

18ª JIC

Jornada de
Iniciação
Científica e
Tecnológica
do IFSul

LIVRO DE RESUMOS

2025



**INSTITUTO
FEDERAL**
Sul-rio-grandense

muchito 
a descobrir

Sustentabilidade em cores: Uma abordagem interdisciplinar e cromatográfica na contribuição dos pigmentos vegetais para o sequestro de carbono por árvores do sul do Brasil, e na obtenção de corantes naturais de flores, legumes e especiarias

Laura Cardozo Dias; Manuela Cezar Costa; Oswaldo Fernando Machado

44

CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

Análise Avançada de Dados de Trajetórias: Desvendando Padrões de Mobilidade

Lucas da Silva Menegol; Elder Francisco Fontana Bernardi

46

Análise de enunciados lógicos na obra *A dinâmica da Partícula*, de Lewis Carroll – aproximações entre matemática e literatura

Roger Minks

47

Avaliação de Eficiência em Hardware Dedicado para Codificação de Vídeo de Baixo Custo

Amanda Przygodzinski Szelag; Sara Vitória Henssler

48

Criação de um dataset para detecção de pessoas portando machados com YOLOv11

Alessandra Freitas Pacheco; Argus Souza Nebauer

49

Desenvolvimento de Software Inclusivo: Avaliação e Design de aplicativos voltado a crianças com TEA

Bruna Leitzke Bichet; Marcelo da Silveira Siedler; Rafael Cunha Cardoso

50

Design e triagem virtual de compostos híbridos peptídicos-organocalcogênicos como possíveis inibidores da Mpro do SARS-CoV-2

Kaylane Vitoria Fallero de Freitas; Leandro da Silva Camargo; Rodrigo Chibiaque Correa

51

Determinação do teor de metais em águas aquecidas em jarras elétricas de inox usando extração e pré-concentração por ponto nuvem

Manuela Stallbaum Leitzke; Alexandre Hasse de Sousa; Ana Renata da Rosa Louzada

52



Desenvolvimento de Software Inclusivo: Avaliação e Design de aplicativos voltado a crianças com TEA

Autores: Bruna Leitzke Bichet; Marcelo da Silveira Siedler; Rafael Cunha Cardoso

Orientadora: Michele de Almeida Schmidt

Câmpus: Pelotas

RESUMO: A inclusão de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na sociedade tem se tornado um tema central em diversas áreas, e a tecnologia desempenha um papel fundamental nesse processo. Os jogos digitais são ferramentas valiosas de inclusão e aprendizado, pois criam ambientes interativos que conectam pessoas de diferentes idades, habilidades e origens. A pesquisa se integra ao projeto +Ludus, voltado à criação de jogos para apoiar o aprendizado de crianças nas fases iniciais, tendo como base o jogo digital “Para que serve?”, que auxilia crianças com TEA na compreensão de rotinas diárias. O principal objetivo do trabalho foi aprimorar o aprendizado, priorizando acessibilidade visual e design, com foco no desenvolvimento de uma paleta de cores inclusiva para pessoas com TEA. A pesquisa buscou analisar e aplicar diretrizes de acessibilidade para aprimorar a paleta utilizada, com o intuito de criar uma experiência de aprendizado mais eficaz para o público-alvo. A metodologia adotada foi estruturada em duas etapas: a primeira dedicada à concepção da paleta, fundamentada em uma revisão bibliográfica sobre os efeitos das cores no desenvolvimento de crianças com TEA; e a segunda voltada à avaliação da paleta escolhida, incluindo testes de contraste por meio de ferramentas de verificação de acessibilidade e a análise das diretrizes do Guia de Acessibilidade para Inclusão de Autistas (GAIA). Os resultados alcançados demonstraram que a paleta proposta considera as sensibilidades sensoriais de crianças com TEA e supera os padrões de contraste estabelecidos, contribuindo para a legibilidade e a usabilidade do jogo. Contudo, reconhece-se a necessidade de avanços, uma vez que as paletas e interfaces ainda não foram testadas diretamente com o público-alvo. Assim, avaliações futuras que envolvam a interação das crianças com o jogo serão fundamentais para identificar ajustes e aprimorar as escolhas de design.

PALAVRAS-CHAVE: Acessibilidade; design; Transtorno de Espectro Autista (TEA).