



**PROPOSTAS DE PESQUISAS DO  
PROGRAMA DE INICIAÇÃO  
CIENTÍFICA NO ENSINO MÉDIO –  
PIC/EM USCSC**

**CHAMADA 001/2021  
PARA PERÍODO 2021-2022**

## Sumário

Administração .....	1
Computação .....	10
Comunicação .....	14
Educação .....	21
Saúde.....	28

## Administração

Código		EM_ADM_01_2021
<b>Docente</b>	Celso Machado Junior	
<b>Contato</b>	celso.junior@online.uscs.edu.br	
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	A influência das inovações tecnológicas na gestão de carreiras	
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida	
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	08 - Trabalho decente e crescimento econômico	
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 4: Inovação Tecnológica para Integração Global, Regional e Local	
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	O mundo do trabalho está cheio de incertezas e mudanças, resultado das inovações tecnológicas e de um mercado de trabalho cada vez mais dinâmico, no qual as pessoas precisam gerir suas próprias carreiras e traçar estratégias para inovar em suas carreiras.	
<b>Problema de Pesquisa</b>	Segundo Brougham e Haar (2017) os futuristas preveem que um terço dos empregos que existem hoje podem ser ocupados por Tecnologia Inteligente, Inteligência Artificial, Robótica e Algoritmos (STARA - Smart Technology, Artificial Intelligence, Robotics and Algorithms) até 2025. Entretanto, se conhece pouco sobre como os funcionários percebem essas inovações tecnológicas em relação aos seus próprios empregos e carreiras, e como eles estão se preparando para essas mudanças potenciais.	
<b>Objetivos</b>	Identificar como as inovações tecnológicas afetam o desenvolvimento da carreira	
<b>Justificativas</b>	Segundo Arthur (2020) em uma de suas entrevistas para o Jornal da USP – Universidade de São Paulo, comenta que a tecnologia é a base da nova carreira e estamos à procura dessa resposta, mas ainda estamos no “olho do furacão” e afirma que certamente a inovação e a tecnologia são as ferramentas de um novo mundo e de novas carreiras. As universidades terão que desenvolver pesquisas no campo das novas carreiras e no futuro das carreiras que já estão solidificadas.	
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	A pesquisa será pautada na técnica de pesquisa documental. Neste sentido, a busca de dados será direcionada para a identificação dos processos de recrutamento disponíveis no site das organizações.	
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	A pesquisa a ser desenvolvida pelo aluno de Iniciação Científica faz parte de um estudo maior em desenvolvimento por um aluno de doutorado da USCS. No âmbito da iniciação Científica se espera que ao final o aluno submeta artigo científico a uma revista e adicionalmente elabore uma manual que auxilie os profissionais a planejar suas carreiras.	
<b>Referências (se houver)</b>	ARTHUR, M. B; Carreiras devem ser baseadas em projetos pessoais, entrevista no Jornal da USP. Post published:20/02/2020, <a href="https://jornal.usp.br/?p=301943">https://jornal.usp.br/?p=301943</a> . ARTHUR, M. B. et al. An Intelligent Career: Taking ownership of your work. NY: Oxford Univ. Press, 2017. BROUGHAM, D.; HAAR, J. Employee assessment of their technological redundancy, Labour & Industry: a journal of the social and economic relations of work, v. 27, n. 3, p. 213-231, 2017. CHANLAT, J. F. Quais carreiras e para qual sociedade?. Revista de Administração de Empresas, v. 35, n. 6, p. 67-75, 1995. DUTRA, J. S.; VELOSO, E.F.R. Desafios para a gestão de carreiras no Brasil. Desafios da Gestão de Carreira. São Paulo: Atlas, 2013.	

Código		EM_ADM_02_2021
Docente	Edson Keyso de Miranda Kubo	
Contato	edson.kubo@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Autonomia do Banco Central do Brasil (BACEN), flexibilidade monetária e o risco inflacionário	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias Estratégicas	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	08 - Trabalho decente e crescimento econômico	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 5: Projeção e Integração Regional e Internacional	
Apresentação do tema de pesquisa	Em 2020 o Banco Central do Brasil (BACEN) obteve autonomia conforme lei complementar 179/2021, ampliando seus papéis de política monetária para garantir a estabilidade do sistema financeiro e suavizar as "flutuações do nível de atividade econômica" (BACEN, 2021). Esse novo papel permitiria ao BACEN praticar a flexibilidade monetária (quantitative easing) para lidar com os efeitos da COVID-19, não obstante permanece a discussão em torno da restrição fiscal e inflação (BRESSER-PEREIRA, 2020).	
Problema de Pesquisa	De que modo a autonomia do Banco Central do Brasil (BACEN) pode influenciar o crescimento econômico e a volatilidade da inflação?	
Objetivos	<p>Objetivo geral: Analisar de que modo a autonomia do Banco Central do Brasil (BACEN) pode influenciar o crescimento econômico e a volatilidade da inflação.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) identificar o modelo brasileiro de "flexibilidade monetária" para o financiamento da COVID-19;</p> <p>b) Analisar os sentidos da "flexibilidade monetária" e o seu reflexo para a inflação;</p> <p>c) Verificar de que modo o BACEN se posiciona frente ao risco inflacionário Brasileiro;</p>	
Justificativas	O BACEN pode "imprimir dinheiro" por meio da emissão monetária para comprar títulos da dívida pública e financiar o Estado (WRAY, 2015). Não obstante, a ala ortodoxa do mercado e da economia considera que essa emissão monetária levaria à consequente desvalorização da moeda nacional (real) e inflação. Já Bresser-Pereira (2021) considera que o Banco Central pode promover essa política de "flexibilidade monetária" para financiar o país diante da Covid-19 (Lei Complementar 179/2021).	
Procedimentos Metodológicos	Objetiva-se a analisar e organizar as publicações do BACEN, acerca da autonomia do Banco Central e de suas ações para lidar com o cenário pandêmico Brasileiro e o risco inflacionário. Trata-se de uma pesquisa documental, por meio da análise temática para apresentação dos resultados. O acesso aos dados do BACEN ( <a href="https://www.bcb.gov.br/">https://www.bcb.gov.br/</a> ), por meio de seus comunicados e relatórios constituem fontes primárias relevantes para a realização desta pesquisa acerca da flexibilidade monetária e inflação. Pretende-se proceder uma análise temática e de conteúdo dos dados encontrados (BARDIN, 2011).	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	Diagnóstico da atuação do BACEN para lidar com a pandemia da COVID-19 e da possibilidade de praticar a "Flexibilidade Monetária", a partir da Lei Complementar 179/2021; Dimensionamento do risco inflacionário a partir da pandemia da COVID-19; Sistematização das ações do BACEN desde sua autonomia obtida neste ano de 2021.	
Referências (se houver)	<p>BRESSER-PEREIRA, Luiz Carlos. Financiamento da Covid-19, inflação e restrição fiscal. Brazil. J. Polit. Econ., São Paulo , v. 40, n. 4, p. 604-621, Dec. 2020 . Available from &lt;<a href="http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0101-31572020000400604&amp;lng=en&amp;nrm=iso">http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0101-31572020000400604&amp;lng=en&amp;nrm=iso</a>&gt;. access on 21 Apr. 2021. Epub Oct 16, 2020. <a href="https://doi.org/10.1590/0101-31572020-3193">https://doi.org/10.1590/0101-31572020-3193</a>.</p> <p>Wray, L. Randall (2015) Modern Money Theory: A Primer on Macroeconomics for Sovereign Monetary. 2nd revised edition. London: Palgrave Macmillan.</p>	

<b>Código</b>	
<b>EM_ADM_03_2021</b>	
<b>Docente</b>	Eduardo de Camargo Oliva
<b>Contato</b>	eduardo.oliva@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	ESG-Environment, Social and Governance: Uma Revisão Sistemática da Literatura
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	12 - Consumo e produção responsáveis
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 2: Produção Científica e Tecnológica Centrada no Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Entre os temas que as empresas vêm se debruçando encontra-se o ESG-Environment Social Governance. O meio ambiente, a responsabilidade social e a Governança tem sido uma preocupação de fundos de investimento na alocação de seu patrimônio em empresas que apresentem zelo com esses temas.
<b>Problema de Pesquisa</b>	No evento do CRASP 2021 sobre ESG o comportamento empresarial de transmitir falsas aparências, nos aspectos: Economia de energia, reuso da água, logística reversa, eliminação de metais pesados e outros atributos, para tentar fazer a empresa se passar como Eco-Friendly está indo de encontro ao que a sociedade tem como expectativas. Portanto, a pergunta problema da pesquisa é: Quais as publicações existentes sobre ESG, evidenciando seus temas e aplicações?
<b>Objetivos</b>	A pesquisa se propõe a levantar de forma sistemática na literatura com palavras-chave, keywords, Palabras-clave nas principais bases nacionais (repositórios, plataforma SPELL, Congressos da área de Administração principalmente o Enanpad e o Semead e também bases internacionais (web of science, scopus, scielo) o que a academia já produziu sobre o tema ESG.
<b>Justificativas</b>	No mundo existem investidores que possuem trilhões de dólares para serem investidos em organizações que se preocupem com a emissão de carbono. Esses fundos são denominados de acordo com Silva e Mendes (2021) como socialmente responsáveis. Fundos dessa natureza tem crescido nos últimos 8 anos mais de 1000% e diferente dos fundos tradicionais esses fundos além do retorno observam também como a empresa se comporta em termos sociais, na tratativa com o meio ambiente e com a governança do negócio.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Nas palavras de GIL (2017) esta pesquisa será bibliográfica com delineamento exploratório porque se quer ampliar o conhecimento sobre o assunto. Após o levantamento preliminar de material teórico será possível se definir o foco da pesquisa e se realizar de forma definitiva em fontes bibliográficas científicas a identificação de literatura para leitura dos periódicos, teses, dissertações, artigos de anais de encontros científicos e demais repositórios. Se for conveniente também serão consultadas bases de dados profissionais ou de organismos multilaterais. A penúltima etapa será o fichamento de conteúdo e das referências para poder se chegar na construção lógica do relatório e sua redação.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Como produto esperado da pesquisa bibliográfica será o conhecimento do estágio que a academia se encontra no estudo do tema ESG e a possibilidade de subsidiar futuras pesquisas empíricas no tema.
<b>Referências (se houver)</b>	GIL, Antonio C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 6ª. ed. São Paulo, Atlas, 2017  SILVA, Paulo P. MENDES, Victor. The investor in ESG mutual funds. Cadernos do Mercado de Valores Mobiliários, 2021

<b>Código</b>	
	<b>EM_ADM_04_2021</b>
<b>Docente</b>	Isabel Cristina dos Santos
<b>Contato</b>	isabel.santos@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Hackathons, Feiras de Ciência e de Empreendedorismo como Fontes de Inovação
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias Estratégicas
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	09 - Inovação infraestrutura
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 4: Inovação Tecnológica para Integração Global, Regional e Local
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Os Hackathons são eventos que reúnem hackers, designers e outros profissionais de T.I., para criar soluções inovadoras. Esses ambientes são abertos aos estudantes que nele encontram estímulo para conhecer e criar. As feiras de ciências e de empreendedorismo têm também esse condão, e são visitadas por empresários que aproveitam esse espaço para renovar seus produtos, processos e serviços, otimizando ideias e protótipos apresentados pelos alunos, adquirindo direito de exploração de patentes.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Em que medida a participação dos estudantes em Hackathons, Feiras de Ciências e de Empreendedorismo estimula a inovação?
<b>Objetivos</b>	Esta pesquisa visa investigar as impressões dos organizadores dos eventos citados, quanto ao estímulo à inovação junto aos alunos. Pretende-se ainda: a. Identificar as instituições de ensino locais que adotam esses eventos; b. Coletar as impressões dos organizadores acerca do potencial geradores de inovação; c. Identificar casos de inovação que transbordaram desses eventos e do ensino tecnológico das escolas participantes e foram comercializados.
<b>Justificativas</b>	A popularização da ciência é uma forma de trazer à sociedade a compreensível dos avanços da ciência e dispô-la em um patamar de aplicabilidade do qual resulte benefícios para a própria sociedade (GALLON et al, 2019). E para isso, recorreu-se a novos meios para estimular a criatividade, sobretudo, como clube, feiras, olimpíadas e programas de ciências.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Para realizar a pesquisa, propõe-se a adoção de uma abordagem qualitativa, do tipo exploratório, baseada em entrevistas temáticas, feitas em profundidade, junto aos organizadores dos citados eventos, em nível local. As entrevistas serão realizadas pela ferramenta Zoom, que permite, além de gravá-las, e transcrevê-las ao final. O tratamento de dados será feito mediante o uso de software de análise de conteúdo, do tipo Iramutec.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Pretende-se identificar as impressões dos organizadores em relação ao potencial de geração de inovação e de empreendedorismo de tais eventos e do papel das instituições ao oferecer o espaço e o estímulo necessário, o que contribui, ao longo do tempo, para a constituição de novos negócios, respondendo à ODS 9, que trata da inovação e da infraestrutura.
<b>Referências (se houver)</b>	ASSUNÇÃO, T. V.; ALMEIDA, R. O.; ALMEIDA, M. P. Perspectivas Epistemológicas de Ciência e as Feiras de Ciências. XI ENPEC. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC – 3 a 6 de julho de 2017  BERTOLDO, R. R.; CUNHA, M. B. Feiras de Ciências na Escola. Atos de Pesquisa em Educação - ISSN 1809-0354, Blumenau, v. 11, n.1, p. 293-318, jan./abr. 2016 DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2016v11n1p293-318">http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2016v11n1p293-318</a>  GALLON, M.; SILVA, J.; NASCIMENTO, S.; ROCHA FILHO, J. Feiras de Ciências: uma possibilidade à divulgação e comunicação científica no contexto da educação básica. Revista Insignare Scientia - RIS, v. 2, n. 4, p. 180-197, 19 dez. 2019.

Código		EM_ADM_05_2021
Docente	João Batista Pamplona	
Contato	joao.pamplona@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Inovação e Futuro do Trabalho no Brasil: Caracterizando as competências para o trabalho na Economia Digital	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias de Produção	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	04 - Educação de qualidade	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados	
Apresentação do tema de pesquisa	Para Oschinski e Wyonch (2017), uma drástica mudança no emprego decorrente da automação é improvável em um futuro próximo, mas determinados setores e ocupações poderão ser muito mais perturbados (afetados negativamente) do que outros. O processo de destruição criativa destrói empregos, mas também cria novos e simultaneamente requer inteiramente novas exigências de qualificação e atitudes para o trabalho. São habilidades (competências) que os robôs não podem substituir.	
Problema de Pesquisa	A acelerada transformação digital da economia gera novas ocupações que irão demandar competências (qualificações e atitudes) específicas para lidar com as inovações. Nesse contexto, cabe o seguinte problema central de pesquisa: como podem ser descritas as competências para o trabalho requeridas pelas empresas participantes da nova economia, da chamada economia digital?	
Objetivos	O objetivo geral é mapear ou descrever as exigências de competências (qualificação e atitudes das pessoas) para o trabalho de empresas relevantes da economia digital. Os objetivos específicos são os seguintes: a) identificar e definir as competências exigidas na contratação de pessoas; b) identificar mudanças recentes nessas exigências; c) classificar as novas competências exigidas pelas empresas da economia digital; d) identificar padrões de exigência de competências.	
Justificativas	As novas tecnologias de base digital estão mudando de fato a forma como as pessoas trabalham e as condições de trabalho. Será que os trabalhadores deslocados pela automação terão as habilidades necessárias exigidas pelos novos setores que são criados? As competências para o trabalho exigidas, ou demandadas, pelas organizações que compõem o núcleo, a parte mais dinâmica da chamada economia digital, torna-se questão de fato desafiadora e relevante.	
Procedimentos Metodológicos	Trata-se de uma pesquisa de natureza exploratório-descritiva, na qual são levantados e analisados dados disponíveis na web (sites, fóruns, blogs, rede sociais para relacionamento profissional, e outros meios) que tratem das exigências de empresas relevantes (empresas grandes, de 100 ou mais empregados) da economia digital, que operem no Brasil, referentes às competências para trabalho (qualificação e atitude das pessoas) em período recente (desde o ano de 2017). Também serão buscadas informações do período 2000-2010 para identificar mudanças. Nesse caso, os dados podem ser coletados também em fontes bibliográficas.	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	Os resultados obtidos pela pesquisa, materializados no relatório de pesquisa final, possibilitam a elaboração de políticas públicas locais ou nacionais, no plano da educação em geral e da educação profissional, com escopos mais adequados. Há também contribuição para as atividades de gestão de pessoas feitas pelas empresas da economia digital (especialmente no que diz respeito à seleção e desenvolvimento de pessoas). Ao final da pesquisa, espera-se que os resultados possibilitem a elaboração de um quadro com conteúdo detalhado das competências (qualificações e atitudes) identificadas como exigências de empresas relevantes da economia digital.	
Referências (se houver)	<p>ANDRADE, F. O. As competências no setor de TI: desafios da era digital. 2019. 78p. Dissertação (Mestrado em Gestão e Desenvolvimento de Recursos Humanos) – Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto, Porto, 2020.</p> <p>BANCO MUNDIAL. Informe sobre el desarrollo mundial: la naturaleza cambiante del trabajo. Washington, DC. 2019.</p> <p>GUTTMANN, ROBERT. The pandemic as structural crisis “virus economics”. Campinas: IE Unicamp, 2020. 1 vídeo (25 min). Disponível em: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kjZORCEuv5A&amp;t=32s">https://www.youtube.com/watch?v=kjZORCEuv5A&amp;t=32s</a>. Acesso em: 10 maio 2021.</p> <p>OSCHINSKI, Matias; WYONCH, Rosalie. Future shock?: the impact of automation on canada’s labour market. Toronto: C.D. Howe Institut, 2017.</p>	

<b>Código</b>	
<b>EM_ADM_06_2021</b>	
<b>Docente</b>	Luis Paulo Bresciani
<b>Contato</b>	luis.bresciani@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Mapeamento de Compras Compartilhadas na Política Pública de Saúde
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	03 - Saúde e bem-estar
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 2: Produção Científica e Tecnológica Centrada no Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	O SUS é um sistema de saúde que compreende os 3 níveis de governo (federal, estadual e municipal), além de consórcios de saúde que se formam para maximizar o uso dos recursos disponíveis. A presente proposta de pesquisa objetiva o levantamento de dados secundários referentes aos processos de compras públicas de medicamentos de alto custo em território nacional, sendo oferecida uma lista dos principais medicamentos a serem usados como parâmetro.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Como se comportam preços de aquisição de medicamentos de alto custo ou doenças crônicas a partir dos registros de aquisição em licitações por meio de consórcios públicos, vis a vis aquisições por meio de licitações municipais?
<b>Objetivos</b>	Identificar as diferenças nos preços de aquisição de medicamentos de alto custo/doenças crônicas entre municípios individualmente / consorciados
<b>Justificativas</b>	Consórcios públicos são agrupamentos de governos com a intenção de aumentar a eficiência dos gastos públicos, uma vez que os recursos são limitados e as demandas sociais são crescentes. Consórcios intermunicipais atuam também na busca de melhores condições de saúde para a população, reunindo capacidades institucionais de diferentes cidades, e promovendo a prestação integrada de serviços públicos, em busca de economicidade e eficiência.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	O procedimento principal será o levantamento de dados secundários referentes aos processos de compras públicas de medicamentos de alto custo em território nacional, a partir de uma lista dos principais medicamentos a serem usados como parâmetro. Serão levantados dados de licitações realizadas por consórcios públicos de saúde ou multitemáticos, no período 2017/2021, bem como em licitações municipais realizadas por prefeituras de porte variado, para efeito de comparação posterior.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	O pesquisador deverá construir um quadro síntese do levantamento de preços registrado nas licitações estudadas, bem como uma breve análise do comportamento, identificando o posicionamento comparativo dos consórcios analisados em função dos valores efetivamente desembolsados no período considerado.
<b>Referências (se houver)</b>	AARON, R; MACKENBACH, J. Can inequalities in political participation explain health inequalities? <i>Social Science and Medicine</i> , 2019 AMARAL, S; BLATT, C. Consórcio intermunicipal para a aquisição de medicamentos. <i>Revista Saúde Pública</i> , 2011 DMITROVOVÁ, K; et al. Compras públicas centralizadas na saúde. <i>Revista Portuguesa de Farmacoterapias</i> , 2015 FARIAS, T. Consórcios públicos, federalismo cooperativo e intermunicipalidade. <i>Revista de Direito Administrativo e Constitucional</i> , 2017 MOTA, D; FERNANDES, M; COELHO, H. Farmacoeconomia. <i>REDES – Revista do Desenvolvimento Regional</i> , 2015 THESING, N; et al. Organização Intermunicipal. <i>Social Science Medicine</i> , 2019

<b>Código</b>	
<b>EM_ADM_07_2021</b>	
<b>Docente</b>	Marco Antonio Pinheiro da Silveira
<b>Contato</b>	marco.pinheiro@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	A visão de estudantes de veterinária sobre o problema da dificuldade da população de baixa renda ter acesso a tratamentos veterinários para seus animais de estimação
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	17 - Parcerias e meios de implementação
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 3: Extensão e Projeção Social para o Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	A presença de animais de estimação na vida das famílias e a forma como são estabelecidos os relacionamentos das pessoas com animais de estimação evoluiu muito nos últimos tempos. São inegáveis os benefícios trazidos pela convivência com os pets. Porém, os custos para manutenção dos bichinhos é alto, principalmente quando são necessários tratamentos veterinários mais elaborados.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Qual a visão de estudantes de veterinária sobre o problema da dificuldade da população de baixa renda ter acesso a tratamentos veterinários para seus animais de estimação?
<b>Objetivos</b>	Obter informações sobre a visão de estudantes de veterinária sobre o problema da dificuldade da população de baixa renda ter acesso a tratamentos veterinários para seus animais de estimação.
<b>Justificativas</b>	Estudos relacionados à importância dos animais de estimação na vida das pessoas são bastante relevantes atualmente. E a preocupação com acesso de pessoas carentes a tratamentos veterinários é também bastante justificável.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Serão realizadas entrevistas com estudantes de graduação em veterinária de instituições da região do ABC.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	São esperadas as propostas trazidas pelos futuros veterinários para reduzir o problema da dificuldade da população de baixa renda ter acesso a tratamentos veterinários para seus animais de estimação.
<b>Referências (se houver)</b>	

<b>Código</b>	
<b>EM_ADM_08_2021</b>	
<b>Docente</b>	Milton Carlos Farina
<b>Contato</b>	milton.farina@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Internet das Coisas na área da Educação: uma revisão da literatura
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias Habilitadoras
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	As aplicações da Internet das Coisas estão presentes nas várias áreas do conhecimento. O conceito de Internet das Coisas indica a conexão entre pessoas e objetos físicos e na área da Educação as aplicações são várias e contribuem para o aprendizado do aluno.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Quais são as propostas de aplicações da Internet das Coisas na área da Educação que a produção científica apresenta? A análise e compreensão dessas propostas, as oportunidades e as dificuldades da implantação da internet das coisas favorecem novos insights que contribuirão para futuras aplicações tanto na área da educação como nas demais áreas do conhecimento.
<b>Objetivos</b>	O objetivo deste estudo é apresentar e avaliar as aplicações da Internet das Coisas na área da Educação com base na produção científica. Os ambientes virtuais, acesso à informação na educação e a implantação de um campus inteligente são algumas das formas de contribuição da internet das coisas. Vale ressaltar a Agenda 2030 com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável – ODS que a ONU estabeleceu visando a educação de qualidade para todos.
<b>Justificativas</b>	Com base na apresentação dos resultados dos trabalhos científicos, esta pesquisa pode contribuir com novas ideias e novos modos de aplicação da Internet das Coisas pelos profissionais, professores e instituições de ensino.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Pesquisa bibliográfica a ser realizada nas bases de dados disponíveis utilizando expressões de busca, como por exemplo, “internet das coisas” AND “Educação”, no período de 2010 a 2021, visando artigos científicos, Teses e Dissertações que relacionam internet das coisas e Educação.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Conjunto de aplicações da Internet das Coisas na área da Educação, como dispositivos, materiais, softwares, infraestruturas, campus inteligentes, estudos de casos e demais pesquisas que resultem em novas ideias para ampliar o conhecimento e aplicação nas instituições de ensino.
<b>Referências (se houver)</b>	SILVA, Rafael de Amorim et al. Aplicando Internet das Coisas na Educação: Tecnologia, Cenários e Projeções. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, [S.l.], p. 1256, out. 2017. ISSN 2316-8889. Disponível em: < <a href="https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/7514">https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/7514</a> >. Acesso em: 21 abr. 2021. doi: <a href="http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2017.1256">http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2017.1256</a> .

<b>Código</b>	
	<b>EM_ADM_09_2021</b>
<b>Docente</b>	Raquel da Silva Pereira
<b>Contato</b>	raquel.pereira@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: um estudo sobre as contribuições da gestão de resíduos sólidos industriais
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	12 - Consumo e produção responsáveis
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 2: Produção Científica e Tecnológica Centrada no Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Considerando os problemas globais vivenciados na atualidade, a Organização das Nações Unidas propôs 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis a serem alcançados até o ano de 2030. Dentre esses objetivos, o de número 12 refere-se a Consumo e produção responsáveis e será o foco desta pesquisa, que investigará sobre gestão de resíduos industriais, à luz da Lei 12.305, de 2010, que estabelece a Política Nacional de Resíduos Sólidos para o Brasil.
<b>Problema de Pesquisa</b>	A pergunta que se quer responder é: Como fazer a gestão de resíduos sólidos industriais de forma a contribuir com os ODS?
<b>Objetivos</b>	Objetivo geral: conhecer, classificar e divulgar o que tem sido feito em termos de gestão de resíduos sólidos industriais no Brasil. Específicos: Fazer levantamento bibliográfico sobre gestão de resíduos sólidos industriais; Identificar fontes de dados secundários referentes ao tema para a análise dos dados e conteúdos; Classificar resíduos sólidos industriais e formas de gestão desses resíduos; Divulgar os achados desta pesquisa em evento e em periódico científico.
<b>Justificativas</b>	A pesquisa se justifica pela emergência em se estudar contribuições de consumo e produção sustentável aos ODS, sobretudo em função de a meta da ONU ter sido estabelecida para ser alcançada até o ano de 2030.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	A pesquisa aplicada se classifica como de natureza exploratória e de abordagem qualitativa. Será utilizado levantamento bibliográfico no portal Periodicos da Capes e serão ainda identificadas outras fontes de dados secundários sobre o tema, tais como sistemas e documentos governamentais e industriais disponíveis na internet. Haverá análise documental e os dados serão tratados por análise de conteúdo segundo Bardin (2011). A categorização para a realização de análise de dados será previamente estabelecida a partir da fundamentação teórica e da legislação brasileira.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Acredita-se que os resultados possam contribuir para o avanço da ciência em relação a gestão de resíduos sólidos industriais, para a tomada de decisão de gestores públicos envolvidos no assunto, para gestores industriais e empresariais ao apontar soluções adotadas nesse contexto e, ainda, para a sociedade como um todo, ao se procurar dar luz ao ODS 12 da ONU, sobre consumo e produção responsável.
<b>Referências (se houver)</b>	GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2009. GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. ONU. ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. 2015. PALMISANO, A.; PEREIRA, R. S. Sociedade e Meio Ambiente: história, problemas, desafios e possibilidades. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. In: GUEVARA, A. J. H. (org.). Consciência e desenvolvimento sustentável nas organizações. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. SACHS, I. Desenvolvimento incluyente, sustentável, sustentado. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

## Computação

Código		EM_COP_01_2021
Docente	Carlos Eduardo Bogнар	
Contato	carlos.bognar@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Mapeamento da Acessibilidade dos Sítios Web das Prefeituras Municipais Brasileiras	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias para Qualidade de Vida	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	11 - Cidades e comunidades sustentáveis	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 4: Inovação Tecnológica para Integração Global, Regional e Local	
Apresentação do tema de pesquisa	A proposta é um recorte do projeto da Chamada Universal MCTIC/CNPq n. 28/2018, em desenvolvimento na USCS. Pretende-se fornecer subsídios conceituais e práticos para a realização de análises quantitativas em ampla escala, com o uso de técnicas informatizadas de mineração de dados, visando avaliar o grau de aderência às diretrizes de acessibilidade baseadas no Modelo de Governo Eletrônico (eMAG), já estabelecidas e empregadas nos sítios Web das prefeituras municipais do território brasileiro.	
Problema de Pesquisa	Diversos estudos indicam que melhorias substanciais são necessárias nos sítios Web públicos e privados, visando melhorar a acessibilidade dos cidadãos a esses serviços. A atual ausência de informações, em âmbito nacional, relacionadas ao nível de acessibilidade dos sítios institucionais das prefeituras do território brasileiro implica em dificuldades para que ações efetivas e inclusivas possam ser propostas para melhorar esses canais de comunicação.	
Objetivos	O objetivo do projeto apresentado é de prover uma base de dados integrada que contenha o nível de acessibilidade dos sítios Web das prefeituras municipais do território brasileiro, considerando as diretrizes de acessibilidade em governo eletrônico (eMAG) e atributos de dados já disponíveis em órgão oficiais.	
Justificativas	A pesquisa deverá prover subsídios tecnológicos para o aperfeiçoamento da acessibilidade nos sítios das prefeituras municipais brasileiras; assim, espera-se oferecer um ganho potencial de eficiência da gestão pública; ao adotar critérios validados objetivamente, amplia-se o nível de inclusão dos cidadãos aos serviços públicos oferecidos e minimiza-se custos de transação. Serviços eletrônicos mais eficazes dispensam a presença física do cidadão para receber atendimento nas prefeituras.	
Procedimentos Metodológicos	A pesquisa se caracteriza como uma abordagem quantitativa e exploratória, com delineamento documental. Visa obter ampla base de dados com os indicadores de acessibilidade que represente o fenômeno estudado em âmbito nacional, por intermédio de técnicas informatizadas de mineração de dados para captura, tratamento e análise nos dados primários dos sítios Web das prefeituras do território nacional.	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	O principal produto esperado é uma base de dados unificada com os níveis de acessibilidade dos sítios Web das prefeituras municipais brasileiras, que represente um modelo de dados que considere, também, atributos provenientes de fontes externas, tais como o Portal do IBGE.	
Referências (se houver)		

<b>Código</b>	
<b>EM_COP_02_2021</b>	
<b>Docente</b>	Cilene Aparecida Mainente
<b>Contato</b>	cilene.mainente@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Pesquisa sobre o Uso de Chatbots na Educação Superior
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias Habilitadoras
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Chatbots ou agentes conversacionais tratam-se de um software capaz de interagir com humanos em linguagem natural. Com os negócios cada vez mais digitais, aliados a toda revolução causada pela pandemia do SARS-COV2, eles tiveram novo impulso, sobretudo em áreas de atendimento ao cliente. Na educação, os professores tem sido demandados muito mais, e os chatbots bem projetados podem ser um aliado, seja na resolução de questões sobre conteúdo da disciplina ou questões administrativas.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Quais são as abordagens utilizadas pelas Instituições de educação superior no que tange à inserção de chatbots ?
<b>Objetivos</b>	Entender o potencial de uso dos chatbots como aliados do aluno e professor em cursos superiores.
<b>Justificativas</b>	A mudança provocada pela pandemia trouxe à luz a urgente e necessária a inserção de novas tecnologias no ensino superior, como aliadas dos professores e alunos. Chatbots vem sendo utilizados com sucesso nas áreas de atendimento a clientes, e realização de pedidos pela internet. Acreditamos que exista um nicho que pode ser abordado com essa tecnologia também na área educacional.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Execução de uma Revisão Sistemática da Literatura, com protocolo pré-definido.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Dados estatísticos sobre as formas de utilização de chatbots. Categorização de áreas de aplicação de chatbots no ensino superior.
<b>Referências (se houver)</b>	Sandoval, Z.V. (2020) "Design and implementation of a chatbot in online higher eucation settings Issues in Information Systems.  Yang S., Evans C. (2019) "Opportunities and challenges in using AI chatbots in higher education". Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Education and E-Learning.  Hien, H.T. (2018) "Intelligent assistants in higher-education environments: the FIT-EBot, a chatbot for administrative and learning support". Proceedings of the ninth international symposium on information and communication technology

Código		EM_COP_03_2021
Docente	Cilene Aparecida Mainente	
Contato	cilene.mainente@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Desafios na Implementação de um Chatbot Educacional	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias Habilitadoras	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	04 - Educação de qualidade	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados	
Apresentação do tema de pesquisa	Chatbots permitem que os humanos interajam com sistemas informatizados via conversação, recuperando informações ou efetuando transações. As escolas, assim como redes de varejo e outros negócios, tem utilizado chatbots para interagir com os alunos, na resolução de questões administrativas ou fornecimento de informações relativas à universidade, à disciplina ou cursos.	
Problema de Pesquisa	Professores respondem a mesma questão aos alunos exaustivamente. Sobretudo em momentos como o atual, os alunos acabam tendo a impressão de que os professores estão disponíveis a todo momento. Algumas dessas interações envolvem questões repetitivas que poderiam ser respondidas por um chatbot. Apesar dessa informações estarem disponíveis em sites, normalmente estão espalhadas e nossos estudantes nem sempre estão dispostos a garimpar essas informações.	
Objetivos	Essa proposta visa orientar os alunos na construção de um chatbot educacional administrativo, respondendo a questões simples, mas muitas vezes repetidas pelos professores, sobretudo aos ingressantes na Universidade.	
Justificativas	Levar os jovens a experimentar ferramentas automatizadas para a implementação de novas tecnologias pode despertar nos mesmos o interesse pela área da computação. Nesse sentido, os chatbots estão cada vez mais inseridos em diferentes áreas como ecommerce, atendimento ao cliente etc. Essa experimentação irá certamente ampliar os conhecimentos e a visão desses alunos quanto ao impacto das novas tecnologias no dia a dia.	
Procedimentos Metodológicos	Pesquisa sobre os componentes de um chatbot. Pesquisa sobre a forma de implementação de um chatbot. Experimentação prática com a construção de um chatbot. Registro de dificuldades em cada fase.	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	Um pequeno chatbot implementado, respondendo corretamente a algumas questões administrativas da universidade. Uma lista organizada por fases, das dificuldades encontradas no processo de implementação, bem como as estratégias utilizadas para vencê-las.	
Referências (se houver)	<p>Sandoval, Z.V. (2020) "Design and implementation of a chatbot in online higher eucation settings Issues in Information Systems.</p> <p>Yang S., Evans C. (2019) "Opportunities and challenges in using AI chatbots in higher education". Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Education and E-Learning.</p> <p>Hien, H.T. (2018) "Intelligent assistants in higher-education environments: the FIT-EBot, a chatbot for administrative and learning support". Proceedings of the ninth international symposium on information and communication technology</p>	

Código		EM_COP_04_2021
Docente	Ismael Moura Parede	
Contato	ismael.parede@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Introdução de microcontroladores Arduino e ESP32 no ensino médio para realização de projetos diversos.	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias Estratégicas	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	04 - Educação de qualidade	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados	
Apresentação do tema de pesquisa	O Arduino e o ESP32 são plataformas eletrônica de código aberto baseada em hardware e software fáceis de usar. Essas placas são capazes de ler entradas – de um sensor, um dedo em um botão ou uma mensagem no Twitter - e transformá-lo em uma saída - ativando um motor, ligando um LED, publicando algo online. Você pode dizer ao seu produto o que fazer enviando um conjunto de instruções para o microcontrolador utilizando software. Para isso, você usa a uma linguagem de programação do Arduino.	
Problema de Pesquisa	Há pouco tempo, para se confeccionar um circuito interativo, era necessário fazer projetos do zero para uma aplicação específica. Além disso, para se fazer pequenas alterações nas funcionalidades do circuito era necessário um estudo crítico e bastante trabalho. Com o advento dos microcontroladores, foi possível que problemas que antes eram tratados com soluções de hardware fossem tratados usando software de computadores	
Objetivos	Desde o início a tecnologia tem como foco trazer praticidade, comodidade, segurança e economia. O principal objetivo de utilizar Arduino ou ESP32 num sistema é facilitar a prototipagem, implementação ou emulação do controle de sistemas interativos, a nível doméstico, comercial ou móvel, da mesma forma que o CLP controla sistemas de funcionamento industriais. Além disso, o Arduino e o ESP32 são usados por trás de um número razoável de projetos da Internet das Coisas (IoT, sigla em inglês).	
Justificativas	O Arduino foi criado em 2005 O desenvolvimento desse projeto teve como objetivo criar um dispositivo que fosse ao mesmo tempo barato fácil de usar e fácil de programar, facilitando o acesso a estudantes, projetistas amadores. Para isso adotaram o conceito de hardware e software livre para que qualquer pessoa tenha possibilidade de montar, modificar, melhorar e personalizar o Arduino partindo de um hardware básico.	
Procedimentos Metodológicos	O projeto terá início com a apresentação dos microcontroladores, uma breve introdução sobre o Arduino, explicando como montar o hardware, instalar o software e fazer o upload de seu primeiro programa (sketch) e garantir que o Arduino e o software estejam funcionando corretamente. Depois, haverá um explicação sobre o IDE do Arduino e como utiliza-lo, antes que se possa avançar em projetos que irão de criações básicas a tópicos avançados. Cada projeto inicia com uma descrição de como preparar o hardware, com o código necessário para que ele funcione. Depois, explico mais detalhadamente como o hardware e o código funcionam.	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	O Arduino pode ser utilizado em muitos projetos de IOT, em automação industrial, entretenimento e na Robótica educacional é usado como ferramenta para potencializar o aprendizado dos estudantes. Sua principal proposta é incentivar o uso da robótica e automação com o intuito de resolver problemas reais ou fictícios do dia a dia. Devida a facilidade de utilização, o Arduino tem entrado, cada vez mais, nas salas de aula, se tornando um dos protagonistas no ensino de robótica para crianças e adolescentes, mesmo considerando concorrentes de peso e com um custo muito menor. Outros produtos possuem algumas limitações uma delas é a dificuldade de interagir com equipamentos de marcas diferentes.	
Referências (se houver)	MCROBERTS, MICHAEL. Arduino Básico. Tradução Rafael Zannoli. São Paulo: Novatec Editora, 2011. MONK, SIMON. Projetos com Arduino e androide. Porto Alegre: Bookman, 2014. ZANCO, WAGNER DA SILVA. MICROCONTROLADORES PIC: TÉCNICAS DE SOFTWARE E HARDWARE PARA PROJETOS DE CIRCUITOS ELETRÔNICOS COM BASE NO pic16f877A. 1.ed. São Paulo: Érica. 2006	

## Comunicação

Código		EM_COM_01_2021
Docente	Fernando Luiz Monteiro de Souza	
Contato	fernando.souza@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Batalhas de Mc's em comunidades virtuais no Grande ABC: um estudo sobre o Hip Hop, desigualdades e a rede social Facebook	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias para Qualidade de Vida	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	10 - Redução das desigualdades	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 3: Extensão e Projeção Social para o Desenvolvimento Local e Regional	
Apresentação do tema de pesquisa	As batalhas de Hip Hop são duelos de palavras, onde dois Mc's (mestres de cerimônia) usam de rimas improvisadas, que denunciam as desigualdades sofridas por jovens periféricos. O tempo do evento varia de acordo com a organização entre os participantes, ocorrendo em geral em espaços públicos. No entanto, com o impacto da pandemia de Covid 19, as redes sociais digitais, como o facebook, tornaram-se um importante recurso de divulgação do protesto, da estética e rimas criadas por estes jovens.	
Problema de Pesquisa	Em que medida o Facebook é um importante recurso de promoção e expressão estética dos jovens periféricos em relação as desigualdades vividas no seu cotidiano?	
Objetivos	Objetivo geral: Estudar comunidades virtuais nas páginas do Facebook criadas pelos participantes das batalhas de Hip Hop na região do grande ABC. Específicos: Levantar os principais enquadramentos discursivos dos participantes. Identificar a interação e o repertório estético presentes.	
Justificativas	A partir da agenda da ONU 2030 sobre o desenvolvimento sustentável, especificamente no item 10 sobre a redução da desigualdade, que fundamentamos a relevância dessa pesquisa sobre o Movimento Hip Hop, pois o mesmo tem alçando nos últimos anos significativa projeção em diferentes veículos de comunicação social, especialmente nas comunidades virtuais, ao denunciar as desigualdades sociais, o racismo e sexismo vivenciados por jovens negros(as) e periféricos(as) na região do Grande ABC Paulista.	
Procedimentos Metodológicos	Dentro deste estudo tomamos a Etnografia virtual como principal recurso, pois ela permite estudar as experiências pessoais que emergem na comunicação mediada pelo computador, especialmente nos jogos de papéis”, assim eliminaremos o contato direto com os sujeitos da pesquisa e passamos a fazer uma análise dos fatos cotidianos das pessoas mediante ao que for observado nos espaços virtuais, tendo como base a palavra escrita e as imagens (blogs, redes sociais, chat e etc.) que nos mostrarão diversos contextos sociais (TURKLE,1997).	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	Promover os debate sobre as políticas sociais destinadas a juventude e o engajamento político em ações para a redução das desigualdades.	
Referências (se houver)	<p>CURA, T. F. Tramas do rap: um olhar sobre o movimento das rodas culturais e a questão de gênero nas batalhas de rima e slams de poesia do Rio de Janeiro. In: XI, Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017, Curitiba. Anais do XI. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017</p> <p>FONSECA, Ana Silvia Andreu da. Com que currículo eu vou pro rap que você me convidou?. Rev. Inst. Estud. Bras., São Paulo , n. 62, p. 91-111, dez. 2015 . Disponível em &lt;<a href="http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0020-38742015000300091&amp;lng=pt&amp;nrm=iso">http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0020-38742015000300091&amp;lng=pt&amp;nrm=iso</a>&gt;. acessos em 17 fev. 2020. <a href="https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v0i62p91-111">https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v0i62p91-111</a>.</p>	

<b>Código</b>	
<b>EM_COM_02_2021</b>	
<b>Docente</b>	João Batista Freitas Cardoso
<b>Contato</b>	joao.cardoso@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Narrativa gráficas nas redes sociais digitais como estratégia de enfrentamento à pandemia
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	10 - Redução das desigualdades
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 2: Produção Científica e Tecnológica Centrada no Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	No primeiro semestre de 2020 começaram a serem veiculadas pelas redes sociais digitais (RDS) narrativas gráficas que abordam o problema da pandemia do Covid-19. Na pesquisa, parte-se do princípio de que esses produtos colaboraram para a melhoria da qualidade de vida ao promover o acesso à informação como forma de enfrentamento aos problemas relacionados a adversidades na área de saúde pública.
<b>Problema de Pesquisa</b>	De acordo com Bavel et al. (2020), a pandemia do Covid-19 mostrou que uma das maiores dificuldades em situações de pandemia é a adequação do comportamento social às orientações das autoridades científicas e que esse tipo de problema pode ser enfrentado por meio de pesquisas e intervenções da área de Comunicação. Com base nesse pressuposto, surge a pergunta: Como as narrativas gráficas nas RDS podem ser utilizadas para o enfrentamento de problemas relacionados a contextos de epidemia?
<b>Objetivos</b>	O objetivo geral é identificar estratégias de uso de narrativas gráficas em RDS com potencial para o enfrentamento de problemas relacionados a contextos de epidemia. Para isso, foram definidos os seguintes objetivos específicos: Categorizar os tipos de narrativas gráficas nas redes sociais digitais utilizados para difundir informações sobre a pandemia do Covid-19; Avaliar em que medida essas estratégias podem ser aplicadas em contextos endêmicos que envolvem populações vulneráveis.
<b>Justificativas</b>	Ao ter como objetivo a identificação de estratégias de comunicação que se voltam à garantia do acesso à informação de saúde pública para populações vulneráveis, o projeto visa contribuir para a redução da desigualdade por meio da informação. A difusão de informações desse tipo, que permite a melhoria da qualidade de vida, apresenta-se como preocupação crescente na atualidade, sendo área prioritária na Portaria MCTIC nº 1.122 (19/03/2020) e objeto de destaque na Agenda 2030 da ONU (ODS 10).
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	A pesquisa é composta por Revisão Bibliográfica e Análise Documental. A revisão bibliográfica sustenta-se em três eixos temático/teóricos: (1) Narratologia; (2) Redes Sociais Digitais; e (3) Comunicação de Interesse Público. O levantamento e a seleção do corpus de análise será realizado em perfis e páginas nas redes sociais digitais. Tal levantamento será baseado em amostra não probabilística por intencionalidade. A teoria semiótica peirciana servirá como método teórico-aplicado para análise. O uso da semiótica como método de análise se dá por meio de uma sequência de operações, que compreende a observação dos diferentes tipos de signos, em suas relações com os objetos e sentidos gerados.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Como resultado, pretende-se elaborar uma proposta de produto de comunicação, no formato de protótipo ou roteiro, que possa ser empregado como estratégia de persuasão no enfrentamento de problemas que resultam de surtos epidêmicos. Tal produto terá o propósito de contribuir para a solução de um problema prático de saúde pública. Pretende-se também contribuir com os estudos do Grupo de Pesquisa Signo Visual nas Mídias ( <a href="http://www.signovisualnasmidias.com">www.signovisualnasmidias.com</a> ), que nos últimos anos orienta seus estudos para a compreensão das formas de uso dos diferentes tipos de narrativas midiáticas em ações voltadas à comunicação de interesse público.
<b>Referências (se houver)</b>	

<b>Código</b>	
	<b>EM_COM_03_2021</b>
<b>Docente</b>	Liráucio Girardi Júnior
<b>Contato</b>	liraucio.junior@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Imagens da Wikipédia no ensino médio: um estudo de caso
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	A Wikipédia encontra-se, atualmente, entre os 10 endereços de busca mais procurados da internet. A Fundação WikiMedia criou, em 2013, o projeto “WikiEducation” com o objetivo de integrar professores e pesquisadores na tarefa de popularização do conhecimento científico. Para alcançar este propósito, professores dos EUA e Canadá dispõem de uma plataforma específica na qual desenvolvem com seus alunos projetos de edição, tradução e correção de verbetes da Wikipédia.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Como os alunos e professores do Colégio USCS veem a wikipédia como um recurso pedagógico para uso em suas aulas?
<b>Objetivos</b>	(1) levantar a percepção de professores e alunos sobre a wikipédia (2) apresentar os projetos da Wikipédia aos alunos, professores e funcionários do Colégio USCS (3) identificar as fragilidades e as oportunidades trazidas por essa plataforma
<b>Justificativas</b>	O PPGCOM está direcionado para a formação de um modelo de “laboratório” de estudos e de incentivo ao desenvolvimento de ambientes de criação, atuação e monitoramento de políticas e práticas relacionadas à informação pública. Este projeto adequa-se às diretrizes do BNCC (Base Nacional Comum Curricular) ao destacar que os recursos tecnológicos precisam estar integrados a experiências afetivas e ao papel ativo do estudante como produtor de conhecimento.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	(1) revisão bibliográfica (2) observação participante (3) entrevistas semiestruturadas
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	(1) mapeamento das posições de professores e alunos sobre a wikipédia (2) discussão dos projetos da wikipedia com os professores e alunos entrevistados (3) mapeamento das fragilidades e oportunidades pedagógicas e comunicacionais trazidas pela plataforma
<b>Referências (se houver)</b>	COSTA, Carolina, ALVELOS, Helena, TEIXEIRA, Leonor. Motivação dos alunos para a utilização da tecnologia wiki: um estudo prático no ensino superior. Educ. Pesqui. [online]. 2013, vol.39, n.3, pp.775-790 / PESCHANSKI, João Alexandre; DIELO, Mariana; CARRERA, Marília Reinato. Wikipédia em sala de aula: uma revisão bibliográfica. In: SANTANA, B.; PRAZERES, M. Tecnologias digitais no ensino superior. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2015 / SANTANA, Bianca. Tecnologias digitais na construção de um ambiente dialógico e aberto de ensino-aprendizagem. In: SANTANA, Bianca; PRAZERES, Michelle. Tecnologias digitais no ensino superior. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2015

<b>Código</b>	
<b>EM_COM_04_2021</b>	
<b>Docente</b>	Priscila F. Perazzo
<b>Contato</b>	priscila.perazzo@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Coleção Vovó Digital E A MÁQUINA DO TEMPO: fotografias que contam histórias de família
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	11 - Cidades e comunidades sustentáveis
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 2: Produção Científica e Tecnológica Centrada no Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Essa pesquisa dá continuidade à coleta do acervo pessoal de famílias das sete cidades do Grande ABC (ABCDMRR). A produção de acervos de patrimônio e memória das cidades está entre os produtos técnico-tecnológicos indicados pela CAPES, considerando conservação e compartilhamento dos registros por meio das tecnologias digitais.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Como resgatar patrimônio cultural fotográfico privado, transformando num acervo de memória pública?
<b>Objetivos</b>	Organizar uma coleção digital de fotografias sobre as cidades, de modo a resgatar patrimônio cultural fotográfico privado, transformando num acervo de memória pública.
<b>Justificativas</b>	A Agenda 2030 da ONU reconhece o papel fundamental dos governos locais e regionais na promoção do desenvolvimento sustentável, a fim de torná-las cidades e assentamentos humanos inclusivos e resilientes, fortalecendo “esforços para proteger e salvaguardar o patrimônio cultural e natural do mundo” (ODS 11.4, da ONU). Considera o patrimônio cultural na perspectiva unificada de patrimônio histórico e natural (Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável e Preservação Ambiental - MCTIC)
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Método narrativo, utilizando-se da História Oral, das Narrativas Oraís de Histórias de Vida, da performance narrativa e da análise iconográfica (imagens em geral). Delineamento documental e de entrevistas com coleta de dados de imagens e de relatos oraís em entrevistas.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Coleção digital de fotografias sobre as cidades do ABCDMRR (repositório digital hipermediático)
<b>Referências (se houver)</b>	

<b>Código</b>	
<b>EM_COM_05_2021</b>	
<b>Docente</b>	Rebeca Nunes Guedes de oliveira
<b>Contato</b>	rebeca.oliveira@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Jogo de tabuleiro como ambiência para o diálogo e a reflexão sobre violência no namoro
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	05 - Igualdade de gênero
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	O presente estudo está vinculado ao projeto Gênero, Ludicidade e Comunicação na abordagem da violência de gênero entre jovens e desenvolverá etapas previstas do referido processo no que se refere à aplicação e avaliação do jogo "DR" junto ao público-alvo.
<b>Problema de Pesquisa</b>	O jogo de tabuleiro, pelas suas características libertárias, irreverentes e dialógicas, pode constituir em uma ambiência potente para a reflexão, a crítica e o debate sobre temas complexos, em uma perspectiva inovadora e participativa. Nesse sentido, o foco desta pesquisa será a aplicação do jogo "DR" junto ao seu público-alvo, jovens estudantes do Ensino Médio, de modo a avaliar seus limites e possibilidades para a aprendizagem, o debate e a reflexão sobre o tema.
<b>Objetivos</b>	Avaliar limites e possibilidades do jogo "DR" como tecnologia social para abordagem da violência nos relacionamentos entre jovens em uma perspectiva crítico-emancipatória
<b>Justificativas</b>	Os impactos da violência na qualidade de vida e saúde requer estratégias eficazes para o enfrentamento, compreendido como ações que contemplem, desde a prevenção primária, até a assistência aos seus impactos. Nesse sentido, o estudo propõe a avaliação de um jogo voltado para a promoção de relacionamentos pautados na igualdade de gênero, na cultura de paz e nos relacionamentos saudáveis, de modo que espera-se contribuir na prevenção primária do problema.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Trata-se de um estudo exploratório, de natureza aplicada e abordagem qualitativa. Caracteriza-se como uma pesquisa interventiva, uma vez que a avaliação do jogo, consistirá na aplicação de uma intervenção junto ao público-alvo. Serão participantes do estudo, alunos da USCS ( graduação e Colégio USCS) na faixa etária de 14 a 21 anos de idade que manifestarem interesse e disponibilidade. Para os menores de 18 anos será necessária a autorização do responsável legal. O projeto do qual a presente pesquisa é parte tem aprovação do Comitê de Ética es Pesquisa da USCS.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Avaliação e aperfeiçoamento de tecnologia social que poderá ser aplicada em diferentes espaços de educação e projetos sociais junto a jovens.
<b>Referências (se houver)</b>	

<b>Código</b>	
	<b>EM_COM_06_2021</b>
<b>Docente</b>	Rebeca Nunes GUedes de OLiveira
<b>Contato</b>	rebeca.oliveira@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Jogo de tabuleiro como tecnologia social para o diálogo e a reflexão sobre violência no namoro
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	05 - Igualdade de gênero
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	<p>O projeto de pesquisa tem como tema a interface entre ludicidade e educação crítico-emancipatória na abordagem do tema violência nos relacionamentos íntimos entre jovens ambientada no jogo de tabuleiro "DR".</p> <p>A violência nos relacionamentos íntimos é um problema de magnitude global, que impacta a qualidade de vida e a saúde meninas e mulheres e requer o desenvolvimento e implementação de estratégias de enfrentamento em fases precoces da vida.</p>
<b>Problema de Pesquisa</b>	<p>O jogo, pelas suas características libertárias, irreverentes e dialógicas, pode constituir em uma ambiência potente para a reflexão, a crítica e o debate sobre temas complexos, a exemplo da violência, em uma perspectiva inovadora. Nesse sentido, o foco desta pesquisa será a aplicação do jogo "DR" junto ao seu público-alvo, jovens estudantes do Ensino Médio, de modo a compreender quais são os seus limites e possibilidades para a aprendizagem, o debate e a reflexão sobre a violência no namoro.</p>
<b>Objetivos</b>	<p>O presente estudo tem como objetivo geral avaliar limites e possibilidades do jogo como tecnologia social para abordagem do tema da violência nos relacionamentos entre jovens, em uma perspectiva crítico-emancipatória.</p>
<b>Justificativas</b>	<p>O enfrentamento da violência requer estratégias para o reconhecimento do problema, socialmente invisibilizado e, muitas vezes, naturalizado. O desenvolvimento de tecnologias sociais que promovam ações comunicativas deve ser pensado, para além de informar, promover a crítica e a reflexão, a autonomia sobre um problema que tem impacto profundo na qualidade de vida e na saúde de meninas e meninos, bem como no desenvolvimento social de forma justa, sustentável e equitativa.</p>
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	<p>Trata-se de um estudo exploratório e de abordagem qualitativa, cujos dados serão coletados a partir de partidas testes realizados junto a alunos do ensino médio do colégio USCS. As partidas serão gravadas e será utilizado um roteiro de observação participante, bem como um grupo focal após as partidas. Todo o material será transcrito e submetido à análise de conteúdo segundo as categorias ludicidade, educação crítico-emancipatória e violência de gênero.</p>
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	<p>Espera-se que os resultados possam gerar impacto local na instituição que constituirá cenário do estudo, o aperfeiçoamento do jogo avaliado, bem como dados que possam subsidiar programas de intervenção para o enfrentamento da violência na juventude que possam ser replicados em outros contextos.</p>
<b>Referências (se houver)</b>	<p>O projeto na íntegra será enviado via e-mail, conforme documentação exigida no edital.</p>

<b>Código</b>	
<b>EM_COM_07_2021</b>	
<b>Docente</b>	Regina Rossetti
<b>Contato</b>	regina.rossetti@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Cidadania Digital na Internet para jovens: proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias Habilitadoras
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	16 - Paz, justiça e instituições eficazes
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Cidadania digital diz respeito ao uso consciente e responsável da tecnologia no mundo virtual e é fundamental para a consolidação ética de uma sociedade contemporânea midiaticizada, principalmente, quando voltada para o usuário de internet na fase da infância e adolescência. Conhecer seus direitos e deveres é necessário para que o jovem tenha uma prática adequada na interação e navegação na internet. Essa é uma questão não somente de civilidade, mas de segurança digital.
<b>Problema de Pesquisa</b>	A pergunta problema que essa pesquisa de Iniciação Científica busca responder é: Como deve ser o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes para o aprimoramento da cidadania digital entre os jovens usuários da internet?
<b>Objetivos</b>	O objetivo geral desta pesquisa de Iniciação científica no Ensino Médio é identificar o adequado tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes com vistas ao aprimoramento da cidadania digital entre os jovens usuários da internet.
<b>Justificativas</b>	Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2019 aponta que 89% da população de 9 a 17 anos é usuária de Internet no Brasil, são 24,3 milhões de crianças e adolescentes conectados às redes sociais: Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, Twitter, Pinterest, TikTok, Snapchat e expostos a riscos como cyberbullying, golpes virtuais, exposição a conteúdos impróprios, publicação de informações privadas. A cidadania digital para jovens é fundamental para o desenvolvimento de boas práticas no uso da internet.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, em nível exploratório e delineamento documental (GIL, 2008). O objeto de estudo é o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes na construção de uma cidadania digital. A metodologia de pesquisa envolve revisão de literatura, pesquisa documental e análise de conteúdo. A pesquisa irá cumprir as seguintes etapas metodológicas: 1. Revisão bibliográfica sobre os eixos temáticos: cidadania digital; o uso da internet pelos jovens; privacidade e proteção de dados. 2. Análise dos documentários: Privacidade hackeada; A era dos dados. 3. Pesquisa documental sobre legislação: artigo 14 da LGPD.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Como resultado dessa pesquisa espera-se contribuir para a conscientização de crianças e adolescentes quanto a necessidade de proteger seus dados pessoais e, assim, desenvolver práticas mais apropriadas e seguras no uso da internet.
<b>Referências (se houver)</b>	MAGRANI, Eduardo. Entre dados e robôs: ética e privacidade na era da hiperconectividade. Porto Alegre: Arquipélogo Editorial, 2019. MERLO, Ana Isabel; PEREIRA, Sara. Os jovens e o acompanhamento da informação sobre a atualidade: questões a partir da análise de Relatórios sobre usos e práticas mediáticas. OBS, Lisboa, v. 10, n. 3, p. 80-97, out. 2016. PATROCÍNIO, Tomás. Para uma genealogia da cidadania digital. Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1 (1), maio 2008. SILVA, Helena et al. Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. Ci. Inf., Brasília, v. 34, n. 1, p. 28-36, Jan. 2005.

## Educação

Código	EM_EDU_01_2021
<b>Docente</b>	Alan César Belo Angeluci
<b>Contato</b>	alan.angeluci@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Competências e Habilidades em Ciência de Dados para formação de profissionais da informação
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias Estratégicas
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	09 - Inovação infraestrutura
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 2: Produção Científica e Tecnológica Centrada no Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Parcialmente devido à rapidez com que a ciência de dados evolui, os profissionais da Comunicação e Informação ainda precisam reconhecer as competências e habilidades essenciais necessárias para desempenhar as funções de um profissional de dados. Entre essas funções, destacam-se habilidades como curadoria de dados, gerenciamento de dados de pesquisa, análise estatística, analítica de negócios, visualização, dados de cidade inteligente e análise de aprendizagem.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Quais são as principais competências e habilidades em ciência de dados para formação de profissionais da informação?
<b>Objetivos</b>	<p>Geral:</p> <p>Mapear as principais competências e habilidades em ciência de dados para formação de profissionais da informação.</p> <p>Específicos:</p> <p>Revisar conceitos e princípios fundamentais da ciência de dados; Fornecer uma visão sobre como a Comunicação e Informação e a Ciência de Dados se cruzam; Abranger todo o ciclo de vida dos dados e o papel dos profissionais da informação em cada estágio; Desenvolver um artefato de MOOC para formação para profissionais da informação sobre ciência de dados.</p>
<b>Justificativas</b>	Profissionais de diversas áreas do conhecimento têm sido permanentemente confrontados com práticas e tarefas que envolvem conhecimentos em dados, visto que a computadorização da sociedade da informação trouxe o desafio da gestão e da produção de conhecimento a partir do big data e de técnicas de inteligência artificial e aprendizado de máquina. Entre elas, destacam-se localização de fontes de dados, visualização de dados, alfabetização de dados, ciclo de vida de dados, design de metadados, etc.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	<p>A partir do Design Science Research (Dresch et al, 2015):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Identificação do problema, conscientização e revisão sistemática de literatura.</li> <li>2) Identificação dos artefatos e configuração das classes de problemas: constructos, modelos, classes de problemas estruturadas e configuradas.</li> <li>3) Proposição de artefatos: design explicitando técnicas e ferramentas.</li> <li>4) Desenvolvimento e Avaliação: Heurísticas de construção (avaliação do artefato em seu estado funcional) e contingenciais (artefato avaliado).</li> </ol>
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Artigos científicos e trabalhos em eventos sobre os princípios da ciência de dados em convergência com a Comunicação e Informação;</li> <li>- Artigos científicos e trabalhos em eventos sobre o ciclo de vida dos dados e o papel do profissionais da informação em cada estágio;</li> <li>- Produção Técnica-Tecnológica (material didático ou produto de comunicação) de impacto potencial: curso MOOC introdutório de formação para profissionais da informação sobre ciência de dados.</li> </ul>
<b>Referências (se houver)</b>	<p>DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; JÚNIOR, José Antonio Valle Antunes. Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Bookman Editora, 2015.</p> <p>- em desenvolvimento</p>

<b>Código</b>	
<b>EM_EDU_02_2021</b>	
<b>Docente</b>	Ana Sílvia Moço Aparício
<b>Contato</b>	ana.aparicio@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	A LEITURA DE TEXTOS MULTISSEMIÓTICOS SOBRE PRESERVAÇÃO AMBIENTAL: PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	No contexto escolar, uma “pedagogia dos multiletramentos” é uma pedagogia por design, na qual os estudantes precisam se apropriar dos designs digitais disponíveis, mas precisam também ser leitores, analistas críticos desses designs disponíveis (textos, infográficos. Com base nesses princípios entendemos a importância de práticas exercidas pelos alunos na escola para que eles se transformem em criadores de sentidos.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Quais as percepções de alunos do ensino médio a respeito da leitura de textos multissemióticos sobre preservação ambiental?
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover aos alunos do Ensino Médio situações de leitura de textos multissemióticos sobre preservação ambiental.</li> <li>- Identificar as estratégias utilizadas pelos estudantes na leitura de textos multissemióticos e suas compreensões a respeito do conteúdo dos textos.</li> <li>- Analisar as percepções dos estudantes sobre as práticas de leitura vivenciadas para a apropriação de conhecimentos e promoção da consciência socioambiental e o consumo responsável.</li> </ul>
<b>Justificativas</b>	As mudanças nas formas de interação na sociedade atual não são simplesmente consequência de avanços tecnológicos, mas também estão relacionadas a uma nova mentalidade. Por isso, segundo Rojo (2013), é preciso que a instituição escolar prepare os alunos para um funcionamento da sociedade cada vez mais digital e também para buscar no ciberespaço um lugar para se encontrar, de maneira crítica, com as diferenças, com as múltiplas identidades e culturas.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Como procedimentos metodológicos da pesquisa, foram estabelecidas as seguintes etapas: <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Seleção e caracterização dos estudantes de Ensino Médio para participar das situações de leitura dos textos multissemióticos.</li> <li>2- Planejamento e realização das situações de leitura.</li> <li>3- Aplicação de protocolos de leitura com questionário aos alunos que realizaram a leitura.</li> <li>4- Análise do conjunto de dados.</li> </ol>
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Apostamos, com a realização desta pesquisa, que, além de atender aos princípios da pedagogia dos multiletramentos (transformar os estudantes em criadores de sentidos tanto na recepção como na produção de textos multimodais e multissemióticos) e ao desenvolvimento de competências previstas pela BNCC, os resultados podem contribuir na criação de tecnologias para o desenvolvimento sustentável, a partir de novos caminhos abertos pelas culturas/visões juvenis.
<b>Referências (se houver)</b>	<p>ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola, 2012.</p> <p>ROJO, R. (Org.). Escola Conectada, os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.</p> <p>ROJO, R. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: Novos multiletramentos em tempos de WEB2. The ESPecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem, Vol. 38 No. 1 jan-jul, 2017.</p> <p>ROJO, R. H. R; MOURA, E. Letramentos, mídias, linguagens. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.</p>

<b>Código</b>	
<b>EM_EDU_03_2021</b>	
<b>Docente</b>	Elizabeth Cristina Costa Renders
<b>Contato</b>	elizabeth.renders@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Acessibilidade comunicacional na escola: construindo pranchas de comunicação
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias Habilitadoras
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Ao propormos um estudo sobre acessibilidade comunicacional e pranchas de comunicação consideramos o desafio da eliminação das barreiras comunicacionais impostas aos aprendizes que não tem comunicação verbal. Podem ser sujeitos com paralisia cerebral, com deficiência física e motora, com transtorno do espectro autista, etc.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Neste projeto, iremos realizar uma pesquisa acerca da educação inclusiva e do Design Universal para Aprendizagem e suas diretrizes, mas também pretendemos desenvolver um objeto de aprendizagem no campo da comunicação alternativa. Temos a finalidade de responder a seguinte pergunta: como se dá o conhecimento sobre acessibilidade comunicacional e as pranchas de comunicação por parte de estudantes do Ensino Médio?
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ü Estudamos o que é a acessibilidade comunicacional;</li> <li>ü Evidenciar como as pranchas de comunicação podem oferecer condições de acessibilidade para os sujeitos que não tem comunicação verbal;</li> <li>ü Produzir um objeto de aprendizagem com base nas pranchas de comunicação alternativa.</li> </ul>
<b>Justificativas</b>	Difusão da comunicação alternativa e capacitação dos jovens estudantes de ensino médio para a construção de pranchas de comunicação na escola
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Pesquisa de desenvolvimento
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Produção de pranchas de comunicação para o uso em ensino inclusivo
<b>Referências (se houver)</b>	COSTA-RENDERS, Elizabeth Cristina; AMARAL, M.S.; OLIVEIRA, F. S.P. Desenho universal para aprendizagem: um percurso investigativo sobre a educação inclusiva. Revista Intersaberes. v. 15, n. 34, 2020, p.1-18. DOI: 10.22169. MANTOAN, Maria Teresa Egler. Inclusão: O que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

<b>Código</b>	
	<b>EM_EDU_04_2021</b>
<b>Docente</b>	Ivo Ribeiro de Sá
<b>Contato</b>	ivo.sa@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	A percepção dos alunos do Ensino Médio sobre as aulas de Educação Física no ensino síncrono virtual no período pandêmico.
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	O componente curricular Educação Física no Ensino Médio tem como principal foco o trabalho com o corpo e movimento. Isso pressupõe vivências que propiciem o desenvolvimento tanto de habilidades motoras quanto de percepções sinestésicas. Entretanto, no período pandêmico COVID-19 as aulas Educação Física estão sendo desenvolvidas de maneira síncrona virtual. Nesse sentido busca-se discutir o impacto dessa forma de ensino para os alunos do Ensino Médio.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Qual a percepção dos alunos do Ensino Médio sobre as aulas síncronas virtuais de Educação Física no período pandêmico COVID-19?
<b>Objetivos</b>	Identificar e compreender a percepção dos alunos do Ensino Médio sobre as aulas síncronas virtuais de Educação Física.
<b>Justificativas</b>	A partir da atual situação enfrentada pelos estudantes do Ensino Médio as perdas pedagógicas nos diferentes componentes curriculares ocorrerão, pois as aulas não presenciais dificultam a relação aluno professor prejudicando o aprendizado dos estudantes. Assim, verificar a percepção dos estudantes sobre sua aprendizagem pode dar referências para desenvolver estratégias de ensino que minimizem essas perdas, além de produzir conhecimentos a respeito do ensino síncrono virtual.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Para apreciação do contexto prático desta pesquisa, temos como fundamentação teórica autores que darão base a investigação desse estudo, a qual segundo Gil (2002, p.17) “tem o objetivo de proporcionar respostas aos problemas que são propostos”, e neste caso, relacionados ao tema em questão. Por se tratar de uma pesquisa educacional que envolve relações sociais estabelecidas entre os professores de Educação Física alunos do Ensino Médio optamos por uma abordagem qualitativa. Além disso, o estudo é definido como uma pesquisa exploratória e que terá como instrumento de coleta de dados entrevistas com alunos para que seja possível a análise dos resultados obtidos e compreensão do fenômeno.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Espera-se que o resultado da investigação forneça elementos para que se possa compreender a percepção dos alunos do Ensino Médio e com isso fornecer subsídios aos professores sobre os possíveis usos dos instrumentos tecnológicos para melhoria da sua prática pedagógica.
<b>Referências (se houver)</b>	GIL, A. C. Como elaborar projeto de pesquisa. 4. ed. Editora Atlas. São Paulo – SP, 2002.

<b>Código</b>	
<b>EM_EDU_05_2021</b>	
<b>Docente</b>	Maria de Fátima Ramos de Andrade
<b>Contato</b>	maria.andrade@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Desenvolvimento Sustentável no Ensino Médio: O que pensam os alunos
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para o Desenvolvimento Sustentável
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	A presente proposta de pesquisa tem como objetivo investigar como o conceito de desenvolvimento sustentável é tratado no Ensino Médio. Para tal, inicialmente, faremos um levantamento no IBICT, no período de 2018 a 2020, a partir dos descritores “desenvolvimento sustentável” e “Ensino Médio”. Na sequência, por meio questionários, pretendemos identificar e analisar, sob a ótica dos alunos do último ano do Ensino Médio, como a temática é tratada no curso.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Sob a ótica dos alunos, como o conceito de desenvolvimento sustentável é tratado no Ensino Médio?
<b>Objetivos</b>	Objetivo geral: - investigar como o conceito de desenvolvimento sustentável é tratado no Ensino Médio; Objetivos específicos: - Identificar e analisar trabalhos de pesquisas (BDTD) que tratam da temática desenvolvimento sustentável e ensino médio período de 2018 até 2020; - Conhecer e analisar como o tema "desenvolvimento sustentável" é tratado no Ensino Médio
<b>Justificativas</b>	O desenvolvimento sustentável exige uma transformação na forma como agimos e pensamos. Para isso, é necessário conhecimento, habilidades, valores e atitudes que permitam contribuir para o desenvolvimento sustentável. Uma abordagem bem estabelecida na Educação Básica poderia capacitar futuros profissionais a tomar decisões informadas e a agir de forma responsável para assegurar a integridade ambiental para uma sociedade mais justa.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	1a. Etapa. Estudo bibliográfico sobre a temática proposta. Conceito de sustentabilidade, desenvolvimento sustentável e Ensino Médio. 2ª. Etapa. Pesquisas correlatas. Levantamento de pesquisas no IBICT, no período de 2018-2020 que tenham como foco “Ensino Médio” e “desenvolvimento sustentável”. 3a. Etapa: Aplicação de questionários. A intenção é aplicar questionários - perguntas abertas e fechadas - com alunos no 3º. Ano do Ensino Médio, procurando identificar como a temática "desenvolvimento sustentável" é tratada no curso.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Além de conhecer como o tema "desenvolvimento sustentável" é tratado no Ensino Médio, intencionamos, com este estudo, contribuir para uma visão de desenvolvimento global sustentável na Educação Básica.
<b>Referências (se houver)</b>	JACOBI, Pedro. Educação ambiental, cidadania e sustentabilidade. Cad. Pesquisa. [online]. 2003, n.118, pp.189-206. UNESCO. Teaching and Learning for a Sustainable Future. Disponível em: <a href="http://unesco.org/education/tlsf/">www.unesco.org/education/tlsf/</a> . Acesso em: 11 abril. 2021. UNESCO. Education for Sustainable Development Goals: learning objectives. Disponível em: <a href="http://unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en">http://unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en</a> ). 2017. UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Disponível em: <a href="https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/">https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/</a> . Acesso em: 11 abril. 2021.

<b>Código</b>	
<b>EM_EDU_06_2021</b>	
<b>Docente</b>	Marta Regina Paulo da Silva
<b>Contato</b>	marta.silva@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	A menina negra na literatura infantil afro-brasileira
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	A pesquisa intenta analisar as representações de meninas negras na literatura infantil afro-brasileira que vem sendo trabalhada com crianças da educação infantil. A investigação insere-se no Grupo de Estudos e Pesquisa Infâncias, Diversidade e Educação do Mestrado em Educação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), fazendo parte da pesquisa Formação docente e práticas pedagógicas participativas na educação das crianças: linguagens, produções culturais e diferenças socioculturais.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Como as meninas negras são representadas na literatura infantil afro-brasileira que vem sendo trabalhada com as crianças pequenas na educação infantil?
<b>Objetivos</b>	Geral: Analisar as representações de meninas negras na literatura infantil afro-brasileira de modo a compreender sua contribuição para o fortalecimento de uma imagem positiva da menina negra em face aos estereótipos e preconceitos que, historicamente, marcaram sua imagem na literatura infantil. Específicos: 1) identificar os livros de literatura afro-brasileira mais utilizados pelas professoras; 2) analisar as representações da menina negra nos dois livros mais utilizados pelas docentes.
<b>Justificativas</b>	A presença da menina negra na literatura infantil é marcada por uma história de ausência e/ou de representação caricaturada de sua imagem, veiculando vários estereótipos relativos a gênero e às questões étnico-raciais. Em face a esta produção, nas últimas décadas, verifica-se maior visibilidade da literatura afro-brasileira. Contudo, traços de estereotipia e formas hierarquizadas ainda se fazem presentes nessas produções, o que coloca a necessidade de as analisar desde uma perspectiva crítica.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Trata-se de uma pesquisa qualitativa que terá como procedimentos metodológicos: 1) levantamento dos livros de literatura afro-brasileira utilizados pelas professoras de educação infantil no trabalho com as crianças, através de formulário Google Forms. O intuito com este levantamento é identificar os dois livros mais trabalhados com as crianças; 2) análise das representações de meninas negras veiculadas nos dois livros mais trabalhados com as crianças.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Espera-se com a pesquisa reafirmar a importância de oferecer às crianças outras narrativas, de diferentes culturas, que possam vir a se constituir em ferramenta de luta por um Brasil antirracista.
<b>Referências (se houver)</b>	

<b>Código</b>	
<b>EM_EDU_07_2021</b>	
<b>Docente</b>	Rodnei Pereira
<b>Contato</b>	rodnei.pereira@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Curadoria de Informações em Redes Sociais: Concepções de estudantes de Ensino Médio sobre notícias falsas, no contexto da pandemia de COVID-19
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	04 - Educação de qualidade
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	A pesquisa, que já está em andamento, e que busca agregar novos pesquisadores, busca analisar as maneiras pelas quais estudantes do Ensino Médio veiculam e propagam informações pelas redes sociais, neste momento da investigação, relacionadas à veiculação e propagação de notícias sobre a COVID-19.
<b>Problema de Pesquisa</b>	Considerando a carga diária de informações que são veiculadas diariamente pelas redes sociais populares, o problema de pesquisa se expressa por meio das seguintes perguntas: quais são os critérios utilizados pelos adolescentes e jovens para selecionar, analisar e compartilhar informações sobre a COVID-19? Que estratégias esses jovens colocam em prática para prevenir o compartilhamento de notícias falsas, quando são provocados a atuarem como curadores de informações?
<b>Objetivos</b>	(1) Acompanhar, analisar e discutir os conteúdos divulgados pelos jovens de ensino médio em redes sociais, sobre acontecimentos e questões de relevância social, local e global; (2) Identificar as concepções que jovens do Ensino Médio têm sobre notícias falsas; (3) Criar protocolos e ferramentas de curadoria de informação, a partir de suas concepções sobre notícias falsas.
<b>Justificativas</b>	As redes sociais se transformaram em territórios semióticos de intensificação das diferenças linguísticas e culturais, sendo necessário que essa transformação seja incorporada na formação dos jovens. Considerando que a veiculação de notícias falsas vem repercutindo diretamente na vida pública e privada de todas as pessoas, a checagem, o gerenciamento, a filtragem e a reorganização da carga de informações recebidas passou a ser uma competência requerida para a vida em sociedade.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo pesquisa-ação. De acordo com Pereira (2017), investigações dessa natureza buscam articular investigação, formação e reflexão. Com base nessas premissas, pretende-se: 1- Desenvolver, com os novos participantes do projeto, oficinas de análise de notícias falsas propagadas durante a pandemia de COVID-19. 2- Realizar oficinas de curadoria das informações, por temas (Saúde, Educação, Política, Jornalismo). 3- Registrar e Analisar o conteúdo produzido durante as oficinas. 4 - Produzir ferramentas e protocolos de análise, prevenção e combate e a notícias falsas.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Espera-se que os jovens participantes da pesquisa possam formar comunidades e coletivos que façam a curadoria de informações transmitidas pelas redes sociais e que envolvem a vida coletiva e política, a saber: protocolos, aplicativos, blogs, vlogs ou podcasts. Os produtos serão alocados no LAVEN - Laboratório de Verificação de Notícias.
<b>Referências (se houver)</b>	

## Saúde

Código		EM_SAU_01_2021
Docente	Carlos Alexandre Felício Brito	
Contato	carlos.brito@online.uscs.edu.br	
Título da Proposta de Projeto de Pesquisa	Desenvolvimento do Olhar Profissional para a Docência no Ensino em Saúde	
Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC	Tecnologias para Qualidade de Vida	
Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU	04 - Educação de qualidade	
Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados	
Apresentação do tema de pesquisa	O ponto central das profissões de cuidado, como o ensino, é a necessidade de perceber e ser sensível às experiências de alunos e professores (Olhar Profissional). Partindo dessa posição, para desenvolver sua prática profissional, você deve primeiro desenvolver suas próprias sensibilidades e consciência. É preciso estar sintonizado com as novas possibilidades quando forem necessárias e estar alerta para essa necessidade por meio da consciência do que está acontecendo a qualquer momento.	
Problema de Pesquisa	Em hipótese, a capacidade do professor de “Olhar profissionalmente” pode ser desenvolvida a partir de trajetórias de aprendizagem como um processo de inculturação que envolve considerar a natureza e extensão do conhecimento profissional do professor e como o professor usa o conhecimento na prática de ensino. O desafio para o professor é coordenar a natureza integradora do conhecimento, ou seja, como o professor identifica e interpreta elementos relevantes ao ensinar determinado conteúdo (saúde)	
Objetivos	Investigar na literatura como o termo “Olhar profissional”, especificamente dos professores de Educação Física, estão sendo desenvolvido no processo de formação inicial e continuado ao ensinar conteúdos sobre a saúde (Sedentarismo)	
Justificativas	Considerando a inovação na educação como sendo não apenas como algo novo, mas algo que se melhora e que necessita apresentar resultados de tal melhoria, o que implica, na prática, seguir um caminho que se fundamenta no controle e avaliação de ações inovadoras é que apoiamos em De Oliveira Tavares (2019), pois percebe-se que dentro dessa abordagem só será considerado inovador aquilo que obtiver resultados positivos segundo os objetivos definidos por uma apreciação daqueles que controlam.	
Procedimentos Metodológicos	A metodologia de pesquisa utilizada será a Design Science Research (DSR). “Design significa realizar mudanças em um determinado sistema a fim de transformar as situações em busca da sua melhoria”. Há doze passos: identificação do problema; conscientização do problema; revisão sistemática da literatura; identificação dos artefatos e configuração das classes problemas; proposição de artefatos para resolver o problema específico; projeto do artefato selecionado; desenvolvimento do artefato; avaliação do artefato; explicação das aprendizagens; conclusões; generalização para uma classe de problemas e comunicação dos resultados.	
Resultados, produtos ou processos ESPERADOS	Como resultados e produtos esperados na presente pesquisa teremos: a) Identificar na literatura como a área da educação física (EF) desenvolve esta competência (Olhar Profissional); b) Identificar os artefatos que possam auxiliar os professores de EF a ensinarem conteúdos sobre o Ensino em Saúde (Sedentarismo)	
Referências (se houver)	FIGUEIREDO, Sonner Arfux; LOBO DA COSTA, Nielce Meneguêlo; LLINARES, Salvador. Olhar profissional para a docência com tecnologia: um estudo na formação continuada. Educação Matemática Debate, v. 5, n. 11, p. 1-23, 2021. LLINARES, Salvador. Professional noticing: A component of the mathematics teacher’s professional practice. 2014. MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. Teachers College Record, v. 108, n. 6, p. 1017–1054, 2006. NOGUEIRA, Júlia Aparecida Devidé; BOSI, Maria Lúcia Magalhães. Saúde Coletiva e Educação Física: distanciamentos e interfaces. Ciência & Saúde Coletiva, v. 22, p. 1913-1922, 2017.	

<b>Código</b>		<b>EM_SAU_02_2021</b>
<b>Docente</b>	Daniel Leite Portella	
<b>Contato</b>	daniel.portella@online.uscs.edu.br	
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	As mídias sociais como ferramenta para a saúde em crianças e adolescentes	
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida	
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	03 - Saúde e bem-estar	
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados	
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Durante as últimas três décadas, a obesidade se tornou uma epidemia global em todas as faixas etárias, inclusive na infanto-juvenil(1,2). Dada a escala do problema em todo o mundo, mais de 41 milhões de crianças menores de 5 anos já estão com sobrepeso ou obesidade(3). O Brasil acompanha a tendência mundial sendo que 16,10% dos meninos e 14,95% das meninas foram classificados com obesidade, sem incluir dados de sobrepeso o que pode agravar o cenário.	
<b>Problema de Pesquisa</b>	A qualidade desse tipo informação que chega aos jovens por meio das mídias sociais pode ser baixa e os jovens ainda não possuem critérios técnicos e científicos para entendimento do que é bom ou ruim nessa temática.	
<b>Objetivos</b>	1) verificar quais, como e qualidade de conteúdo acerca de saúde para crianças e adolescentes nas mídias sociais; 2) averiguar como os adolescentes procuram esse tipo de informação, se é que procuram; 3) propor um canal formado por crianças e adolescentes nas mídias sociais que divulgue esse tipo de informação	
<b>Justificativas</b>	O acesso à informação de baixa qualidade nessa temática se torna algo ineficaz para a melhora da saúde desse grupo e/ou até mesmo perigoso tendo em vista quais intervenções são abordadas com os jovens.	
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	A amostra será compreendida dos estudantes de ensino fundamental e médio de São Caetano do sul. Será aplicado um questionário à eles para determinar quais as mídias sociais que eles acessam e se eles buscam informações sobre saúde. Para aqueles que buscam qual tipo de conteúdo e origem desse conteúdo. Será também perguntado quais informações esses jovens tem interesse em saber sobre o tema de saúde para jovens. A partir do levantamento de dados serão aplicados tratamentos estatísticos para verificar quais as prevalências nas respostas e criar um nível hierárquico de prioridades para os domínios: origem da informação, conteúdo da informação, local da informação.	
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Resultados: 1) encontrar uma baixa qualidade no conteúdo sobre o tema para crianças e adolescentes nas mídias sociais; 2) demonstrar uma pequena quantidade de canais divulgando tal informação. Produto: 1) um produto no formato de uma canal dentro de uma das mídias sociais abordando o tema com conteúdo e profissionais que falem a língua dos jovens e apresentados por adolescentes.	
<b>Referências (se houver)</b>	Ng M, Fleming T, Robinson M, et al. Global, regional, and national prevalence of overweight and obesity in children and adults during 1980-2013: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2013. Lancet (London, England). 2014, 384(9945):766-781  Aiello AM, Mello LM, Nunes MS, Silva AS, Nunes A. Prevalence of obesity in children and adolescents in Brasil: a meta-analysis of cross-sectional studies. Current Pediatric Reviews. 2015, 11:36-42.	

<b>Código</b>		<b>EM_SAU_03_2021</b>
<b>Docente</b>	Patricia Ap.Montanheiro	
<b>Contato</b>	patricia.montanheiro@online.uscs.edu.br	
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Pandemia Covid-19 na região do Grande ABC paulista.	
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida	
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	03 - Saúde e bem-estar	
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados	
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Até 2019, a principal pandemia respiratória estava envolvendo o vírus Influenza, onde temos a gripe suína (H1N1) e gripe aviária (H5N1). Porém, no final deste mesmo ano, foi identificado uma nova mutação do coronavírus SAR-COV-2, conhecida como Covid-19. Desde então, o mundo sofre consequências diante desta pandemia.	
<b>Problema de Pesquisa</b>	Compreender a fisiopatologia do COVID-19 se torna fundamental para o enfrentamento desta doença. Diante de tantos aspectos desconhecidos, analisar os parâmetros da infecção em toda sua vigência se torna fundamental para um preparo das técnicas de enfrentamento e prevenção da mesma. Até o momento, os aspectos anatomopatológicos da doença não foram descritos.	
<b>Objetivos</b>	Este projeto visa compreender o percurso da pandemia na região do Grande ABC paulista, reportando os principais achados da doença a compreender a emergência da Covid-19, visando definir medidas integradoras para o enfrentamento da pandemia.	
<b>Justificativas</b>	A pandemia do Coronavírus, trouxe diversas dificuldades na vida das pessoas, principalmente pelo fato de não se conhecer o percurso desta virose nos homens. Devido aos acertos e desacertos ocorridos durante este período pandêmico, se faz necessário compreender as ações ocorridas no ABC paulista.	
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Será realizada pesquisa bibliográfica em busca dos principais acontecimentos da Covid-19 sobre seu surgimento e evolução. Buscando a compreensão da doença.	
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	ênfase no ocorrido nas cidades do Grande ABC paulista	
<b>Referências (se houver)</b>	Esperamos delimitar os principais pontos da doença, bem como as falhas sofridas neste processo.	

<b>Código</b>	
	<b>EM_SAU_04_2021</b>
<b>Docente</b>	Patricia Ap. Montanheiro
<b>Contato</b>	patricia.montanheiro@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	Arbovírus: 20 anos de dengue até Zika vírus
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	03 - Saúde e bem-estar
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 1: Ensino e Aprendizagem Inovadores e Continuados
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Os arbovírus são vírus transmitidos por vetores, como o <i>Aedes aegypti</i> . Entre eles se destacam a Dengue, Zika, Chikungunya, Malário e Febre amarela. Doenças importantes que estão praticamente deixadas em segundo plano com a pandemia pelo Covid-19.
<b>Problema de Pesquisa</b>	As arboviroses são doenças causadas pelos arbovírus (grupo de vírus) e transmitidas por insetos e aracnídeos, como os pernilongos. O principal inseto transmissor de arbovírus é o <i>Aedes aegypti</i> , pernilongo comum no Estado de São Paulo e bastante encontrado em regiões de Matas fechadas como a Mata Atlântica.
<b>Objetivos</b>	Nosso projeto visa avaliar os acontecimentos dessas viroses desde 2000. Abordando os principais enfrentamentos e medidas de controle das doenças.
<b>Justificativas</b>	Essas doenças têm sido analisadas com frequência e divulgadas pelo Ministério da Saúde. Pesquisas tentam mapear a circulação dessas viroses com testes moleculares e sorológicos, levando a um diagnóstico preciso e fazendo com que os pacientes comecem imediatamente o tratamento. Mostrando a importância de verificar e notificar casos positivos e contribuindo para a epidemiologia, onde buscam mapear as regiões de ocorrência dessas viroses.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Será realizada pesquisa bibliográfica em busca dos principais acontecimentos das Arboviroses sobre seu surgimento e evolução. Buscando a compreensão da doença.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Analisar as ocorrências das arboviroses desde o ano de 2000.
<b>Referências (se houver)</b>	

<b>Código</b>	
<b>EM_SAU_05_2021</b>	
<b>Docente</b>	Rosamaria Rodrigues Garcia
<b>Contato</b>	rosamaria.garcia@online.uscs.edu.br
<b>Título da Proposta de Projeto de Pesquisa</b>	TechIdoso: tecnologias digitais como ferramentas de trabalho para geração de renda em idosos
<b>Aderência dentre as Áreas de Tecnologias Prioritárias do MCTIC</b>	Tecnologias para Qualidade de Vida
<b>Vínculo com ODS – Agenda 2030 da ONU</b>	08 - Trabalho decente e crescimento econômico
<b>Aderência entre as Linhas Estratégicas de Desenvolvimento da USCS - PED USCS 2030</b>	Linha Estratégia 3: Extensão e Projeção Social para o Desenvolvimento Local e Regional
<b>Apresentação do tema de pesquisa</b>	Pretende-se estudar fatores que dificultam e que facilitam a utilização de tecnologias digitais para idosos microempreendedores e elaborar vídeos e material educativo com dicas de ferramentas digitais como redes sociais, sites de vendas e divulgação de produtos, comunidades colaborativas e outras tecnologias digitais que podem potencializar a participação de idosos no mercado de trabalho.
<b>Problema de Pesquisa</b>	As condições desfavoráveis para recolocação do idoso no mercado de trabalho são constantes. Para essa população, as possibilidades de vagas são menores, os vínculos empregatícios são frágeis e postos de trabalhos são menos qualificados (Rocha et al.,2018). O analfabetismo digital e a dificuldade de utilização das tecnologias digitais podem agravar ainda mais a geração de renda para idosos, sendo necessárias intervenções que reduzam desigualdades e favoreçam a inclusão digital entre idosos.
<b>Objetivos</b>	Identificar dificuldades de idosos com a utilização de tecnologias digitais para geração de renda; Apresentar propostas de capacitação visando potencializar o uso das tecnologias digitais para favorecer o desenvolvimento de habilidades que otimizem atividades de geração de renda em idosos.
<b>Justificativas</b>	A aposentadoria traz redução do poder aquisitivo, assim como produz tempo ocioso. Nestas situações, o idoso pode desejar ou necessitar de atividades que gerem renda. O mundo digital exige conhecimento de tecnologias e ferramentas, muitas vezes desconhecidas por idosos, dificultando as relações pessoais e profissionais. As tecnologias digitais podem alavancar a geração de renda entre idosos, expandindo possibilidades de divulgação de produtos e serviços, e oportunidades de empregos e negócios.
<b>Procedimentos Metodológicos</b>	Trata-se de pesquisa transversal, de abordagem quanti-qualitativa, intervencionista, com amostra não probabilística, selecionada por conveniência, a ser realizada com pessoas de ambos os gêneros, de 60 anos ou mais, que estão envolvidas em atividades de geração de renda, formal ou informal. Será realizado um levantamento para identificar as dificuldades e as facilidades na utilização de tecnologias digitais entre idosos, principalmente no que concerne ao uso das tecnologias digitais nas atividades de geração de renda. Em seguida, pretende-se elaborar propostas de capacitação em ferramentas digitais, por meio de vídeos e materiais educativos, para empoderamento do idoso na temática.
<b>Resultados, produtos ou processos ESPERADOS</b>	Espera-se produzir material audiovisual educativo sobre as principais ferramentas digitais, que possam contribuir na potencialização das atividades laborais e desenvolvimento de habilidades digitais em idosos, de acordo com as necessidades identificadas no levantamento inicial. Os vídeos serão desenvolvidos, considerando as particularidades do processo de envelhecimento, priorizando tutoriais passo a passo. Também serão produzidos materiais com dicas para potencializar a divulgação de produtos e serviços nas redes sociais, dicas sobre aplicativos e softwares para elaboração de marketing pessoal e profissional, dicas para realizar vendas pela internet e dicas sobre segurança digital.
<b>Referências (se houver)</b>	DIEESE. Quem são os idosos brasileiros. Boletim Especial - Número 01, 30 de abril de 2020. ROCHA, L. S. et al. Idoso no Mercado de trabalho: Implicações para a enfermagem gerontológica. Revista de Enfermagem da UFSM, jul./set. 2018. PRICE WATERHOUSE COOPERS; FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Envelhecimento da força de trabalho no Brasil: como as empresas estão se preparando para conviver com equipes, que em 2040, serão compostas principalmente por profissionais com mais de 45 anos? São Paulo: PWC; 2013.