



## Redes Sociais: Como Gerar Reflexão e Ação no Mundo Virtual?

*Walter Augusto Curvelo Neto, Orlando Pereira Afonso Junior*

Com o crescimento do acesso à tecnologia em todo o país, tornou-se acessível para muitas pessoas o uso do anonimato para expor, agressivamente, suas opiniões sobre diversos temas. Observando a interação entre o homem e a máquina devemos, portanto, oferecer atenção a dois pontos importantes: a forma que projetamos nossos sistemas para que os usuários façam uso e a forma em que nossos usuários gerenciam sua experiência no ambiente tecnológico. Mesmo projetado para o uso humano, o que o sistema faz que não deveria fazer? Essa pergunta é simples, ele não deveria simplificar o trabalho que o cérebro tem para interpretar a realidade, erroneamente apontando como o certo é certo e o errado é errado. Sendo assim, o projeto iniciou sua jornada levantando requisitos para uma hipotética solução que auxiliaria na criação da reflexão sobre esses conflitos virtuais, além de reafirmar a necessidade de oferecer foco real na experiência do usuário como gerador de conteúdo. Como proposta, unificamos a tecnologia e a comunicação através de um software educacional. O jogo induz o uso de oralidade e socialização, além de incentivar a reflexão sobre as diferenças, sejam elas religiosas, sociais ou culturas - tudo isso usando o computador, ferramenta antes usada como campo minado de conflitos. Durante a aplicação do software protótipo, observamos alguns conceitos importantes para captação do real perfil do usuário, ligado a fatores emocionais, sociais e até mesmos legais, que farão do sistema ainda mais funcional. Portanto, foi formalizada a necessidade de uma análise profunda por uma equipe multidisciplinar, que tratariam o usuário em seus extremos aspectos e necessidades. Sendo assim, observamos também os pontos positivos encontrados na aplicação do sistema, como a imersão dos usuários nos casos propostos, a geração potencial de centros de discussões, uso assíduo da oralidade por alunos menos comunicativos, através da correlação dos contos com fatos de suas respectivas realidades. Conclui-se que, através da coleta de dado, testes e análises, criaremos um sistema funcional com grande potencial na introdução de temas polêmicos nas escolas, atribuindo a eles diversos fatores ainda não explorados nem documentados nas etapas iniciais. Nesses núcleos, buscaremos de forma gradual e individual fortalecer conceitos legais, sensoriais, emocionais e estruturais, através de técnicas de IHC para atender a demanda da análise da equipe multidisciplinar de forma centrada e organizada.

Palavras-chave: Interação Homem Máquina, Software, Educação.

Instituição de Fomento: IF Fluminense.