



**INSTITUTO FEDERAL**  
**PARANÁ**  
*Campus Pinhais*

# IV MOSTRA DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA





**INSTITUTO FEDERAL**  
**PARANÁ**  
*Campus Pinhais*

## **IV MOSTRA DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**Instituto Federal do Paraná**  
***Campus Pinhais***

28 e 29 de agosto de 2018

### **ORGANIZAÇÃO**

#### **COMISSÃO ORGANIZADORA - MOSTRA CIENTÍFICA**

GUILHERME DA SILVA GASPAROTTO (coordenação)  
ALESSANDRA BEATRIZ PACHAS ZAVALA  
ALINE ANDRESSA FRANCO DEA SILVA  
ANNY MIRLENI ALMEIDA SILVA  
ANA MARIA DE FÁTIMA LEITA TARINI  
EDUARDO TIEPPO  
GLEDSON VIGIANO BIANCONI  
PATRICIA AKEMI TUZIMOTO  
ROBERTO ARI GUINDANI  
RODRIGO DE SANTIS

#### **COMISSÃO ORGANIZADORA - IFTECH**

EDUARDO LIQUIO TAKAO (coordenação)  
ALESSANDRA BEATRIZ PACHAS ZAVALA  
FELIPE COMITRE  
GUILHERME DA SILVA GASPAROTTO  
PATRICIA AKEMI TUZIMOTO  
RODOLFO MIRANDA PEREIRA  
RODRIGO COURA DIAS  
RODRIGO DE SANTIS VIEIRA DA SILVA

#### **EDITORAÇÃO DO LIVRO DE RESUMOS**

EDUARDO TIEPPO  
GUILHERME DA SILVA GASPAROTTO



**INSTITUTO FEDERAL**  
**PARANÁ**  
*Campus Pinhais*

## **IV MOSTRA DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**RESUMOS**

## A LINGUAGEM MACHADIANA COMO INCENTIVO À LEITURA

**Gabriela Pires da Rocha, Gabriel Scussiatto Luz, Laila do Nascimento de Souza e  
Thaís Wojciechowski**  
*gabrielapiresdarocha.gr@gmail.com*

Como uma das ações do projeto de extensão “A leitura como ferramenta de ensino: o desenvolvimento de estratégias de leitura subsidiando a aprendizagem dos diversos componentes curriculares”, foi proposta a realização de um encontro para a leitura de contos literários, entre eles o conto “Pai contra mãe”, de Machado de Assis. Para surpresa da professora mediadora, justamente a linguagem machadiana – hoje em dia considerada rebuscada e comumente de difícil entendimento – chamou atenção dos estudantes de forma positiva. A partir dessa experiência, sugeriu-se incluir entre as leituras do projeto uma obra machadiana com o interesse de investigar o potencial de sua linguagem, tipicamente ácida e jocosa, no incentivo à leitura. A obra selecionada foi “O Alienista”, de 1882. A metodologia escolhida foi a leitura compartilhada, com pausas para discussão, na qual os estudantes discutem a obra, sua história e suas entrelinhas, e apontam no plano formal o vocabulário da época e as expressões machadianas. O interesse dos estudantes parte da possibilidade de brincar com expressões antigas transportando-as à atualidade, ampliando assim seu vocabulário. Como não se encantar com a possibilidade de declarar-se para alguém dizendo “Deus quis vencer a Deuse lhe fez”, ou referir-se a alguém não muito bonito como uma pessoa “mal composta de feições”. Como resultado, os estudantes têm popularizado a prática da leitura ao utilizar expressões machadianas com seus colegas de escola, amigos e familiares. Estes, além de ficarem intrigados, descobrem novos significantes e despertam a curiosidade pela obra onde a palavra ou expressão foi encontrada.

**Palavras-chave:** Leitura, Linguagem Machadiana, Estudantes.

## ACESSO GRALHA AZUL

**Ademir Gomes Neto, Yoran Wilson Piovesan, Lucas Lombarde e Felipe Comitre**  
*ademirgomesneto@gmail.com*

A utilização de computadores cresceu imensamente nos últimos anos, seja para o entretenimento, ferramenta de trabalho ou como implementação de sistemas. Mesmo com o aumento dessa demanda do mercado, os preços das máquinas se mantiveram pouco acessíveis para as classes mais carentes e necessitadas, assim as negando acesso a informação. Reconhecendo a necessidade da utilização dos computadores na atualidade, o objetivo do projeto é arquitetar um computador móvel de baixo custo que supra as necessidades da comunidade, visando melhorar o acesso à tecnologia dos fragmentos urbanos que possuem déficit de infraestrutura e serviços em Curitiba e região metropolitana. Para a realização do projeto será pesquisado sobre as formas de reutilizar sucata eletrônica como telas de notebook, utilização de um Raspberry PI, implementação do sistema operacional Raspbian (Linux), análise social de organização, projetos sócias não governamentais e trabalhos de campo como pesquisa em domicílio para se compreender as áreas com menores indicadores de acesso à tecnologia. A partir disso será arquitetado os computadores móveis para serem implementados nas áreas de maior fragilidade social. Após a implantação dos computadores, espera-se que o resultado tenha sido beneficente e efetivo, contribuindo para atender as desigualdades socioeconômicas na área estudada e proporcional a ela oportunidade de acesso a tecnologia da informação que banha nosso mundo nesta era digital.

**Palavras-chave:** Baixo Custo, Vulnerabilidade Social, Inclusão Digital.

## **CEMEG - RPG PARA O APRENDIZADO DE QUÍMICA**

**Clara de Oliveira Anhaia e Patricia Tuzimoto**

*claraoap@gmail.com*

Por meio da metodologia de pesquisa-ação, a professora Patricia Tuzimoto propôs aos estudantes do segundo ano do Curso Técnico em Administração do Campus Pinhais/IFPR a criação de um jogo ou atividade lúdica que pudesse auxiliar no aprendizado de Química. A proposta deste trabalho foi facilitar e incentivar o aprendizado, a compreensão e a memorização do conteúdo dado até então, seguindo as orientações da professora, foram desenvolvidas as atividades resumidas a seguir. O jogo Cemeg foi criado no primeiro semestre de 2018 para desenvolver o papel de um RPG (role playing game) que fosse capaz de estimular os alunos no aprendizado da Química, e que pudesse ser jogado por qualquer tipo de pessoa, em qualquer condição financeira. Foi desenvolvido um livro de regras de sete páginas para descrever e explicar a mecânica do jogo, além de fichas de personagem (de uso opcional, porém recomendado) criadas especialmente para o jogo Cemeg, e dois modelos de história já prontos que podem, ou não, ser usados para facilitar as tarefas dos jogadores. O jogo não exige uso de um tabuleiro ou quaisquer materiais além de folhas de papel, lápis, um dado de seis faces, e um dado de vinte faces – materiais que podem ser encontrados em lojas de RPG e livrarias por um preço baixo, ou que podem ser impressos e montados em casa. Cemeg é baseado no mágico mundo da mitologia celta existente na saga de livros Seven Waters, nos RPG's Call of Cthullu e Tormenta e, no intrigante mundo dos elementos químicos. Por ser jogo de faz de conta que estimula a imaginação e a criatividade, os personagens farão uso de armas e poderes míticos baseados na Tabela Periódica; e como critérios para a mecânica do jogo foram utilizadas as classes dos elementos (se são metais, ametais, gases nobres, e assim por diante), as circunstâncias sob as quais os elementos reagem, o conhecimento da estrutura da Tabela Periódica (períodos e famílias) e o número de prótons de alguns elementos, além de contas simples de soma, multiplicação e subtração, para ajudar a classe em seus problemas com a Matemática básica. Este trabalho proporcionou aos estudantes mais maneiras divertidas de se aprofundar nos estudos sobre Tabela Periódica e matemática básica, além de estimular a criatividade e a imaginação – critérios importantes para futuros administradores. As dificuldades encontradas foram pensar em um jogo que suprisse os conceitos exigidos, que agradasse os outros colegas, e que ainda não existisse.

**Palavras-chave:** Química, RPG, Tabela Periódica.

## CONHECENDO A AMÉRICA CENTRAL NAS AULAS DE ESPANHOL

**João Victor Cordeiro dos Santos Nogueira, Arthur Engel Costa, Camila Rocha, Fabner Luigi Pelle Galbiati, Giovana Gonçalves dos Santos, Giovana Fabiana Cristina de Fonseca, Jean Lucas Alves Borges e Thaís Wojciechowski**  
*arthur.engel43@gmail.com*

Com a proposta de ampliar conhecimentos sobre os países de língua espanhola, essa pesquisa teve por objetivo conhecer os países hispanofalantes da América Central e do Caribe, em seus aspectos históricos, geográficos e culturais. Cada estudante, por meio de pesquisas e análises executadas na biblioteca do Campus Pinhais, compilou as principais características de um determinado país que compõe a América Central. A escolha do país foi definida em sala de aula mediante um sorteio e o trabalho de pesquisa gerou apresentações orais, com posterior discussão e compartilhamento de informações. A atividade destacou o processo de colonização dos países da região, a contribuição destes para a cultura latina e o papel da América Central no âmbito internacional. Observou-se que grande parte dos países da América Central passou por algum tipo de conflito no passado, o que influencia a situação atual desse subcontinente desconhecido por muitos de nós e que possui muitas características peculiares. Além do espanhol, que muitos pensam ser o único idioma oficial, há a presença de outros idiomas, como o francês e o inglês. A culinária é bastante diversificada e as belezas naturais, incluindo aqui os vulcões, fazem parte da economia da região. Além do turismo, a economia baseia-se na atividade agrícola, na qual destaca-se a produção de milho, café, cana-de-açúcar, algodão e diversas frutas tropicais, como a banana. Ao término do trabalho de pesquisa percebeu-se que a América Central é fundamental na construção da diversidade latino-americana.

**Palavras-chave:** Aulas, Espanhol, América central.

## **CONSUMO EXCESSIVO DE AGROTÓXICOS NO BRASIL, INTERESSES ECONÔMICOS E IMPACTOS AMBIENTAIS**

**Lucas Felipe da Silva Santos, Erica Fulgêncio Pereira Novais e Felipe Comitre**  
*lucasfss007@gmail.com*

Ainda hoje o modelo de produção agrícola que se utiliza da metodologia orgânica é associado a não eficiência produtiva e, conseqüentemente, de não viabilidade econômica. O Brasil, que apresenta sua economia fortemente atrelada ao agronegócio, aproximadamente 21,6% do PIB do país em 2017, segundo o CPEA/CNA, é líder mundial no quesito de utilização de agrotóxicos. Recentemente, mais precisamente em junho de 2018, a Comissão Especial da Câmara dos Deputados aprovou o PL 6.299/2002, projeto conhecido por setores críticos como “PL do Veneno”, o que demonstra a força política da bancada do agronegócio no cenário político brasileiro. Dentre desse contexto, a agricultura orgânica é vista como um atraso para o crescimento econômico, já que seu ritmo de produtividade, para muitos, não se assemelha ao proposto pela agricultura convencional. Por outro lado, a procura por alimentos saudáveis e sem agrotóxicos cresce cada vez mais e as hortas orgânicas mostram que a qualidade de vida, a saúde e a preservação do meio ambiente podem sim ser algo almejado e conquistado. Ter uma horta ou cultivo orgânico vai muito além de colocar a semente e esperar por sua germinação, as técnicas orgânicas exigem um cuidado especial com a plantação, como por exemplo, técnicas de controles de pragas sem o uso de produtos químicos, adaptação de novos meios de compostagem e um cuidado especial ao escolher a época e o tipo de cultivo para que os resultados esperados sejam cumpridos. Essas e outras adaptações estão sendo inseridas no projeto Horta Rose desde 2015, visando a produção orgânica e sustentável. Muitos dos agrotóxicos ainda aplicados e autorizados no Brasil já foram barrados em diversos países desenvolvidos, como os EUA e muitos países europeus. Estudos, como o visualizado no documentário “O mundo segundo a Monsanto”, alertam que a utilização excessiva de agrotóxicos pode causar uma série de problemas ao meio ambiente, destacando-se a contaminação dos rios, a diminuição da fertilidade do solo e a poluição do ar. Conseqüentemente, diminui-se a biodiversidade, assim como ocasionam danos de saúde aos produtores, aos que residem próximos às áreas produtivas e também aos consumidores dos alimentos. Há um grande incentivo fiscal, listado por João Eloi Olenike, presidente do Instituto Brasileiro de Planejamento e Tributação (IBPT), em que o Governo brasileiro oferece redução de 60% da base de cálculo do Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Prestação de Serviços (ICMS) dos agrotóxicos e vários destes produtos agrícolas são totalmente isentos do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI). Desse modo a economia brasileira facilita a entrada dos agrotóxicos para manter sua estabilidade, desacreditando em um capital movido a produção orgânica, mesmo que os resultados sejam a degradação da natureza e problemas que afetam a população.

**Palavras-chave:** Agroecologia, Sustentabilidade, Economia.



## **APLICATIVO BLACK AND WRITE: UM E-BOOK: INTERATIVO E COOPERATIVO**

**Jenifer Kossar de Jesus e Rodolfo Miranda Pereira**

*jeniferkossardejesus@gmail.com*

O acesso a dispositivos tecnológicos, a cada dia vem ganhando mais o seu espaço no mercado, e os celulares acabaram sendo o produto de maior consumo na atualidade. Acabaram surgindo modificações desde a forma que absorvemos a leitura até na forma que nós comunicamos e interagimos com o mundo afora. Em decorrer dos anos, estes aparelhos começaram a se modernizando, e facilitando a portabilidade e agilizando a escrita e leitura de diversas coisas, já que agora não é necessário andar com uma máquina de escrever para poder escrever projetos, ou levar uma grande quantidade de livros, pois hoje em dia temos acesso a eles virtualmente (os e-books). Apesar dos tirantes aplicativos para produção e texto e compartilhamento, nenhum, até hoje apresentou a funcionalidade de ajudar o escritor, sendo dando um destaque às suas obras, ou a valorização, de uma forma financeira ao criador de conteúdo, entretanto é perceptível uma maior valorização e destaque aos trabalhos produzindo vídeos em certas plataformas. Apresentando este projeto de conclusão de curso, o central objetivo será desenvolver um aplicativo com o qual usuários poderão escrever todo tipo de documento, e ajudar (recebendo incentivos financeiros) outros usuários que assim desejarem, podendo escolher entre as opções de tempos e valores de contribuição, possuindo este como principal inovação comparando aos que já existem. E a quem desejar, poderá ser um doador, quando se inscreva no perfil do escritor, podendo “rompê-lo ao momento em que o convém”. Diante disso, o aplicativo “Black and Write”, aqui proposto, tem o objetivo de ajudar e incentivar escritores independentes a continuar escrevendo e melhorando nesta área. O aplicativo destina-se a pessoas que pretendem ler e escrever histórias independentes e valorizar o que é produzido em nosso país.

**Palavras-chave:** Ebook, Colaborativo, Digital.

## **EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DA AGROECOLOGIA**

**Caroline Thaina Galdino e Felipe Comitre**

*caroline.tgaldino@gmail.com*

Com o aumento da população mundial, os avanços da agricultura tornaram-se necessários para suprir a crescente demanda por alimentos. O caminho majoritariamente escolhido para obter tal desenvolvimento consistiu no aumento da produtividade agrícola mediante a utilização de agrotóxicos e pesticidas, modelo este que ocasionou a ampliação da concentração da renda e fundiária, além do avanço de impactos socioambientais. O uso dos agrotóxicos converge para a perda da diversidade de flora e fauna e para precarização das condições de trabalho, visto que estimulam a exploração do solo, dos recursos hídricos e também dos trabalhadores, prejudicando a saúde e qualidade de vida de quem produz e de quem consome. Em contrapartida a esse modelo, a Agroecologia estuda meios para tornar a produção agrícola sustentável e conservar os recursos naturais, focando na agricultura familiar e orgânica. Baseando-se em alguns conceitos dessa ciência, o Instituto Federal do Paraná – campus Pinhais - desenvolve o projeto de pesquisa e extensão “A horta escolar como processo de Educação Ambiental”, desde dezembro de 2015, visando expandir o senso crítico dos alunos com relação à sustentabilidade urbana e ao desenvolvimento da Educação Ambiental. As experiências adquiridas vão das práticas de manuseio do solo até a importância de conhecer a origem dos alimentos ingeridos. Desde então, a proposta tem sido tornar a horta um organismo autossuficiente, ou seja, capaz de reduzir ao máximo a necessidade de insumos externos, mediante ao uso de técnicas como a compostagem – que é realizada de duas maneiras diferentes: a vermicompostagem feita por dois minhocários, e a compostagem em paletes - como uma forma de reaproveitar o lixo orgânico e devolver para a horta tudo que nos foi cedido, produzindo-se adubo orgânico. Outra estratégia implantada foi a construção de uma sala de madeira, por meio da doação de materiais pelo projeto existente na cidade Pinhais “Uma horta orgânica em minha rua”, útil para manusear semente e, a partir de maio de 2018, para captação de água da chuva que é armazenada em uma caixa d’água montada no local. No que se refere à problemática de tornar a produção o mais próximo do orgânico, o próximo passo será o plantio de mudas das sementes geradas pela horta, para isso torna-se necessário criar estratégias para a produção própria de sementes, sendo que algumas possibilidades estão sendo estudadas como, por exemplo, o contato com os agricultores guardiões das sementes. A fim de estimular uma alimentação saudável aliada a diversidade da produção, deu-se início a plantação de um pomar de árvores frutíferas, pensando nas próximas gerações de alunos que passarão pelo IFPR, campus Pinhais.

**Palavras-chave:** Educação Ambiental, Horta escolar, Agroecologia.

## **ELABORAÇÃO DO PLANO DE NEGÓCIOS: CRECHE PARA ANIMAIS DOMÉSTICOS**

**Mateus Zaniol, Aniella Alberti, João Jablonski, Guilerme Souza e Gutemberg Ribeiro**  
*mateuszaniolscremin@gmail.com*

Neste artigo serão apresentados resultados parciais referentes ao trabalho de conclusão de curso de administração do Instituto Federal do Paraná, campus Pinhais/PR. Dolabella (2006) descreve que o empreendedor é o “motor da economia” e um agente de mudanças. O economista austríaco Schumpeter (1934) associa o empreendedor ao desenvolvimento econômico, à inovação e ao aproveitamento de oportunidades em negócios. Filion (1991) complementa que um empreendedor é uma pessoa que imagina, desenvolve e realiza visões. Há diversas ferramentas para abertura de novos negócios. Neste caso foi utilizado o plano de negócios, que é definido por Rosa (2004) como um documento que descreve (por escrito) quais os objetivos de um negócio e quais passos devem ser dados para que estes objetivos sejam alcançados, diminuindo os riscos e as incertezas. Um plano de negócio permite identificar e restringir seus erros no papel, ao invés de cometê-los no mercado. Com base neste objetivo deste artigo é apresentar um plano de negócios para abertura de uma creche para animais domésticos na cidade de Pinhais/PR. A metodologia utilizada foi através de pesquisa descritiva exploratória, utilizando dados bibliográficos e documentais que servirão de base para elaboração deste plano de negócios. O início com a definição do ramo de atividade do negócio, utilizando a análise macroambiental no mercado de atuação, identificando setores que necessitam de soluções e melhorias no quesito atendimento. A escolha foi a criação de uma creche para animais domésticos, onde foi simulado diversos cuidados e atenções necessárias para desenvolvimento e tomada de decisão de abertura do negócio. Para a realização do plano de negócios foi preciso retomar os assuntos e conhecimentos aprendidos no curso técnico em Administração do Instituto Federal do Paraná, campus Pinhais. O trabalho consistiu em apresentar procedimentos para elaboração do plano de negócios e avaliação da viabilidade financeira. Também foram realizadas análises de cenários, de alta ou baixa, e riscos, bons ou ruins, que podem ocorrer em negócios deste segmento. Os resultados parciais mostraram que, além de as tecnologias adotadas auxiliarem os participantes a compreenderem as informações, ainda ampliaram a capacidade dos mesmos de tomar decisões financeiras identificando suas principais dificuldades e possíveis caminhos de melhoria. As análises de cenários e os procedimentos de criação de uma creche para animais domésticos auxiliam na realização eficaz de atividades desta natureza.

**Palavras-chave:** : Plano, Negócios, Atendimento, Animais domésticos.

## **FARMÁCIA VETERINÁRIA POPULAR – FARMAPET**

**Thallís de Almeida Freitas , Ilian Curvello Ferreira, Margarete de Oliveira da Cunha  
Pinto e Gutemberg Ribeiro**  
*Tha.freitas2001@gmail.com*

Atualmente o mercado pet vem vêm crescendo cada dia mais, entretanto, muitas vezes as famílias pertencentes às classes mais baixas não têm acesso a esses produtos e serviços, por conta principalmente dos preços. Sendo assim, buscou-se conhecer, estudar e analisar a viabilidade de abertura de uma Farmácia Veterinária Popular, tendo como principal objetivo o atendimento às classes C, D e E. A FarmaPet é uma farmácia veterinária, que tem por objetivo realizar consultas e vendas de medicamentos em um mesmo espaço, oferecendo tudo com preços populares, possibilitando que o cliente economize tempo e dinheiro. Para o desenvolvimento do trabalho foi elaborado um Plano de Negócio, uma ferramenta essencial para o planejamento de um empreendimento, pois possui instrumentos que ajudam na busca de informação a respeito do ramo de atuação, possíveis clientes, fornecedores, etc. Para a orientação foi utilizada a ferramenta Business Model CANVAS para a concepção dos principais processos como: canais, proposta de valor, segmento de clientes, relacionamento com clientes, atividade-chave, recursos principais, principais parcerias, fontes de receita e a estrutura de custos. Depois de construído, pode-se visualizar os principais fluxos e processos da empresa permitindo uma análise de como se dará a operacionalização da empresa, sendo possível também prever os principais riscos que ameaçam o empreendimento. Com a consecução do Plano de Negócios espera-se desenvolver um empreendimento viável economicamente, que seja validado pelos seus clientes e que mantendo sua escalabilidade, possa destacar-se em suas atividades futuras.

**Palavras-chave:** CANVAS, Empreendimento, Plano de Negócio.

## FEMINISMO NOS MEMES DA ERA DIGITAL

**Jeane Borges Oliveira, Maria Luisa Silva e Ana Maria de Fátima Leme Tarini**  
*jeaneborgesoliveira16@gmail.com*

O feminismo surge como uma forma luta por igualdade de direito para as mulheres, mas o feminismo em si é um movimento que se torna parte da história feminina que é muito mais ampla. Visando tratar dessa temática, a qual é parte dos assuntos discutidos no grupo de pesquisa de gêneros, diversidade e sujeitos, e incomodados com alguns memes encontrados atualmente nas redes sociais, sentimos que para entendê-los era necessário analisá-los mais detalhadamente. Inicialmente, precisamos compreender que o meme é um termo grego cujo significado nos remete a imitação; pode ser expresso por meio de figuras, hashtags, músicas, vídeos e etc.; normalmente se espalham rapidamente e abordam os assuntos com um tom de humor. Neste trabalho, nosso principal objetivo é compreender o motivo pelo qual os memes diminuem, simplificam e tornam invisível a luta feminista, que já vem sendo pauta em várias discussões em inúmeras pesquisas. Para tanto, tomamos como base trabalhos da sociologia e da linguística, especialmente em estudos de ORLANDI (2015), PÊCHEUX (2014) e SHIFMAN (2013) que tratam da produção de discursos. A metodologia de pesquisa é qualitativa, feita por meio de coleta de memes das redes sociais especialmente no Facebook, dos quais dois serão analisados em seus aspectos imagéticos e linguístico-discursivo, fundamentados à luz da análise de discurso de linha francesa.

**Palavras-chave:** Imagens, Análise de discurso, Linguística, Redes sociais.

## FIXAÇÃO DOS CONTEÚDOS DE QUÍMICA: CODECHEMISTRY

**Geovanna Alberti Correia de Freitas, Ana Sofia Corrêa Gryzinski e Patricia Akemi  
Tuzimoto**  
*grova.alberti@gmail.com*

Os jogos de tabuleiro são datados de aproximadamente 5.000 anos a.c, e ainda se fazem presentes, com novas propostas e recursos, sendo possível ver jogos desse cunho também em dispositivos móveis. Nas escolas, o uso de jogos é uma alternativa lúdica para fixação/aprendizado de conteúdos, evidentemente que não como uma forma substitutiva, e sim, complementar. Como previsto pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394, de 1996, artigo 35, § 8o , que exige avaliações tanto teóricas como práticas, e visto a inexistência de laboratório de química no IFPR-Câmpus Pinhais e também em outras instituições de ensino, na turma de Técnico Integrado em Informática do 2º ano do IFPR-Câmpus Pinhais, a professora de química orientou o desenvolvimento um jogo para fixação dos conteúdos trabalhados no 2º bimestre. São nessas circunstâncias que o jogo “Codechemistry” surge, com o intuito de não só fixar, como também - e principalmente - testar o conhecimento dos jogadores nos diversos temas abordados, por meio de dicas que se associam as palavras que estarão nas cartas dispostas a mesa, as quais necessitam do conhecimento prévio não só do jogador que irá encontrar a palavra a partir da dica, mas também do que irá apresentá-la, já que nos dois casos, os alunos precisam saber todo o conteúdo que está relacionado a simples palavras, sendo um exemplo o conteúdo de estados da matéria, sendo válido como uma dica à palavra “Líquido”. Tal jogo foi baseado em “Codinomes”, que por sua vez está na categoria tabuleiro. Outros exemplos de jogos de tabuleiro de sucesso são “Detetive” e “Perfil”, dando destaque para o último, que também é realizado por meio de dicas, a fim de encontrar uma palavra final. O jogo “Codechemistry”, após desenvolvido, foi apresentado à turma, que pôde jogá-lo e avaliá-lo. Os resultados foram muito positivos, fazendo do jogo um aliado a química e sendo um método efetivo para testar o conhecimento dos alunos, de uma forma lúdica. Além de ser de baixo custo, dado que o jogo usa cartas de fácil preparo, “Codechemistry” pode ser adaptado para diversas matérias, fazendo dele uma ferramenta para alunos testarem seus avanços na aprendizagem até mesmo fora da escola, resultando na oportunidade de identificar suas defasagens e ir em busca de ampliar seu conhecimento.

**Palavras-chave:** Jogos educativos, Química, Tabela Periódica.

## **FORMAÇÃO EDUCACIONAL DOS EGRESSOS DE CURSOS TÉCNICOS PROFISSIONALIZANTES DO INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ – CAMPUS CURITIBA**

**Simone Aparecida Martins e Sandra Terezinha Urbanetz**  
*simonesam13@gmail.com*

Esta investigação acadêmica trata do tema “a continuidade da formação educacional dos egressos de cursos técnicos profissionalizantes da rede federal de educação profissional e tecnológica”, mais especificadamente os formados pelo Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Curitiba. A pesquisa tem como objetivos: analisar a continuidade da formação educacional desses discentes em relação ao curso técnico concluído, além constatar as contribuições da formação técnica para sua atuação profissional e a contribuição para sua remuneração no mercado de trabalho. A metodologia deste estudo é de natureza bibliográfica e quali-quantitativa, com base na análise documental de relatórios, pesquisas científicas e artigos acadêmicos. Para tanto, toma como base dois relatórios de egressos, sendo: um com egressos a nível nacional, que compreende o período de 2003 a 2007; e outro, que considera os dados de egresso do IFPR - campus Curitiba entre 2009 a 2014. Ressalta-se, desde já, as dificuldades encontradas na comparação dos dados, pois os relatórios utilizados, apesar de terem objetivos comuns, foram desenvolvidos em formatos diferentes (um de caráter regional, com a pesquisa produzida em determinadas regiões do país e; outro por área e modalidade de curso, abrangendo cursos integrados ao ensino médio e subsequentes). A análise e comparação dos dados permitiu os seguintes resultados: dos 80 respondentes do IFPR, 54% continuaram seus estudos em cursos superiores ou de outros níveis de ensino, sendo que 44% continuaram na área de formação inicial do IFPR; a nível nacional, dos 2657 respondentes, 57% concluíram ou estão estudando em um curso de nível superior e 11% cursaram ou estão cursando outro curso de nível técnico. Pode-se perceber com isso que existe um interesse dos egressos na continuidade da formação educacional, principalmente compreendendo a ligação entre escolaridade e empregabilidade. Já com relação as contribuições da formação técnica para sua atuação profissional, dos egressos do IFPR, 62% estão trabalhando atualmente, sendo que destes, 58% estão na área de formação que receberam; já na pesquisa nacional, 44% atuam na área do curso técnico em que se formaram e 21% em áreas correlatas. De todos os respondentes, 25% afirmam que o IFPR contribuiu na melhoria do nível social e financeiro, pois 96% recebem até 3 salários mínimos (SM) e 4% acima de 3 SM; já na rede federal existe um alto grau de satisfação dos egressos com a sua situação profissional (86% de satisfação), isto se justifica muito pelos 57% que recebem até 3 SM e 26% acima de 3 SM. Com isso, observa-se que é necessário o aprofundamento de pesquisas nesta área, para se compreender os desafios que se apresentam para futuras manutenções dos cursos técnicos profissionalizantes já existentes e, a real possibilidade de inserção de novas ofertas, visando o acolhimento de futuros egressos nesta modalidade de educação, e atendimento mais efetivo de suas formações educativas e profissionais. Estes resultados reforçam a importância desses estudos para discussão de currículos e estratégias no âmbito dos cursos e instituições ofertantes de educação profissional e tecnológica.

**Palavras-chave:** Educação Profissional, Trabalho, Formação Contínua.

## **HOMEMADE: UMA MANEIRA DE CRIAR E SE INSPIRAR DENTRO DA COZINHA**

**Camila Rapetti Maccarini, Amanda Dhein Sampaio e Eduardo Tieppo**  
*cami.maccarini.ifpinhais@gmail.com*

Os programas de culinária vem sendo exibidos cada vez mais na televisão, o público que ingere desse conteúdo é do mais variado. É possível encontrar em praticamente qualquer lugar cozinheiros profissionais e amadores e pessoas interessadas em saber de onde vem a sua comida e o que estão de fato consumindo, fugindo dos famosos “congelados”, das comidas fast-food, dos drive-thru ou das comidas que se pedem por um aplicativo. O site que está sendo desenvolvido neste projeto se propõe a proporcionar ao usuário a experiência de um intercâmbio cultural, permitindo a ele conhecer pratos típicos de outras regiões, sabores novos e refeições diferenciadas que, muitas vezes, podem trazer valores sentimentais e históricos. Além da economia de tempo em pesquisa e até mesmo de ingredientes, uma vez que eles possam ser previstos pelo usuário. O site será responsivo e contará com um método de pesquisa inovador, através do qual, o usuário informará os ingredientes que deseja e as receitas registradas no site que possuam estes ingredientes são apresentadas como resultado. A prática de cozinhar vem sendo cada vez mais explorada pela população, seja ela jovem, adulta ou idosa. Desta forma, um amplo público de usuários poderá usufruir do site HOMEMADE que atenderá a todos com muita dinamicidade e interatividade. O maior objetivo do site é promover a melhoria da saúde alimentar de cada cidadão/usuário e diminuir o tempo gasto com pesquisas que resultam em vídeos e receitas prontas com ingredientes exóticos ou insubstituíveis em uma receita.

**Palavras-chave:** Ingrediente, Receita, Alimentação, Site, Saúde.



## ISIS - APLICATIVO DE DENÚNCIAS

**Flávia Rodrigues, Maria Eduarda da Silva, Maria Júlia Marques, Maycon Kochinski e  
Rodolfo Miranda**  
*flacorsi@gmail.com*

De acordo com a OMS (Organização Mundial da Saúde), uma mulher é espancada a cada quinze segundos no Brasil. Apesar de os números serem alarmantes, muitos casos não entram para as estatísticas porque não são denunciados. Devido aos altos índices de violência, foram criados mecanismos que objetivam garantir a proteção e prevenção, como a Lei Maria da Penha (Lei nº11340/2006), ONGs que oferecem suporte para a vítima, e também o número 180, um canal que recebe denúncias e oferece orientações quanto às queixas de agressão contra mulheres. Embora existam esses recursos, muitas das mulheres ainda não têm conhecimento ou se sentem inseguras para utilizá-los, principalmente a Central de Atendimento à Mulher em Situação de Violência (180). Todavia, nenhuma medida pode ser tomada contra as agressões se os órgãos responsáveis pela segurança não souberem com que frequência elas ocorrem, tampouco quais são os locais que concentram os maiores índices de violência. Com base nisso, pretende-se desenvolver um aplicativo que permita que a vítima possa realizar denúncias e registrar um boletim de ocorrência virtual. A fim de que as mulheres se sintam seguras em fazer as denúncias por meio deste aplicativo, serão propostas estratégias que garantam o sigilo a respeito da sua função, como a utilização do nome Isis, que tem um significado oculto de “nasci de mim mesma”, “não vim de ninguém”. Além disso, o usuário e a senha de acesso serão sempre solicitados. Não obstante, também haverá a indicação de endereços e números de locais especializados, como a Delegacia da Mulher. Desta forma, o projeto utiliza a tecnologia como aliada no combate à violência, possibilitando que as vítimas realizem denúncias com maior facilidade, celeridade e eficiência.

**Palavras-chave:** Aplicativo, Proteção, Denúncias, Mulher, Violência.

## **ELABORAÇÃO DO PLANO DE NEGÓCIOS: NO GENDER: COMES, BÉBES E VÉSTES**

**Renato Furlan Neto, Vitor Cambuy Oliveira Cambuí e Gutemberg Ribeiro**  
*renatofur.neto@gmail.com*

Neste artigo serão apresentados resultados parciais referentes ao trabalho de conclusão de curso de administração do Instituto Federal do Paraná, campus Pinhais/PR. A fim de procurar criar um modelo de negócio que seja competitivo e que não seja mais um empreendimento com produtos similares aos concorrentes, foi-se pesquisadas tendências e nichos de mercado não explorados para a idealização deste negócio, como o mercado terceira idade, produtos veganos e sustentáveis, comunidade LGBT+ e outros. Pensando nessas necessidades e carências do mercado brasileiro, levantaram-se algumas oportunidades, como: o pequeno investimento das empresas brasileiras com públicos em potencial (comunidade LGBT+), segundo o SEBRAE. A metodologia utilizada foi através de pesquisa descritiva exploratória, utilizando dados bibliográficos e documentais que servirão de base para elaboração deste plano de negócios. Como fonte de coleta de dados foi utilizada a técnica de entrevista, a qual foi realizada em 22 a 29 de Março com 280 entrevistados. Para a realização do plano de negócios foi preciso retomar os assuntos e conhecimentos aprendidos no curso técnico em Administração do Instituto Federal do Paraná, campus Pinhais. O trabalho consistiu em apresentar procedimentos para elaboração do plano de negócios e avaliação da viabilidade financeira de um novo negócio. Tendo em vista tal oportunidade, realizou-se uma pesquisa de consumo, com foco em pessoas da comunidade LGBT+ e simpatizantes, para analisar o que esse público sente falta e quais as suas exigências que poderiam ser aproveitadas. Na pesquisa, foi constatado que grande parcela dos entrevistados aprova e usariam roupas sem gênero definido (genderless). Também foram identificados alguns dados de consumo deste público, bem como em quais segmentos costumam gastar maior parte do seu dinheiro, sendo relatados que a maior parcela (respectivamente) são gastos em vestimentas, lazer (bares, restaurantes e casas noturnas) e cultura (música, livros, obras de arte etc.). Além de conhecer alguns padrões de consumo, observou-se que os consumidores estão insatisfeitos com padrões de gêneros da indústria da moda, preconceitos e péssimo tato do atendimento ao cliente. A proposta é oferecer um negociobistrô-boutique, que seria a união entre um bistrô (pequenos bares ou restaurantes que oferecem bebidas e café, além de refeições e porções) e uma boutique de moda (comércio dedicado a roupas e bijuterias). A intenção é oferecer um negócio que comercialize artigos agênero com um atendimento diferenciado e uma linguagem informal.

**Palavras-chave:** Plano, Negócios, Atendimento, LGBT+.

## **"ISSO NÃO É COISA DE MULHER": A REPRESENTAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO FEMININA NA CRIMINALIDADE NOS PERIÓDICOS DA REGIÃO METROPOLITANA DE CURITIBA**

**Maria Eduarda da Silva, Lucas Felipe da Silva Santos e Igor Vitorino da Silva**  
*Mariaeduardabl2009@gmail.com*

Nesta pesquisa, discutimos a cobertura jornalística da imprensa da região metropolitana de Curitiba em relação aos crimes que envolvem mulheres como seus agentes no período de 2017. Aponta-se que as perspectivas naturalizantes das relações de gênero, que ainda governam a vida cotidiana, contribuem para a escassa e diminuta discussão na esfera pública, para além do debate acadêmico e especializado, sobre a elevação da participação feminina na dinâmica criminal brasileira. Desse modo, procuramos através da análise de conteúdo de textos jornalísticos divulgados no ano 2017 pelos periódicos Bandab, Oparana e Tribunapr, todos plataformas online de informação, identificar o perfil das mulheres envolvidas em criminalidade e como foram caracterizadas no que tange à sua condição de gênero e posição social pelo ponto de vista dos jornalistas. Com isso, percebemos que a imprensa se inclina a compreender os crimes que envolvem mulheres e a dar-lhes atenção como um desvio moral do papel social da mulher, assim como tomando-os como exemplos inusitados e exóticos do contexto social de desconfiança e suspeição generalizada que vigora nas cidades brasileiras, realimentando, dessa maneira, a cultura do medo e da espetacularização da violência. Como resultado de investigação reconhecemos que a cobertura jornalística se ocupa, especialmente, com os crimes cometidos por homens e que tende a reproduzir a condenação moral e jurídica das mulheres acionando as representações sociais hegemônicas de qual seria o lugar daquela na vida social. Enfim, tal cobertura jornalística mantém-se convergente com a representação social do crime como lugar não feminino, transformando as mulheres criminosas em exceção ou "aberrações sociais", desconsiderando registros oficiais e as pesquisas acadêmicas sobre o processo de crescimento da participação feminina na dinâmica criminal contemporânea, reproduzindo-se, com efeito, o preconceito e a discriminação de gênero contra àquelas.

**Palavras-chave:** Mulheres, Violência urbana, Representação.

## **JIU-JIF: O JIU-JITSU COMO PROJETO DE EXTENSÃO NO CONTRATURNO DO IFPR CAMPUS PINHAIS**

**Janaína Cristina, Mariana Froese e Guilherme da Silva Gasparotto**  
*janainacristine16@gmail.com*

O objetivo desse estudo foi apresentar considerações sobre o projeto de iniciação ao Jiu-Jitsu, desenvolvido no Instituto Federal do Paraná – Pinhais, a partir de uma revisão de bibliografia sobre o tema e a percepção das autoras, participantes do projeto. O Brazilian Jiu-Jitsu (BJJ) ou Arte Suave, como é em sua tradução da língua japonesa, tem origem na Índia com os monges budistas, que eram constantemente vítimas de saques e, para não usar de violência e, afetar em sua filosofia pacifista passaram a utilizar o próprio corpo e do adversário para se defender. A arte se difundiu por países do oriente, mas foi no Japão que se desenvolveu, onde Jigoro Kano se tornou uma figura conhecida por institucionalizar regras, modificar condutas e incrementar normas, que posteriormente deram origem ao Judô. Com a expansão da luta, deu-se início ao processo de divulgação, e com isso, os próprios aprendizes de Jigoro passaram a ensinar a modalidade, surge então uma personalidade importante, Mitsuyo Maeda (Conde Koma). Esse lutador veio ao Brasil, e por não se identificar com os princípios do Judô, se intitulou mestre de Jiu-Jitsu e abriu uma academia em Belém, Pará. Devido sua gratidão a Gastão Gracie por ter viabilizado sua vinda ao Brasil, ele passou a treinar seus filhos, que por sua vez se dedicaram integralmente ao estudo e aprimoramento do esporte, dando origem ao BJJ, de fato. O Jiu-Jitsu como projeto de extensão no contraturno tem como objetivo proporcionar a experiência na luta, através do aprendizado de técnicas e golpes e a cultura que envolve a modalidade. Além do fator motivacional, traz inúmeros desafios em diversos aspectos, tanto para a instituição e o docente, quanto para os discentes participantes. O JIU-JIF - IFPR completou quatro meses e alguns benefícios podem ser percebidos pelos praticantes do projeto. É possível perceber pontos positivos como o entrosamento dos alunos. No dia a dia há uma natural divisão de grupos por afinidades, porém dentro do tatame somos uma família. O desempenho escolar e a saúde física e mental também melhoraram, já que é fundamental a observação, atenção, disciplina, respeito e há a ruptura em busca por superação dos limites e controle pessoal, além do desenvolvimento da autoconfiança. Dentre os motivos para adentrar no projeto o interesse por algo fora do comum (futebol/vôlei) foi um grande atrativo, bem como a curiosidade e segurança pessoal. Durante os dois encontros semanais aprendemos não só técnicas, mas também a ganhar e perder, respeitar e a não desistir, afinal grandes sucessos tem pequenos começos, derrotas fazem parte do caminho e nos tornam cada vez mais resilientes. Lutamos contra as adversidades para sermos vencedores e é isso que motiva a continuidade, além do desejo de expansão do projeto, não só no meio escolar, mas também para introdução na sociedade, através de campeonatos e competições e a abertura ao público externo.

**Palavras-chave:** Jiu-Jitsu, Jiu-Jif, Luta, Projeto de Extensão, Contraturno.

## **JOGO DE RPG PARA O ENSINO DE QUÍMICA**

**Camila Ilniski Machado, Maria Vitória Mesquita Gomes, Maycon Felipe dos Santos de Moraes e Patricia Akemi Tuzimoto**  
*ilniskicamila@gmail.com*

Com a popularização da internet e a incorporação das tecnologias de informação e comunicação, novas metodologias de ensino-aprendizagem se fazem necessárias. A criação de novas metodologias de ensino são necessárias para que os alunos encontrem-se motivados, interessados e dispostos a compartilhar suas experiências. Com este objetivo, através da metodologia de projetos, na unidade curricular de Química I, foi proposta a construção de um jogo com o tema tabela periódica como mediador de ensino, com o objetivo de fixar ou ensinar esse conteúdo para os seus criadores e futuros jogadores, de forma interdisciplinar. Para tanto, foi escolhido por nós o formato de jogo RPG, sigla de Role-Playing-Games. Os RPGs (na tradução Jogos de Interpretação de Papeis ou apenas Jogo de Interpretação) surgiram em 1974 com o lançamento de Dungeons & Dragons. Tradicionalmente nos jogos de tabuleiros (conhecidos como RPGs de mesa), eram necessários no mínimo três jogadores, dentre eles um mediador, responsável por conduzir a narrativa. Atualmente, a maioria dos RPGs são virtuais e podem ser jogados online, como single player ou multiplayer. A premissa de Jogos de Interpretação de Papeis é a de que cada jogador assuma um personagem. Isso faz com que os jogadores desenvolvam habilidades de criatividade, liderança e socialização, quando jogados em grupo. Para que a narrativa se desenvolva, é necessário que todos os envolvidos conheçam a fundo o universo em que a história se passa e suas regras. Então, o jogo “Full Moon” foi criado, inspirado no jogo 3D&T, como um RPG de mesa no qual os jogadores assumem o papel de elementos da tabela periódica, organizados em fichas de personagem, os poderes de seu personagem são a classificação dos elementos, um personagem pode se fundir com outro através das ligações químicas e os monstros são elementos radioativos; além disso, o universo do jogo é baseado na história da tabela periódica e outros segmentos envolvendo química. O jogo também dispõe de tabuleiro, dados e o manual, que contém todas informações detalhadas de como jogar e os conteúdos de química necessários para o desenvolvimento do jogo, tais como: classificação dos elementos químicos, elementos radioativos, ligações químicas, entre outros. A criação do jogo se deu através da adaptação desses conhecimentos científicos em personagens, ações e enredo, sendo a primeira versão do jogo aplicada em sala com os outros alunos da turma do segundo ano de Informática do campus IFPR-Pinhais. Dessa forma, este trabalho ainda pretende desenvolver a versão online do RPG “Full Moon”, disponibilizando-o em plataformas de jogos na Internet e, analisar como o aprendizado através de jogos é eficaz, além de prazeroso.

**Palavras-chave:** RPG, Química, Jogo, Educação, Tabela Periódica.

## **LIBRAS NO IFPR PINHAIS: UMA LÍNGUA EM MOVIMENTO**

**Natalia Passone Consolaro, Alanis Cristina Borges e Luci Teixeira Iachinski**  
*natalia.consolaro@hotmail.com*

Este relato de experiência tem como objetivo apresentar o trabalho desenvolvido pelas estudantes participantes do projeto Mãos que Falam. Segundo o art. 15º do Decreto Nº 5.626, que oficializa a Língua Brasileira de Sinais (Libras), as instituições federais, estaduais e municipais devem divulgá-la e promovê-la através de complementação ou disciplina curricular. Com o ingresso do público surdo ao campus Pinhais, percebeu-se que eram necessárias intervenções para a inclusão efetiva desses sujeitos, uma vez que a escola ainda não havia tido contato com esse público. Com o objetivo de divulgar a Libras a estudantes, docentes, técnicos administrativos e comunidade externa do campus Pinhais do IFPR, o projeto foi criado em 2016. Além de apresentar a língua, os aspectos de sua história e da luta dos surdos e as leis e direitos que os amparam, Mãos que Falam também buscou evidenciar os preconceitos enfrentados por esta população. O objetivo era promover a interação e a comunicação entre todos, para que a surdez passasse a ser vista como algo natural. Mesmo após a realização do projeto, percebeu-se que permanecia a necessidade de uma maior conscientização da comunidade escolar sobre a inclusão e a língua de sinais, já que era perceptível a grande dificuldade em se comunicar e se relacionar com o público usuário da Libras. Desta forma, durante a Semana de Ação Social da instituição, os alunos do projeto, com orientação da intérprete de Libras, comandaram uma oficina para ensinar sinais básicos por meio de gincanas, para que os estudantes aprendessem a interagir de uma maneira divertida e dinâmica. Ao final da oficina, os participantes apresentaram uma música em Libras para a comunidade presente no instituto. Além desta ação, os integrantes do projeto também realizaram uma intervenção pedagógica no IFPR Pinhais, através da exibição durante o evento de um vídeo de criação própria, com a finalidade de que todos pudessem ter a percepção de que a inclusão por vezes acaba sendo excludente (MANTOAN, 2003) e, para que isso não ocorra, é necessário maior engajamento de toda a comunidade escolar no aprendizado de Libras na escola. Conclui-se que, após a finalização da oficina e da exibição e análise do vídeo, a comunidade escolar passou a demonstrar maior interesse no assunto, percebendo a necessidade da inclusão que, mesmo que vagarosamente, vem ocorrendo cada vez mais no campus Pinhais.

**Palavras-chave:** Libras, Ensino de línguas, Inclusão.

## LINGUARUM: INTERCÂMBIO FACILITADO

**Mateus Gomes Pimenta e Rodolfo Miranda Pereira**

*mateus.pimenta.ifpinhais@gmail.com*

Com o avanço da tecnologia e da globalização, a comunicação vem encurtando barreiras a cada dia. Em paralelo, a necessidade de se falar mais de um idioma vem crescendo. Muitas vezes, o indivíduo, por falta de tempo, não consegue se deslocar a uma escola de idiomas. Com isso, o ensino online vem ganhando cada vez mais espaço. Este projeto propõe o desenvolvimento de um aplicativo móvel para o aprendizado e prática de idiomas em uma plataforma voltada para pessoas que queiram aprender com professores e/ou praticar idiomas de sua preferência com qualquer pessoa ao redor do mundo. A aplicação será voltada primeiramente para dispositivos Android, e será desenvolvido com linguagem Java utilizando o ambiente Android Studio e um banco de dados criado a partir do SQLite com back-end utilizando o Firebase. É esperado que pessoas ao redor do mundo tenham a possibilidade de praticarem idiomas via videochamadas, mensagens de texto e chamadas de voz, podendo ter um aprendizado mais fácil e prático com usuários e professores nativos.

**Palavras-chave:** Idiomas, Aplicativo, Android, Mobile, Comunicação.

## **MULHERES, CARREIRAS E MATERNIDADE: UMA ANÁLISE DA CONSTITUIÇÃO FAMILIAR DAS PROFESSORAS FEDERAIS**

**Carla Patrícia Domingues, Maria Júlia Marques da Luz e Magda Luiza Mascarello**  
*carla.pda04@gmail.com*

No atual contexto de efervescência popular, em que eclodem tantas manifestações com os mais diversos fins, um dos assuntos mais pautados e amplamente discutidos diz respeito ao gênero e ao papel feminino na sociedade moderna, uma busca incessante pela igualdade de oportunidades e pelo respeito universal a todos e todas. Uma vez reconhecida a progressiva inserção da mulher no mercado de trabalho - que deixa de ser uma figura de importância meramente doméstica e passa a agente ativo no setor laboral -, fundou-se a presente pesquisa, com o objetivo de analisar tal transição de papéis e quais as implicações que a busca por uma melhor colocação no mercado de trabalho pode ter trazido à composição da vida familiar da mulher. Naturalmente, uma qualificação mais avançada demanda maior dedicação e tempo de estudo em qualquer profissão, inclusive quando se almeja um cargo de professor na rede federal. Levando em consideração tal empenho e tomando como grupo focal o quadro de docentes do Campus Pinhais - cenário esse que nos instiga a pensar as questões de gênero -, a pesquisa toda passou a ser guiada por duas questões centrais: qual seria a conexão existente entre a posição das professoras do Campus Pinhais, enquanto funcionárias federais e de carreiras consolidadas, e a configuração de sua vida familiar? De que maneira toda a dedicação necessária para alcançar o cargo de professora federal afetou/influenciou/postergou quaisquer planos de âmbito pessoal, especialmente o familiar? Não é objetivo das autoras desta pesquisa aderir à ideia primitiva de que ser mulher implica ser mãe ou de que seu papel se reduz exclusivamente ao materno, ou ainda de que as realizações profissionais se colocadas à frente dos planos pessoais, como a maternidade, configuram um tipo de renúncia ou uma decisão insensível e difícil de ser tomada. O propósito é analisar como se dá a relação entre mulher moderna e o mundo do trabalho e as decorrências desse processo de inclusão feminina, mais especificamente no espaço pedagógico federal, através de entrevistas semiestruturadas e da coleta de relatos de vida. Será utilizado um método comparativo ao analisar as trajetórias de professores homens e mulheres em níveis de carreira muito semelhantes, a fim de correlacionar os respectivos meios de constituir ou não família e as eventuais dificuldades para tal. Busca-se, ao final, estabelecer uma relação entre as professoras da rede federal e sua posição enquanto mulheres, preservando sempre o espaço pessoal do docente, e caracterizar outros fatores que cabem ao assunto e têm sua influência no tema do estudo (questão geracional, opção pessoal, etc), além de acrescentar novos elementos à discussão de gênero no espaço escolar e trazer uma reflexão diferente a um assunto bastante debatido, mas que permanece relevante.

**Palavras-chave:** Mulheres, Mercado de trabalho, Gênero, Maternidade, Docência.



## O ESTIGMA E AS CONDIÇÕES HISTÓRICAS DO TRABALHO DOMÉSTICO

**Viviane da Silva Oliveira e Ana Maria de Fátima Leme Tarini**  
*vivianewlc@gmail.com*

A discussão a respeito do emprego doméstico é um assunto complexo visto que envolve toda uma luta histórica por reconhecimento e por melhores condições de trabalho. Além disso, apenas recentemente é que a profissão foi legalizada por meio da Emenda Constitucional 478/2010 (conhecida como PEC das domésticas), aprovada em 26 de março de 2013. Desde o período colonial, no Brasil, as mulheres têm trabalhado como empregadas domésticas, primeiramente mulheres escravas trazidas nos navios negreiros e, posteriormente, suas filhas, mesmo depois da lei Áurea. Essa situação se perpetuou no país devido a dificuldade de inserção no mercado de trabalho durante o processo de desenvolvimento urbano. Aliado a isso, encontra-se a desvalorização da profissão e a ausência de proteção legal para essa classe. De acordo com a Organização Internacional do Trabalho (OIT), em 2017, estimava-se que o país tinha cerca de sete milhões de trabalhadores domésticos, uma população maior que a da Dinamarca, sendo esta a profissão que mais emprega no país. Em 2015, eram 92% das mulheres no emprego doméstico, segundo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), de forma que essa população que era de 6,2 milhões, tinha 5,7 milhões de mulheres e dessas, 3,7 milhões eram negras e pardas, pobres e de baixa escolaridade, que encontravam nessa função uma possibilidade de emprego para sustentar a casa e até para conseguir sua independência financeira em meio ao mundo competitivo e cada vez mais exigente. Diante dessa história de pouco reconhecimento e invisibilidade desses funcionários e suas condições trabalhistas, objetiva-se fazer um levantamento histórico a respeito da profissão, para se compreender, expor e problematizar os conceitos e complicações silenciosas deste trabalho. Para tanto, tem-se como metodologia a pesquisa qualitativa, na qual se pretende fazer um estudo bibliográfico com base em pesquisas anteriores, tomando como principais referências autores de artigos científicos como Inácio e Costa (2017), Santos (2010), Orlandi (2005), entre outros, tanto no campo histórico, como linguístico e sociológico, visto que essas três áreas têm contribuído com a produção de pesquisas que discutem as questões que envolvem os discursos sobre a empregada doméstica.

**Palavras-chave:** Empregada doméstica, Condição trabalhista, Herança escrava, Desvalorização.

## **O GUARDIÃO DA MEMÓRIA DO VILA AMÉLIA-PINHAI-PR: AS HISTÓRIAS DE SEU MAURO**

**Manoel Salvador dos Santos Neto e Igor Vitorino da Silva**  
*manoelsotnas2001@gmail.com*

A partir das investigações sobre a história do Vila Amélia no âmbito do projeto de extensão Historiadores do Futuro, descobrimos o morador Seu Mauro que reivindica ser o primeiro da localidade e é reconhecido como tal. Ao recebê-lo no campus Pinhais-IFPR e entrevistá-lo, reconhecemos a relevância de seus relatos sobre Vila Amélia não apenas para informações sobre o passado da localidade, mas como a constituição de uma história de vida. Assim, esta apresentação oral discorre sobre a história de vida de Seu Mauro realçando a importância dos laços afetivos com a localidade como estratégia de reconhecimento social e de preservação da memória local, visto que seu Mauro foi assumindo o papel de guardião dessa. Para o desenvolvimento deste trabalho foi feito levantamento bibliográfico sobre historiografia regional e leituras sobre as orientações técnicas, éticas e teóricas da metodologia oral para a realização das entrevistas com Seu Mauro reconhecendo seus depoimentos não como “história verdadeira” da localidade, mas como trabalho da memória em que o narrador transforma-se em sujeito da história, assim demonstrando a importância da memória na constituição das identidades e subjetividades como enfatizam os teóricos. Encontramos, ao analisarmos a história de vida de Seu Mauro, uma Vila Amélia particular e afetiva que revela seu desejo intenso de não esquecimento pela força do tempo e da modernização (urbanização e industrialização), voltando à época em que boa parte das terras adjacentes ao Vila Amélia pertencia à sua família. Enfim, as memórias do Seu Mauro nos permitem compreender o dramático processo de urbanização da localidade, fenômeno social predominante nas décadas de 70 e 80 do século XX, no Brasil, revelado na sua passagem de sitiante/pequeno produtor rural para apenas dono de lote(morador) da atual Vila Amélia.

**Palavras-chave:** História oral, Memórias, Narrativas.

## O IMPACTO DA RACIONALIDADE LIMITADA E DA CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE INOVAÇÃO

**Gutemberg Ribeiro, Nathália Cristina Bechert Mateus, Manuelle Cristine da Costa,  
Fernanda Isabella de Souza Costa e Gabriel Henrique da Silva**  
*gutemberg.ribeiro@ifpr.edu.br*

Este trabalho objetiva caracterizar o impacto da Racionalidade Limitada e da Criatividade no Processo de Inovação. Sabe-se que o ciclo da inovação, nos seus diversos tipos, demanda uma tomada de decisão. Todavia, de acordo com a teoria da racionalidade limitada, de Herbert Simon, o homem não consegue tomar a melhor decisão, visto que diversos fatores não racionais – intuição, experiências, sentimentos, emoções, percepções – restringem suas escolhas. Assim, existe um viés no processo decisório, onde o homem gostaria de tomar as melhores decisões, mas em função das limitações acaba por se contentar com o que é possível, que é menos que o ideal. Da mesma forma que a racionalidade limitada impacta o processo decisório, caracterizado em 5 fases – 1) Identificação do problema; 2) geração de alternativas; 3) escolha da melhor alternativa; 4) implementação da alternativa; e 5) avaliação da efetividade da decisão – a criatividade também tem grande influência na fase de geração de alternativas, posto que sua ausência debilita a geração de possibilidades. E ambos fatores afetam de forma contundente a inovação. Deste modo, a metodologia deste trabalho tem por base a pesquisa quantitativa, decorrente de análise estatística de experimento empírico, e se classifica como pesquisa descritiva. Este tipo de pesquisa busca descrever detalhadamente os resultados alcançados sem a efetiva preocupação de explicá-los. Desta forma, os resultados deste trabalho servem de inputs para novos experimentos e novas pesquisas, propiciando dados e informações que permitem a evolução científica. O trabalho em questão se desenvolve em duas vertentes: 1) análise de dois experimentos científicos – aplicados na amostra de 111 militares realizando um teste de aptidão física em uma unidade militar e de 102 graduandos do curso de administração de uma instituição particular realizando provas finais, respectivamente – visando avaliar a capacidade de decisão e de criatividade; e 2) descrição de procedimentos observados nestes experimentos com vista à identificação de evidências científicas no método de decidir e criar. Por consequência, estas evidências produzem como resultado a possibilidade de se ratificar o impacto da racionalidade limitada e da criatividade no Processo de Inovação, viabilizando novas informações e metodologias para o aperfeiçoamento do processo de inovação, que depende essencialmente da decisão e da criatividade. Desta maneira, além da ampliação do escopo de análise da inovação, oportuniza-se aos pesquisadores com interesse no assunto aprofundar esta investigação, pela replicação da pesquisa, bem como sugerir novos estudos que busquem novas formas de relacionamento na tríade decisão-criatividade-inovação. Assim, a principal contribuição deste trabalho é evidenciar para a academia a importância de se investigar em detalhes os fatores de podem ser explorados para alavancar os conhecimentos sobre os fatores de impacto na inovação, como a racionalidade limitada e a criatividade, bem como ampliar os resultados advindos do processo inovativo.

**Palavras-chave:** Decisão, Racionalidade Limitada, Criatividade, Inovação, Experimento.

## "O MITO DO JUVENILDO"

**Liara Soares, Gabriel Scuissiatto, Laila Souza e Igor Vitorino da Silva**

*LiiaPandaSoares@outlook.com*

Este relato de experiência discute a estratégia de ensino “Os mitos de origem”, desenvolvida nas aulas de história do campus Pinhais com as turmas de primeiros anos dos cursos de Informática e Administração de 2018, com o intuito de estimular os estudantes a compreenderem a importância da narrativa mítica e a perceberem diferentes formas de conceber a criação da existência cósmica e humana. De fato, buscou-se levá-los a reconhecer como a narrativa mítica envolveu tentativa lógica de explicação -o pensamento selvagem, como apontava Levi Strauss- especialmente estabelecendo articulações entre tempo presente e tempo passado das sociedades que as construíram. Nesse sentido, buscando-se estabelecer a experiência da alteridade e decolonidade mítica (MIGNOLO, 2004; QUIJANO, 2005), foi solicitado aos estudantes que buscassem diferentes mitos de origem para além dos consolidados no imaginário ocidental, seja pela atuação do cultura de massa através do cinema e da televisão, seja pela penetração da cultura judaico-cristã nesse contexto. A apresentação foi feita por meio de cartazes e foi estimulado que os grupos de estudantes buscassem construir uma narrativa própria para seus mitos de origem investigados, justamente para realçar a importância da cultura oral na transmissão cultural. Dentre os diversos trabalhos apresentados, que passaram pelas mitologias nórdica, chinesa, japonesa, tupi, guarani e africana, destacou-se “O mito de Juvenildo”, construído por Liara Caroline. Ao narrar como surgiu o mundo a partir do drama épico de Juvenildo, de criação dela, ressignificou a prática de ensino proposta e permitiu aos demais estudantes discutir sobre a possibilidade de inventividade e criatividade na construção de narrativas míticas. Além disso, favoreceu permitir a compreensão da importância da certificação coletiva no processo de consolidação das histórias, pois os sentidos construídos pelas histórias, para além das dimensões lógicas, passavam pelo compartilhamento de significados e experiências, trazendo para as rodas de contação de história mítica que se transformaram, nas salas de aula, na experiência humana mais remota de construção de história para compreender e explicar no tempo. Dessa forma, o êxito da história de Juvenildo inscreve como possibilidade, ao ser narrada em diferentes espaços escolares e não-escolares de discussão. Apesar da ideia de uma experiência cultural e social governada pela lógica e pela ciência, pela importância da narrativa mítica na vida contemporânea, em que homens e mulheres ainda buscam encontrar explicações para sua existência e a do cosmo a partir de outros saberes e experiências culturais.

**Palavras-chave:** Mitos de origem, Ficção, Ensino de história.

## O USO DA TECNOLOGIA NO PLANEJAMENTO E CONTROLE FINANCEIRO PESSOAL

**Roberto Ari Guindani, Marcia Valéria Paixão, Nathalia Cristina Bechert e Daiana Oliveira**

*roberto.guindani@ifpr.edu.br*

Este artigo é resultado das ações do projeto Finanças Pessoais desenvolvidas na comunidade acadêmica do campus Pinhais do Instituto Federal do Paraná. A expansão de crédito para pessoa física no Brasil teve um excepcional crescimento, aumentando a disponibilidade e facilidade de créditos para uso pessoal, o que contribuiu para o agravamento do cenário brasileiro de endividamento da pessoa física. A facilidade com que o crédito é concedido para a pessoa física é um fator que, segundo Flores (2011) contribui para o endividamento das famílias no Brasil. Some-se a isso a presença de uma cultura que não prepara os indivíduos para a tomada de decisões em relação à maneira de lidar com o dinheiro. Silva (2004) aponta a influência da cultura brasileira como um fator negativo em relação ao controle financeiro pessoal, pois os indivíduos não são preparados para a tomada de decisões em relação à maneira de lidar com o dinheiro. Dados do Bacen (2018) apontam algumas variáveis que sofrem influência a partir da maneira como as pessoas fazem suas escolhas em relação ao uso do dinheiro: transformar os sonhos em realidade; relacionar o orçamento com o consumo; investir para multiplicar o dinheiro; pensar no futuro. O objetivo deste artigo foi analisar se as ferramentas tecnológicas oferecidas pelo projeto para o gerenciamento das finanças pessoais reduziram os impactos do endividamento nas famílias. Usando de Tecnologias de Informação e Comunicação o projeto visou à interação entre os participantes e ouvintes, aproximando os casos tratados com a realidade vivenciada. Foram apresentados conceitos como a importância das finanças no dia a dia das pessoas, as vantagens e desvantagens de se fazer um empréstimo / financiamento, as possíveis soluções financeiras, controles financeiros e elaboração de planilhas para planejamento e controle financeiro pessoal. Em parceria com a Associação das Emissoras de Radiodifusão do Paraná (AERP) foram gravados áudios sobre finanças pessoais, distribuídos gratuitamente para todas as rádios associadas. Também foi desenvolvido um aplicativo para celular com áudios e exercícios práticos para melhoria das finanças pessoais. A proposta teve como base metodológica a elaboração de uma pesquisa descritiva por meio de questionários estruturados aplicados a uma amostra aleatória dentro do universo de 80 alunos que participaram do curso de extensão de Finanças Pessoais realizado pelo IFPR Pinhais em parceria com a Secretaria de Desenvolvimento Econômico de Pinhais. Os resultados mostraram que, além de as tecnologias adotadas auxiliarem os participantes a compreenderem as informações, ainda ampliaram a capacidade dos mesmos de tomar decisões financeiras identificando suas principais dificuldades e possíveis caminhos de melhoria.

**Palavras-chave:** Finanças pessoais, Tecnologias, Tomada de decisão.

## **PERCEPÇÃO DA SAÚDE MENTAL ENTRE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DE PINHAIS**

**Giovana Silvestrin, Guilherme Moraes Lima, Guilherme Ryan Villar Micheluzzi,  
Gustavo Pasqualli Vieira, Maria Fernanda Brasil Magno, Maria Paula Bevilacqua,  
Milena Francisco Mendes e Irineu Mário Colombo**  
*gisilvestrinn@gmail.com*

O presente estudo leva em consideração casos onde a saúde psicológica afeta a vida acadêmica e geral de alunos secundaristas. O mesmo tem como objetivo colocar em pauta nas escolas a discussão sobre saúde mental definida como o estado de bem-estar para exercer habilidades ou superar adversidades e como isso se dá no ambiente, em específico, como os alunos percebem tal questão. Para isso, foi realizada uma pesquisa com quarenta alunos em dois colégios da cidade de Pinhais, o Instituto Federal do Paraná e a Escola Estadual Otília Homero da Silva, onde alunos dos primeiros e terceiros anos, de ambas as instituições, responderam a um questionário com onze perguntas relacionadas à percepção de saúde mental, desempenho escolar e a visão de seu ambiente de estudo. No desenvolvimento deste trabalho foi imprescindível a leitura de artigos, aprofundamento teórico com a matéria de filosofia, observando a pesquisa por meio da metafísica, e noções básicas de psicologia, para poder compreender o estudo que deveria ser feito para o resultado da pesquisa. Foram formuladas perguntas pelos alunos integrantes do grupo, das quais por meio de um debate foram eliminadas, complementadas ou sofreram algum tipo de mudança para serem melhor apresentadas para os estudantes, sendo que por meio destas era esperado entender como o colégio afeta emocionalmente os alunos, almejando-se compreender como essas pessoas se sentem no ambiente no qual passam grande parte do seu tempo, que acaba por desencadear diferentes tipos de concepção onde vivem, impactando não apenas na vida acadêmica, mas também na saúde mental que é fundamental para o bem-estar de todo indivíduo. Apesar dos objetos da pesquisa serem colégios distintos, as mesmas perguntas foram aplicadas para ambos os lugares. Diferentes alunos dos primeiros e terceiros anos as responderam, justamente para demonstrar o contraste do início do ensino médio e do final, para expor como um aluno pode mudar sua percepção ao longo dos anos. Um bom exemplo a ser dado foi o aumento de ansiedade durante o último ano no colégio, que mesmo com diferentes respostas nas pesquisas das escolas, é evidente que ocorre uma preocupação maior no final do curso, que pode ser resultado de diversos motivos, como pressão do vestibular, melhor desempenho escolar e entre outros. Ao expor esses dados, estudá-los e apresentá-los, procuramos salientar a importância de acompanhamento psicológico nos colégios, trazer mais discussão em torno desse assunto nas instituições educacionais, pois a qualidade de vida cognitiva é tão importante quanto a física. Há uma discussão sobre a adolescência ser um dos momentos mais delicados para o desenvolvimento pessoal, onde consequentemente pode ser decisivo para problemas de saúde, doenças, tais como depressão. Toda escola deveria ser um lugar acolhedor que apresenta soluções, por meio dessa pesquisa é esperado despertar maior repercussão sobre esse assunto, onde futuramente possamos publicar este trabalho e fazer um estudo de maior abrangência, apresentando esses fatores para instituições.

**Palavras-chave:** Pesquisa, Saúde Mental, Ensino Médio, Bem estar na escola.

## **PESQUISA SOBRE AS VANTAGENS DE UM RECURSO AINDA POUCO UTILIZADO NAS ESCOLAS: OS JOGOS DIGITAIS**

**Achilles Macarini Neto, Aiumy Machado Alberti, Víctor Trucolo Ribeiro e Eduardo Tieppo**  
*achillesneto18@gmail.com*

Os jogos, sejam digitais ou físicos, são definidos como atividades físicas ou intelectuais que visam o entretenimento dos participantes, podendo ser cooperativos ou competitivos, porém obedecendo regras e na maioria dos casos determinando um vencedor. O uso de jogos digitais de uma forma lúdica para auxiliar o ensino já é possível, pois, a aprendizagem é o processo de aquisição de conhecimentos, valores, habilidades e de adaptação por meio de sua vivência, assim como em jogos que estimulam a curiosidade do usuário em frente à um desafio ou surpresa, criando o desejo por jogar mais e portanto descobrir mais. Dessa forma, acabam por conhecer mais do aplicativo, que pode trazer sempre uma novidade, além da fácil e possível integração de disciplinas diferentes dentro do mesmo. De forma que é muito eficiente o uso desses jogos para o aprendizado, facilitando a capacidade de adquirir o conteúdo de determinada disciplina. Porém, mesmo com a eficácia desse método, é comum em colégios, existir uma discriminação e a falta de uso do mesmo. Assim como afirmou, Gilson Schwartz, professor da Universidade de São Paulo, existem preconceitos que dificultam o uso de jogos nos processos educacionais, dentre eles a idéia que jogos causam a alienação, que incitam a violência e que são apenas atividades para o lazer, o que não deve ser combinado com a aprendizagem. Schwartz afirmou que os jogos só vão ganhar destaque como uma ferramenta de ensino quando estes “obstáculos” forem derrubados. Diante disso, esta pesquisa explorou os motivos pelos quais os jogos ainda são pouco utilizados no processo de ensino e aprendizagem dentro das escolas. A pesquisa foi realizada buscando compreender as vantagens e desvantagens do uso de jogos na ambiente educacional, os problemas e desafios enfrentados quando há sua utilização e possíveis contribuições para o processo educacional. Esta pesquisa revelou que diversas outras ferramentas tecnológicas, como o computador e jogos digitais têm muito potencial para oferecer. Uma vez que desenvolvem novas competências cognitivas e as relações que podem ser estabelecidas entre o aluno, seus colegas e seus professores; além de poder se tornar um catalisador para o resgate do interesse dos estudantes por determinado conteúdo e disciplina. Mas, ainda existem desafios para a aplicação dessa metodologia, como a falta de investimentos na área e produção de um produto didático, que leva a falta de interesse do usuário pelo mesmo e uma jogabilidade pouco atrativa. A maior compreensão sobre os benefícios da utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem podem contribuir para mudar a ideia de que essa metodologia não agrega conhecimentos educacionais ou de que é apenas uma atividade destinada ao lazer.

**Palavras-chave:** Ensino, Metodologias, Jogos, Aprendizagem, Ferramentas de ensino.

## POSSÍVEIS USOS DO 3D PARA O ENSINO E O APRENDIZADO

**Jefferson Santana Filho e Eduardo Tieppo**  
*jefferson9312@gmail.com*

Esse trabalho propõe possíveis usos de modelos/modelagem 3D no ensino/aprendizado. Isso não se limita ao uso de poucas matérias de um determinado curso, mas sim um ensino/aprendizado mais amplo, no qual todos possam usufruir, já que a utilização de um espaço virtual dispensa as limitações de materiais e de recursos físicos, sendo limitada apenas pela criatividade do aluno ou do professor, sendo possível ainda a criação de espaços virtuais que simulam as características da realidade. Para a aprendizagem, os modelos em 3D podem ser utilizados em atividades de cunho criativo, sendo aplicados na criação de trabalhos mais complexos e interativos, como por exemplo: Arquitetura, artes, fotografia, mecânica, design, cinema (VFX) e criação de jogos, dentre outras. Já para o ensino, todas as matérias que tratam de assuntos que possam ser testados ou vistos na realidade, provavelmente conseguirão utilizar desta tecnologia. A principal vantagem é poder criar o seu próprio material quase sem limitações. Para matérias que tratam de lugares ou da História, é possível a visita virtual pelo Google Expedition, para Biologia é possível o uso de modelos 3D em sala de aula usando fotogrametria (o uso de imagens para gerar uma malha virtual em 3D) ou obtendo modelos na internet. Para matérias que utilizam a mecânica é possível usar simulações da Física ou para o planejamento de protótipos; já para aquelas que utilizam informações de relevos, existem sites que fornecem dados de terrenos, sendo possível transformar esses dados em um modelo interativo, útil para o planejamento urbano, por exemplo. Espera-se, com este trabalho apresentar uma nova ferramenta, que possa ser utilizada futuramente, tanto por alunos quanto professores.

**Palavras-chave:** 3D, Ensino, Aprendizagem, Modelagem.



## **PRODUÇÃO DE CELULOSE A PARTIR DO BAGAÇO DA LARANJA**

**Maycon Felipe dos Santos de Moraes, Camila Ilniski Machado, Ana Sofia Corrêa  
Gryzinski e Gledson Vigiano Bianconi**  
*maycon.fsm.mm@gmail.com*

A laranja (*Citrus sinensis* – família Rutaceae) surgiu na Ásia como uma mistura de duas frutas: tangerina (*Citrus reticulata*) e pomelo (*Citrus maxima*). Trazida ao Brasil por europeus, ocupa hoje o espaço de uma das frutas mais consumidas e produzidas mundialmente. Ela é utilizada no ramo alimentício, na produção do etanol, com fins medicinais e na indústria dos cosméticos. No Brasil, nos anos 2016-2017, estima-se que foram produzidas 20,400 mil toneladas do fruto, em comparação com a produção mundial que foi de 53,265 mil toneladas. A produção da laranja pode ter como resultados oriundos da implantação de processos industriais os seguintes produtos: Comminuted Citrus Base (fabricação de bebidas), polpa, sucos, óleos, essências, D-Limoneno (terpeno cítrico), farelo de polpa cítrica, pectina, álcool, compotas, doces e geleias. O bagaço é usado para fabricação de adubo, ração para gado, farinha e etanol. Contudo, a maioria das empresas descarta o bagaço por desconhecerem a sua potencialidade de reutilização; as que não descartam, vendem para os fins anteriormente citados. Sabe-se, por exemplo, que o bagaço da cana-de-açúcar e da casca de banana são excelentes fontes na fabricação de papel sem madeira. O Sul e Sudeste do Brasil são os maiores produtores de papel e celulose; entretanto, para produção de 24 mil folhas de papel é necessário um eucalipto de pelo menos 15 anos de idade e cerca de 240 mil litros de água. Logo, tem-se um problema do ponto de vista (i) do tempo envolvido no processo de produção, (ii) da conservação dos recursos hídricos e (iii) também relacionado à conservação de ecossistemas nativos, uma vez que muitos biomas foram, e ainda são, convertidos em plantios silviculturais. O objetivo deste trabalho é avaliar por meio de levantamento bibliográfico o potencial de uso do bagaço da laranja na produção de papel, visando a celeridade produtiva, um melhor aproveitamento de descartes da indústria cítrica e a minimização dos danos ambientais oriundos da silvicultura no Brasil. O acesso à literatura ocorreu por meio de pesquisa na base Google Acadêmico, sendo considerados pertinentes artigos, dissertações, teses, livros e resumos que trouxessem informações acerca do uso da laranja e seus subprodutos, incluindo quantidade de bagaço em descarte, celulose disponível, produção de celulose por meio de abordagens tradicionais. Um total de 26 trabalhos foram analisados; destes, 79,08% trouxeram informações sobre a pesquisa em si. Os resultados indicam que: não existe informação de quanto do bagaço é descartado, porém, estima-se que a grande maioria. A laranja é composta por vários nutrientes e vitaminas, sendo 9% celulose, enquanto que a madeira possui entre 40% e 50%. Esses últimos percentuais refletem para o setor florestal uma produção média de 14,5 milhões de toneladas de celulose. Analisando fatores como quantidade de celulose por matéria-prima, o desuso do bagaço da laranja, a destruição de áreas florestais nativas para plantio de eucalipto e/ou pinus e também a idade ideal para a produção de papel, observamos que, teoricamente, a substituição da madeira pelo bagaço de laranja é viável. Futuramente, espera-se comprovar esta premissa na prática.

**Palavras-chave:** *Citrus sinensis*, Produção de papel, Conservação da biodiversidade.

## **PRONTVET: UM APLICATIVO PARA GERENCIAMENTO DE CONSULTAS VETERINÁRIAS**

**Pedro Augusto Belão Cordeiro, Otto Nelson da Silva de Oliveira e Rodolfo Miranda  
Pereira**

*otto.nelson.ifpinhais@gmail.com*

O intuito deste presente projeto é criar um aplicativo para veterinários, que conte com prontuários, que evite a perda de dados e desperdícios de papéis, assim tornando um modo ágil e prático de trabalhar, pois facilita o serviço e se tem uma segurança de dados em nuvem. Diante de algumas pesquisas, a população de animais domésticos está crescendo gradativamente, com isso, consultórios, clínicas e hospitais veterinários terão uma maior demanda de atendimentos, o que demonstra esses dados é a Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET). Em uma pesquisa, a ABINPET demonstrou que no ano de 2014 a indústria de produtos para animais de estimação faturou R\$ 16,7 bilhões, cerca de 10% a mais do que em 2013. Neste trabalho é realizada uma pesquisa que aborda a rotina diária de veterinários, consultórios, clínicas e hospitais veterinários da macro região de Curitiba. Para facilitar e agilizar as demandas de atendimentos, pode ser necessário um aplicativo mobile, o qual conte com um prontuário, evitando perdas de dados e dando mais segurança para os veterinários. Com a pesquisa realizada, foi descoberto que uma grande parte dos veterinários e estabelecimentos ainda utilizam fichas de papel em seus atendimentos. Com a elaboração do aplicativo, é esperado que os usuários tenham uma maior facilidade, agilidade e praticidade nos seus serviços e atendimentos, evitando a perda de dados e o desperdício de papéis.

**Palavras-chave:** Gerenciamentos, Consultas, Veterinárias.

## QUIMICAMENTE: JOGO EDUCATIVO PARA APRENDIZADO EM QUÍMICA

**Giovana Ferreira Rodrigues, Maria Eduarda Langame Eduardo e Patricia Akemi  
Tuzimoto**

*giovanafrodrigues2002@gmail.com*

Esse relato de experiência trata-se de uma atividade da disciplina de química para o aprendizado e fixação de uma maneira diferente do conteúdo trabalhado pela professora Patricia em sala de aula. O objetivo proposto pela professora foi a criação de um jogo didático que abordasse os conteúdos sobre a tabela periódica. Optamos por realizar o trabalho baseando-se no jogo "Monopoly", com a ideia de entreter, mas ao mesmo tempo aprender sobre o assunto, apresentando curiosidades e características de cada elemento da tabela periódica. A apresentação e experiência dos jogos foram feitas em sala de aula, com a participação dos alunos da turma. Todos tiveram a oportunidade de jogar e avaliar o trabalho dos colegas. A ideia principal do jogo é comprar elementos da tabela para formar uma família. O presente jogo inicia-se com o lançamento do dado, que também é formado por elementos presentes na tabela periódica com base em seus números atômicos. Os participantes devem estar posicionados na casa "início" e andam conforme o número que tirou no dado. Ao parar sobre uma casa, pode-se escolher comprar ou não o elemento. Para comprar é necessário responder uma pergunta relacionada ao tema do jogo e ao realizar a compra, recebe uma carta que contém várias informações sobre o elemento adquirido. Ganha o jogo quem formar uma coluna inteira da tabela periódica, ou seja, uma família. O jogo exige conhecimento mínimo de nível intermediário sobre a tabela periódica, testando os jogadores ao responder as perguntas e, também, ajuda a fixar o conteúdo por meio das cartas de cada elemento, que são dadas ao jogador ao efetuar uma compra. Analisando todos os aspectos, etapas e desenvolvimento do jogo, concluímos que ao jogar "Quimicamente" é possível aprender mais sobre o conteúdo, de forma divertida e dinâmica, sendo uma alternativa diferente e atrativa de estudar.

**Palavras-chave:** Química, Tabela periódica, Jogo didático.

## **REPÓRTER DA HISTÓRIA: AMÉRICA LATINA EM REPORTAGENS**

**Maria Eduarda Araújo, Bárbara Elisa Marques e Igor Vitorino Silva**  
*dudaaraujo2020@gmail.com*

Este relato de experiência discute a estratégia interdisciplinar de ensino Repórter da História: América Latina em reportagens, desenvolvido nas turmas dos cursos técnicos em Administração e Informática do IFPR campus Pinhais durante o primeiro semestre de 2018, por meio do diálogo entre as disciplinas de História e Língua Portuguesa. A partir dessa ação pedagógica, buscou-se envolver os estudantes em discussões e temas que marcaram a América Latina, estimular a leitura e a escrita de textos jornalísticos e promover o gosto pela prática da pesquisa. Os critérios considerados para a avaliação foram: criatividade, autonomia e curiosidade, apropriação dos conteúdos e reflexão crítica, domínio da língua portuguesa e do gênero discursivo; coesão e coerência textuais conformidade aos objetivos da atividade proposta. A estratégia metodológica desenvolvida teve como base a noção de interdisciplinariedade (LUCK, 1999; FAZENDA, 1991). Primeiramente, os estudantes foram estimulados a encontrar um tema, passado ou atual, que mais lhe agradasse na história latino-americana. Em seguida, foram discutidas as características composicionais do gênero reportagem no contexto jornalístico, assim como as diferentes representações históricas que sustentam as diferentes interpretações contemporâneas sobre o passado latino-americano, tais como os signos de dependência, exploração, esquecimento e valorização da cultura europeia. Durante o desenvolvimento da atividade, as reportagens foram previamente discutidas e corrigidas na disciplina de Língua Portuguesa. Após a reescrita da primeira versão, foram lidas e discutidas pela disciplina de História. Assim, esta ação pedagógica resultou em mais de setenta textos, com as mais variadas temáticas latino-americanas, passadas e atuais, configurando uma constelação de saberes que se transformaram em recursos didáticos para desenvolvimento do ensino de Língua Portuguesa e de História. Com isso, através do ensino significativo e contextualizado, orientado pelo interesse e protagonismo estudantil, estimulou-se a formação de leitores mais competentes e a apropriação da prática da escrita, permitindo o reconhecimento individualizado das dificuldades e potencialidades de aprendizagens dos estudantes que participaram de tal experiência pedagógica. Por fim, despertou-se nos estudantes e docentes envolvidos o reconhecimento das dimensões históricas e políticas do processo de produção do texto jornalístico, em que a seletividade e a angulação ideológica e política atuam definindo a maneira como escrevemos (ou melhor, interpretamos) sobre eventos escolhidos para serem investigados.

**Palavras-chave:** Interdisciplinariedade, Ensino de história, Ensino de língua portuguesa, América Latina, Reportagens.

## **SALVE A MULHER BRASILEIRA: O BRASIL NA SEGUNDA GUERRA (1942-1945)**

**Cláudio Aparecido dos Santos Junior e Igor Vitorino da Silva**  
*claudio.junior.ifpinhais@gmail.com*

Esta pesquisa discute a participação feminina na Segunda Guerra Mundial tendo como enfoque o papel das Febianas, mulheres brasileiras que fizeram parte da Força Expedicionária Brasileira (FEB), em sua campanha na Itália entre 1944 e 1945. O Brasil declarou oficialmente guerra à Alemanha e à Itália em 31 de agosto de 1942, no entanto, apenas em 1944 enviou tropas para as campanhas na Europa. A participação feminina na Força Expedicionária foi em sua maior parte como auxiliares socorristas pois não havia tempo hábil para que todas fossem formadas como enfermeiras, estas socorristas foram fundamentais para auxiliar os soldados na libertação das cidades italianas ocupadas pela Alemanha nazista. Para o desenvolvimento dessa pesquisa foram analisadas as seguintes fontes: documentos oficiais do Exército, jornais e biografias de Febianas que participaram das operações de guerra. A partir dessas narrativas foi possível entender os lugares das mulheres nos relatos sobre a participação do Brasil na Segunda Guerra Mundial, destacando-se as estratégias discursivas oficiais e biográficas que buscavam demarcar as fronteiras de gênero no contexto da guerra. Podemos constatar que nos discursos militares sobre o êxito da FEB nas campanhas da Itália, a mobilização de representações culturais que buscavam estabelecer o lugar das mulheres apontando-lhe o papel crucial, embora não participassem dos conflitos armados, e nem nas missões nas áreas de produção, logística, administração estavam restritas especificamente na área médica, nas funções de enfermeiras e auxiliares socorristas, quase exclusivamente, revelando, dessa maneira, como as relações de gênero operavam a dinâmica das ações das instituições militares no período investigado e na produção de sua memória oficial. A presença da propaganda oficial de que as escolas de enfermagem se enchiam de jovens candidatas a enfermeira realçavam o lugar, quase natural, na qual as mulheres brasileiras poderiam tomar parte das questões militares do país, reproduzindo estereótipos de gênero e negligenciando outras demandas de participação na vida militar pelas mulheres.

**Palavras-chave:** Segunda Guerra Mundial, Força Expedicionária Brasileira, História Militar, Febianas.

## **Tael Máquina de Cortes Ltda**

**Ana Karoline Santini Pires, Emanuelli Gama Gair, Larissa de Freitas Moreira e Tainara Borba dos Santos**  
*emanuelli.gair.ifpinhais@gmail.com*

A Tael Máquina de cortes Ltda., é um trabalho de conclusão de curso do técnico de administração do Instituto Federal do Paraná. Esse trabalho tem como objetivo a criação de uma empresa fictícia. Foi escolhido pelas alunas criar uma empresa que realizará a produção de Routers, que são máquinas de corte de madeira e acrílico, controladas por computador, destinadas ao artesanato. A empresa resolveu atuar no mercado com um diferencial, a fabricação de Routers em pequeno porte facilitando o seu deslocamento e aprimorando o ambiente de trabalho. O objetivo geral da Tael é a produção de Routers que racionalizam e otimizam o trabalho dos artesãos tornando o mesmo mais ágil e prático. Para descobrir se o negócio é viável as alunas, realizaram questionários com artesões para verificar a aceitação do produto e entrevista com compradores para constatar se foram atendidas todas as propostas. Analisando os resultados, foi verificado que atualmente o artesanato vem crescendo muito e favorecendo as classes sociais com menor poder aquisitivo. Com isso empresa Tael traz melhorias econômicas para as mesmas. Isso porque, as Routers Tael são de baixo investimento, pois são menores, ocupando um pequeno espaço, permitindo fazer a confecção dos produtos em casa. Após a realização de diversas pesquisas e obtendo resultados positivos e percebendo que possui um nicho de mercado, esperamos que o negócio seja viabilizado, atendendo todos os objetivos propostos e proporcionando satisfação aos clientes.

**Palavras-chave:** Empresa, Objetivos, Questionários, Resultados.

## **THE SORROW**

**Leticia Colere, Ana Beatriz, Hemilyn Grueter e Eduardo Tieppo**  
*leticia.colere.ifpinhais@gmail.com*

Com a evolução da tecnologia, os jogos eletrônicos e digitais sofreram uma ascensão considerável, tornando-se mundialmente populares entre diversas faixa-etárias. Portanto, tornaram-se um tema de grande importância no cenário de computação, tanto pelo aspecto científico - devido a necessidade de inovação no mercado - quanto pelo aspecto econômico - por ser uma das principais fontes de renda no mercado de entretenimento. A e-literature é um conjunto de trabalhos com um importante aspecto literário que aproveita as capacidades e os contextos fornecidos pelo computador autônomo ou em rede. Ou seja, qualquer obra literária desenvolvida para dispositivos digitais por meio de hardwares e softwares - os e-books. Atualmente, os livros impressos vêm perdendo público em cima dos livros digitais, por isso surge a decisão de um livro-jogo, que é uma forma interativa de leitura. O objetivo deste Projeto Final de Curso (PFC) é desenvolver um livro-jogo responsivo com a temática de suspense e compatível com dispositivos móveis. O jogo será desenvolvido através de um framework de desenvolvimento de narrativas não-lineares, o Twine (REF) o qual permitirá seguir uma sequência não-linear. Para o armazenamento de dados será utilizado um banco de dados com tabelas, onde serão guardadas as informações necessárias e o Webservice irá permitir que aplicações possam interagir com aquelas que já existem e que sistemas desenvolvidos em plataformas diferentes sejam compatíveis.

**Palavras-chave:** Suspense, Literatura, Jogos digitais.

## **“SMART-HELMET”: CAPACETE COM DISPOSITIVO ELETRÔNICO PARA AUMENTO DO NÍVEL DE SEGURANÇA DE CICLISTAS**

**Jean Carlo Moroski, Dave WecklRhenuis de Camargo e Roberto Ari Guindani**  
*jmoroski7@gmail.com*

Este trabalho tem como objetivo principal o desenvolvimento de um capacete com dispositivo eletrônico passível de aumentar os níveis de segurança de ciclistas no trânsito. Os meios de investigação utilizados nesta pesquisa foram a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. Com relação aos fins, este trabalho foi caracterizado como descritiva exploratória. Quanto aos dados para a realização do estudo, estes foram coletados entre os dias 17 e 27 de julho de 2018 através de fontes primárias (136 entrevistas) e secundárias (documentos legais e diversas publicações pertinentes à pesquisa). Com relação aos materiais para a construção do protótipo foram utilizados capacete de ciclista, placa Arduino® Uno, câmera VGA OV7870e display Oled para projetos. A pesquisa com os entrevistados apresentou que 93% veem como importante o uso de equipamentos de segurança, apesar de apenas 40% realmente utilizarem; 54% consideram que os equipamentos contribuem para presença de ciclistas nas ruas; 99% creem que a segurança de ciclistas ainda deve ser melhorada; 93% acreditam que as tecnologias digitais devem ser conciliadas na prática ciclística e desde que a segurança seja melhorada. Obteve-se que 71% utilizariam este tipo de equipamentos e através das pesquisas bibliográficas foi encontrado um sistema similar ao pretendido, conhecido como capacete para ciclista “Optic”, baseadas em alta tecnologia utilizada em capacetes para pilotos de caças (aviões militares). As pesquisas encontradas motivaram a construção de um capacete com dispositivo eletrônico para aumento do nível de segurança de ciclistas acessível ao público em geral. O protótipo desenvolvido é constituído de câmera de vídeo acoplada na parte traseira do capacete e de lente frontal próxima ao olho direito servindo como retrovisor. A sistemática consistente em transmitir as imagens em tempo real para a lente que permite que o usuário veja a sua frente o que acontece atrás de si. As conclusões apresentam que o capacete com dispositivo eletrônico para aumento do nível de segurança de ciclistas “SMART-HELMET” é bem aceito e possui potencial de produção em escala oferecendo um produto viável economicamente, com baixo-custo, ao público ao qual se destina.

**Palavras-chave:** Segurança, Ciclistas, Capacete, Baixo-custo.



## THE GAME PIRAQUARA: UM JOGO RPG PARA DISPOSITIVO ANDROID

**Guilherme Moraes Lima, Edison Francisco Furusato Oda, Gustavo Pasqualli Vieira,  
Jean Gustavo Tome e Rodolfo Miranda Pereira**  
*guilhermemoraeslima@gmail.com*

Um jogo, segundo Jesse Schell, é algo diferente de um brinquedo e um trabalho, mas que compartilha semelhanças com os dois; isso se deve ao fato de que um jogo é uma atividade em que se deve resolver um problema, assim como em um trabalho, mas com uma atitude lúdica, característica de um brinquedo. Por isso, um jogo, em sua essência, é algo que oferece entretenimento para o jogador, podendo isso ser, ou não, seu principal objetivo, ao mesmo tempo em que se propõe um desafio. Coffeenator, desenvolvido por estudantes do curso técnico de informática como forma de aprendizado prático, é um jogo em que se deve usar o raciocínio para progredir em uma história. Ele foi elaborado com base em um sistema “point-&-click”, em que, basicamente, o usuário deve observar o cenário e selecionar as ações com base nele. Alguns exemplos de jogos que utilizam esse método demonstram que ele pode ser eficaz em trazer satisfação ao usuário, principalmente pelo fato de que as pessoas, em geral, obtêm essa sensação por meio de recompensas após realizar um desafio. Por esse mesmo motivo, os sistemas de status, mortes e conquistas foram implementados no jogo, uma vez que possuindo status e formas diversas de morrer, o jogador necessita estar sempre atento em cada ação, pois sempre haverá o perigo de ter que começar novamente, dependendo do que se escolhe; e as conquistas são recompensas por ações realizadas por quem joga, pois se nota, no jogo, o que foi obtido por essa pessoa – uma forma de feedback ao usuário. Algumas características, tais como os status e as muitas ações que podem ser realizadas pelo jogador, também tornam Coffeenator um jogo capaz de estimular o raciocínio lógico dessa pessoa, já que quem joga necessita interpretar os diálogos da história e pensar constantemente quais ações e que ordem deve-se realizar para que haja progressão no jogo. Logo, espera-se que essa aplicação consiga alcançar o público por meio da Play Store, aplicativo da Google, e que ela se torne uma experiência lúdica para os jogadores, assim como todo bom jogo deve ser.

**Palavras-chave:** Jogo, Lúdico, Raciocínio, Informática, Android.



**INSTITUTO FEDERAL**  
**PARANÁ**  
*Campus Pinhais*

**IV MOSTRA DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA DA  
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**Instituto Federal do Paraná**  
*Campus Pinhais*