



VOLUME 14

Empatia - Resolução de Conflitos



LUÍS ANTÔNIO DOS SANTOS SILVA
FELIPE FAUSTINO DE SOUZA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ZENITH NARA COSTA DELABRIDA
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

PRO-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa de Brito

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO ENREDO

Luís Antônio dos Santos Silva

Felipe Faustino de Souza

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA

E55 Empatia: resolução de conflitos [recurso eletrônico] / Luís Antônio dos Santos Silva, Felipe Faustino de Souza, Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Zenith Nara Costa Delabrada, Albert Santos Barbosa de Brito. – Porto Alegre : SBC, 2021.
28 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 7, Pensamento computacional ; v. 14).

ISBN 978-65-87003-47-4

1. Empatia. 2. Pensamento computacional 3. Computação.
I. Silva, Luís Antônio dos Santos. II. Souza, Felipe Faustino de. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Delabrada, Zenith Nara Costa. V. Brito, Albert Santos Barbosa de. VI. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VII. Universidade Federal de Sergipe. VIII. Título. IX. Série.

CDU 004 (059)

Catálogo elaborado por Francine Conde Cabral
CRB-10/2606

REALIZAÇÃO: UNIRIO/BR - UFS/BR



UNIRIO
Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro



UNIVERSIDADE
FEDERAL DE
SERGIPE

LUÍS ANTÔNIO DOS SANTOS SILVA
FELIPE FAUSTINO DE SOUZA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ZENITH NARA COSTA DELABRIDA
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 7: Pensamento Computacional
Volume 14: Empatia - Resolução de Conflitos

Porto Alegre
Sociedade Brasileira de Computação - SBC
2021

Apresentação

Essa cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenado pela prof^ª. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e, também, no Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. É também vinculado à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pelo NIT institucional UNIRIO. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciência da Computação.

Essa cartilha, como parte da Série 7, versa sobre Pensamento Computacional (PC), apresentando a continuidade nas aventuras das crianças índigos. Nesse gibi, Alice e Ainra são chamadas para auxiliar os irmãos, João e Mariana, a fazer um algoritmo que incorpore conceitos da Empatia na Política, já que Mariana teve essa ideia após a LIVE do canal FALA AIH GEEK. Será que eles conseguirão?

(Os Autores)

EM ALGUM CONDOMÍNIO NO BRASIL...



NOSSA! FIQUEI SURPRESO QUE NOSSAS PESQUISAS TÊM UMA CONEXÃO.

POIS É, FELIPE. PELO QUE ESTOU VENDO CHEGAMOS A DEZ MIL VISUALIZAÇÕES NA NOSSA LIVE!

QUE MASSA!!! PESSOAL, ESTAMOS ENCERRANDO NOSSA LIVE AGORA.

QUEREMOS AGRADECER A RAFAELA PELA OPORTUNIDADE E ESPERAMOS VOLTAR OUTRA VEZ.

TCHAU...

É ISSO AÍ. SUAS DÚVIDAS DURANTE A LIVE FORAM ANOTADAS E ENTRAREMOS EM CONTATO PARA ESCLARECÊ-LAS. ATÉ MAIS, PESSOAL!

* PARA MAIS DETALHES SOBRE A LIVE LER A PARTIR DO GIBI STV12.

NOSSA, MARIANA. QUE LIVE!

FOI MELHOR, POIS ASSIM FOMOS SURPREENDIDOS. FOI MUITO LEGAL!

IRADA! A MADRINHA RAFAELA TINHA ME DITO QUE VINHA NOVIDADE NO CANAL DELA...

... MAS NÃO ME DISSE O QUE ERA.

COM CERTEZA. SEMANA PASSADA FOI DIVERTIDO LER COM VOCÊ OS GIBIS QUE ELA NOS PASSOU.

FORAM OS GIBIS DO "ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DA CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO". ERA A SÉRIE 7, NÃO É? ...

... QUE FALAVA SOBRE PENSAMENTO COMPUTACIONAL?

ISSO AÍ, JOÃO.



JOÃO E MARIANA! TEM BISCOITOS NA COZINHA SE ESTIVEREM COM FOME!!!

OK, MAMÃE! ESTAMOS Indo.



NOSSA, MANINHA. TAVA COM FOME E NEM TINHA PERCEBIDO. ATÉ A MAMÃE CHAMAR.



EU TAMBÉM! VAMOS PARA A COZINHA.



OLÁ, MEUS LINDOS! AQUI ESTÃO OS BISCOITOS QUE SEU PAI FEZ COM VOCÊS ONTEM...

... E UM POUCO DE SUÇO DE LARANJA QUE FIZ AGORINHA. VAMOS COMER JUNTOS?

EBA!



JÁ ESTOU CHEIO, MAMÃE.



EU TAMBÉM.



O QUE ACHARAM DOS BISCOITOS?

ESTAVAM UMA DELÍCIA!





PAPAI, COMO FOI A CONVERSA? FAZIA UM TEMPO QUE O SENHOR NÃO SAIA DO QUARTO!



É VERDADE, FILHA. ESTÁVAMOS NEGOCIANDO E EU TIVE QUE SER POLÍTICO PARA FECHAR ESSE ACORDO, OUVINDO A PROPOSTA DELES E ELES A MINHA...

... ESTÁVAMOS CONVERSANDO HÁ DIAS SOBRE DETALHES QUE EXIGIRAM QUE UM LADO OU, O OUTRO LADO, CEDESSE, ENTÃO A TENSÃO ESTAVA ALTA...

... MAS FINALMENTE CONSEGUIMOS ALINHAR!!!



COMO ASSIM POLÍTICO, PAPAI? QUE EU SAIBA O SENHOR NÃO É CANDIDATO A NADA.

O JOÃO TEM RAZÃO. QUEM PRÁTICA POLÍTICA SÃO OS CANDIDATOS QUE VEMOS NO HORÁRIO ELEITORAL.



AÍ É QUE VOCÊS SE ENGANAM, CRIANÇAS.

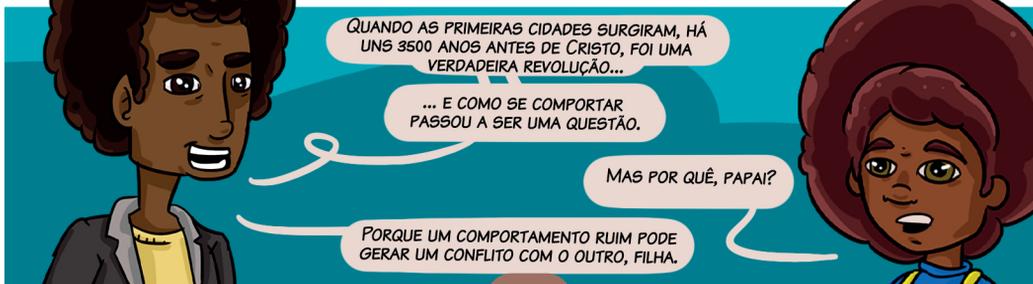


COMO ASSIM? O SENHOR VAI SER CANDIDATO?



NÃO, FILHO. FIGUE TRANQUILO, PORÉM A POLÍTICA É PRATICADA POR NÓS TODOS OS DIAS...

... A PALAVRA POLÍTICA VEM DO GREGO E SIGNIFICA "TUDO QUE DIZ RESPEITO A CIDADE".



QUANDO AS PRIMEIRAS CIDADES SURTIRAM, HÁ UNS 3500 ANOS ANTES DE CRISTO, FOI UMA VERDADEIRA REVOLUÇÃO...

... E COMO SE COMPORTAR PASSOU A SER UMA QUESTÃO.

MAS POR QUÊ, PAPAI?

PORQUE UM COMPORTAMENTO RUIM PODE GERAR UM CONFLITO COM O OUTRO, FILHA.



QUANDO FALEI EM POLÍTICA VOCÊS LOGO PENSARAM NOS POLÍTICOS QUE VEMOS NA TV...

... MAS COMO ARISTÓTELES JÁ DIZIA: "O HOMEM É UM SER POLÍTICO".

QUEM É ARISTÓTELES?
É UM VIZINHO QUE O SENHOR CONHECEU?

NÃO, FILHO. FOI UM FILÓSOFO GREGO QUE JUNTO COM ALGUNS OUTROS ESTUDOU POLÍTICA BEM ANTES DE NÓS NASCERMOS.



TOMANDO A FRASE DE ARISTÓTELES, PODEMOS CONCLUIR QUE A POLÍTICA ESTÁ EM TODOS OS LUGARES...

... E EM TUDO O QUE FAZEMOS. PODEMOS DIZER QUE A POLÍTICA, EM GERAL, TRATA DE TRÊS TEMAS, QUE SÃO ...

... A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS, A TOMADA DE DECISÕES E O PODER.

VEJO QUE ESTÃO COM DÚVIDAS, MAS VAMOS COM CALMA. O QUE NOS INTERESSA, AGORA, É A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS. UMA FORMA DE RESOLVER CONFLITOS É COM O USO DA FORÇA, OU SEJA, EU VENÇO POR MEIO DA VIOLÊNCIA, JÁ QUE SOU MAIS "FORTE" E, ENTÃO, A QUESTÃO ESTÁ RESOLVIDA...

... OS ANIMAIS FAZEM ISSO E, INFELIZMENTE, AINDA É UM JEITO QUE A HUMANIDADE RESOLVE UM CONFLITO.

PORÉM, HÁ FORMAS PACÍFICAS, COMO O DIÁLOGO, PARA RESOLVER ESSES CONFLITOS. ISSO É POLÍTICA.

PAPAI, ENTÃO POR QUE OS "MAIS FORTES" ACEITARAM ISSO?



É PAPAI. SE SOU "FORTE" POSSO OBRIGAR QUALQUER UM A ME OBEDECER E ASSIM CONSIGO O QUE QUERO.



É VERDADE, MAS COM O TEMPO TODO MUNDO ENVELHECE E VAI PERDENDO A FORÇA FÍSICA À MEDIDA QUE FOR ENVELHECENDO. ALÉM DISSO, ...

... O RISCO DE APARECER ALGUÉM "MAIS FORTE" É CONSTANTE E O SER HUMANO NÃO CONSEGUE FICAR EM ALERTA O TEMPO TODO...

... JÁ PENSARAM QUE, NESTE CASO, VOCÊS NEM PODERIAM DORMIR EM PAZ?



EU NÃO CONSEGUIRIA. SÓ DE PENSAR NISSO É CANSATIVO.



COM CERTEZA. NA VERDADE, QUALQUER MOMENTO COMO COMER OU IR AO BANHEIRO, ...

... TERÍAMOS QUE ESTAR SEMPRE ALERTAS. SERIA HORRÍVEL!!!



ISSO MESMO. A POLÍTICA EM SUA NATUREZA, BUSCA A HARMONIA RESOLVENDO CONFLITOS DE MANEIRA PACÍFICA.



NOSSA! DEVE SER O VIZINHO NOVAMENTE. QUE BARULHO INFERNAL...

...CRIANÇAS, VOU VER SE SUA MÃE ACORDOU COM ESSE BARULHO. ENQUANTO ISSO, VOCÊS PODEM BRINCAR NO QUARTO?

SIM, PAPAÍ.

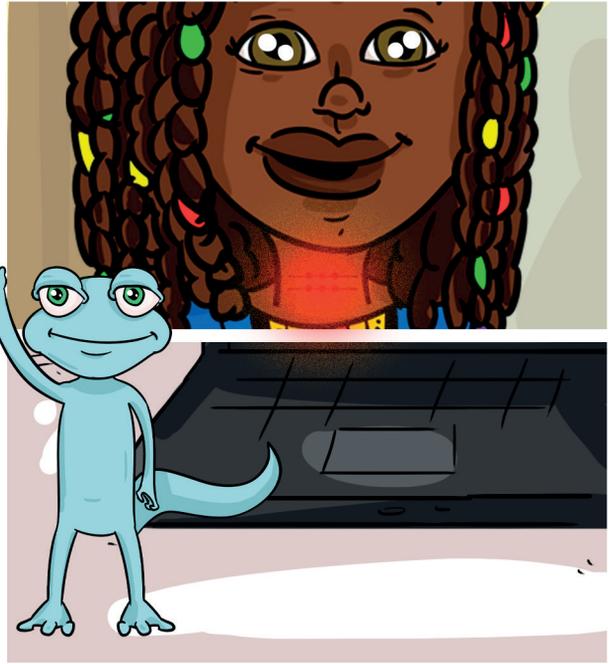


O QUE É? SOU TODO OUIDOS.

MANINHO, ESTAVA PENSANDO NA CONVERSA QUE TIVEMOS E, ENTÃO, TIVE UMA IDEIA.

SE UM DOS TEMAS DA POLÍTICA É A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS, ENTÃO A EMPATIA NÃO É ALGO NECESSÁRIO PARA RESOLVER OS CONFLITOS QUE SURGEM?

IH, MANINHA!!! EU NÃO SEI, MAS É ALGO A SE PENSAR.





NESTA MISSÃO VOCÊS AGIRÃO EM DUPLA UTILIZANDO SUAS HABILIDADES HIPERDESENVOLVIDAS, O RECONHECIMENTO DE PADRÕES E O ALGORITMO...

.. PARA AJUDAR DOIS IRMÃOS, JOÃO E MARIANA. VOCÊS UTILIZARÃO SUAS HABILIDADES PARA ENSIÑÁ-LOS CONCEITOS DA EMPATIA...

... VEJAM, AQUI ESTÁ O MOTIVO DE VOCÊS PRECISAREM AJUDÁ-LOS.



ESSA É UMA GRANDE MISSÃO.

COM CERTEZA!

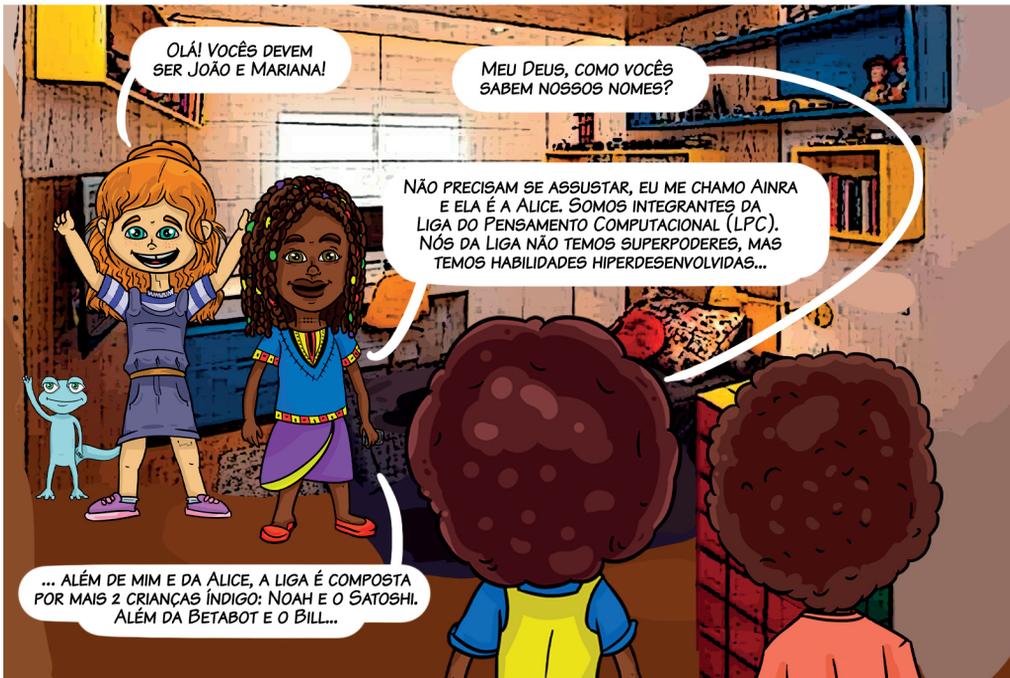
MAS, NÃO SE PREOCUPE ALICE, DAREMOS CONTA DELA. SOMOS UMA ÓTIMA DUPLA!!!

QUE BOM, MENINAS. AGORA VOCÊ IRÃO COM O BILL!

VAMOS LÁ, BILL.



QUE ANIMAÇÃO ESTRANHA QUE TEM NO CELULAR. PARECE UMA LAGARTIXA...



OLÁ! VOCÊS DEVEM SER JOÃO E MARIANA!

MEU DEUS, COMO VOCÊS SABEM NOSSOS NOMES?

NÃO PRECISAM SE ASSUSTAR, EU ME CHAMO AINRA E ELA É A ALICE. SOMOS INTEGRANTES DA LIGA DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL (LPC). NÓS DA LIGA NÃO TEMOS SUPERPODERES, MAS TEMOS HABILIDADES HIPERDESENVOLVIDAS...

... ALÉM DE MIM E DA ALICE, A LIGA É COMPOSTA POR MAIS 2 CRIANÇAS ÍNDIGO: NOAH E O SATOSHI. ALÉM DA BETABOT E O BILL...



.... MINHA HABILIDADE HIPERDESENVOLVIDA É A DO RECONHECIMENTO DE PADRÕES E A DA ALICE É O ALGORITMO E ESTAMOS AQUI PARA AJUDAR VOCÊS!



CARACA, DUAS PESSOAS COM HABILIDADES DE PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL!!!



QUE INCRÍVEL!!! MINHA MADRINHA IRIA ADORAR CONHECER VOCÊS.



QUEM SABE EM OUTRO MOMENTO, MAS FOMOS CHAMADOS AQUI PARA AJUDAR VOCÊS. QUAL O PROBLEMA?



POR FAVOR, DEIXE-ME PENSAR UM POUCO QUE O SUJTO COM VOCÊS FOI GRANDE.



NOSSO PAI FECHOU UM ACORDO COM UMA EMPRESA PARA USAR UM ALGORITMO DELE E ESTÁVAMOS COMEMORANDO.

ISSO AÍ. ENTÃO PERGUNTAMOS COMO ELE TINHA FECHADO O ACORDO.



É, MANINHO. ENTÃO ELE RESPONDEU QUE PRECISOU SER POLÍTICO PARA FECHAR ESSA NEGOCIAÇÃO.



ESTRANHAMOS QUANDO ELE FALOU QUE PRECISOU SER "POLÍTICO" E ELE NOS EXPLICOU UM POUCO SOBRE POLÍTICA E COMO ELA AJUDA NA RESOLUÇÃO DE CONFLITOS.

MAIS CEDO ESTÁVAMOS ASSISTINDO UMA LIVE NO CANAL FALA AÍH GEEK FALANDO SOBRE EMPATIA...

SIM!!! EU ESTAVA PENSANDO SE PODERÍAMOS INCORPORAR CONCEITOS DA EMPATIA....

... ENTÃO A MANINHA TEVE UMA IDEIA, NÉ MANINHA?

.... NA RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E COMO ISSO SE RELACIONA COM A POLÍTICA.

ACHEI IRADA A IDEIA, MAS PRECISO ENTENDER MAIS DO ASSUNTO. SÓ ENTENDI UM POUCO DO QUE PAPI FALOU.



ENTÃO QUE TAL PEGARMOS O CELULAR? VAMOS PESQUISAR NA INTERNET.

BOA IDEIA, AINRA. ASSIM PODEREMOS APRENDER TODOS JUNTOS SOBRE O TEMA.

QUE LEGAL!!! PARECE DIVERTIDO!!!

EBAAA!!!



AGORA QUE PESQUISAMOS SOBRE O ASSUNTO, O QUE NÓS DESCOBRIMOS?



DEIXE EU ORDENAR UM POUCO MEUS PENSAMENTOS...

BEM, PRIMEIRO O CONCEITO DE POLÍTICA SURTIU A PARTIR DA FILOSOFIA, NA GRÉCIA ANTIGA...

... COMO UMA MANEIRA DE MUDAR A REALIDADE E DE GARANTIR DIREITOS ENTRE DIFERENTES MEMBROS DE UMA SOCIEDADE...

... E, DESSA FORMA, TENTAR EVITAR CONFLITOS E MELHORAR AS INSTITUIÇÕES DE PODER.



ISSO MESMO, MANINHA. O PAPA MENCIONOU O FILÓSOFO ARISTÓTELES. MAS HOUE RAM OUTROS COMO SÓCRATES E PLATÃO, QUE TAMBÉM CONTRIBUÍRAM PARA O ESTUDO DA POLÍTICA. CADA UM DO SEU JEITO.

SÓCRATES FOI O PRIMEIRO FILÓSOFO A ESTUDAR O "AGIR HUMANO" E "DA CIDADE" DE FORMA RACIONAL...

... PLATÃO ERA DEFENSOR DE UM ESTADO IDEAL, NO QUAL PREVALECESSE A JUSTIÇA DE UM PONTO DE VISTA MORAL E IDEALISTA.

PAPAI FALOU UMA FRASE DO ARISTÓTELES QUE ERA "O HOMEM É UM SER POLÍTICO"...

... ELE TAMBÉM FALAVA QUE A POLÍTICA ERA UM MEIO QUE TINHA COMO OBJETIVO A FELICIDADE DOS HOMENS.



ISSO MESMO.
LOGO, PARA GOVERNAR
É NECESSÁRIA A CAPACIDADE...

.... DE MEDIAR CONFLITOS ENTRE
AS PESSOAS. LOGO UMA
PESSOA POLÍTICA...

... DEVE MEDIAR CONFLITOS
EXISTENTES E ENCONTRAR
SOLUÇÕES QUE SEJAM
BOAS PARA TODOS.



MAS O QUÊ
ISSO TEM A VER
COM EMPATIA?



É UMA BOA PERGUNTA, JOÃO.
SE A EMPATIA, EM RESUMO, É A
CAPACIDADE DE SE COLOCAR
NO LUGAR DO OUTRO...

... ENTÃO COMO UMA PESSOA
NÃO EMPÁTICA PODERIA
RESOLVER UM CONFLITO?



ISSO MESMO, ALICE.
PARA ENCONTRAR A
MELHOR SOLUÇÃO
PARA UM PROBLEMA
É NECESSÁRIO
OUVIR AS PESSOAS
ENVOLVIDAS.



MAS A
MELHOR
SOLUÇÃO
NÃO VAI
AGRADAR
TODO
MUNDO,
NÉ?



COM CERTEZA,
NÃO VAI AGRADAR,
NÃO! AFINAL, UM
BOM ACORDO
GERALMENTE
NÃO AGRADA
NINGUÉM...

... JÁ QUE NENHUMA
PESSOA ENVOLVIDA
CONSEGUE TUDO
AQUILO QUE PROPÔS
INICIALMENTE.



POR ISSO,
MEDIAR UM CONFLITO
É UMA NEGOCIAÇÃO
QUE ENVOLVE EMPATIA
DOS DOIS LADOS...

...SEU PAI,
POR EXEMPLO,
PROVAVELMENTE
UTILIZOU EMPATIA
AO FECHAR O
ACORDO.



PENSANDO BEM, O PAPAÍ DISSSE
QUE OS DOIS LADOS TIVERAM QUE
CEDER PARA CHEGAR A UM ACORDO.



É VERDADE, MAS COMO PODEMOS
UTILIZAR POLÍTICA PARA RESOLVER UM
CONFLITO E AINDA SERMOS EMPÁTICOS?



BOA, MARIANA. SE LEMBRA DE
ALGUMA VEZ, VOCÊS ENTRAREM
EM CONFLITO UM COM O OUTRO?



DEIXE-ME PENSAR
UM POUCO...

...SEMANA PASSADA EU ESTAVA
JOGANDO MINECRAFT ...

.... E O JOÃO ENTROU NO MEU QUARTO
QUERENDO JOGAR TAMBÉM...

... E DIZENDO SER A VEZ DELE.



ENTÃO NÓS BRIGAMOS PARA VER QUEM IA JOGAR PRIMEIRO...

... A PONTO DE QUASE QUEBRARMOS O NOTEBOOK. NOSSO PAPAÍ TERIA FICADO UMA FERA...

... JÁ QUE O NOTEBOOK É DO PAPAÍ. ENTÃO TIVEMOS QUE ENTRAR EM ACORDO PARA QUE CADA UM PUDESSE JOGAR.



COMO É QUE VOCÊS ENTRARAM EM ACORDO?



PELO QUE ME LEMBRO, PRIMEIRO DEFINIMOS O PROBLEMA: ...

... "O JOGO PERMITE UM JOGADOR POR VEZ EM ÚNICO COMPUTADOR." ISSO IMPEDE QUE NÓS DOIS CONTROLEMOS O PERSONAGEM AO MESMO TEMPO...

... DEPOIS, A MANINHA EXPÔS PORQUE ELA QUERIA JOGAR O JOGO E O QUANTO ERA DIVERTIDO PARA ELA...

... E EU TAMBÉM FIZ O MESMO, TENTANDO OUVIR ATENTAMENTE O QUE UM TINHA...

... A DIZER PARA O OUTRO, COMPARTILHANDO EXPERIÊNCIAS COM O JOGO E ISSO NOS ACALMOU. LOGO DEPOIS, DISCUTIMOS SOLUÇÕES PARA O PROBLEMA.



ISSO MESMO. SÓ QUE CADA SOLUÇÃO POSSUÍA FALHAS...

... ENTÃO NÓS JUNTAMOS AS PARTES BOAS DE CADA SOLUÇÃO E CONSEGUIMOS RESOLVER O PROBLEMA.



DEPOIS DISSO NÓS CONSEGUIMOS JOGAR MINECRAFT JUNTOS E APROVEITANDO A IDÉIA UM DO OUTRO...

... PARA CONSTRUIRMOS COISAS DENTRO DO JOGO E APÓS UM PERÍODO DE TEMPO...

... NÓS TROCAMOS QUEM ESTAVA NO CONTROLE DO PERSONAGEM.



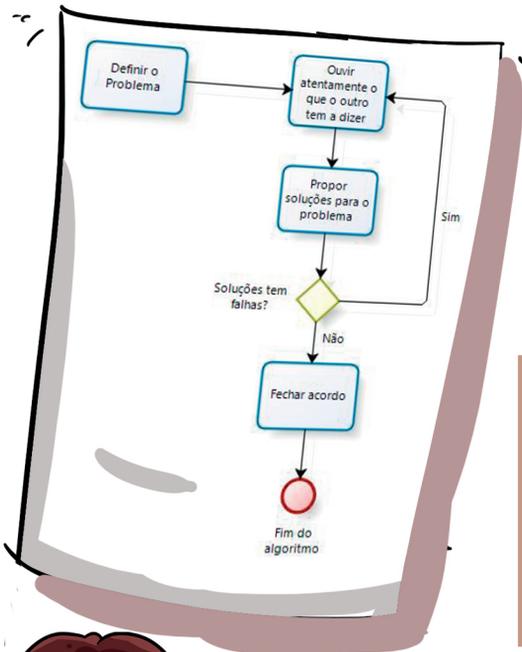
VOCÊS CONSEGUIRAM LIDAR COM A SITUAÇÃO MUITO BEM.



MELHOR QUE MUITOS ADULTOS.



ACHO QUE O PENSAMENTO COMPUTACIONAL AJUDOU NISSO. GRÁÇAS A MINHA MADRINHA.





* PARA MAIS DETALHES SOBRE MINDFULNESS LER A PARTIR DO GIBI 57V8 AO 57V10.





E NÓS
TAMBÉMMMMMMM

ATÉ LOGOOOOOOOO

OBRIGADO, ALICE E AINRA.
ESTAMOS MUITO FELIZES,
POIS APRENDEMOS MUITA
COISA COM VOCÊS.

ESPERO QUE UM DIA
POSSAMOS VOLTAR
A NOS VER.



DESCULPE A DEMORA CRIANÇAS,
MAS SUA MÃE ESTAVA COM
UM POUQU DE DOR DE CABEÇA,
MAS JÁ PASSOU. VOCÊS
ESTAVAM SE DIVERTINDO
SEM MIM?



SIIMMMM !!!

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal e vertical. sem palavras ao contrário.

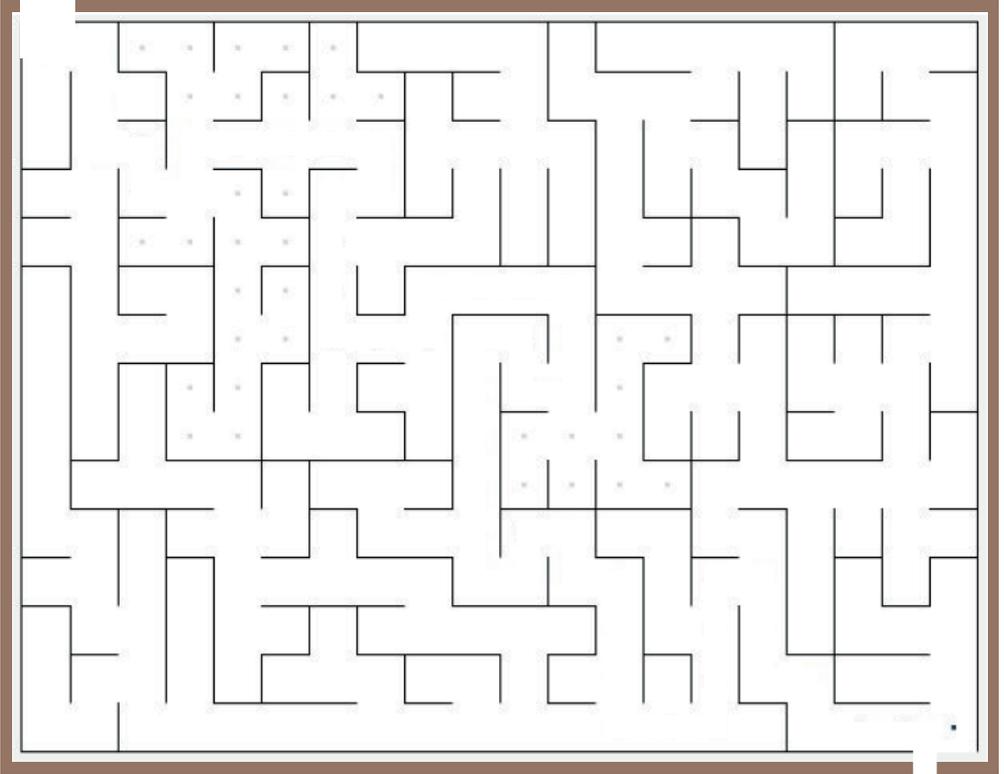
R	E	C	O	N	F	L	I	T	O	D	F	E	O	V	I	E	A
U	H	P	O	L	I	T	I	C	O	A	N	H	L	P	I	F	A
I	O	N	T	N	L	T	T	R	E	G	N	L	Y	E	H	C	T
D	E	R	R	H	O	I	R	S	H	T	R	O	N	R	D	R	Z
R	H	T	I	A	S	A	R	I	S	T	O	T	E	L	E	S	S
O	T	I	W	N	O	N	N	A	L	G	O	R	I	T	M	O	O
E	T	H	E	H	F	C	O	E	A	C	W	E	U	I	D	C	C
O	L	A	F	A	I	N	T	S	H	E	E	I	S	E	N	R	R
N	E	T	Y	I	A	N	E	E	N	O	E	M	P	A	T	I	A
I	I	H	C	N	L	G	N	N	I	M	S	E	S	M	E	H	T
G	H	S	E	R	A	K	H	F	T	U	N	A	A	L	I	C	E
H	F	P	L	A	T	Ã	O	U	O	T	N	P	I	I	N	E	S

AINRA
ALGORITMO
PLATÃO
POLITICO
ALICE

ARISTOTELES
CONFLITO
EMPATIA
FILOSOFIA
SOCRATES

LABIRINTO

Ajude os irmãos a executarem o algoritmo passando pelo labirinto.



Conflito
Resolvido

CRUZADINHA

HORIZONTALAIS

3 - Reconhecimento de similaridades para resolver problemas é o Reconhecimento de...

6 - O homem é um ser ...

8 - Tudo que diz respeito a cidade;

VERTICAIS

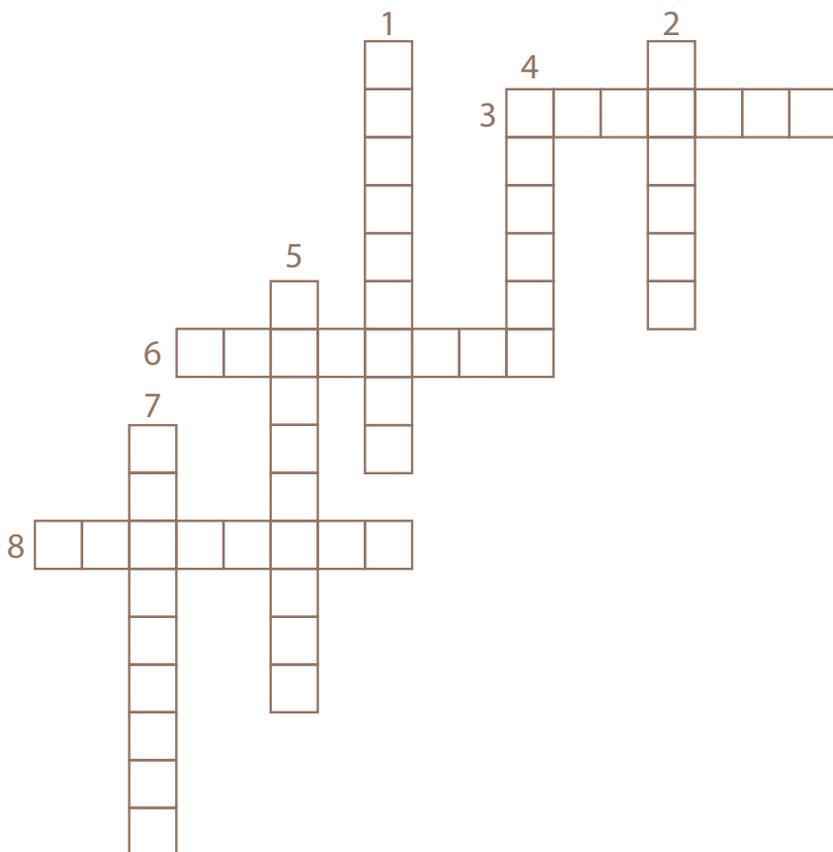
1 - Um dos temas que a Política trata é a Resolução de...

2 - País dos primeiros filósofos a estudar política;

4 - Filósofo que estudou Política na Grécia Antiga;

5 - Conjunto de instruções utilizadas a fim de resolver problemas;

7 - Estuda a existência humana e o saber por meio da análise racional.



JOGO DOS 7 ERROS



(Respostas dos passatempos em <http://almanquesdacomputacao.com.br/serie7res.html>)

Bibliografia

Inspirado no artigo SOUZA, F. F. de; SILVA, L. A. dos S.; NUNES, M. A. S. N. (2020). Desenvolvendo empatia e mindfulness com TICs: Mapeamento Sistemático Sobre Evidências do Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais Via Meios Digitais para Crianças do Século XXI. Disponível em: < <https://www.cieb.net.br/evidencias/revisoes/25> > .

dos SANTOS, C. G. et al . (2018). Almanaque Para Popularização De Ciência Da Computação Série 7: Pensamento Computacional; Volume 1: O que é Pensamento Computacional?. ed. Porto Alegre: SBC, 2018. Disponível em: < <http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie7/S7V1small.pdf> > . Acesso 23/06/2020.

dos SANTOS, C. G. et al . (2019). Almanaque Para Popularização De Ciência Da Computação Série 12: Guia de atividades Desplugadas para o desenvolvimento do Pensamento Computacional Módulo de Ensino 1, ed. Porto Alegre: SBC, 2019. Disponível em: < <http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie12/S12V2small.pdf> > . Acesso 23/06/2020.

SWAN, P.; RILEY, P. (2012). Mentalization: A tool to measure teacher empathy in primary school teachers. Australian Association for Research in Education/APERA Conference, Sydney.

O gibi também utilizou imagens e inspiração das publicações abaixo:

Cartilha O que é Ciência Política?. Disponível em: < http://educacaoadistancia.camara.leg.br/cartilhas/cartilha_o_que_e_ciencia_politica/ > Disponível em 01/09/2020.

Morsch, Marco. 2017. Administradores.com. Disponível em: < <https://administradores.com.br/artigos/7-passos-para-uma-negociacao-ganha-ganha> > Acesso em 02/09/2020.

UOL, 2017. Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/politica> > . Acesso em 02/09/2020.

UOL, 2016. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/politica> > . Acesso em 02/09/2020.

Wikipédia, 2018. Política. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Racismo>>. Acesso em 28/08/2020.

Mais gibis em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO e DCOMP/PROCC-UFS.

Sobre os autores

ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO - Formado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2019). Sócio proprietário da ZERO1 Escritório de Design em ARACAJU/SE, possui vasta experiência nas áreas relacionadas ao design gráfico, tais quais, identidade visual, branding, comunicação visual, webdesign, social média, ilustração com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs).

FELIPE FAUSTINO DE SOUZA - Bolsista FAPITEC/SE, Bacharel em Ciências da Computação pelo Centro Universitário de João Pessoa (UNIPÊ) Licenciado em Letras Inglês pela Universidade Tiradentes (UNIT) e atualmente mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação (PROCC) pela Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4069650000668253>

ZENITH NARA COSTA DELABRIDA - É professora associada da Universidade Federal de Sergipe no Departamento de Psicologia. Preside a Associação Brasileira de Psicologia Ambiental e Relações Pessoa-Ambiente (ABRAPA). Conduz pesquisas sobre a relação pessoa-ambiente, principalmente, nos seguintes temas: ambientes coletivos, ambientes públicos, violência urbana, comportamento pró-ambiental e habilidades sociais bem como percepção de risco. Como atividade de extensão tem trabalhado com comunidades rurais para o desenvolvimento local das mesmas, em escolas com educação ambiental e na universidade com grupo de apoio e de desenvolvimento de habilidades sociais. É professora do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento e Meio Ambiente (PRODEMA) e do Programa de Pós-graduação em Segurança, Sociedade e Políticas Públicas (PROPSEG).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2343748428978209>

LUÍS ANTÔNIO DOS SANTOS SILVA - Técnico formado pelo Instituto Federal de Sergipe (IFS). Graduado pela Universidade Tiradentes (UNIT) em Sistemas de Informação, atualmente discente do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação (PROCC) da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Atualmente, suas pesquisas estão voltadas principalmente na área do Desenvolvimento da Empatia através do Pensamento Computacional.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1622211414785978>

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES - *Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial*

Professor Associado II do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) . Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995) . Possui experiência acadêmica-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, <http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>



ISBN 978-658700347-4



9 786587 003474