

## COMPUTAÇÃO COSTURADA: Workshops Projetuais com Vestíveis

Victória Battu do Amaral<sup>1</sup>, Lisiane César de Oliveira<sup>2\*</sup>

\*Orientadora

<sup>1,2</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Campus Ibirubá, RS, Brasil.

A baixa representatividade feminina na área de Tecnologia da Informação permanece como um desafio que exige iniciativas inovadoras e inclusivas. Nesse cenário, o IFRS – Campus Ibirubá, por meio do **Coletivo Bit Rosa – Elas na Computação**, desenvolve pesquisas sobre a participação feminina e fomenta a criação de espaços de aprendizagem voltados à diversidade. Inserido nesse contexto, o projeto **“Computação CosturADA – Acesso, Permanência e Êxito do gênero feminino na área da Computação”** investiga o potencial das tecnologias vestíveis (*wearables*) como estratégia para aproximar a Computação do público feminino, especialmente nos processos de ensino e aprendizagem. O objetivo é compreender de que forma esses recursos podem favorecer a entrada, a permanência e o sucesso de meninas e mulheres na área, ao mesmo tempo em que instiga novas práticas pedagógicas contextualizadas. A proposta adquire relevância por articular saberes da Computação, da Moda, do Design e da Educação em uma perspectiva inclusiva, alinhada ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável voltado à Igualdade de Gênero. Para tanto, o projeto se apropriou do **Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção**, que integra investigação científica e ação prática na produção de novos conhecimentos. Nesse percurso, foram realizados dois workshops com estudantes do curso superior em Computação, nos quais as participantes prototiparam *wearables*, explorando tanto aspectos técnicos (programação, prototipagem digital) quanto manuais (costura, bordado e design têxtil). O primeiro, intitulado **“Wearables e Gênero”**, inspirado na tese de doutorado da segunda autora, foi estruturado em quatro etapas: Contextualização, Ideação, Mapa da Empatia e Socialização das Ideias. Como resultado parcial, uma estudante bolsista foi introduzida à temática e, a partir de desenhos e esboços, desenvolveu protótipos de tecnologias vestíveis voltadas à saúde e à segurança femininas. A partir dessa experiência, também emergiu um **card game** como recurso pedagógico e dispositivo de intervenção para o próximo encontro. O segundo workshop, denominado **“Tecnologias Vestíveis – Workshop de Inventividade”**, utilizou este baralho, composto por nove conjuntos de cartas (partes do corpo, processos, materiais, aplicações, conhecimentos, usuários, software, hardware e conceitos). As participantes foram desafiadas a criar dispositivos vestíveis a partir das combinações sorteadas, o que estimulou a inventividade, a interdisciplinaridade, a cocriação e a exploração de diferentes materiais. Tais atividades evidenciam o potencial dos espaços inventivos para o engajamento feminino na Computação, fomentando a criatividade e fortalecendo a identificação das estudantes com a área. Como resultados esperados, destacam-se a socialização dos protótipos em eventos acadêmicos, a publicação de artigos e a consolidação de práticas metodológicas que promovam a permanência e o êxito das mulheres na Computação. Assim, o projeto reforça as ações do Coletivo Bit Rosa e reafirma a importância da criação de espaços de cocriação que repensem processos, materiais e percursos de aprendizagem, contribuindo para ampliar a diversidade de participação no campo tecnológico.

**Palavras-chave:** Gênero Feminino; Computação; Wearables; Educação.

Trabalho executado com recursos do EDITAL PROPPi N°10/2024 - DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA - PIBIC- EM/IFRS/CNPq- 2024/2025 e articulado ao projeto de pesquisa EDITAL FAPERGS 08/2023 AUXÍLIO RECÉM-DOCTOR ou RECÉM-CONTRATADO – ARD/ARC (orientadora)