

Computação costurADA: Inventividade de gênero com tecnologias vestíveis

Victoria Battu Do Amaral¹, Lisiane César De Oliveira^{1*}
Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Ibirubá. Ibirubá, RS

A baixa representatividade feminina na área de Tecnologia da Informação permanece como um desafio que demanda iniciativas inovadoras e inclusivas. Nesse cenário, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Campus Ibirubá, por meio do Coletivo Bit Rosa – Elas na Computação, desenvolve ações voltadas à participação feminina e à criação de espaços de aprendizagem diversos. Inserido nesse contexto, o projeto “Computação CosturADA – Acesso, Permanência e Êxito do gênero feminino na área da Computação” tem como objetivo compreender de que forma as tecnologias vestíveis (wearables) podem favorecer a entrada, a permanência e o sucesso de meninas e mulheres na área da Computação, ao mesmo tempo em que instiga novas práticas pedagógicas contextualizadas. Para alcançar esse propósito, foi adotado o Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, que integra investigação científica e ação prática na produção de conhecimento. A metodologia envolveu a realização de dois workshops com estudantes do curso superior em Computação. O primeiro, intitulado “Wearables e Gênero”, foi estruturado em quatro etapas (Contextualização, Ideação, Mapa da Empatia e Socialização das Ideias), possibilitando que as participantes explorassem tanto aspectos técnicos de programação e prototipagem digital quanto atividades manuais, como costura, bordado e design têxtil. Como resultado inicial, uma estudante bolsista desenvolveu protótipos de tecnologias vestíveis voltadas à saúde e à segurança femininas, a partir de desenhos e esboços. Nesse processo também emergiu um card game como recurso pedagógico e dispositivo de intervenção para o encontro seguinte. 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), para desafiar as participantes a criarem dispositivos vestíveis a partir de combinações sorteadas. Essa prática estimulou a inventividade, a interdisciplinaridade, a cocriação e a exploração de diferentes materiais, fortalecendo o vínculo das estudantes com a área da Computação. 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 de mulheres na computação. Conclui-se que os espaços inventivos baseados em wearables podem fomentar a criatividade, ampliar a diversidade de participação e contribuir para a formação de ambientes acadêmicos mais inclusivos.

Palavras-chave: Gênero; Computação; Wearables.