

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS E USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DE PROTOTIPAÇÃO

5

JOÃO ABELAR MARTINS COSTA¹
PAULA LEMOS SILVEIRA²

O presente trabalho visa apresentar as contribuições da inserção de competências e habilidades socioemocionais que envolvem os Componentes Curriculares de Projeto Integrador e o de Interface Humano Computador do Curso de Sistemas de Informação de maneira que esses além de melhorarem o convívio entre os colegas, futuramente influenciam nas relações de trabalho, fazendo com que o aluno perceba as transformações ocorridas na sociedade, a importância das questões socioemocionais de como o ser humano se insere no mundo e se relaciona com seus elementos trazendo suas necessidades sociais que, dessa forma, provocam mudanças. Como problemática: Como desenvolver competências e habilidades socioemocionais nas relações entre docente, discentes, contribuindo também no desenvolvimento de sistemas de maneira que o usuário tenha uma interação agradável? Sendo assim, o objetivo geral visa estimular no aluno competências e habilidades socioemocionais através da autoconsciência, autogestão, consciência social, habilidades relacionais, tomada de decisão, através de percepções sensíveis de leituras de expressões faciais, de movimento e de comportamento, com relação aos sentidos humanos, desenvolvendo a afetividade entre docente, discentes no desenvolvimento de sistemas de maneira que o usuário tenha uma interação agradável. Quanto aos objetivos específicos: Compreender os aspectos das necessidades socioemocionais humanas; Desenvolver protótipos e interfaces com o olhar voltado para o outro; Desenvolver sistemas e protótipos com interações mais agradáveis pautados nos sentidos humanos e nos aspectos socioemocionais fazendo com que a experiência do usuário seja mais prazerosa. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, caracterizando-se como estudo de caso. Como resultados fica o registro de que os discentes desenvolveram suas percepções sensíveis de leituras de imagens de expressões faciais, comportamento, contribuindo para o desenvolvimento de sistemas que se preocupe com o bem estar do usuário estabelecendo uma relação mais agradável de comunicação através da interação em interfaces mais amigáveis, para com o mundo contemplando as dimensões do humano.

PALAVRAS- CHAVE: Inovação; Competências Socioemocionais; Prototipação, Dinâmicas.

¹ Msc., Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP, joaoabelar@urcamp.edu.br

² Msc., Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP, paulasilveira@urcamp.edu.br

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa apresentar as contribuições de competências e habilidades socioemocionais no projeto integrador de Interface Humano Computador e Internet das coisas do Curso de Sistemas de Informação de maneira que esses além de melhorarem o convívio em sala de aula e futuramente nas relações de trabalho, fazendo com que o aluno perceba as transformações ocorridas na sociedade, a importância das questões socioemocionais de como o ser humano se insere no mundo e se relaciona com seus elementos trazendo suas necessidades sociais que, dessa forma, provocam mudanças. Desenvolver no aluno percepções sensíveis de leituras de expressões faciais, de movimento do corpo e de comportamento, com relação a postura, a escuta, o olhar, despertando o sensível, contribuindo na melhoria da afetividade do professor, alunos e entre colegas além de fazer com que os alunos percebam as necessidades do outro contribuindo também para o desenvolvimento de sistemas que se preocupam com o bem estar do usuário estabelecendo uma relação mais agradável de comunicação através da interação em interfaces mais amigáveis para com o mundo de modo a considerar e contemplar as dimensões do ser humano.

Tendo como objetivo geral o de estimular no aluno competências e habilidades socioemocionais através da autoconsciência, autogestão, consciência social, habilidades relacionais, tomada de decisão, estimulando percepções sensíveis de leituras de expressões faciais, de movimento e de comportamento, com relação aos sentidos humanos, despertando o sensível, contribuindo na melhoria da afetividade entre docente, discentes no desenvolvimento de sistemas de maneira que o usuário tenha uma interação agradável. Tendo como objetivos específicos: Compreender os aspectos das necessidades socioemocionais humanas; Perceber impressões e expressões dos sentidos humanos com o olhar no outro; Desenvolver sistemas e protótipos

com interações mais agradáveis pautados nos sentidos humanos e nos aspectos socioemocionais fazendo com que a experiência do usuário seja mais prazerosa.

Hoje torna-se importante o domínio de competências socioemocionais pois elas tem um papel relevante no desenvolvimento para o trabalho, que não são atributos inatos, mas capacidades adquiridas ao longo do processo de socialização familiar, educacional e profissional, desenvolvendo habilidades socioemocionais para o futuro, considerando que o mercado está exigindo das instituições de ensino, cada vez mais a inteligência emocional. A aprendizagem e as emoções encontram-se fortemente implicadas.

A humanidade é naturalmente social, fazendo parte do cotidiano Interagir e participar de grupos que são hábitos comuns na vida humana. A interação social essencial para o estudo da Interface Humano-Computador, sendo, por meio dos sistemas, os usuários também interagem, formam grupos e inclusive se identificam por meio de elementos culturais próprios da interação virtual. Do mesmo modo que a interação social, a afetividade também é um elemento importante para o estudo em IHC. Por meio da interação, os seres humanos têm emoções que podem ser potencializadas pelos sistemas. Além disso, o estudo da afetividade permite que os sistemas estejam mais próximos dos humanos, seja por meio de sistemas que tentam reproduzir a afetividade humana, seja pelos sentimentos e emoções que o computador pode proporcionar aos usuários durante a interação.

Deixar o usuário à vontade e envolvido com a interface do sistema é um dos objetivos da computação afetiva. Nesse caminho, a equipe de design do sistema precisa tomar alguns cuidados fazendo o máximo para tornar a IHC empolgante, proporcionando assim bons sentimentos ao usuário.

Interagir socialmente significa comunicar-se com o outro, compreender, colocar-se no lugar do outro e aceitar regras da sociedade em que vive. Interagir socialmente está ligado também às emoções. Emoções são reações a estímulos

externos e estão relacionadas com a subjetividade de cada indivíduo. Ao interagir com o outro, os seres humanos não se limitam à troca de informações. Também trocam afetos. Assim, a interação com o outro se constitui de elementos sociais e afetivos. Assim como a comunicação social, também a comunicação afetiva é um campo fundamental para o estudo de IHC. Os seres humanos se comunicam não só através da fala, mas também por meio de gestos, expressões, imagens e sendo consideradas outras formas de linguagem, seja ela oral ou não.

As emoções e a afetividade estão relacionadas a tudo o que fazemos, inclusive às nossas interações com outras pessoas e até mesmo com coisas não humanas. A emoção pode estar diretamente ligada ao aprendizado. Se você se sentir empolgado com o design da interface de um sistema, a probabilidade de aprender a utilizá-lo será bem maior. Como designer de uma IHC, portanto, você precisa estar atendo a fatores que levem o usuário a se sentir feliz e motivado para interagir com o sistema. O estudo das emoções possibilita que o design da IHC seja projetado para proporcionar bons sentimentos no usuário e manter a comunicabilidade de forma confortável e agradável.

Ao trabalharmos com os discentes o cognitivo comportamental, semiótica que é o estudo da construção de significado, o estudo do processo de signo e do significado de comunicação. A semiótica computacional é proposta para a utilização de sinais computacionais favorecendo a interpretação através da leitura de imagens interação e comunicação baseado no desenvolvimento de protótipos e sistemas focando na heurística de Nielsen que são dez ações para melhoria de layout, personagens antropomórficos que são avatares com características humanas, desenvolvemos também as questões socioemocionais.

No campo da IHC, os grupos estão presentes em diversos espaços em que o pensamento de grupo se refere ao pensamento coletivo, que pode ser diferente das posições individuais dos integrantes.

Assim, compreender os aspectos da interação social contribui para possibilitar que o design da IHC permita a comunicação humano-humano e, além disso, esteja de acordo com os elementos culturais dos usuários. A interação social, emocional, identificando emoções relacionadas à experiência do usuário, na comparação interfaces expressivas, frustrantes, desenvolvendo as habilidades para estimularmos nos nossos alunos tais como: Empatia, colaboração, gostar de aprender, habilidade de lidar com ambiguidades, mentalidade empreendedora, capacidade de decisão, habilidade organizacional, e a de gerar mudanças.

METODOLOGIA

Quanto a metodologia trata-se de um trabalho qualitativo, tratando de um estudo de caso, e quanto aos resultados, constatou-se uma maior integração entre os alunos da graduação i, empatia com relação aos colegas, melhoria nos trabalhos em grupo, layouts mais bonitos, interfaces mais amigáveis, inserção de simbologia (semiótica) nas telas prototipadas em prol da inclusão e da acessibilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Seguem a descrição de algumas dinâmicas e ferramentas que foram utilizadas em sala de aula: Dinâmica das Emoções: COMO ESTOU ME SENTINDO HOJE? Uso do painel digital Jamboard, para identificação de

expressões e carinhas para o aluno escolher uma delas e descrever sua escolha relacionada a suas emoções diárias explicando os motivos. **COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:** Trabalhar a interação, colaboração, prazer em aprender, explicar aos alunos a atividade, impactar, estimular o debate, mostrar a importância do assunto. **Dinâmica:** COMO EU PERCEBO O OUTRO? Uso de Painel Digital e Socrative, para descrever como eu percebo o outro, escolher um colega procurando características socioemocionais positivas e negativas descrevendo e apontando melhorias para o negativo. **COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:** Desenvolver a empatia e a ética entre os colegas. **Dinâmica INTERFACES E PROTÓTIPOS** Conhecer sobre: A Interação Social, Emocional, Interface amigáveis, Emoções e Agentes, pautados em conceitos. **COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:** Experienciar através da exposição de diferentes interfaces em um painel digital, quais dela proporcionaram uma melhor interação de maneira amigável. **Dinâmica EXPRESSÕES FACIAIS E AS EMOÇÕES:** Uso do painel digital Padlet, Discord para interação, criação de avatares no Avatar Maker e visualização de vídeos. Assistimos ao filme Divertida Mente, analisando as expressões faciais e emoções ali expostas. descrever as emoções diante das situações do filme com qual personagem você tem afinidade, desenvolvimento de avatares para trabalhar questões de personagens ou agentes antropomorfóbicos. Desenvolver a habilidade de lidar com ambiguidades. **PROTÓTIPOS E A PERCEPÇÃO DAS NECESSIDADES DO OUTRO ACESSIBILIDADE E SEMIÓTICA:** Uso de painel digital Padlet, para apresentar diferentes protótipos de aplicativos, disponibilizar aos colegas em local compartilhado para os demais analisarem e percebem questões socioemocionais como usuários e proporcionar e através de modificações melhorar a interação tornando mais agradável sob o olhar do outro. Desenvolver a ética entre os alunos, empatia professor X aluno. **COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:** Desenvolver a mentalidade empreendedora, capacidade de

decisão, habilidade organizacional e a de gerar mudanças. DESENVOLVER UM PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO APRESENTAÇÃO ON-LINE INTERAÇÃO, SEMIÓTICA, ACESSIBILIDADE: Desenvolvido no aplicativo Figma, a apresentação dos protótipos no Google Meet, durante a aula on-line aos colegas que fizeram suas análises, contribuições e sugestões de futuras atualizações considerando as questões de semiótica e interface amigável. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES: Desenvolver a empatia ao se colocar no lugar das pessoas inclusas e portadoras com deficiências na testagem dos protótipos dos aplicativos. PASSEIOS VIRTUAIS em links de museus virtuais descrevendo as sensações com relação a interação e acessibilidade ao realizar passeios virtuais. Considerações: as 10 Heurísticas de Nielsen, relatando, comparando e descrevendo emoções tendo como habilidades trabalhadas: autoconsciência, autogestão e a escrita. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES: Sensações com relação a interação e acessibilidade ao realizar passeios virtuais tanto da parte técnica como de suas emoções. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES: Consciência social. AVALIAÇÃO DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO DO ROBÔ DA VERDADE, em grupo, gamificação, trabalhando os conceitos de semiótica, usabilidade, acessibilidade, inteligibilidade, prototipação, interação, relação usuário máquina, reações, emoções, empatia, habilidades relacionais estimulando percepções sensíveis e de tomada de decisão.

CONCLUSÃO

Fica aqui a conclusão de que o uso de dinâmicas é muito importante para o desenvolvimento de competências e habilidades socioemocionais. Analisando as melhorias na conclusão dos protótipos e layouts do projeto integrador, fica o registro de que estamos contribuindo com o outro ao criarmos ambientes de interação amigáveis aos usuários, contribuindo nas relações entre

docentes e discentes. O uso de dinâmicas e ferramentas é extremamente indispensável, mas só funcionam quanto nós temos no corpo docente, “humanos” envolvidos e comprometidos nesse processo.

12

REFERÊNCIAS

BENYON, D. **Interação humano-computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2011. LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

PIMENTA, Selma G. **O estágio na formação de professores: unidade, teoria e prática?** São Paulo: Cortez, 2012.

PIMENTA, Selma G.; LIMA, Maria S. L. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2012.