



XIV
COLÓQUIO
TÉCNICO-CIENTÍFICO
VI Encontro de Extensão do UniFOA

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL:
A NOVA FRONTEIRA DA CIÊNCIA BRASILEIRA**
6 e 7 NOVEMBRO

RESUMOS
PRODUTOS E INOVAÇÃO

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**

ANAIS DO XIV COLÓQUIO TÉCNICO CIENTÍFICO DO UniFOA

**Resumos:
Produtos e Inovação**

Novembro de 2020
FOA

EXPEDIENTE

FOA

Presidente

Dauro Peixoto Aragão

Vice-Presidente

Eduardo Guimarães Prado

Diretor Administrativo - Financeiro

Iram Natividade Pinto

Diretor de Relações Institucionais

Alden dos Santos Neves

Superintendente Executivo

Josiane da Silva Sampaio

Superintendência Geral

José Ivo de Souza

Relações Públicas

Maria Amélia Chagas Silva

UniFOA

Reitora

Úrsula Adriane Fraga Amorim

Pró-reitor Acadêmico

Carlos José Pacheco

Pró-reitor de Pesquisa e Pós-graduação

Bruno Chaboli Gambarato

Pró-reitora de Extensão

Maria Cristina Tommaso de Carvalho

Editora FOA

Editor chefe

Laert dos Santos Andrade

Editora Foa

www.unifoa.edu.br/editorafoa

FICHA CATALOGRÁFICA

Bibliotecária: Alice Tacão Wagner - CRB 7/RJ 4316

C718a Colóquio técnico científico do UniFOA.

Anais do XIV Colóquio técnico científico do UniFOA:
resumos: produtos e inovação. [recurso eletrônico]. /
Centro Universitário de Volta Redonda, novembro de
2020. Volta Redonda: FOA, 2020. 12 p.

Comitê organizador: Bruno Chaboli Gambarato; Otavio
Barreiros Mithidieri; Igor Dutra Braz; et al

ISBN: 978-65-88877-23-4

1. Trabalhos científicos. 2. Produtos e inovação. I. Fundação
Oswaldo Aranha II. Centro Universitário de Volta Redonda. III. Título.

CDD – 001.42

COMITÊ ORGANIZADOR

Presidente do XIV Colóquio Técnico-Científico

UniFOA

Bruno Chaboli Gambarato

Presidente do VI Encontro de Extensão do

UniFOA

Otávio Barreiros Mithidieri

Coordenador Geral do evento

Igor Dutra Braz

Comissão Organizadora

Alexis Aragão Couto

Ana Carolina Dornelas Rodrigues Rocha

Ana Lucia Torres Devezas Souza

Claudio Delunardo Severino

Dario Aragão Neto

Debora Cristina Lopes Martins

Elton De Oliveira Rodrigues

Emanuel Santos Junior

Fabricio Santos Valadares de Queiroz

Juliana Cunha de Jesus

Laert dos Santos Andrade

Lizandro Augusto Leite Zerbone

Luciana Pereira Pacheco Werneck

Marcelo Augusto Mendes da Silva

Marcos Kazuiti Mitsuyasu

Rodrigo Cesar Carvalho Freitas

Shane Aparecida Soares Goulart

Wendel dos Santos Dias

Comitê Científico Externo

Adriano Willian da Silva Viana Pereira (IFPR)

Aline Raybolt dos Santos (UFRJ)

Daniele Cruz Bastos (UEZO)

Eliza Prodel (UFF)

Ésoly Madeleine Bento dos Santos (UFF)

Heitor Buzetti Simões Bento (USP)

Helena Naly Miguens Rocha (UFF)

Inara Russoni de Lima Lago (UFOB)

Iranildes Daniel dos Santos (ITV-VALE S/A)

Oscar Aurelio Mendoza Reales (COPPE/UFRJ)

Pedro Augusto de Carvalho Mira (UFF)

Sergio Roberto Montoro (FATEC-SP)

Comitê Científico Interno

Adilson Gustavo do Espirito Santo

Alexandre Alvarenga Palmeira

Aline Rodrigues Gomes

Ana Carolina Dornelas Rodrigues Rocha

Ana Lucia Torres Devezas Souza

Anderson Gomes

André Barbosa Vargas

Bruna Casiraghi

Carlos Eduardo Costa Vieira

Claudia Yamada Utagawa

Cláudio Luis de Melo Silva

Dimitri Ramos Alves

Bruno Chaboli Gambarato

Ana Carolina Callegario Pereira

Elton Bicalho de Souza

Emanuel Santos Junior

Francisco Roberto Silva de Abreu

Heitor Buzetti Simões Bento

Igor Dutra Braz

Janaina da Costa Pereira Torres de Oliveira

Kamila de Oliveira do Nascimento

Luciana Pereira Pacheco Werneck

Lucrecia Helena Loureiro

Marcilene Maria de Almeida Fonseca

Marcos Kazuiti Mitsuyasu

Maria Aparecida Rocha Gouvêa

Michel Alexandre Villani Gantus

Otávio Barreiros Mithidieri

Marcos Guimarães de Souza Cunha

Rhanica Evelise Toledo Coutinho

Sandro Rosa Corrêa

Rogério Martins De Souza

Sergio Ricardo Bastos de Mello

Shane Aparecida Soares Goulart

Sirlei Aparecida de Oliveira Bubnoff

Marcelo Augusto Mendes da Silva

Silvio Henrique Vilela

Sonia Cardoso Moreira Garcia

Tallita Vassequi da Silva

Tereza Cristina Favieri de Melo Silva

Venicio Siqueira Filho

SUMÁRIO

MEDLETTERS: STUDYGRAM DE MAPAS CONCEITUAIS EM MEDICINA.....	5
AIGS: PROPOSTA DE UM SOFTWARE DE INTERAÇÃO PARA JOGOS DE EMPRESAS..	7
DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL DIDÁTICO ADAPTADO PARA DEFICIENTES VISUAIS	9
“PRÁTICAS INTEGRATIVAS E COVID-19”: ELABORAÇÃO DE CARTILHA EDUCACIONAL COMO FERRAMENTA INTERPROFISSIONAL PARA DISSEMINAR PRÁTICAS DE AUTOCUIDADO EM ÉPOCA DE PANDEMIA.....	10

MedLetters: Studygram de Mapas Conceituais em Medicina

LIMA, J. A.¹; SILVA, G. E.¹; UTAGAWA, C. Y.¹

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

julia16lima@outlook.com

RESUMO

Atualmente, é muito comum encontrar nas redes sociais vários perfis voltados para o aprendizado de alguma temática, inclusive conteúdos médicos. No Instagram isso é conhecido como "Studygram". A quantidade de conhecimento médico que um aluno de graduação necessita incorporar é grande, demandando necessidade de boa organização. Outra situação é usar o estudo lúdico de maneira a tornar o aprendizado mais interessante. Seguindo esse raciocínio, o mapa conceitual (MC) é um dos métodos de estudos que pode contribuir com a organização do aluno. O MC consiste na união de conceitos principais que permitem o desenvolvimento de outros conceitos e explicações, todos eles unidos por símbolos (setas, traços e palavras-chaves), sendo que ele é uma metodologia de aprendizado de fácil entendimento, porém de extensa confecção e que permite utilizar diversos recursos visuais. O objetivo desse trabalho foi a apresentação de um material didático que mescla conteúdos de Medicina com tal modelo de visualização de conhecimento de uma maneira atraente, incorporando a técnica de lettering e disponibilizando-o no Instagram. Para o desenvolvimento do conteúdo do MC foram utilizadas referências bibliográficas disponíveis no Portal de acervo da biblioteca virtual da instituição. A seleção de temas foi feita tanto por sugestões nos comentários das postagens do perfil, como pelas temáticas apreendidas no curso de Medicina pelas alunas que desenvolvem o projeto. Para a produção do mapa são utilizados os aplicativos: Canva para a confecção dos MC; Procreate, para produção do lettering que compõe o título; e Griddy, onde é feito o recorte do mapa (mosaico). Já para o processo de publicação e disponibilização são usados os aplicativos: Instagram, para postagem dos mapas em mosaico; e o Linktree, que cria atalhos para os PDF dos mapas que se encontram disponíveis na conta do Google Drive do projeto. Por fim, o MedLetters tem por função facilitar o entendimento do estudante de medicina sobre determinado



assunto com a utilização de mapas conceituais, além disso ele motiva os seguidores da página a aderirem este modelo de estudo ao longo de sua formação acadêmica.

Palavras-chave: Educação Médica. Mapa Conceitual. Rede Social. Software.

AIGS: proposta de um software de interação para jogos de empresas

GOMES, T. S. M.²; TAVARES, L. G.¹; VIEIRA, C. E. C.¹; CARREIRO, E. L. P.¹; OLIVEIRA, M. A.²

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

2 – UFF, Universidade Federal Fluminense, Volta Redonda, RJ.

exemplo@gmail.com

RESUMO

O presente projeto tem como objetivo criar um Ambiente de Interação Gerencial Simulada (AIGS), focado no usuário, para interação entre equipes e automatização das decisões que permitam múltiplas aplicações do jogo de empresas Shadow Manager em um ambiente online. O delineamento do estudo é norteado pela *Design Science* (DS) remontando a concepção de Simon (1969) de que, na atualidade, há muito da intervenção humana, logo a existência de artefatos precisa de uma ciência capaz de desenvolver conhecimento para projetar o desenvolvimento de artefatos (AKEN; ROMME, 2009; BETWEEN; HUFF; TRANFIELD, 2006; AKEN, 2005). Além disso, a DS é voltada para a solução de problemas e orientada ao projeto de artefatos que amparem as melhores soluções para problemas existentes, dedicando-se aos praticantes e usuários (AKEN, 2004; AKEN, 2005; GREGOR; HEVNER, 2013; KHURANA; SPENDER, 2012; KIESER; LEINER, 2012). Dessa maneira, o paradigma de programação utilizado no desenvolvimento do sistema será a orientação a objetos utilizando HTML (*Hypertext Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), linguagem de programação *Javascript* com *framework React* e banco de dados MariaDB, seguindo as etapas do modelo clássico de desenvolvimento de sistemas: 1) Análise de Requisitos; 2) Análise de Sistemas; 3) Implementação; 4) Testes; 5) Implantação e 6) Manutenção. Para isso, desenvolveu-se uma parceria entre os cursos de graduação em Administração e em Sistemas de Informação do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) e o grupo de pesquisa LAGOS do Mestrado Profissional em Administração da Universidade Federal Fluminense (UFF). Para se criar modelos de interfaces de sites e aplicativos de forma mais rápida, utilizou-se o software Adobe XD. Focado na experiência do usuário (*User Experience*, ou apenas UX), é possível criar protótipos funcionais focados na interface. Com esta pesquisa, espera-se evidenciar que o uso de ferramentas computacionais podem dinamizar

disciplinas que utilizam dos jogos de empresas como metodologia, além de auxiliar o processo de aprendizagem dos estudantes, fazendo com que estes tenham um maior proveito da matéria e que consigam internalizar os conhecimentos adquiridos ao longo do período. Além disso, espera-se comprovar que a criação do AIGS pode ter aplicabilidade em outras universidades que desejarem incluir a disciplina de Laboratório de Gestão em seu currículo.

Agradecimentos e/ou financiamentos: Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PBITI/CNPq) da UFF.

Palavras-chave: AIGS. Desenvolvimento de *Software*. Jogos de Empresas.

Desenvolvimento de material didático adaptado para deficientes visuais

MOURA, L. O.¹; SARON, M. L. G.

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.
leomouravr@gmail.com

RESUMO

A cegueira é uma alteração grave ou total de uma ou mais das funções elementares da visão que afeta de modo irremediável a capacidade de perceber cor, tamanho, distância, forma, posição ou movimento em um campo mais ou menos abrangente, sendo uma limitação de uma das formas de apreensão de informações do mundo externo - a visão. Há dois tipos de deficiência visual: cegueira e baixa visão. A educação do deficiente visual é marcada pela relação intrínseca com o atendimento especializado, capaz de suprir as necessidades especiais advindas da falta de visão e assegurar o ensino formal deste aluno garantido pela chamada educação especial. O aluno cego, em sua vida escolar, necessita de materiais adaptados que sejam adequados ao conhecimento tátil-cinestésico, auditivo, olfativo e gustativo – em especial materiais gráficos táteis e o braile. O objetivo deste estudo foi desenvolver um material didático adaptado visando uma melhor comunicação entre pessoas com deficiência visual, familiares e profissionais. Trata-se de um estudo de delineamento exploratório, descritivo e quantitativo em que foi realizado um diagnóstico com alunos de uma escola especializada. Após o diagnóstico e a classificação do tipo de deficiência visual dos participantes foi desenvolvido um material didático adaptado baseado no Guia Alimentar para a População Brasileira denominado Guia Sensorial e Afetivo sobre os Alimentos que pode utilizado em práticas de educação alimentar e nutricional como forma de promoção à saúde e incentivo à autonomia e empoderamento de pessoas com deficiência visual nas escolhas e hábitos alimentares saudáveis.

Palavras-chave: Deficientes visuais. Educação especial. Acessibilidade. Nutrição. Material didático adaptado.

“Práticas Integrativas e Covid-19”: elaboração de cartilha educacional como ferramenta interprofissional para disseminar práticas de autocuidado em época de pandemia

LOPES, J. M. B.¹; SOUZA, I. C. M.¹; MENDONÇA, A. S.¹; SILVA, K. B.¹; MENEZES, L. M. S.¹; MARTINS, F. A. C. B.²

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

2 – Prefeitura Municipal de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

jullia.bastos@outlook.com

RESUMO

O Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde) é uma parceria dos Ministérios da Saúde e da Educação que visa os princípios e necessidades do Sistema Único de Saúde (SUS), promove a inserção de docentes e estudantes de graduação na rede pública de saúde, gerando aprendizado e experiência. Sendo uma forma de atuação do PET-Saúde, autocuidado e a realização de ações dirigidas a si mesmo ou ao ambiente, a fim de regular o próprio funcionamento de acordo com seus interesses na vida; funcionamento integrado e bem-estar. Atuando como uma forma de autocuidado, a Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares (PNPIC) atua no SUS oferecendo 29 modalidades de atividades. Considerando a pandemia de COVID-19, medidas de distanciamento social foram recomendadas. Essa ação, por sua vez, tem sido associada a comportamentos não saudáveis que, somados ao isolamento propriamente dito e maior dificuldade de acesso a saúde afetam significativamente a saúde mental da população. Dessa forma, o objetivo do projeto foi o desenvolvimento de uma cartilha a fim de levar o autocuidado, através de práticas integrativas e complementares de forma interprofissional, aos usuários da rede pública de saúde de Volta Redonda auxiliando na melhora da saúde mental desses pacientes durante o período de pandemia. Realizou-se um trabalho de caráter qualitativo que foi redigido pelo Setor de Práticas Integrativas e Complementares (SPIC) da Secretaria Municipal de Saúde de Volta Redonda, com a colaboração dos alunos do Centro Universitário de Volta Redonda participantes do PET-Saúde/Interprofissionalidade, onde foi preparado um compilado de materiais informativos para capacitar de forma remota, assíncrona e síncrona, os profissionais da saúde da Rede de Atenção Primária e auxiliar a população do município no enfrentamento à pandemia do Novo Coronavírus (COVID-19). O conteúdo da cartilha

foi composto tendo como base a PNPIC que tem por consequência a realização de tratamentos alternativos à medicina baseada em evidências na rede de saúde brasileira, através do SUS. O produto final deste trabalho foi a Cartilha “Práticas Integrativas e Covid-19”. Acreditamos que este produto venha ajudar as equipes de saúde da Rede de Atenção Primária, principalmente os agentes comunitários, e orientar a comunidade no que diz respeito ao autocuidado em saúde mental durante o período da pandemia do COVID-19.

Palavras-chave: Estratégia saúde da família. Medicina integrativa e complementar. Saúde mental. COVID-19.

