XV SEMANA ACADÊMICA - IFRJ/CEPF

Cultura Oceânica e Universos Digitais

CADERNO DE RESUMOS

INSTITUTO FEDERAL
Rio de Janeiro
Campus
Eng. Paulo de Frontin

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

22ª Semana Nacional de CIÊNCIA & TECNOLOGIA
21 a 26 de outubro de 2025

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

CADERNO DE RESUMOS

22ª SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA – SNTC/2025
XV SEMANA ACADÊMICA DO IFRJ/CEPF: CULTURA OCEÂNICA E UNIVERSOS DIGITAIS

XV JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – JIC
X FEIRA INTERMUNICIPAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DO VALE DO CAFÉ – FIMUCTI

1ª EDIÇÃO
ISBN: 978-65-01-94392-3

Organização:
Sérgio Dias da Silva (IFRJ/CEPF)
Lindinei Rocha Silva (IFRJ/CEPF)
Sandra Regina Garcia Leite (PMMP/SEEDUC – RJ)

Realização e apoio:

INSTITUTO FEDERAL Rio de Janeiro Campus Eng. Paulo de Frontin

CNPq Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

S471c Semana Acadêmica do IFRJ/CEPF (XV. : 2025 : Rio de Janeiro)
Caderno de resumos: 22ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNTC) / 2025 – Semana Acadêmica do IFRJ/CEPF: Cultura Oceânica e Universos Digitais. / Sérgio Dias, Lindinei Rocha Silva, Sandra Regina Garcia Leite (org). - Rio de Janeiro: IFRJ, 2025. 31 f.
PDF

ISBN: 978-65-01-94392-3

1. XV Jornada de Iniciação Científica (JIC). 2 . X Feira Intermunicipal de Ciência, Tecnologia e Inovação do Vale do Café (FIMUCTI). I. Título.

Ficha catalográfica elaborada com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Bibliotecário Luiz Cláudio Silva da Costa CRB-7 / 5033

Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro–IFRJ,
***Campus,* Engenheiro Paulo de Frontin**

Reitoria
Rafael Barreto Almada

Pró-Reitoria de Administração, Planejamento e Desenvolvimento Institucional
Igor da Silva Valpassos

Pró-Reitoria de Desenvolvimento Institucional, Valorização de Pessoas e Sustentabilidade
João Gilberto Carvalho

Pró-Reitoria de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico
Alessandra CiambarellaPaulon

Pró-Reitoria de Extensão
Ana Luísa Soares da Silva

Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós-graduação
Marcus Vinicius da Silva Pereira

Diretoria-Geral do *Campus* Engenheiro Paulo de Frontin
Ricardo Esteves Kneipp

Diretoria de Ensino do *Campus* Engenheiro Paulo de Frontin
Roni Costa Ferreira

Diretoria de Administração do *Campus* Engenheiro Paulo de Frontin
Daniel Carismundo Borges

Coordenação de Extensão – COEX
Sérgio Dias da Silva

Coordenação de Pesquisa, Inovação e Incubadora – COPII
Lindinei Rocha Silva

Comissão Organizadora da XV Semana Acadêmica IFRJ/CEPF

Ana Angélica Valle do Santos
Bernardo Simbalista Antunes de Oliveira
Bruna Luísa Medeiros de Souza
Bruno Botelho Costa
Daniel Clarismundo Borges
Edney Soares Trindade
Gabriela de Paula Costa
João Guilherme Huguenin Jacarandá
Lindinei Rocha Silva
Luís Henrique Campos Braune
Maria Cristina Ferreira
Mariana da Silva Monsores
Ramon Ferreira Damasceno
Renata Cristina AmorimSilveira Verduc
Ricardo Estevers Kneipp
Rodrigo Mendes Peixoto
Roni Costa Ferreira
Samuel Ribeiro
Sérgio Dias da Silva
Thomaz Cavalcante Rocha
Victor da Silveira Baldez
Viviam Lacerda de Souza
Wagner Gomes Barroso Abrantes
Zózimo Santos Pereira

Comitê Científico

Lindinei Rocha Silva(IFRJ/CEPF-CoPII)
Sabrina Araujo de Almeida (IFRJ/CEPF)
Sandra Regina Garcia Leite (SME de Miguel Pereira, SEEDUC-RJ)
Sérgio Dias da Silva(IFRJ/CEPF/CoEX)

Autor da logomarca da XV Semana Acadêmica IFRJ/CEPF

Jhonattas de Souza Antônio

Apresentação

Este Caderno de Resumos reúne os trabalhos apresentados na XV Semana Acadêmica do IFRJ – Campus Engenheiro Paulo de Frontin, cujo tema foi “Cultura Oceânica e Universos Digitais”, realizada em articulação com a XV Jornada de Iniciação Científica (JIC) e a X Feira Intermunicipal de Ciência e Tecnologia do Vale do Café (FIMUCTI).

A realização conjunta desses eventos reafirma o compromisso do IFRJ com a integração entre ensino, pesquisa e extensão, promovendo a socialização do conhecimento científico, tecnológico e cultural, bem como o fortalecimento do diálogo entre a comunidade acadêmica e a sociedade.

Os resumos apresentados refletem a diversidade de áreas do conhecimento, abordagens e práticas acadêmicas desenvolvidas por estudantes, servidores e colaboradores externos, evidenciando a produção científica e tecnológica no âmbito da instituição.

As atividades realizadas contribuíram para a formação acadêmica, o estímulo à investigação científica, à inovação e ao pensamento crítico, além de favorecerem a troca de experiências entre diferentes níveis e modalidades de ensino.

Este caderno constitui um registro da produção intelectual apresentada nos eventos e um instrumento de divulgação científica, incentivando a continuidade das pesquisas e o fortalecimento das ações acadêmicas no IFRJ e na região do Vale do Café.

Sérgio Dias da Silva
Coordenador de Extensão do IFRJ-CEPF

XV SEMANA ACADÊMICA DO IFRJ/CEPF: CULTURA OCEÂNICA E UNIVERSOS DIGITAIS

TÍTULO	PÁG.
SUSTENTABILIDADE POR UM MUNDO POSSÍVEL – FEIRA DE CIÊNCIAS DOS ALUNOS DO PARTIU IF	10
ENERGIA RENOVÁVEL E O IMPACTO NO MEIO AMBIENTE E NA SOCIEDADE: UMA ANÁLISE ATRAVÉS DO DOCUMENTÁRIO	10
INCLUSÃO DE MULHERES NAS ÁREAS DA TECNOLOGIA	11
JORNADA DO HERÓI: OFICINA DE FUNDAMENTOS DA ROTEIRIZAÇÃO	12
INCLUSÃO EM SILÊNCIO: OS DESAFIOS DA TECNOLOGIA ASSISTIVA NO ENSINO	12
A IMPORTÂNCIA DO SANEAMENTO BÁSICO PARA O MEIO AMBIENTE E O BEM-ESTAR SOCIAL	13
MEIO AMBIENTE E CONSUMO RESPONSÁVEL	13
ACESSO À EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA PESSOAS COM AUTISMO: DIREITOS E DESAFIOS LEGAIS	14
JOGO POLÍTICO: UMA SIMULAÇÃO DE DISPUTA SOCIAL DECORRENTE DA EXPLORAÇÃO PETROLÍFERA NO OCEANO.	15
ACESSIBILIDADE EM DOCUMENTÁRIOS IMPORTÂNCIA E NECESSIDADE	15

XV JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – JIC

BEATMAKING NA BAIXADA FLUMINENSE (RJ)	16
JOGANDO JUNTO: APRENDER É DIVERTIDO	16

TÍTULO	PÁG.
MUNDO LIBRAS E A *GAMIFICAÇÃO* PARA APRENDIZADO DE LIBRAS	17
UMA PROPOSTA DE JOGO EM REALIDADE VIRTUAL PARA O ENSINO DE ASTRONOMIA	18
GAROTAS CIENTISTAS DO IBC E DO IFRJ: INCLUSÃO E PROTAGONISMO FEMININO NA TECNOLOGIA ACESSÍVEL	18
ESTRATÉGIAS DE *GAMIFICAÇÃO* DO TEXTO LITERÁRIO "O GATO PRETO", DE EDGAR ALLAN POE	19
PROJETO CARAVANA VALE DO SABER – CONHECENDO A COMUNIDADE DO IFRJ ENGENHEIRO PAULO DE FRONTIN (2025 – 2026): MAPEAMENTO UTILIZANDO SIG_WEB (SISTEMA DE INFORMAÇÃO GEOGRÁFICA) BASEADO NA WEB.	20
FOTOGRAFIA JORNALÍSTICA EM AMBIENTE VIRTUAL: UMA ABORDAGEM PARA A CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES DE LEITURA	21
CAFÉ DO VALE: PROMOVENDO O TURISMO REGIONAL E APRENDENDO SOBRE O CICLO PRODUTIVO DO CAFÉ POR MEIO DE UM JOGO DIGITAL	22

X FEIRA INTERMUNICIPAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DO VALE DO CAFÉ - FIMUCTI

TÍTULO	PÁG.
A IMPORTÂNCIA DO ESPORTE NA VIDA DO ADOLESCENTE	23
ACEITABILIDADE DO IOGURTE DE TOMATE NO AMBIENTE ESCOLAR: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS E DA EDUCAÇÃO ALIMENTAR E NUTRICIONAL	23
AQUAPET - SISTEMA DE IRRIGAÇÃO SUSTENTÁVEL COM GARRAFA PET	24

TÍTULO	PÁG.
MANEJO DE PRAGAS EM BRASSICÁCEAS NA HORTA PEDAGÓGICA: DIFERENÇAS ENTRE AMBIENTES PROTEGIDOS E NATURAIS	25
AS CAVALGADAS COMO MANIFESTAÇÃO CULTURAL: UM RELATO SOBRE A TRADIÇÃO, RELIGIOSIDADE E AFETIVIDADE	26
OS BENEFÍCIOS DA MUSICOTERAPIA NA SAÚDE HUMANA FASE II	26
OS MOTIVOS DA ETAPA DO BRASILDA WSL ACONTECER EM SAQUAREMA	27
CULTIVO PROTEGIDO X CULTIVO IN NATURA DO PIMENTÃO VERDE EM UMA HORTA ESCOLAR	28
DO CONSUMO À CONSCIÊNCIA: OS IMPACTOS DO CONSUMO EXACERBADO PARA O MEIO AMBIENTE	29
LEITURA E SAÚDE MENTAL: CONCEITOS INICIAIS	29

Conteúdos, informações e opiniões contidos nos resumos, bem como sua revisão textual são de absoluta responsabilidade de seus autores e coautores.

XV SEMANA ACADÊMICA DO IFRJ/CEPF: CULTURA OCEÂNICA E UNIVERSOS DIGITAIS

SUSTENTABILIDADE POR UM MUNDO POSSÍVEL – FEIRA DE CIÊNCIAS DOS ALUNOS DO PARTIU IF

Elisa Soares de Lima Caetano, IFRJ/CEPF.
elisaufrrj@gmail.com
Wagner Gomes Barroso Abrantes, IFRJ/CEPF.
wagner.abrantes@ifrj.edu.br

A Feira de Ciências é um evento educacional que visa promover o desenvolvimento da cultura científica entre os estudantes, incentivando a curiosidade, o pensamento crítico e o interesse pela ciência. Representa uma valiosa oportunidade para que os alunos apresentem o conhecimento científico produzido por eles mesmos, compartilhando suas descobertas e reflexões com a comunidade escolar. Na Semana Nacional da Ciência e Tecnologia de 2025, os alunos do Partiu IF do IFRJ – Campus Engenheiro Paulo de Frontin vão apresentar uma Feira de Ciências cujo tema central é Sustentabilidade por um Mundo Possível. Os objetivos a serem alcançados com as apresentações dos trabalhos são: despertar na comunidade escolar valores e ideias de preservação da natureza e senso de responsabilidade
para com as gerações futuras; apresentar alternativas para as questões socioambientais atuais e a participação da sociedade; e sensibilizar de forma lúdica sobre o uso sustentável dos recursos naturais. Os alunos se organizarão em cinco grupos expositores. Os trabalhos serão apresentados concomitantemente em um ambiente comum (uma sala de aula), permitindo ao público circular livremente entre os estandes e interagir com os expositores.

Palavras-chave: Feira de ciências. sustentabilidade. Partiu IF.
Área do Conhecimento: Ciências Biológicas.
Financiamento: N/A.

ENERGIA RENOVÁVEL E O IMPACTO NO MEIO AMBIENTE E NA SOCIEDADE: UMA ANÁLISE ATRAVÉS DO DOCUMENTÁRIO

Sophie Mourão Nunes. IFRJ/CEPF
sophiemnunes@gmail.com
Kemilly Soares Cosme Imbert Trindade Marinho. IFRJ/CEPF
kemillyimbert@gmail.com
Luísa Lima Assumpção. IFRJ/CEPF
luisalimaa09@gmail.com
Bernardo Bitencourt Moraes Santos. IFRJ/CEPF
Bernardo23bitencourt@gmail.com
Arthur Nascimento Nogueira. IFRJ/CEPF
arthur.nn@outlook.com
João Guilherme Huguenin Jacarandá. IFRJ/CEPF
hugueninjacarandajoaoguilherme@gmail.com

A partir das discussões sobre as mudanças climáticas e poluição que vêm acontecendo em todo o mundo nos últimos anos, se mostra cada vez mais urgente a busca por alternativas mais limpas e menos agressivas ao planeta. Assim, partindo de um pequeno problema como quedas recorrentes de energia no IFRJ Campus Engenheiro Paulo de Frontin, este minidocumentário propõe uma visão crítica sobre os limites do modelo de produção de energia atual e os possíveis caminhos como o uso de fontes de energia renováveis. O principal objetivo do trabalho é

analisar a relação entre energia renovável, meio ambiente e sociedade, destacando a forma como avanços científicos, projetos e iniciativas locais podem contribuir para um futuro mais sustentável. Para isso, utilizamos como metodologia a produção de um minidocumentário, de acordo com pesquisa bibliográfica, dados oficiais e entrevistas com profissionais do setor de energia solar, além da análise de iniciativas locais, como a ONG Revolusolar, em Paracambi e o projeto de biodiesel da Universidade de Vassouras. Segundo os resultados obtidos e análise das referências, apesar do Brasil representar 23,5% da matriz elétrica nacional, ultrapassando 60 GW de capacidade solar instalada, o acesso a essa energia ainda é desigual e muitas vezes restrito a grupos com um poder aquisitivo maior. Em contrapartida, projetos comunitários e universitários mostram que é possível democratizar o acesso, gerando benefícios sociais, econômicos e ambientais, reduzindo emissões de CO_2 e gerando empregos. Desta forma, concluímos que a transição energética envolve dimensões sociais, culturais e políticas. Assim, se faz necessário que este desenvolvimento tecnológico seja acompanhado por políticas públicas inclusivas, que garantam e contribuam para que a energia limpa deixe de ser um privilégio e se torne um direito acessível a todos.

Palavras-chave: energia renovável; sustentabilidade; meio ambiente; sociedade; antropologia.
Área de conhecimento: Ciências Humanas; Ciências Sociais Aplicadas; Engenharias.
Financiamento: N/A.

INCLUSÃO DE MULHERES NAS ÁREAS DA TECNOLOGIA

Emilly Ambrósio de Freitas, IFRJ/CEPF
emillyambrosiodefreitas12@gmail.com
Gabriela de Paula Costa, IFRJ/CEPF
gabrielacosta.ifrj@gmail.com
Julio Marques Carvalho Filho, IFRJ/CEPF
juliofilho457@gmail.com
Mariana Salvador Carvalho, IFRJ/CEPF
marianasalvadorcarvalho1010@gmail.com
Sophia Carvalho de Almeida Prieto, IFRJ/CEPF
sophia14102008@gmail.com
Vitória de Jesus Macedo Caetano, IFRJ/CEPF
vitoriajmcaetano@gmail.com

A partir da observação do cenário das discentes e docentes do curso técnico de Informática para Internet e da graduação em Jogos Digitais do IFRJ, campus Engenheiro Paulo de Frontin, bem como do contexto global, fez-se necessária a realização de um estudo sobre a presença feminina nas ciências e tecnologias. O estudo resultou na produção de um mini documentário, uma vez que se evidenciou a importância da inclusão feminina nesses setores que ainda apresentam desigualdade de gênero e baixa representatividade. O objetivo do trabalho está centrado na conscientização sobre a relevância da participação feminina na tecnologia, buscando inspirar novas gerações e incentivar a construção de um cenário mais igualitário e inovador. Para fundamentar o trabalho, foi realizado inicialmente um levantamento de dados a partir de notícias e artigos disponíveis no Google Acadêmico, considerando como parâmetros os títulos relacionados ao tema, os trabalhos mais citados e os mais recentes, visto que se trata de uma pauta em constante atualização. Na sequência, para a produção do vídeo, foi aplicado um formulário, assim como realizadas entrevistas com professoras e alunas das áreas relacionadas às ciências, o que possibilitou a coleta de informações significativas acerca das experiências dessas mulheres. Os relatos evidenciaram a permanência de inúmeros desafios que remontam a contextos históricos de exclusão e que ainda hoje se manifestam em situações de desvalorização, assédio e falta de reconhecimento, fatores que limitam a plena inserção e valorização feminina nos campos tecnológicos. Conclui-se, portanto, que a presença feminina nas ciências não apenas representa uma questão de

equidade, mas também constitui um pilar essencial para a inovação e para o desenvolvimento social, sendo a conscientização, o incentivo à participação e a valorização das mulheres nesses espaços passos fundamentais para transformar o cenário atual e garantir que as futuras gerações encontrem um ambiente mais justo, diverso e promissor.

Palavras-chave: inclusão; tecnologia; mulheres.
Área de conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas; Ciências Humanas.
Financiamento: N/A.

JORNADA DO HERÓI: OFICINA DE FUNDAMENTOS DA ROTEIRIZAÇÃO

.
André Brazil (IFRJ)
andre.brazil@ifrj.edu.br
Jonas Soares Lana (IFRJ/PPGM-UFRJ)
jonas.lana@ifrj.edu.br

A oficina de roteirização tem como objetivo introduzir estudantes do Curso Superior em Tecnologia de Jogos Digitais aos fundamentos da construção de
narrativas a partir da estrutura mítica da Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell. Por meio de atividades práticas e discussões coletivas, os
participantes serão conduzidos a compreender os principais estágios desse modelo narrativo e suas aplicações na criação de roteiros. A proposta busca articular teoria e prática, estimulando a reflexão sobre como adaptar arquétipos universais às diferentes formas de narrativa. Ao final da oficina, espera-se que cada estudante seja capaz de elaborar esboços narrativos próprios aplicáveis ao game design, explorando possibilidades criativas que integrem personagens, desafios e mundos ficcionais de forma coerente, imersiva e engajante.

Palavras-chave: Fundamentos da roteirização; Jornada do Herói. Narrativa.

Área de conhecimento: Cinema/Roteiro e direção cinematográficos.

Financiamento: N/A.

INCLUSÃO EM SILÊNCIO: OS DESAFIOS DA TECNOLOGIA ASSISTIVA NO ENSINO

Giovanna da Cunha Passos Gonçalves. (IFRJ/CEPF)
gigigoncalves128@gmail.com
Vinícius Baptista Rocha. (IFRJ/CEPF)
sisidedevivi21@gmail.com
Maria Beatriz dos Santos de Souza. (IFRJ/CEPF)
mbdossantosdesouza916@gmail.com
Lorenzo Curvelo Gonzalez. (IFRJ/CEPF)
lorenzocgonzalez03@gmail.com
Arthur Batista de Áraujo. (IFRJ/CEPF)
Araujoarthur2439@gmail.com

Segundo Garcia e Vieira (2018), a tecnologia assistiva voltada para o ensino constitui um recurso essencial para ampliar a autonomia e a participação de indivíduos com necessidades específicas, possibilitando melhores condições de aprendizagem e interação social, embora ainda sejam evidentes barreiras estruturais, econômicas e culturais que dificultam sua plena efetivação, o que evidencia a relevância do tema. Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo discutir a contribuição desses recursos no ambiente escolar, destacando os principais entraves enfrentados por estudantes com limitações físicas, sensoriais ou cognitivas, incluindo uma reflexão sobre o uso negligenciado ou inadequado desses recursos em algumas instituições, mesmo diante da legislação vigente (Lei nº 13.146/2015). Para alcançar

esse propósito, realizou-se um levantamento bibliográfico em produções acadêmicas e documentos institucionais, complementado por observações em contextos de ensino, a fim de identificar de que forma os recursos disponíveis são utilizados e quais obstáculos persistem. Os resultados indicaram que, apesar dos avanços tecnológicos das últimas décadas, grande parcela da população ainda não usufrui plenamente da tecnologia assistiva, seja pela carência de condições estruturais, como rampas e elevadores, seja pela ausência de materiais adaptados a públicos específicos, como pessoas com deficiência visual ou motora, o que reforça a desigualdade no processo educativo e compromete a efetivação da integração. Diante disso, conclui-se que, embora os recursos tecnológicos representem uma ferramenta indispensável, sua eficácia depende da implementação de políticas públicas consistentes, da ampliação das condições físicas nas instituições de ensino e da formação adequada de profissionais, de modo a garanti o direito à educação de forma justa e efetiva.

Palavras-chave: inclusão; tecnologia; educação.

Área de conhecimento: Ciências Humanas, Ciências Socias Aplicadas, Ciências Exatas e da Terra.

Financiamento: N/A

A IMPORTÂNCIA DO SANEAMENTO BÁSICO PARA O MEIO AMBIENTE E O BEM-ESTAR SOCIAL

Ana Beatriz Vieira Batista, IFRJ/CEPF
abeatrizvieirabatista@gmail.com
Bruno Ferreira Filgueiras, IFRJ/CEPF
brunoferreirafilgueiras@gmail.com
David Ferreira Lopes, IFRJ/CEPF
davidsetelopes@gmail.com
Dimitri Duboc Alonso, IFRJ/CEPF
dimiduboc@gmail.com

O presente trabalho tem como objetivo, diante de reflexões quanto à relação entre o espaço e o indivíduo, compreender os impactos das questões sanitárias, sobretudo quanto à qualidade das águas fluviais, nas pautas sociais de uma comunidade. Para Maria Salete de Souza (2002), pode-se compreender “saneamento básico”, dentre suas definições, pelo conjunto de ações humanas para manipulação do ambiente a fim de combater doenças, de forma a promover saúde, conforto e bem-estar. Além disso, a Organização Mundial de Saúde (2004) também encapsula em seu entendimento do termo uma perspectiva social. Neste trabalho, a partir do estudo em artigos, pesquisas de campo na cidade de Mendes - RJ, entrevistas com profissionais e com a comunidade do município citado e da prática do conceito da etnografia, desenvolvemos nosso entendimento sobre o tema. Revelou-se, no aspecto social, que os membros do corpo civil do município estudado, por vezes, têm contestações acerca da condição do riacho que o atravessa, no entanto, muitos não expressam indagações com esta relação direta, mas respostas que se aproximam dos conceitos vistos. Já na questão ambiental, as condições do saneamento básico podem afetar a presença das formas de vida dos corpos d’água e disseminar resíduos humanos para áreas naturais, como o mar.

Palavras-chave: saneamento básico; meio ambiente; bem-estar social; saúde; questões sanitárias.
Áreas do conhecimento: Ciências Exatas e da Terra; Ciências Sociais Aplicadas.
Financiamento: N/A

MEIO AMBIENTE E CONSUMO RESPONSÁVEL

Anita de Carvalho Paterno Castello, IFRJ/CEPF
anitadecarvalho015@gmail.com
Bernardo Henrique Perucci Simas, IFRJ/CEPF
bhpsimas@gmail.com

Helena Ruiz Castello Branco Gomes, IFRJ/CEPF
helenaruizgomes1@gmail.com
Lara Azevedo Nunes Pereira, IFRJ/CEPF
laranpazevedo@gmail.com

A degradação do meio ambiente e seus impactos sobre a sociedade são algumas das discussões mais populares entre pesquisadores e ativistas no século XXI. Entre as principais causas apontadas para esse processo, o consumismo se destaca como um dos fatores mais relevantes. Diante disso, este trabalho, apresentado na forma de um mini documentário, tem como objetivo compreender de que maneira as relações entre sociedade e meio ambiente são construídas, bem como os impactos que exercem entre si. Buscamos entender os diferentes fatores que contribuem para a configuração dessas relações e propor soluções sustentáveis para problemáticas cotidianas que possam gerar efeitos positivos para o meio ambiente. Como metodologia, optou-se pela leitura de artigos científicos disponibilizados na plataforma Google Acadêmico, priorizando textos publicados a partir de 2010 e que contassem com mais de 20 citações. Complementarmente, foram realizadas entrevistas com especialistas cujas áreas de estudo dialogam diretamente com as temáticas abordadas. Como resultado obtido, a partir da análise dos materiais selecionados, entendemos que a produção em larga escala, juntamente da elevada demanda de consumo, contribuem significativamente para o esgotamento de matérias-primas e para o aumento na geração de resíduos. Esses fatores estão entre os principais responsáveis pela degradação do meio-ambiente observada na atualidade. A partir dos dados anteriormente apresentados, concluímos que, a reversão desse cenário depende tanto da atuação efetiva de órgãos competentes na fiscalização e preservação dos ecossistemas quanto da responsabilidade das indústrias e da conscientização da população em relação aos impactos do consumismo exacerbado.

Palavras-chave: meio ambiente; consumo; sustentabilidade.

Área do Conhecimento: Ciências exatas e da Terra, Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas.
Financiamento: N/A

ACESSO À EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA PESSOAS COM AUTISMO: DIREITOS E DESAFIOS LEGAIS

Fabíola Santos Silva Brigagão
fabiola.brigagao@ifrj.edu.br
Ramon Ferreira Damasceno
ramon.damasceno@ifrj.edu.br

O Direito à Educação Inclusiva para Pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um imperativo legal no Brasil. Embora o IFRJ demonstre compromisso com a inclusão por meio de estruturas dedicadas, como o CONAPNE, a eficácia plena da lei no contexto do ensino técnico depende de um conhecimento mais disseminado de suas obrigações. O presente trabalho tem como objetivo central analisar a intersecção crítica entre os direitos estabelecidos em leis federais (Lei no 12.764/12 e Estatuto da Pessoa com Deficiência) e a oportunidade de capacitação legal para a comunidade acadêmica. A metodologia adotada é a pesquisa bibliográfica e documental, combinada com uma análise qualitativa das normativas, apoiada pela experiência prática da autora como docente do AEE no IFRJ Campus Paulo de Frontin. Como resultados parciais e discussão, identifica-se que a disseminação do conhecimento legal é um passo crucial para aprimorar as práticas, pois a falta de familiaridade com o aparato normativo em todas as esferas pode sem intenção criar barreiras ao desenvolvimento e à permanência do estudante com TEA. Em conclusão, o estudo reafirma o direito à inclusão como fundamental e aponta a necessidade de o IFRJ investir ativamente na difusão desse saber legal para toda a comunidade, como uma ferramenta de potencialização das estruturas existentes e de garantia da plena acessibilidade e qualidade do ensino a este público.

Palavras-Chave: direitos. Educação Inclusiva. IFRJ. TEA
Área de Conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas.
Financiamento: N/A

JOGO POLÍTICO: UMA SIMULAÇÃO DE DISPUTA SOCIAL DECORRENTE DA EXPLORAÇÃO PETROLÍFERA NO OCEANO.

Jonas Soares Lana (IFRJ/PPGM-UFRJ)
jonas.lana@ifrj.edu.br
Bruno Botelho Costa (IFRJ)
bruno.botelho@ifrj.edu.br
André Brazil (IFRJ)
andre.brazil@ifrj.edu.br

Este é um jogo de simulação, em que estudantes desempenham os papéis de moradores da Baía Morna, uma cidade fictícia situada na costa do Pará. O município será fortemente impactado por um projeto de exploração de petróleo em águas profundas na Foz do Amazonas. Para lidar com esses impactos, seus habitantes terão que fazer escolhas políticas difíceis, para construir um acordo entre pessoas com visões e interesses diferentes ou mesmo opostos. A dinâmica do jogo será base para uma reflexão sobre o exercício da política em um sistema republicano e democrático, baseado em divergência, conflito e negociação. Você está preparado?

Palavras-chave: simulação política, impacto ambiental, conflito e negociação.
Áreas do conhecimento: Filosofia Política e Ciências Ambientais.

Financiamento: N/A

ACESSIBILIDADE EM DOCUMENTÁRIOS IMPORTÂNCIA E NECESSIDADE

Francisco de Azevedo dos Passos Miranda
franciscoapmiranda@gmail.com

A acessibilidade em documentários é algo extremamente importante, já que eles são feitos para informar as pessoas ao redor do mundo. Por isso, é fundamental garantir que várias características estejam bem incorporadas. O objetivo de tornar os documentários acessíveis ao público é promover a inclusão das pessoas, assegurando que ninguém deixe de compreender alguma informação específica, mesmo tendo algum tipo de deficiência. Uma das características a ser observada é a forma como as legendas são feitas, verificando pontos como as cores de fundo e do texto e o contraste entre elas. Outra maneira de tornar os documentários mais acessíveis é verificar se o áudio reproduz adequadamente tudo o que é mostrado em vídeo e se as imagens correspondem ao que está sendo dito. Por fim, outra ação importante a ser realizada antes de finalizar um documentário é verificar se as informações estão claras, organizadas de forma lógica e compreensível para todas as pessoas que irão assisti-lo. A acessibilidade em vídeos informativos é essencial para que qualquer pessoa com deficiência — seja física ou neuro divergente — possa ter acesso a informações relevantes sobre o mundo, possibilitando que assistam, ouça e compreenda o conteúdo dos documentários, mantendo-se informada sobre o que está
acontecendo na sociedade.

Palavras-chave: acessibilidade; documentário; deficiência;
Área de conhecimento: Ciências Humanas e Sociais; Computação e Design
Financiamento: N/A

Conteúdos, informações e opiniões contidos nos resumos, bem como sua revisão textual são de absoluta responsabilidade de seus autores e coautores

XV JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – JIC

BEATMAKING NA BAIXADA FLUMINENSE (RJ)

Jonas Soares Lana, IFRJ-CEPF/PPGM-UFRJ
jonas.lana@ifrj.edu.br
Evelyn Lima Marcelino, IFRJ-CEPF
evelynlimamarcelino@gmail.com
Caio Henrique dos Santos Carvalho, IFRJ/CEPF, PIVIC
estudantecaiohsc@gmail.com
Wagner Gomes Barroso Abrantes, IFRJ/CEPF
wagner.abrantes@ifrj.edu.br

Esta pesquisa aborda o *beatmaking* na Baixada Fluminense. Trata-se de uma prática que consiste na criação de *beats* (ou bases) instrumentais para gêneros como o rap, trap e funk carioca, que têm presença significativa na região. Nosso objetivo é dialogar com os *beatmakers*, com um olhar para a dimensão sociocultural de suas atividades, com interesse particular pela relação que estabelecem entre música, tecnologia e criatividade. A pesquisa é importante porque o tema ainda é pouco estudado no Brasil, mesmo sendo algo central na produção musical de hoje.
Para isso, revisamos uma bibliografia que nos ajudou a compreender melhor a produção de *beats*. Em *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America* (Tricia Rose, 1994), vimos como o *hip hop* em Nova Iorque, nos anos 1970 e 1980, tornou-se uma forma de resistência cultural e política, o que se conecta com o *beatmaking* enquanto forma de identidade em periferias, como a Baixada. No livro *Probing the Evolutions and Proliferations of Beatmaking Styles in Hip Hop Music* (Michael P. Bridgewater, 2020), o foco é mais técnico, histórico e social do que o anterior. O autor aborda o uso de ferramentas de edição de áudio, o *sampling*, examinando como as condições de produção influenciam os artistas, algo que tem forte relação com a realidade dos *beatmakers* com quem dialogamos. Já *Musical Community on the Internet: An On-line Ethnography* (René T. A. Lysloff, 2003), emprega a etnografia "virtual" para examinar uma comunidade musical online. Ao vivenciar as atividades em fóruns e sites, ele mostra como a internet ajuda na circulação de beats e na criação de parcerias, situação comparável à experimentada pelos beatmakers da Baixada.
Assim, esses textos ajudam a entender o *beatmaking* na Baixada como algo que vai além de fazer música. Esta é uma prática cultural e social que tem forte relação com o território e com a vida desses artistas. A bibliografia estudada oferece referências metodológicas para o desenvolvimento de uma pesquisa em construção e uma base para pensar no papel do *beatmaking* tanto na cultura *hip hop* brasileira quanto na música de hoje em geral.

Palavras-chaves: *beatmaking*; Baixada Fluminense; música; tecnologia; criatividade.
Área do conhecimento: Artes, Música.
Financiamento: CNPq

JOGANDO JUNTO: APRENDER É DIVERTIDO

Henrique Bandeira Diaz, PIBITI - IFRJ/CEPF
henriquebandeiradiaz@gmail.com
Manuela dos Reis Silva, PIVITI- IFRJ/CEPF
manuelarreis1501@gmail.com
Pãmela Ketulin Mattos Gomes, IFRJ/CEPF
pamela.gomes@ifrj.edu.br

Este projeto pretende estreitar laços com a comunidade externa e transformar a realidade dos atuais números em relação à entrada de alunos no Curso Superior através da extensão, colocando em prática estratégias para alcançar mais estudantes, principalmente da região e do público feminino. Busca-se, por meio de ações educativas sistematizadas, difundir conhecimentos científicos e tecnológicos gerados pelo curso: em esfera local e regional, por intermédio de atividades presenciais; e, em esfera nacional, via mídias digitais. Considerando o público alvo como futuros prováveis estudantes para o curso superior, serão feitas parcerias com escolas de ensino fundamental e médio da região, visando tratar a extensão de forma sistematizada para a participação desses estudantes nas atividades a serem propostas. A proposta deseja ir além da simples divulgação em redes ou cartazes, quer divulgar o curso de jogos digitais através de oficinas, apresentações de jogos, palestras, entre outras experiências relacionadas. Esta proposta se faz importante e necessária para o campus proponente por ser urgente o crescimento do número de matrículas; por contribuir com o desenvolvimento do curso e de seus alunos; por cumprir seu objetivo em praticar extensão a partir de sua expertise tecnológica; por buscar a inclusão de mais alunos residentes do seu entorno; pela inclusão de mulheres na área de jogos digitais; e por gerar ensino, interação social e valorização técnica e profissional do setor de tecnologia em jogos digitais, contribuindo para a difusão de conhecimentos e desenvolvimento social.

Palavras-chave: extensão; integração; curso superior.

Área de conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas
Financiamento:. IFRJ

MUNDO LIBRAS E A *GAMIFICAÇÃO* PARA APRENDIZADO DE LIBRAS

Sabrina Araujo de Almeida, IFRJ/CEPF
sabrina.almeida@ifrj.edu.br
Gabriel Ribeiro dos Santos, IFRJ/CEPF, PIVITI
grds1998@gmail.com
João Vitor Ribeiro Correa de Oliveira, IFRJ/CEPF, PIBITI/CNPq,
2015ribeirojv@gmail.com

O uso das tecnologias digitais tem crescido muito entre as novas gerações, tornando os jogos digitais uma ferramenta com grande potencial para o aprendizado. Crianças e adolescentes estão cada vez mais acostumados a ambientes interativos e digitais, o que facilita o uso dos jogos no processo educacional. Este projeto tem como objetivo criar um jogo digital para dispositivos móveis voltado ao ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), direcionado ao público infanto-juvenil. A proposta busca promover o aprendizado de forma lúdica e acessível, valorizando a cultura surda e incentivando a inclusão de crianças ouvintes no contato com a LIBRAS. Para isso, será realizada uma pesquisa sobre a língua, a identidade surda e as práticas pedagógicas que melhor atendem esse público. A metodologia utilizada será qualitativa, buscando entender como o jogo pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da LIBRAS. O jogo terá brincadeiras tradicionais como jogo da memória, forca e jogo da velha, mas ajustadas para o ambiente digital. Os elementos visuais vão ser pensados para garantir acessibilidade com figuras instrutivas e mecânicas de fácil entendimento. Durante o desenvolvimento será criada uma história que deixará essa experiência mais envolvente. Depois da criação serão feitos testes de usabilidade com crianças surdas e ouvintes, seus familiares e professores para verificar se as interações estão colocadas de forma clara e se o conteúdo trabalhado condiz com as intenções de aprendizagem. Com base nesses testes os jogos serão ajustados, com base na busca de maior eficácia e adequação ao público esperado, como resultado o jogo será um recurso educativo acessível e divertido que ajude crianças surdas e ouvintes a aprender LIBRAS. O projeto também pretende contribuir mostrando como a tecnologia pode apoiar na educação, além do aprendizado da língua, o jogo pode estimular o respeito, empatia e a convivência com as diferenças, colaborando para

uma sociedade mais acolhedora.

Palavras-chave: libras; jogos digitais; inclusão; aprendizagem; acessibilidade;
Área de conhecimento: Linguística e Letras; Multidisciplinar.
Financiamento: CNPq.

UMA PROPOSTA DE JOGO EM REALIDADE VIRTUAL PARA O ENSINO DE ASTRONOMIA

Jeniffer Suellen Xavier Reis, IFRJ/CEPF,PIBITI/CNPq
jenifferxavier.reis@gmail.com
Albram da SIlva Ramos, IFRJ/CEPF, PIVITI,
albramramos999@gmail.com
Jose Ricardo da Silva Junior, IFRJ/CEPF
jose.junior@ifrj.edu.br

O avanço acelerado das tecnologias digitais e sua crescente presença no cotidiano têm transformado profundamente a forma como os indivíduos interagem com o conhecimento. No ambiente educacional, essa transformação impõe o desafio de manter o interesse e a atenção dos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem. Diante disso, torna-se essencial investigar e implementar metodologias pedagógicas inovadoras que aproveitem o potencial das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo. Entre essas metodologias, destaca-se o uso de jogos digitais educativos, ou *serious games*, que aliam elementos lúdicos à construção do conhecimento. A eficácia dessa abordagem está diretamente relacionada à capacidade de promover experiências imersivas, capazes de engajar os estudantes de forma ativa e participativa. Nesse cenário, a Realidade Virtual (RV) desponta como uma ferramenta poderosa no contexto educacional, oferecendo ambientes tridimensionais realistas e interativos que ampliam as possibilidades de exploração e experimentação. A RV permite simular situações complexas, realizar visitas virtuais a locais inacessíveis e vivenciar conteúdos de maneira sensorial e envolvente, favorecendo a aprendizagem significativa. Diversos estudos apontam que experiências imersivas podem aumentar a motivação dos alunos, melhorar a retenção de informações e desenvolver habilidades cognitivas e espaciais. Assim, a aplicação da RV na educação representa uma oportunidade valiosa para transformar o papel do estudante, tornando-o protagonista do seu próprio processo de aprendizagem. Neste contexto, o presente projeto propõe o desenvolvimento de um jogo educativo em realidade virtual voltado à exploração do sistema solar. O objetivo é proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizado imersiva, interativa e motivadora, que estimule a curiosidade científica e promova a construção ativa do conhecimento. Após o desenvolvimento do jogo, serão conduzidos experimentos com estudantes da educação básica, com o intuito de validar a abordagem proposta e analisar seu impacto no engajamento e na aprendizagem dos participantes. Os resultados obtidos serão sistematizados e divulgados em revistas científicas especializadas, contribuindo para o avanço das pesquisas na área de tecnologias aplicadas à educação. Além disso, o produto gerado será registrado como patente pelo grupo de pesquisa responsável, visando sua aplicação prática e futura disponibilização para instituições de ensino.

Palavras-chave: jogos educativos; realidade virtual; educação.
Área de conhecimento: Ciências Exatas e da Terra.
Financiamento: CNPq

GAROTAS CIENTISTAS DO IBC E DO IFRJ: INCLUSÃO E PROTAGONISMO FEMININO NA TECNOLOGIA ACESSÍVEL

Anita de Carvalho Paterno Castello (IFRJ)
anitadecarvalho015@gmail.com

Mariana Salvador Carvalho (IFRJ)
marianasalvadorcarvalho1010@gmail.com
Gabriela de Paula Costa (IFRJ)
gabrielacosta.ifrj@gmail.com
Giovanna da Cunha Passos Gonçalves (IFRJ)
gigi.goncalves128@gmail.com
Juliana Proença Galdino (IFRJ)
Andreia Meireles (IFRJ)
Ana Claudia dos Santos Marzano (IBC)
Rebeca Noemy dos Santos da Silva (IBC)
Orientadora: Maria Luciene de Oliveira Lucas (IFRJ)
Orientadora: Giselle de Almeida Oliveira (IBC)

O projeto Garotas Cientistas do IBC, criado em 2022 no Instituto Benjamin Constant (IBC), busca capacitar meninas, mulheres e garotas com e sem deficiência visual no uso de tecnologias digitais acessíveis, promovendo sua inclusão digital e autonomia acadêmica e profissional. A iniciativa é desenvolvida em parceria com o Instituto Federal do Rio de Janeiro – Campus Engenheiro Paulo de Frontin (IFRJ - CEPF) e envolve estudantes dos cursos técnicos em Informática para Internet (IFRJ), Desenvolvimento de Sistemas e Artesanato Proeja (IBC). O projeto conta com o apoio de programas como Meninas Digitais, da Sociedade Brasileira de Computação, Jovens Talentos, da FAPERJ, e do grupo de pesquisa LABPROJTNE (Laboratório de Projetos de Tecnologia da Informação, Negócios e Economia Criativa). O objetivo principal do projeto é fomentar o protagonismo feminino na ciência e na tecnologia, por meio da produção e disseminação de conteúdos digitais acessíveis, como podcasts e redes sociais. Acessibilidade, inclusão, equidade e igualdade no âmbito tecnológico são temas centrais da proposta que visa contribuir para o enfrentamento das desigualdades de gênero e inclusão social. A metodologia adotada é qualitativa e exploratória, com análise da usabilidade e acessibilidade das ferramentas digitais utilizadas pelas participantes, aliada à vivência prática em contextos de aprendizagem colaborativa, como visitas técnicas e eventos científicos. Entre os principais resultados do projeto, sobressaem o crescente engajamento das alunas na produção científica, evidenciado pela apresentação de trabalhos no aniversário de 170 anos do IBC e na Semana de Ciência e
Tecnologia do IBC, em 2024; a produção de materiais acessíveis, como cards elaborados no Canva e publicados nas redes sociais do projeto (Instagram: @garotas_cientistas_do_ibc_ifrj). Conclui-se que o projeto representa uma ação transformadora de integração de ensino, pesquisa e extensão de forma inovadora para a construção de uma ciência mais acessível, diversa e representativa. Além disso, a proposta efetivamente fomenta a gradual autonomia e independência das participantes no meio acadêmico e no mercado de trabalho. O fortalecimento da presença feminina em espaços científicos e tecnológicos, sobretudo entre pessoas com deficiência visual, reafirma o compromisso do projeto com uma educação pública, inclusiva e de qualidade.

Palavras-chave: Acessibilidade Digital. Tecnologia Assistiva. Computação.
Área de conhecimento: Ciências Exatas e da Terra
Financiamento: FAPERJ
.

ESTRATÉGIAS DE *GAMIFICAÇÃO* DO TEXTO LITERÁRIO "O GATO PRETO", DE EDGAR ALLAN POE

Raquel Souza de Morais, IFRJ/CEPF
raquel.morais@ifrj.edu.br
Maria Eduarda Rezende Franzoni, IFRJ/CEPF, PIBIC-EM/CNPq
franzoni.mariaeduarda@gmail.com

O conhecimento adquirido através do texto literário é essencial na formação dos indivíduos em sociedade, se tratando de um direito básico

para todo ser humano. Porém, nos dias atuais existe um constante desinteresse por parte do público mais jovem, que tem sido potencializado pela falta de incentivo e pelo uso excessivo e despropositado da tecnologia. Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados da pesquisa desenvolvida no projeto "Educação Literária através da gamificação", desenvolvido no âmbito do IFRJ, campus Engenheiro Paulo de Frontin, que objetiva estimular a leitura literária para alunos do ensino médio, através da *gamificação,* com o foco em narrativas de terror e mistério. Para isso, utilizamos como objeto principal o conto "O Gato Preto", de Edgar Allan Poe. Por intermédio de pesquisas teóricas realizadas em livros e artigos de autores como Candido (2011), Domingues (2012), Jouve (2002) e Morais (2018), pensamos em possibilidades de desenvolvimento e aplicação de atividades *gamificadas* que promovam e estimulem o ensino da literatura, empregando, para alcançar este objetivo, a metodologia da pesquisa-ação. O desenvolvimento da atividade, fruto da pesquisa, conta com três fases: um texto motivador, em formato de jornal, a leitura do conto em si e, finalmente, um jogo de tabuleiro inspirado no universo literário de Edgar Allan Poe. Diante da conclusão das fases, visamos apresentar uma reflexão sobre os resultados gerados pelo projeto e sobre os frutos que ele irá acarretar, bem como quais impactos terão sobre os conhecimentos adicionais e o interesse em obras literárias. É de extrema importância que a literatura seja valorizada como área de conhecimento, por sua importância na formação do senso crítico, e utilizando da *gamificação* como ferramenta de ensino é possível ajudar muitas pessoas a terem um maior conhecimento nas áreas de linguagens e suas tecnologias.

Palavras-chave: educação literária; gamificação; conto de terror; conto policial.
Área de conhecimento: Linguística, Letras e Artes.
Financiamento: CNPq.

PROJETO CARAVANA VALE DO SABER – CONHECENDO A COMUNIDADE DO IFRJ ENGENHEIRO PAULO DE FRONTIN (2025 – 2026): MAPEAMENTO UTILIZANDO SIG_WEB (SISTEMA DE INFORMAÇÃO GEOGRÁFICA) BASEADO NA WEB.

Lindinei Rocha Silva, IFRJ/CEPF, COPII
lindinei.silva@ifrj.edu.br
João Marcos Cabral Pinheiro, IFRJ/CEPF,
cabraljm2007@gmail.com
Amanda Alvisi de Ávila
amandaalvisi04@gmail.com
Bernardo Henrique Perucci Simas
bhpsimas@gmail.com

Este projeto tem como finalidade a elaboração e aplicação de um questionário direcionado aos alunos ingressantes do Curso Técnico em Informática para Internet, integrado ao Ensino Médio, e da Graduação em Jogos Digitais do Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) – Campus Engenheiro Paulo de Frontin. A proposta visa coletar e analisar dados socioeconômicos e espaciais, como distância percorrida e formas de acesso ao campus, a fim de subsidiar a criação de um Sistema de Informações Geográficas (SIG-WEB). Essa ferramenta tem como papel central otimizar a gestão acadêmica e institucional, fornecendo suporte às ações de planejamento, permanência e êxito estudantil.

Atualmente, o campus não dispõe de instrumentos sistematizados que possibilitem compreender, de forma integrada, o perfil dos alunos ingressantes. Essa ausência limita o alcance das políticas de inclusão, compromete a efetividade da divulgação dos cursos e dificulta a reelaboração dos Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) em consonância com a missão institucional inclusiva. O questionário elaborado foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do IFRJ e

aplicado por meio de formulário on-line. Sua estrutura contemplou duas seções: a primeira dedicada à coleta de dados socioeconômicos e a segunda voltada à obtenção da localização espacial generalizada dos discentes, resguardando informações sensíveis como endereços específicos.

A análise cruzada desses dados permitirá identificar o perfil e a origem dos estudantes, além de fornecer subsídios estratégicos para o setor de políticas de ingresso e permanência. Dessa forma, será possível direcionar ações de maneira mais precisa, como o desenvolvimento de estratégias de inclusão com base na localização geográfica dos alunos, além de propor adaptações curriculares e institucionais que fortaleçam as diretrizes pedagógicas do IFRJ.

Justifica-se a relevância do projeto pelo contexto regional em que o campus está inserido, situado no Vale do Café, próximo a Japeri – município que apresenta o menor Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) do Estado do Rio de Janeiro. A iniciativa busca, assim, contribuir para a promoção de uma formação plural, inclusiva e de qualidade, ampliando os patamares de excelência no ensino, pesquisa, inovação e extensão e reafirmando o compromisso social do IFRJ.

Palavras-chave: Educação baseada em projetos; Vale do Café; SIG-WEB.

Área de conhecimento: Multidisciplinar
Financiamento: IFRJ - CNPq.

FOTOGRAFIA JORNALÍSTICA EM AMBIENTE VIRTUAL: UMA ABORDAGEM PARA A CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES DE LEITURA

Rodrigo Britto Martins, IFRJ/CEPF
rodrigo.martins@ifrj.edu.br

Marco Antonio Fernandes Cardozo Junior, IFRJ/CEPF, PIBIC
mafcjunior@outlook.com

O desenvolvimento do jogo *Blue Hills: A Escola da Magia*, foi utilizado para compreender como IAs podem otimizar etapas de concepção, design e produção.
O *ChatGPT* foi empregado em diferentes etapas: Na montagem inicial do *Game Design Document* (GDD); Na simulação de personas de jogadores, antecipando problemas de balanceamento; No balanceamento de sistemas, ajustes na economia do jogo, custos semanais, renda passiva gerada pelas "relíquias", magias e poderes dos personagens; No *Storytelling* e *Worldbuilding*, apoiando na escrita de diálogos e expansão da *lore*.
O *Gemini* foi utilizado como um especialista narrativo e de sistemas. Criou-se *prompts* específicos para que atuasse como consultor de narrativa do jogo. Foi empregado também como guia no design de missões, sugerindo variações de eventos semanais para aumentar a rejogabilidade.
O *NotebookLM* se mostrou útil na organização e análise de textos do projeto: documentos como a *lore* do jogo, as descrições de mecânicas e os primeiros rascunhos de diálogos. A partir disso, a IA forneceu análises e sugestões de melhoria, apontando incoerências ou partes pouco exploradas.
A ferramenta Leonardo.AI foi aplicada na produção de referências visuais. Foram criadas imagens conceituais da protagonista Emily, da escola mágica Blue Hills e de criaturas. Cada arte serviu como guia para os artistas, evitando mal-entendidos e acelerando o processo de modelagem.
O uso das IAs contribuiu para agilidade no processo, consistência narrativa, melhor comunicação com a equipe de arte e economia de tempo no balanceamento de sistemas. A experiência mostrou que o uso integrado de diferentes IAs é viável e vantajoso para o desenvolvimento de jogos digitais. Assim, o estudo de caso com Blue Hills: A Escola da Magia comprova que a IA pode ser uma aliada estratégica no processo de criação, sem comprometer a originalidade ou a identidade do jogo.

Palavras-chave: inteligência artificial; criatividade maquínica; jogos digitais; arte digital.
Área de conhecimento: Linguística, Letras e Artes.
Financiamento: PIBIC.

CAFÉ DO VALE: PROMOVENDO O TURISMO REGIONAL E APRENDENDO SOBRE O CICLO PRODUTIVO DO CAFÉ POR MEIO DE UM JOGO DIGITAL

André Luiz Brazil, IFRJ/CEPF
andre.brazil@ifrj.edu.br
Pâmela Ketulin Mattos Gomes, IFRJ/CEPF
pamela.gomes@ifrj.edu.br
Amanda Alvisi de Ávila, IFRJ/CEPF
amandaalvisi04@gmail.com
Artur Gomes Pontes, IFRJ/CEPF
arturgomespts@gmail.com
Carlos Henrique de Souza Pinto, IFRJ/CEPF
chsphenrique1@gmail.com
Evelyn Lima Marcelino, IFRJ/CEPF
evelynlimamarcelino@gmail.com
Jeniffer Suellen Xavier Reis, IFRJ/CEPF
jenifferxavier.reis@gmail.com
Manuela dos Reis Silva, IFRJ/CEPF
manuelarreis1501@gmail.com
Matheus Ferreira Manfro, IFRJ/CEPF
matheusfmanfro@gmail.com
Matheus Teixeira Faria, IFRJ/CEPF
matheusfaria04@gmail.com
Vitor Gomes Pontes, IFRJ/CEPF
vitorgpontes111@gmail.com

A produção de café no Brasil, além de um legado histórico, figura como um dos pilares da economia nacional, sendo este responsável por cerca de 37% da produção do café no mundo, consistindo em relevante fonte de receitas, empregos e sustento no país (CONAB, 2023), (MAPA, 2022) e (CECAFÉ, 2023). Contudo, o turismo na região do Vale do Café vem enfrentando dificuldades como a falta de profissionalização do setor turístico na região e a fragilidade da promoção turística da região (SEBRAE, 2021) e (MOURA; SILVA, 2022). O projeto Café do Vale consiste no desenvolvimento de um jogo digital que busca estimular o turismo e a aprendizagem sobre o ciclo produtivo do café a partir da administração de uma fazenda cafeeira, permitindo ao jogador gerenciar as etapas do plantio, colheita, torrefação e comercialização do café. O cenário do jogo e seus elementos visuais e narrativos são baseados na arquitetura colonial da região, buscando combinar entretenimento, valorização do patrimônio histórico e estímulo ao turismo local. O projeto é interdisciplinar, tendo como objetivo a aplicação de conhecimentos sobre o processo produtivo do café e a história regional, visando entreter, informar e despertar o interesse comum acerca de um importante capítulo da história brasileira. Como resultado até o presente momento foi desenvolvido um protótipo do jogo, tendo este sido apresentado na Festa do Tomate, em Paty do Alferes, tendo a sua jogabilidade e dinâmicas sido avaliadas como positivas, despertando interesse no assunto pelo público participante do evento.

Palavras-chave: jogo digital educativo; produção de café; turismo.
Área de conhecimento: Ciências Agrárias; Agronegócio.
Financiamento: IFRJ-CNPq.

Conteúdos, informações e opiniões contidos nos resumos, bem com sua revisão textual são de absoluta responsabilidade de seus autores e coautores

X FEIRA INTERMUNICIPAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DO VALE DO CAFÉ - FIMUCTI

A IMPORTÂNCIA DO ESPORTE NA VIDA DO ADOLESCENTE

Ana Lívia Marins Soares,
annaliviamarins789@gmail.com
Mykaelle Almeida de Abreu Santos,
mykaellealmeida57@gmail.com
Miriam Brum da Costa Barros,
mibruba@yahoo.com.br

O esporte é uma das principais ferramentas para o desenvolvimento saudável do adolescente. A prática regular de atividades físicas vai muito além da estética: ela contribui para o corpo, para a mente e para a vida social.
Partindo desse conceito, este trabalho tem como objetivo compreender os impactos da prática esportiva na saúde física, emocional e social do adolescente, utilizando como exemplo o futevôlei, modalidade que estimula a cooperação, a coordenação motora e o espírito de equipe. O estudo foi realizado com adolescentes praticantes de atividades esportivas.
Entre os benefícios, podemos destacar:
Saúde física: o esporte fortalece músculos e ossos, melhora o condicionamento físico e ajuda no controle de peso, prevenindo doenças como obesidade e diabetes.
Bem-estar emocional: a atividade física libera endorfina, o que reduz o estresse e a ansiedade, melhora o humor e aumenta a autoestima do adolescente.
Socialização: praticar esportes é uma ótima forma de fazer novas amizades, desenvolver trabalho em equipe e aprender a respeitar regras e adversários.
Desenvolvimento pessoal: ensina disciplina, organização e responsabilidade, além de ajudar o jovem a lidar com vitórias e derrotas, algo importante para sua maturidade.
Um bom exemplo de esporte que influencia positivamente a vida do adolescente. Por ser jogado em dupla ou em grupo, ele estimula a cooperação e o espírito de equipe. Além disso, melhora a coordenação motora, o reflexo, a resistência física e promove contato com a natureza, já que geralmente é praticado na praia ou em quadras de areia.
Portanto, o esporte é muito mais do que uma atividade física — ele é um aliado no crescimento e no equilíbrio do adolescente, preparando-o para os desafios da vida adulta com mais saúde, confiança e determinação.

Palavras-chave: esporte. saúde. adolescência. futevôlei. ensino.
Área de conhecimento: Ciências biológicas, Saúde e Educação
Financiamento: E.M. Prefeito Severino Ananias Dias

ACEITABILIDADE DO IOGURTE DE TOMATE NO AMBIENTE ESCOLAR: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS E DA EDUCAÇÃO ALIMENTAR E NUTRICIONAL

Robison Zacharias Guimarães, EMJLMF
robisonzacarias@hotmail.com
Ana Carolina dos Santos Nery, EMJLMF
escolajoselopes@patydoalferes.rj.gov.br
João Pedro Emilio da Silva, EMJLMF
escolajoselopes@patydoalferes.rj.gov.br
Kelvin Carvalho Carius, EMJLMF
escolajoselopes@patydoalferes.rj.gov.br

Esta pesquisa é um desdobramento do estudo e produção do iogurte de

tomate, desenvolvido como proposta pedagógica nas aulas de Ciências, com o objetivo de avaliar sua aceitabilidade entre estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. A iniciativa busca, além de promover a educação alimentar e nutricional, valorizar ingredientes de identidade local e estimular hábitos alimentares saudáveis. O estudo adotou abordagem quantitativa e aplicou o teste de aceitação conforme o Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE), utilizando a escala hedônica verbal como instrumento de avaliação. Essa escala permite mensurar o índice de aceitação de um alimento a partir da percepção de características organolépticas como sabor, aroma e textura. Para a coleta de dados, foi preparado um ambiente controlado na própria unidade escolar, garantindo condições higiênicas adequadas para a degustação, e elaborou-se formulário eletrônico para registro das respostas. Participaram voluntariamente 69 alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, representando 46% do total de estudantes matriculados no segmento. Os resultados indicaram que o iogurte de tomate foi bem aceito pela maioria dos participantes, demonstrando potencial para inclusão no cardápio da merenda escolar. A boa receptividade do produto sugere que sua implementação pode contribuir para a diversificação alimentar no ambiente escolar, reduzindo a monotonia das preparações tradicionalmente oferecidas e favorecendo a adesão a práticas alimentares mais equilibradas. Além do impacto nutricional, a atividade proporcionou uma rica experiência pedagógica interdisciplinar, articulando conteúdos de Ciências, Educação Alimentar e Nutricional e Cultura Local, e permitindo que os alunos participassem ativamente do processo de produção e avaliação do alimento. Conclui-se que a experiência foi bem-sucedida e que o iogurte de tomate é uma alternativa viável, inovadora e culturalmente significativa para a alimentação escolar.

Palavras-chave: Aceitabilidade. Alimentação Escolar; Identidade Local.
Área de conhecimento: Ciências da Saúde e Ciências Humanas.
Financiamento: N/A

AQUAPET - SISTEMA DE IRRIGAÇÃO SUSTENTÁVEL COM GARRAFA PET

Vanessa Silva, EMJLMF
vanprofbio@gmail.com
Alice Pereira, EMJLMF
escolajoselopes@patydoalferes.rj.gov.br
Izabella Francisco Nunes, EMJLMF
escolajoselopes@patydoalferes.rj.gov.br
Valentina Brasil Correa do Nascimento Silveira, EMJLMF
escolajoselopes@patydoalferes.rj.gov.br

O presente trabalho caracteriza-se como um estudo experimental sobre a criação de um sistema de irrigação por gotejamento solar com captação de água da chuva, utilizando garrafas PET reutilizadas. Desenvolvido nas aulas de Ciências do 6º ano, o projeto integra conhecimentos de diversas áreas para propor uma solução prática, ecológica e eficiente para o cultivo de plantas. Alia inovação, consciência ambiental e aprendizado ativo, mostrando como materiais simples podem gerar grandes transformações. A proposta justifica-se pela necessidad e de promover o uso consciente da água e o reaproveitamento de plásticos, especialmente em ambientes escolares, onde a educação ambiental pode formar cidadãos mais críticos e comprometidos com a sustentabilidade. O objetivo foi desenvolver um sistema de irrigação por gotejamento utilizando energia solar e reaproveitamento de garrafas PET, além da reutilização da água da chuva. A pesquisa foi estruturada em três etapas: levantamento bibliográfico (sobre cultivo, conservação do solo, ciclo da água e destilação); desenvolvimento e montagem do protótipo com plantio de mudas; e testes com coleta de dados e c omparação entre métodos de irrigação. Os materiais utilizados incluíram garrafas PET de 5L e 2L, cordão de algodão, tela fina, sementes, terra adubada, recipiente plástico, medidor de umidade e cola quente. A garrafa maior funcionou como estufa solar e a menor como reservatório e coletor de água da chuva, com filtro para evitar criadouros de mosquitos. Foram montados dois

canteiros: CONTROLE (irrigação convencional) e TESTE (com o sistema AQUAPET). Os resultados mostraram que o solo TESTE manteve maior umidade e temperatura mais baixa, favorecendo a germinação das sementes. A eficiência do sistema foi comprovada, especialmente pela capacidade de destilar e reaproveitar água, sendo ideal para regiões com escassez hídrica. Conclui-se que o AQUAPET é uma solução promissora, de baixo custo e fácil montagem, com potencial de aplicação em hortas escolares e comunidades rurais, fortalecendo o papel da escola como espaço de inovação e transformação social.

Palavras-chave: irrigação solar. irrigação sustentável. educação ambiental.
Área de conhecimento: Ciências Biológicas, Educação Ambiental, Ciências Agrárias.
Financiamento: N/A

MANEJO DE PRAGAS EM BRASSICÁCEAS NA HORTA PEDAGÓGICA: DIFERENÇAS ENTRE AMBIENTES PROTEGIDOS E NATURAIS

João Pedro de Almeida Delphim, CERA,
Joaopedrodelphim26618@gmail.com
Mirian Brum da Costa Barros, CERA,
mibruba@yahoo.com.br

As brassicáceas, como couve (Brassica oleracea var. acephala), mostarda (Brassica juncea) e repolho (Brassica oleracea var. capitata) fazem parte da base alimentar dos brasileiros, em virtude de serem ricas em ferro, vitaminas e fibras e com uma importância econômica, principalmente, para agricultura de subsistência. Contudo, está sujeita a presença de pragas agrícolas como pulgão-da-couve (Brevicoryne brassicae), broca-da-couve (Hellula phidilealis) e Larva Mineradora, causando a morte das plantas, resultando em perdas na produção. Partindo desse problema, esse trabalho tem como objetivo compreender como as pragas se comportam no cultivo in natura e no protegido para testar estratégias sustentáveis de controle. Esse trabalho foi realizado na horta pedagógica localizada no Colégio Estadual “Ribeiro de Avellar”, Paty do Alferes - RJ. Esse espaço foi planejado e construído pelos alunos do Curso Técnico em Agropecuária, voltado para o ensino-aprendizagem empírico, promovendo educação ambiental e aproximando a comunidade escolar da produção de alimentos com baixa ou nenhuma presença de fertilizantes e defensivos químicos. A base metodológica consistiu em monitoramento de pragas, o uso de controle alternativo e análise comparativa dos resultados. No levantamento realizado nos cultivos in natura e na estufa agrícola, uma das espécies encontradas foi o pulgão-da-couve (Brevicoryne brassicae), ela estava em duas hortaliças, nos repolhos e nas couves; na mostarda, houve a incidência de broca-da-couve (Hellula phidilealis) e da Larva Mineradora. No cultivo in natura, é esperada uma maior variedade de pragas, mas também maior presença de inimigos naturais, como as moscas mineradoras. Observou-se que a broca-da-couve só atacou no cultivo in natura, devido o fato de que ela se prolifera por causa das Traças-das-crucíferas (Plutella xylostella) e o pulgão apareceu porque houve uma falha no manejo das plantas no recesso escolar. Uma das alternativas encontradas para a solução de um dos cultivos de couve e repolho foi aplicar 1 colher de 10 ml de detergente neutro, 500ml de água e 1 colher de 10 ml de álcool. Na mostarda foi
necessário retirar as folhas que a larva mineradora atacou e matar a broca-da-couve manualmente. Apesar dos resultados favoráveis, são fundamentais a irrigação e o monitoramento constante para manter o cultivo saudável.

Palavras-chave: Cultivo Protegido. Agricultura escolar. Sustentabilidade. Educação ambiental. Estufa Agrícola
Área de conhecimento: Ciências Agrárias.
Financiamento: N/A

AS CAVALGADAS COMO MANIFESTAÇÃO CULTURAL: UM RELATO SOBRE A TRADIÇÃO, RELIGIOSIDADE E AFETIVIDADE

Eduarda Cristina Abreu França, CEAF,
dudaabreu2507@gmail.com;
Luiz Fernando Telis Oliveira, CEAF,
nandxx180@gmail.com;
Eliliane Aguiar da Costa, CEAF,
ellianemp@gmail.com;
Kauã Alexandre de Souza Marques, CEAF.
Fernanda Santana Ribeiro, EMJEA/CEAF,
fernanda.ribeiiro@yahoo.com.br.
Ítalo de Souza Fonseca, UNIRIO/CEDERJ
Italoso250@gmail.com

Esse trabalho é um relato de experiência sobre cavalgadas como manifestação cultural, realizadas em alguns bairros do município de Paty do Alferes e Vassouras, antiga região Centro-Sul Fluminense. Essa manifestação costuma reunir mais de 300 pessoas de diferentes regiões, tornou-se um festejo popular e com datas definidas. A raça mais comum usada pelos Cavaleiros e Amazonas é a Mangalarga Marchador, originária do Brasil e reconhecida por sua marcha confortável, temperamento dócil e resistência para jornadas de longa duração. Nos últimos anos as cavalgadas na região limítrofe de Paty do Alferes e Vassouras obtiveram um destaque, principalmente nas mídias sociais, com a promoção de "influencers" e organizadores, como por exemplo o locutor local Gabriel Cardoso, que atua nos festejos desde 2019. Contudo, existem movimentos consideram essa prática uma tortura como para animal, sendo comparada os rodeios, devido a situações envolvendo donos irresponsáveis que não cuidam da alimentação e hidratação ideal, utilizando carroças com excesso de pessoas e usam técnicas agressivas com os cavalos. O objetivo deste trabalho é apresentar as Cavalgadas como manifestação cultural de origem religiosa ou festiva, transmitidas de geração em geração dentro das famílias, mostrando também a importância do cuidado e respeito com os equinos. Pode-se definir as cavalgadas como manifestações entre um grupo de pessoas que, por tradição, realizam passeios com o intuito de testar o comportamento do animal perto de outros de sua própria espécie ou apenas mostrar a morfologia dos equinos. As Cavalgadas, assim como a Folia de Reis, fazem parte das festividades tradicionais do Vale do Paraíba Fluminense. É possível definir essa manifestação em Cavalgadas Religiosas e Festivas. As Cavalgadas Religiosas são influenciáveis religiosamente e apresentam as devoções para determinados Santos Padroeiros da religião Cristã Católica, como base na cultural regional. Antigamente, as Cavalgadas Festivas eram compostas por passeios para apenas admirar a natureza e reunir grupos de amazonas e cavaleiros, para o lazer e atualmente, faz parte do turismo rural e contribui para geração de renda em locais mais afastados do centro. O que aprendemos com nossos antepassados, por mais que existam outros pensamentos ao contrário, não necessita ser esquecido ou abolido. É possível manter uma tradição, corrigindo os erros e adicionando novos valores, buscando sempre o bem-estar dos animais.

Palavras-chave: Mangalarga Marchador, cavalgadas, Manifestação Cultural.
Área de conhecimento: Ciências Humanas e Sociais
Financiamento: N/A

OS BENEFÍCIOS DA MUSICOTERAPIA NA SAÚDE HUMANA FASE II

Mariana Moreira Lima do Nascimento, CETIC
mariana.ksks123@gmail.com
Núbia Yasmin Ferreira da Silva, CETIC
nubiayasminjacob@gmail.com

Denis Uiliam Candido do Carmo, CETIC
denisuiliam007@gmail.com

A música é uma combinação harmônica e expressiva de sons que se propagam por meio de ondas mecânicas acústicas utilizando o ar. Ela é uma linguagem universal que une culturas e emoções, alcançando pessoas de todas as idades. Além do valor artístico, atua como ferramenta terapêutica, com crescente reconhecimento na área da saúde. Segundo Carolina Octaviano, as transmissões das ondas sonoras são percebidas pelo canal auditivo humano, desencadeando uma série de processos para que a combinação seja interpretada no cérebro, como, por exemplo, a ativação do sistema límbico, que, por ser estimulado pela música, pode ajudar no tratamento de pessoas com Alzheimer. Com esse contato, a música se mostra extremamente relevante para a saúde humana quando utilizada como terapia. Assim, a fusão entre arte e ciência dá origem à musicoterapia. Atualmente, os transtornos psicológicos têm se tornado cada vez mais frequentes, especialmente após a pandemia da Covid-19, em que quadros de depressão e ansiedade aumentaram em escala global. Nesse cenário, a musicoterapia, que possui comprovação científica e baixo custo, surge como alternativa acessível à população, além de ser uma abordagem saudável, pois não causa dependência química como ocorre no uso abusivo de antidepressivos. Dessa maneira, o objetivo do projeto é divulgar a musicoterapia e aperfeiçoar o mecanismo já criado — o Blue Bee — voltado para profissionais da área da saúde. A partir de diversas pesquisas bibliográficas e suas análises, foram desenvolvidos o site e o aplicativo Blue Bee, utilizando plataformas como Wix e Kodular. A criação desses meios de propagação da prática tem como foco o acesso didático tanto para pacientes quanto para musicoterapeutas, concluindo-se que as plataformas do Blue Bee representam uma nova forma de compreender e aplicar a musicoterapia no cotidiano.

Palavras-chave: Música. Saúde mental. Frequência.
Área do conhecimento: Ciências da saúde
Financiamento: N/A

OS MOTIVOS DA ETAPA DO BRASILDA WSL ACONTECER EM SAQUAREMA

Gabriela Ventura de Figueiredo
gabiventura1305@gmail.com
Kesia Huais Vieira Braga
kesia.h.v.b@gmail.com

Praia de Itaúna combina exposição ampla ao swell, fundo misto (areia + rocha), costão que organiza as ondas, canyon submarino que amplifica energia, ventos favoráveis e história no surfe — a receita perfeita para a WSL. Localização e exposição ao mar: Saquarema fica na Região dos Lagos, litoral do estado do Rio de Janeiro, voltada diretamente para o Atlântico Sul. A Praia de Itaúna, onde acontece a etapa, tem exposição quase total aos swells (ondulações) vindos do quadrante sudeste, sul e leste. Isso significa que praticamente qualquer frente fria ou sistema de tempestade no Atlântico Sul gera ondas consistentes ali. Formação das ondas: O fundo do mar em Itaúna é uma combinação de fundo de areia (beach break) com influência de um costão rochoso na extremidade esquerda. Esse costão atua como ponto de ancoragem, ajudando a forma ondas mais alinhadas e longas. Quando o swell vem de sul ou sudeste, as ondas quebram de forma mais ordenada e potente, criando paredes ideais para manobras e tubos. O gradiente suave da praia (a profundidade aumenta de forma progressiva) permite que a onda mantenha força e tamanho até a beira. Relevo submarino: Perto do costão de Itaúna, existe um canyon submarino raso que canaliza a energia das ondulações. Essa formação aumenta a altura e a potência das ondas no pico principal. No centro e na direita da praia, o fundo é mais uniforme, o que produz ondas mais cheias, ideais para manobras rápidas. Esse mix de picos permite que a etapa da WSL tenha diversidade de condições, agradando surfistas de diferentes estilos. Ventos e clima: A época do campeonato geralmente é escolhida quando predominam ventos de terral (vindos da terra para o mar, de oeste), que deixam a parede da onda mais lisa e perfeita. As frentes frias que sobem do sul trazem swell de longo período, com ondas

maiores e mais potentes. O clima ameno no período também favorece o público e a logística do evento. Tradição e infraestrutura: Saquarema já recebe competições desde os anos 1980, o que criou uma cultura local forte no surfe. A cidade se adaptou ao evento com estrutura de hospedagem, acesso e suporte para atletas e equipes de mídia. Por isso, é chamada oficialmente de "Capital Nacional do Surfe".

Palavras-chave: surf, Saquarema,WSL, oceanos, educação, ciência
Área de conhecimento: Ciências, educação, oceanografia, biologia marinha
Financiamento: N/A

CULTIVO PROTEGIDO X CULTIVO IN NATURA DO PIMENTÃO VERDE EM UMA HORTA ESCOLAR

Matheus Oliveira da Silva, EMJEA,
Alysson Turiba da Silva, EMJEA
Lara da Silva de Macedo, EMJEA
Fernanda Santana Ribeiro, EMJEA
fernanda.ribeiiro@yahoo.com.br
João Pedro de Almeida Delphim, CERA
joaopedrodelphim26618@gmail.com
Álvaro de Paula de Macedo Silva, CERA
alvaro_paula.macedo@hotmail.com

O município de Paty do Alferes possui uma relação histórica e duradoura com a agricultura brasileira, marcada pelos ciclos da cana-de-açúcar e do café. Este último foi responsável pela inserção da região no chamado Vale do Café Fluminense. Atualmente, a principal cultura agrícola do município é o tomate, cultivado tanto em sistema in natura quanto em estufas agrícolas.
Na Escola Municipal José Eulálio de Andrade, especialmente no turno da manhã, grande parte dos estudantes são filhos de agricultores que atuam nos dois tipos de cultivo. Partindo dessa realidade, foi proposto um projeto com o objetivo de compreender, na prática, as diferenças entre os sistemas produtivos, identificando benefícios e desvantagens de cada um.
O projeto foi desenvolvido na Horta da Eulálio, espaço escolar destinado a experimentações agrícolas, que conta com áreas de cultivo a céu aberto e cultivo protegido em estufa. A estufa foi construída com materiais doados e auxílio de um agricultor rural. Para a análise, escolhemos o pimentão verde, cujas mudas foram doadas pelos responsáveis dos alunos.
O desenvolvimento das mudas apresentou diferenças marcantes entre os dois ambientes: (1) Cultivo a céu aberto: as mudas exigiram maiores cuidados, incluindo o uso constante de soluções contra pragas e a limpeza frequente dos canteiros. O experimento foi iniciado em 29 de março de 2025. Apesar da irrigação e fertilização regulares, o desenvolvimento foi lento devido às variações climáticas, à lixiviação de nutrientes provocada pela chuva e à ação dos ventos. Como o ciclo normal do pimentão é de cerca de 90 dias para a primeira colheita, esperava-se a produção nesse período; no entanto, até julho (120 dias após o plantio), ainda não havia colheita. (2) Cultivo em estufa: a primeira colheita ocorreu já em maio de 2025, dentro do ciclo esperado. O melhor desempenho está relacionado à cobertura plástica da estufa, que permite a entrada de luz solar, auxilia no controle da umidade e reduz a incidência de pragas.
Atualmente, o trabalho encontra-se em pausa temporária devido às obras na escola, mas seguimos com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre os elementos e nutrientes que favorecem o desenvolvimento adequado das culturas.

Palavras-chave: Cultivo Protegido; Cultivo in Natura; Pimentão Verde; Horta Escolar.
Área de conhecimento: Ciências Agrícolas.
Financiamento:N/A.

DO CONSUMO À CONSCIÊNCIA: OS IMPACTOS DO CONSUMO EXACERBADO PARA O MEIO AMBIENTE

Anita de Carvalho Paterno Castello, IFRJ/CEPF
anitadecarvalho015@gmail.com
Bernardo Henrique Perucci Simas, IFRJ/CEPF
bhpsimas@gmail.com
Helena Ruiz Castello Branco Gomes, IFRJ/CEPF
helenaruizgomes1@gmail.com
Lara Azevedo Nunes Pereira, IFRJ/CEPF
laranpazevedo@gmail.com
Sabrina Araújo de Almeida, IFRJ/CEPF
sabrina.almeida@ifrj.edu.br

Dentre as principais discussões acadêmicas e sociais da atualidade, os estudos a respeito da degradação do meio ambiente e seus impactos na sociedade se destacam como alguns dos temas mais discutidos. Um dos objetos de estudo de maior relevância dentre as causas apontadas para tal degradação é o consumismo. A partir dos fatos citados, criamos este trabalho, exposto na forma de um minidocumentário, que apresenta uma análise a respeito do modo no qual as relações entre sociedade e meio ambiente são construídas, assim como os impactos que exercem umas sobre as outras. Ao decorrer de nossa produção, pretendemos propor ideias sustentáveis para adversidades do dia a dia que colaborem com o meio ambiente e entender os diferentes fatores que corroboram para a estruturação dessas relações. Para a elaboração deste trabalho, como metodologia, foram realizadas entrevistas com especialistas das áreas de nossa pesquisa, junto de entrevistas com representantes de parcela da população, além da leitura de artigos fornecidos na plataforma Google Acadêmico, priorizando trabalhos atuais e relevantes para o tema. A partir de nossas pesquisas, pode-se concluir que a produção em larga escala, juntamente da elevada demanda de consumo, contribuem de forma significativa para o esgotamento de matérias-primas e para o aumento na geração de resíduos, e que populações vulneráveis são as que mais sofrem com tais impactos. A reversão desse cenário depende tanto da responsabilidade das indústrias e da conscientização da população em relação aos impactos do consumismo sobre o meio ambiente quanto da atuação efetiva de órgãos públicos no controle da preservação de ecossistemas.
Palavras-chave: meio ambiente; consumo; sustentabilidade.
Área do Conhecimento: Ciências exatas e da Terra; Ciências Humanas; Ciências Sociais Aplicadas.
Financiamento: N/A

LEITURA E SAÚDE MENTAL: CONCEITOS INICIAIS

Marina Leite Miranda, CEPE
marinaleitemiranda9@gmail.com
Isabella Daemon, CEPE
isabella@escoladocepe.com.br
Tulio Vinícius dos Santos Brito, UNIFAA
tulhobrito2000@gmail.com

A leitura tem um papel fundamental no desenvolvimento humano, influenciando diversos aspectos como conhecimento, mas também a saúde física e mental. Além de estimular a criatividade, exercitar a memória e expandir o vocabulário. O hábito de ler favorece uma melhor qualidade de vida, fortalecendo habilidades cognitivas e emocionais essenciais para a vida em sociedade. A Organização Mundial da Saúde (OMS), define saúde como “estado de completo bem-estar físico, mental e social”, indo além da simples ausência de doenças. Ter saúde mental significa: estar bem consigo mesmo e com as pessoas ao seu redor e aceitar as demandas da vida. Sendo assim, a prática da leitura pode ser entendida como uma forma de promover saúde, pois auxilia no autoconhecimento, na

resiliência emocional e na compreensão de desafios sociais. A leitura oferece ferramentas para essa construção. O presente trabalho tem como objetivo compreender a leitura como forma de promoção da saúde mental. A presente pesquisa se caracteriza como uma revisão bibliográfica de natureza qualitativa exploratória. Os principais eixos teóricos são: Neurociência da Leitura (Buchweitz, 2015); Definição de Saúde (Schoendorf, 1992); Estudos sobre os benefícios da leitura na saúde mental (Damásio, 2012; Mangeul, 1997). A análise será feita por meio de análise interpretativa de textos, buscando identificar ponto de convergência entre os benefícios emocionais e cognitivos da leitura. Com base na leitura inicial de Buchweitz (2015) há uma confirmação de que a leitura não é um ato de isolamento, mas uma experiência complexa que ativa múltiplas áreas do cérebro e influencia o comportamento. Esta constatação se alinha ao reconhecimento de sentimentos como forma de promover bem-estar. Narrativas literárias, por exemplo, favorecem o exercício de empatia ao permitir que o leitor "sinta como o outro", desenvolvendo uma comunicação mais compassiva. Processo este que fortalece a saúde mental ao proporcionar ferramentas para que o ser humano lide com angústias e consiga autorregular suas emoções. As leituras realizadas até o presente momento indicam que integrar Literatura em contextos educacionais terapêuticos, sociais pode ser uma estratégia viável e eficaz para a promoção da Saúde Mental especialmente em populações vulneráveis como apontado por Schoendorf. Podemos compreender a leitura como ferramenta de reconstrução subjetiva de enfrentamento da realidade psíquica, pois ao ativar áreas cerebrais relacionadas à empatia, imaginação e elaboração simbólica, conforme Buchweitz, pode funcionar como forma simbólica de "compromisso com a realidade". Já nos termos de Dejours, ela permite ao sujeito reorganizar internamente suas experiências ampliando sua capacidade de enfrentar tensões emocionais e sociais vividas no ambiente social.

Palavras-chave: Leitura; Saúde Mental; Desenvolvimento; Medicina Preventiva; Linguística.

Área de conhecimento: Ciências da Saúde
Financiamento: N/A.

CIÊNCIA & TECNOLOGIA
XV SEMANA ACADÊMICA - IFRJ/CEPF
Cultura Oceânica e Universos Digitais
2025
FIMUCTI
Vale do Café
CoEX
Coordenação de Extensão
IFRJ - Campus Eng. Paulo de Frontin
CoPII