vírus. As instituições de ensino foram afetadas, sendo necessário o desenvolvimento de processos de ensino e de aprendizagem direcionados para a virtualidade. Nesse sentido, a Faculdade CMB adotou como metodologia o Ensino Remoto – ER, onde sistemas foram aprimorados para corresponder a demanda da comunidade acadêmica da Instituição. É diante do contexto exposto que emerge o sistema de informação gerencial Duda, para integrar as informações institucionais. O sistema consiste em uma plataforma gerenciadora de informações acadêmicas e administrativas. No âmbito da disciplina de Sistemas de Informações Gerenciais - SIG, pertencente ao núcleo comum na grade curricular de todos os cursos da Instituição, ocorreu a mobilização dos alunos para o estudo do aperfeiçoamento de serviços ou produtos, como prática interdisciplinar da metodologia de cocriação Design Thinking – DT. Com as equipes de trabalho estabelecidas, os alunos trabalharam nas etapas de ideação, implementação e prototipagem, em conformidade com o preconizado por Brown (2010), visando a criação coletiva e o compartilhamento de responsabilidades. No decorrer do processo, os alunos desenvolveram a alternativa de o sistema Duda funcionar como intranet, onde todos os produtos e serviços institucionais possam ser disponibilizados para a comunidade. Tendo o Duda como proposta de intranet, caracterizando-o como sistema de informação gerencial de classificação macro, as próximas etapas do estudo contemplam o aperfeiçoamento de protótipo para apresentação à banca avaliadora da disciplina e posterior submissão à equipe de Tecnologia da Informação - TI da Instituição. A proposta de uma atividade efetivamente interdisciplinar pode ser desafiadora e agregadora, pois contempla a diversidade existente em espaços de aprendizagem, sejam estes formais ou informais, resultando em profissionais capazes de lidar com as demandas do século XXI.

Palavras-chave: sistema de informação gerencial, Design Thinking, comunicação, cocriação, inovação.

PROPOSTA DE MELHORIA PARA A DOCUMENTAÇÃO ACADÊMICA

Daniela Lopes, Ana Carla Rodrigues Duarte Leal, Querte Teresinha Conzi Mehleck, Marcus Vinícius Barbosa

Buscou-se com esta pesquisa verificar os processos de gestão da Secretaria Acadêmica. A Secretaria Acadêmica trata-se um departamento de apoio e está subordinada a Direção Geral da Instituição, sendo responsável pelo controle, verificação, registro, guarda da documentação e de toda a vida acadêmica do aluno, desde seu ingresso até a conclusão e a expedição de seu diploma. Nesse contexto, o objetivo desta pesquisa versa apresentar uma proposta de melhoria baseada na investigação do processo de assinaturas e emissão do contrato do curso, possibilitando assim realizar a assinatura e emissão do contrato do curso dentro da plataforma AVA (ambiente virtual de aprendizagem), conhecido como App Faculdade CMB, além de centralizar todas as informações as quais é importante que o acadêmico tenha acesso e facilitar o atendimento realizado pela secretaria, seja esclarecendo dúvidas seja orientando sobre aspectos práticos da graduação. O processo atual, feito de forma manual pela secretaria em um ambiente separado e organizado por pastas que ficam arquivadas no Google Drive, o que apresentava algumas desvantagens, como ter de ficar atualizando PDFs. Com base nesse procedimento, partindo da integração do AVA com a documentação acadêmica, estaremos inserindo no AVA, novos fluxos de processos e de trabalhos. Detectar melhorias nos processos da secretaria é fundamental para a formação acadêmica, em qualquer uma das modalidades de ensino, inclusive para estudantes de cursos presenciais. Como resultados esperados, acredita-se que tais melhorias para a secretaria, melhorem o resultado final desse processo do contrato. Seguindo as discussões sobre a proposta de melhoria para o AVA, segundo pesquisas apontam as faculdades têm disponibilizado, cada vez mais, ferramentas modernas e um sistema acadêmico que atenda às demandas da comunidade, de modo que possa contar com o suporte facilitado pela secretaria acadêmica.

Palavras-chave: Melhoria no AVA. Integração do AVA. Faculdade CMB.

REUNIÃO EM AMBIENTE PRODUTIVO DE IMERSÃO SPATIAL

Arthur Emmanuel de Medeiros Nóbrega, Antonio Conceição Paranhos Filho

As comunicações em ambientes virtuais estão se tornando práticas mais correntes, que se intensificaram como estratégia de proteção contra a pandemia. Estão surgindo plataformas que podem compartilhar objetos tridimensionais para conferências no espaço tridimensional on-line. Inclusive, o Facebook comandado por Mark Zuckerberg objetiva mudar o nome para Meta e aplicar o investimento de redes sociais para o que denominaram de “metaverso”, que procura ampliar as experiências sociais de internet em um ambiente tridimensional e de realidade aumentada. O trabalho visa testar o sistema consolidado de spatial.io, voltado para reuniões no espaço tridimensional on-line. Em um procedimento exploratório, ao gerar uma sala virtual nesse sistema, são introduzidos os avatares dos participantes que segue com a possibilidade de inserir falas, textos e vídeos no espaço tridimensional entre vários membros e, principalmente, compartilhar objetos tridimensionais gerados em outros sistemas, que possam ser recompostos e discutidos em conjunto no ambiente do Spatial. Para os resultados, referências para organização de infográficos tridimensionais serviram de modelos de montagem e discussão coletiva. O sistema spatial.io mostrou-se interativo e participativo como um lugar de trocas de experiências híbridas em ambiente virtual tridimensional.

Palavras-chave: Internet; espaço tridimensional; reuniões virtuais.

Agradecimentos: Os autores agradecem ao PGTA/UFMS (Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Ambientais), da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS. Ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pela bolsa de produtividade em pesquisa de A. C. Paranhos Filho (CNPq Processo 305013/2018-1). O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, do Ministério da Educação – UFMS/MEC – Brasil.