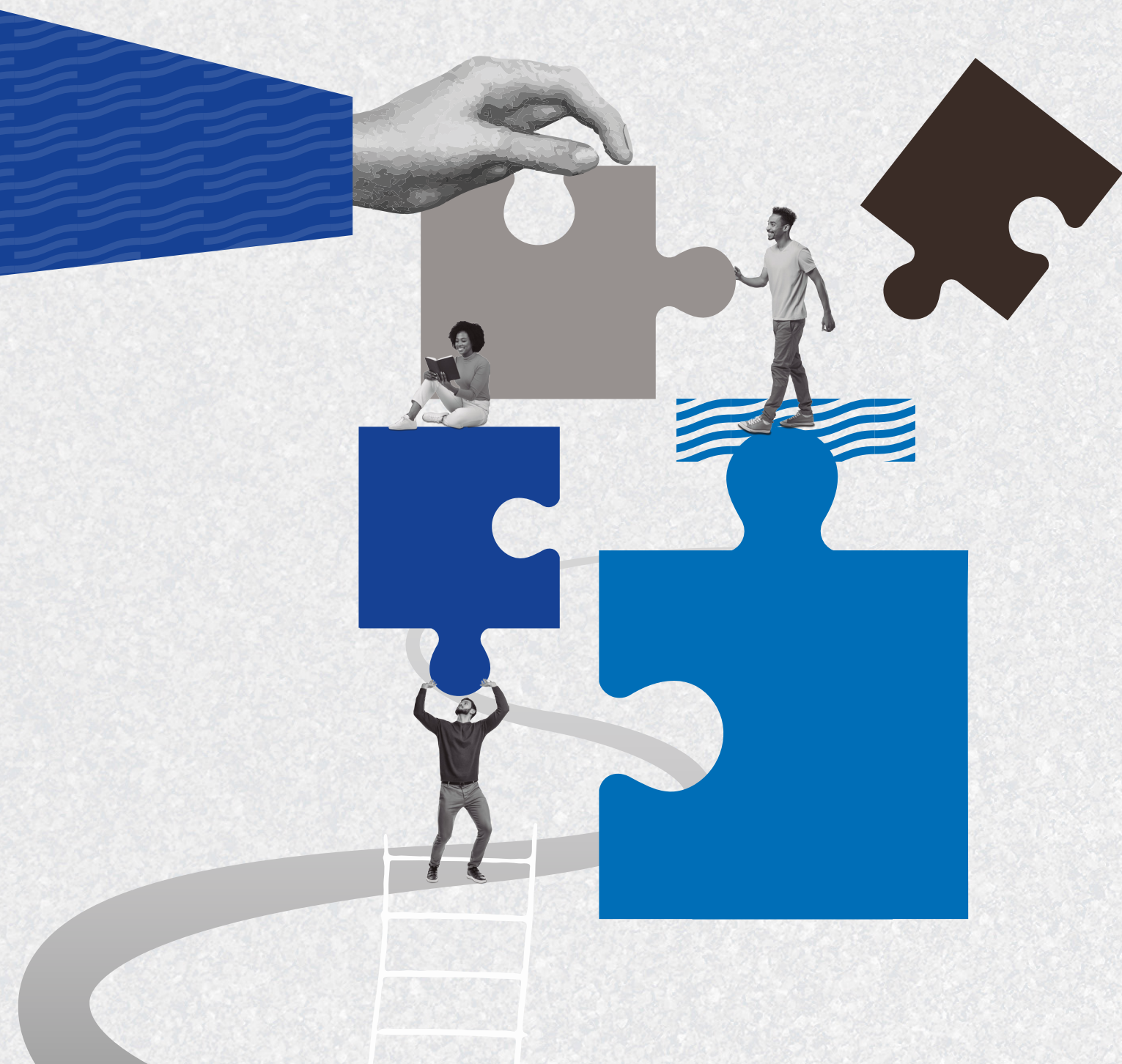


HACK E ÉTICA • 2024

Grand Prix de Soluções Éticas

Jornada do Respeito



Ficha Catalográfica

H118 Hack e ética 2024: Grand prix de soluções éticas : Jornada do respeito / Firjan SENAI SESI. – Rio de Janeiro: [s.n.], 2024. [10] p. : il. color.

Primeira edição do projeto organizado pela Firjan SENAI SESI em parceria com a empresa Eticalizando

1. Ética social. I. Firjan SENAI. II. Firjan SESI.

CDD 177

Hack e Ética – Grand Prix de Soluções Éticas é um hackathon desenvolvido em parceria com a empresa Eticalizando, que reúne jovens estudantes do Novo Ensino Médio (SESI) e dos Cursos de Aprendizagem (SENAI) em uma dinâmica competitiva e colaborativa. Voltado para escolas do Estado do Rio de Janeiro, o evento tem como objetivo capacitar a comunidade escolar por meio do desenvolvimento de soluções para desafios éticos contemporâneos.

A primeira edição, realizada em 2024, teve como tema central a “Jornada do Respeito”, explorando a ética nas relações interpessoais em diferentes contextos: sala de aula, ambiente digital, meio ambiente, sociedade, trabalho, vida privada e escola. Os projetos desenvolvidos pelos alunos abordaram temas como DE&I (Diversidade, Equidade e Inclusão), ESG (*Environmental, Social and Governance*), mídias digitais, segurança da informação, bullying e cyberbullying, inteligência artificial, redes sociais, algoritmos e integridade.

O Hack e Ética representa um marco na educação inovadora, estimulando jovens a desenvolver competências essenciais para sua trajetória pessoal e profissional. Ao promover respeito, inclusão e cidadania digital, o evento inspira a construção de uma sociedade mais ética, justa e consciente, reafirmando o papel transformador da educação.

Na Firjan, acreditamos que investir na juventude é investir no futuro.

Circuito Ético

Nova Iguaçu



Autores:

- Jean Philippe Freitas da Silva
- João Pedro Alves da Silva
- Marco André Correia Ferraz
- Matheus Sobreira Melo
- Vinicius dos Santos Mendonça

Desenvolvido pelo grupo Ethos, o projeto busca diminuir situações de preconceito e desrespeito.

Para isso, a escola disponibilizará uma urna para que os alunos que já sofreram algum tipo de preconceito ou desrespeito deixem seus relatos anonimamente. A coordenação pedagógica selecionará mensagens que serão lidas para toda a escola. Na segunda fase do projeto, será divulgado um QR Code para que mais pessoas da comunidade possam participar. O objetivo é que o impacto das histórias ajude os estudantes a repensarem suas atitudes.



Éthical Style

Espaço da moda Nova Friburgo



Autoras:

- Alexia Vyctória dos Santos Noronha Barbosa
- Gabriela Monteiro de Mendonça
- Íris Montel Martins da Silva
- Izadora Eccard Bravo
- Maria Eduarda Arrabal Roza



O Costurando Esperança surge com o propósito de trazer apoio, empoderamento e protagonismo para mulheres costureiras de comunidades carentes. O projeto oferece mentorias e programas de desenvolvimento, conduzidos por voluntários e profissionais, em parceria com cooperativas locais. A Caixa de Incentivo será entregue com materiais de costura e orientações éticas, estimulando o crescimento pessoal e profissional contínuo.

CUIDA (Conversas Unidas para Instrução e Desenvolvimento de Apoio)

Itaguaí



Autores:

- Amanda Bayer de Oliveira
- Kauã de Sousa Ferreira
- Thalyson de Sá Godinho Rodrigues
- Thamyres Motta de Castro

A equipe ITG Empaty desenvolveu uma metodologia que utiliza a ferramenta Diálogo Diário de Ética (DDE). O projeto busca ajudar diariamente professores e alunos em situações de crise de ansiedade e implementar medidas preventivas nas escolas, com auxílio de psicólogos e estudantes multiplicadores.



Projeto Kaizen – Proteção empresarial

Itaguaí



Autores:

- Dandara Barbosa de Andrade Rodrigues
- Gustavo Saint Clair Cruz
- Raíra Timóteo Gonçalves
- Raphael Santana
- Hudson Gabriel Gomes de Mello

A equipe ITG Ethics criou o site Kaizen para que os empregados possam fazer autoavaliações e avaliações dos setores da empresa. Essas informações se transformam em gráficos e são divulgadas na companhia.

Os colaboradores também são incentivados a reportar comportamentos inadequados e a elaborar ideias para melhorias do ambiente de trabalho.



Social Guardian

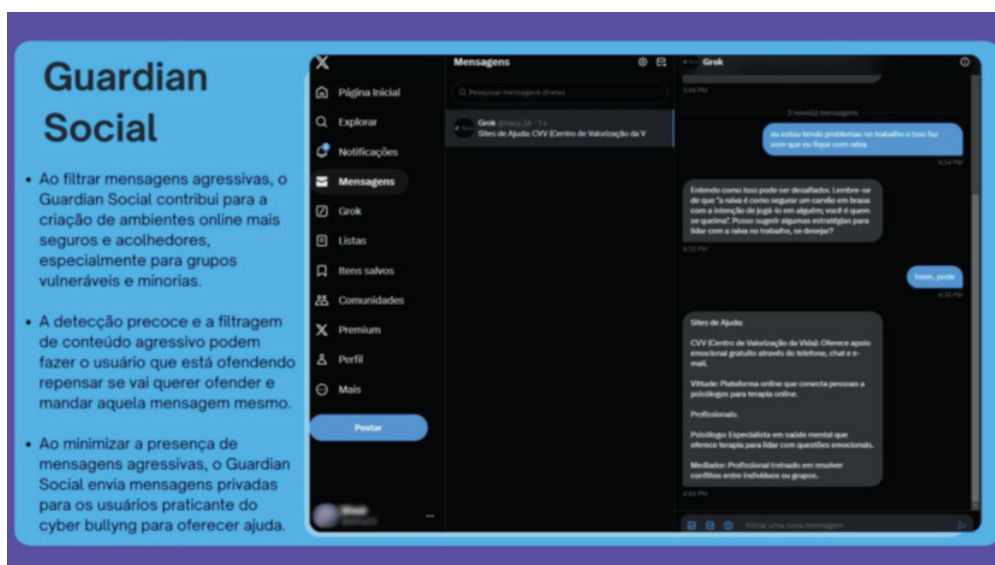
Santa Cruz



Autores:

- Adrielli Beneventes
- Igor Souza
- Jamylly Oliveira
- Késia Gouvêa
- Pedro Henrique Machado

O projeto da equipe OPS 08 alerta usuários e promove uma reflexão sobre o envio de mensagens ofensivas nas redes sociais. Ao escrever frases desrespeitosas, a inteligência artificial detecta o tipo de conteúdo e envia uma notificação sobre o impacto desse tipo de mensagem. Se o usuário insistir em enviar, a IA oferece recursos educativos sobre comunicação respeitosa e apoio emocional, incentivando a empatia e prevenindo conflitos.



Respatia

Angra dos Reis



Autores:

- Ana Beatriz de Souza Almeida
- Bernardo Weber Maldonado Ribeiro
- Érick Martins do Nascimento
- Jhannes Kelen Rodrigues Fonseca
- Kaíck Lenon Siqueira da Veiga

A equipe Respect elaborou um jogo interativo que tem como proposta metodológica desenvolver a integração dos jogadores utilizando como base o conceito de respeito às diferenças. A proposta incentiva a ética profissional nos ambientes educacionais e laborais.



E se fosse você?

Laranjeiras



Autores:

- Emanuelle Sena Duarte Pinto
- Julia Oliveira Picarella
- Miguel Cutrim Lima
- Samuel de Melo Marriel
- Sophia Fernandes Paixão



A equipe Sementinhas de Platão desenvolveu uma experiência imersiva com simulação interativa e sensorial, utilizando óculos de realidade virtual. O usuário percorrerá corredores e salas e, por meio de estímulos audiovisuais, vivenciará situações de assédio em ambientes corporativos sob o ponto de vista da vítima.

Sinergia

Jacarepaguá



Autores:

- Alice de Souza Rodrigues
- Isabelly Cristiny Costa
- Mellina Souza Bazil
- Rafael Tanus Marçal
- Rennan de Abreu Fernandes Pimentel

Um jogo de cartas dinâmico, com alta viabilidade e voltado para o público juvenil (de 14 a 18 anos). Esta é a proposta da equipe Sinergy, que também pode ser utilizada como material pedagógico devido ao conteúdo sociocultural e ao uso de *flashcards*. O jogo promove a ética e a cooperação entre os jovens, desenvolvendo pensamento crítico e contribuindo para uma juventude mais reflexiva.



Ética em ação

Barra Mansa



Autores:

- Bernardo da Silva Sebastião Alves
- João Miguel Faria Gonçalves
- Marco Antônio de Paula Silva
- Maria Eduarda Callegari Carneiro
- Wesley de Almeida Bandeira

A equipe Verde Ético desenvolveu um jogo de tabuleiro estruturado em cenários interativos que simulam dilemas éticos comuns, como questões de honestidade, responsabilidade social, integridade no trabalho e relações interpessoais.

Os jogadores enfrentam diversas situações do dia a dia que exigem escolhas morais. Cada decisão tomada pelo jogador influencia o desenrolar da história e revela diferentes consequências, promovendo uma reflexão sobre valores e princípios éticos.



Chronus Defense: pelo respeito à diversidade

Barra do Pirai



Autores:

- Anthony Gabriel Babosa Oliveira
- Justine Mota Farias
- Letícia Barbosa da Cruz
- Maria Cecília Medeiros Carrupt
- Tiffany de Souza Pereira

Com o objetivo de conscientizar e educar para uma convivência mais respeitosa, o jogo trabalha conceitos como ética, equidade e empatia.

O jogo apresenta situações do dia a dia para despertar a consciência e trabalhar conceitos-chaves. Ao final de cada etapa, é apresentada uma sugestão de atividades práticas: realização de rodas de conversas, encenação teatral pelos alunos, entre outras possibilidades.



Ethical Innovators – Ethical Watch

Barra do Piraí



Autores:

- Alef Mateus da Silva Gonzaga
- João Paulo Rios Moreira de Freitas
- Kaio Machado Pegas
- Ramon de Almeida Medeiros Maria
- Thiago Cruz Vieira



O projeto propõe identificar e combater as microagressões no ambiente de trabalho. A solução consiste na integração de uma enquete ao sistema de registro de ponto. Os colaboradores seriam questionados sobre temas relacionados à promoção de um ambiente de trabalho mais justo. As perguntas são como pílulas de conscientização, sensibilizando para a importância de reconhecer e combater essas situações. As respostas serão armazenadas em um banco de dados, que irá gerar indicadores mais comuns na empresa, fornecendo insights valiosos para o RH e orientando ações corretivas.

Aristos

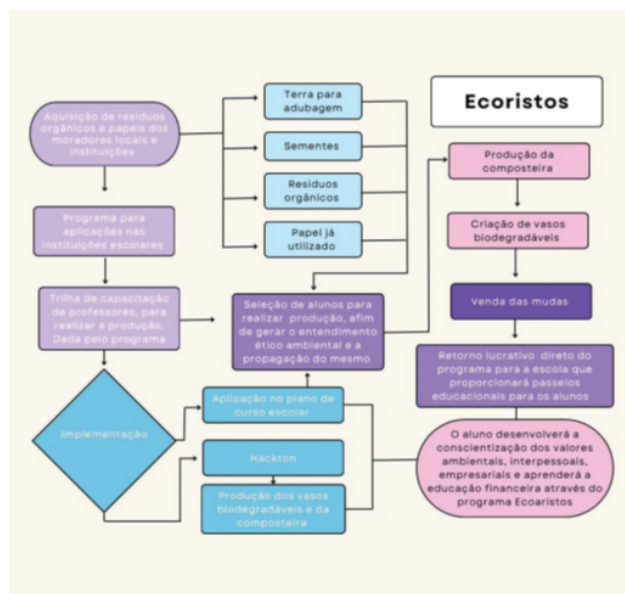
Barra do Pirai



Autores:

- Beatriz Durval Ribeiro
- Eduarda Melo Piassá
- Karolina Cristina Anselmo Fontes
- Leonardo Morenz
- Yasmin da Silva Egito

O programa visa a construção de valores éticos ambientais, empresariais e interpessoais em jovens e crianças. O objetivo é conscientizar e reduzir o descarte inapropriado de resíduos orgânicos e papel. O programa de empreendedorismo escolar e cultural está dividido em três etapas: produção de composteiras com terra, resíduos orgânicos e vasos biodegradáveis de papéis descartados; venda de mudas para arrecadar fundos para escola; e passeios educacionais para locais ambientalistas.



Jornada Ética: explore, decida e aprenda

Volta Redonda



Autoras:

- Franciele da Silva
- Letícia Melo
- Luíza Melo



A equipe Audaz desenvolveu dois protótipos. Tags (frases e nomenclaturas diversas) para incentivar a reflexão ética dos colaboradores, que serão utilizadas semanalmente e apresentam inscrições em braile, e o livro *Jornada Ética*. Na última sexta-feira de cada mês, será trabalhada uma das tags que constam em seus dezoito capítulos. O projeto foi criado com auxílio da inteligência artificial.

Vivências Podcast

Benfica



Autores:

- Alexandre Luiz Rocha do Nascimento
- Davi de Jesus Gonçalves
- João Pedro Aguiar Silva
- João Victor Virgílio da Silva
- Pedro Lucas de Vasconcellos Leite

A equipe Cavaleiros da Ética criou o podcast para refletir sobre discriminação racial, intimidação, preconceito de gênero, sexismo e assédio, com a participação de pessoas que vivenciaram essas situações. O público-alvo são jovens e adultos em ambientes educacionais e profissionais. Além dos episódios do podcast, o site também oferece canais de comunicação e denúncias.

As redes sociais mostradas aqui não são reais, com exceção do canal do YouTube.

de CAVALEIROS DA ÉTICA

- Início
- Episódios**
- Denuncie
- Chat
- Siga-nos
- Sobre nós

EPISÓDIOS

EPISÓDIO 1 - DAVI

Nesse episódio o estudante do ensino médio Davi e os apresentadores conversaram sobre os casos de racismo com o jogador de futebol Vinicius Júnior e, além disso, o convidado compartilhou a sua experiência como vítima de racismo.

FALE COM A GENTE!

Whatsapp: +55 (21) 12345-6789
 Telefone: 9876-5432

Conexão de consciência

Resende



Autores:

- Anaira de Oliveira Silva
- Julia Cristina da Silva Ribeiro Cunha
- Kauã da Silva Almeida
- Mariana Siqueira Cruz
- Pedro Antônio Pereira da Silva

O projeto visa conscientizar crianças e adolescentes de 11 a 15 anos por meio do game educativo digital *Ética em Jogo*, que aborda temas como violência doméstica e bullying.

Os jogadores enfrentam dilemas éticos para entender as consequências das decisões virtuais. O jogo é acompanhado por um site e um aplicativo que oferecem recursos e orientações detalhadas para pais e educadores sobre como discutir valores éticos com os jovens.



Aventura ética

Resende



Autores:

- João Pedro Marques Teixeira
- Júlia de Oliveira Marques
- Sara dos Reis Vieira
- Thales Levi Azarias da Silva
- Yasmin Vitória do Amaral Silva

O jogo didático *Aventura Ética* foi criado para ser implementado em escolas públicas e privadas, promovendo o letramento moral e ético de alunos de 4 a 7 anos. O projeto incentiva a formação de futuras gerações comprometidas com uma sociedade mais justa. Para atrair a atenção das crianças, o game tem uma mascote chamado Tudi. O macaco amigável é responsável por conduzir a garotada pelas aventuras que aparecem no jogo.



Aviso de Propriedade Intelectual

Todo o conteúdo disponibilizado, incluindo textos, imagens, gráficos, ilustrações, dados e demais informações, é de titularidade da Firjan e/ou de seus alunos e parceiros, sendo protegido pela Lei nº 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais) e demais normas aplicáveis.

A reprodução, distribuição, exibição, adaptação, tradução, comercialização ou qualquer outra forma de utilização, total ou parcial, sem autorização prévia é expressamente proibida.

O download e o acesso ao material têm finalidade exclusivamente informativa e não conferem ao usuário quaisquer direitos de uso não autorizados. O uso indevido, independentemente da finalidade, poderá sujeitar o infrator às medidas administrativas, cíveis e criminais cabíveis.

Para mais informações sobre o Hack e Ética: hacketica@firjan.com.br

Firjan SENAI
 SESI