

Atividade de extensão

[Imprimir](#)

Programa: 23112.001856/2009-35 – Formação e Educação Continuada em Literaturas de Língua Portuguesa	
Nº. processo: —	Nº. processo anterior: Não
Nº. processo referência SEI: —	
Título da Atividade: Desprogramar para (Re)programar: práticas críticas com IA em experimentos artísticos	

Coordenador: Rejane Cristina Rocha	
Setor do coordenador: DL - Departamento de Letras	
Ingresso na universidade: 03/09/2008	Cargo: Professor Ensino Superior
Titulação do coordenador: Doutorado	

Setor responsável: DL - Departamento de Letras	
Abrangência na UFSCar: Intradepartamental	
Data inicial prevista da atividade: Esta data, definida pelo(a) proponente, é estimativa e está sujeita à dinâmica de tramitação da proposta. 02/09/2025	Término da atividade: 30/09/2025
Data inicial da atividade: Esta é a data inicial efetiva da atividade. Ela será indicada pela ProEx quando da publicação da aprovação da atividade pelo CoEx no Boletim de Serviço Eletrônico do SEI-UFSCar. —	
Outros setores envolvidos: —	
Linha programática: Educação Continuada "Processos de qualificação profissional (educação continuada - educação permanente), de caráter seqüencial e planejada a médio e longo prazo, articulada ao processo de trabalho do profissional. "	
Grande Área: (Classificação CNPQ) Linguística, Letras e Artes	
Área Temática principal: Educação	Área Temática secundária: Cultura
ODS Principal (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável): Educação de qualidade	ODS Secundário (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável): —
Tipo de atividade: Curso	Subtipo de atividade: Iniciação

Resumo:
Este curso de iniciação, promovido pelo Observatório da Literatura Digital Brasileira (CNPq/UFSCar) combina reflexão teórica, análise crítica e experimentação prática para introduzir artistas, estudantes e agentes culturais à subversão usos hegemônicos da inteligência artificial em suas criações. Partindo de discussões sobre colonialidade algorítmica e estéticas do glitch, o percurso aborda desde cartografias críticas da IA até técnicas de "prompt-engineering" contra-hegemônico e inspeção de código. Partimos, também, do conceito vibe coding — a prática de escrever software guiando-se por descrições intuitivas para que a IA rascunhe o código —

apropriando-nos dessa noção não a fim de aceitá-lo, mas para operá-lo em chave desprogramativa, orientada à crítica à lógica das Big Techs. Ao longo de um mês, os participantes trabalharão em laboratórios colaborativos, criando protótipos que tensionam narrativas dominantes das Big Techs e exploram a IA como matéria artística. O processo culmina numa mostra pública, reforçando o compromisso da oficina com a produção de conhecimento crítico e coletivo no campo das artes e da literatura digitais.

Público Alvo:

Estudantes, artistas, professores e demais interessados não-especialistas em temáticas como tecnologia, arte tecnológica, literatura digital, ativismo digital, tecnopolítica.

Previsão de público / Entidade alvo:

16

Previsão do número de exames, perícias e laudos realizados em laboratórios / depto:

—

Comunidade Atingida:

Interna e externa

Parceria Externa:

-

Tipo de Financiamento:

-

Recurso:

ProEx: 0.00 - Externos: 0.00

Palavras-chave:

1 - "Inteligência artificial", 2 - "arte/literatura digital" e 3 - "tecnopolítica"

Local da atividade:

Na UFSCar - Sala 22 (laboratório multimídia) no AT8

Informações complementares:**Informações para contato:**

literaturadigitalbr@ufscar.br

Status:

em edição - 25/07/2025

Data da Aprovação:

-

Detalhamento

Apresentação e justificativas:

Toda tecnologia, lembra Milton Santos (1994), é mais que um instrumento: ela instala um campo de forças que redistribui oportunidades, imaginários e assimetrias. Ao olharmos para a IA generativa — corporificada em modelos populares, como o ChatGPT, Gemini, DeepSeek, Grok —, percebemos máquinas sem rosto, porém onipresentes, que padronizam sotaques, “normalizam” traços e concentram dados nas big techs, principalmente nas do Vale do Silício. Estamos falando das inteligências artificiais generativas — sobretudo os grandes modelos de linguagem (LLMs) e de imagem desenvolvidos por empresas como OpenAI, Google, Meta, Microsoft, Baidu ou Alibaba.

Esses sistemas são “onipresentes” porque estão embutidos em diversos serviços diários — buscadores, tradutores automáticos, filtros de rede social, assistentes de voz e ferramentas de criação de imagem ou texto. Tal onipresença nem sempre é apreendida de modo consciente e crítico por parte dos usuários.

Como salienta a pesquisadora Luciana Salazar Salgado (2024, p.22):

"Os objetos técnicos (dispositivos) são mediadores de subjetividades (disposições). Esta é uma característica do atual período que, com Milton Santos (1996; 2000), designamos por técnico-científico informacional, período que se inicia em meados dos anos 1970, quando tudo podia virar “informação” e era, por isso, virtualmente distribuível. A questão é quem produz a informação."

Vivemos rodeados por telas, cabos e aplicativos e, agora, de IAs, mas raramente percebemos que toda palavra, foto ou melodia só circula porque foi reescrita em longas sequências de 0 e 1, de pixels. Essa forma de existência — que transforma qualquer enunciado em dado tratável por máquinas — é aquilo que Salgado e Rocha (2025) denominam "digitalidade", caracterizada por:

"i) a busca incessante pelo engajamento que garante acessos e cliques e se pauta por uma tecnologia da adicção, desenvolvida, entre outras coisas, pela ii) construção de interfaces que promovem, de um lado, uma navegabilidade facilitada por meio de padronizações que caracterizam diferentes 'serviços' e, por outro lado, a entrega de um conteúdo personalizado, garantido por iii) expedientes algorítmicos desconhecidos dos usuários, mas tecnicamente de acordo com interesses que, ao mesmo tempo em que são detectados e

atendidos, são motivados e construídos (cf. Rocha e Salgado, 2025)."

Nesse contexto, as artes e a literatura têm respondido com a construção de uma poética da desprogramação: mais do que valorizar o erro por si só, Machado (2004) convida à apropriação das plataformas e das tecnologias digitais com finalidades de subversão de seus objetivos tecnoprodutivistas:

"O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades." (MACHADO, 2004, p. 5)

Amparado por estas reflexões, este curso não se limita ao ato de "bugar" a máquina: cada experimento será versionado num repositório livre, discutido em diário crítico e exibido publicamente, para que o ruído gerado ali possa viajar, ser remixado e educar outros públicos. Se falha fosse suficiente, todo bug de software seria arte; é preciso, como destaca Régis Debray (2000), convertê-lo em mídiu, isto é, integrá-lo a uma cadeia material institucional capaz de transmitir sentido.

Desprogramar, nesse sentido, implica estender o glitch até que ele se torne forma social — algo que circule, comova, permaneça.

Esse percurso dialoga com as Humanidades Digitais na América Latina, campo que Athayde e Rocha (2023) descrevem como empenhado em afastar-se de discursos tecnológicos dominantes e valorizar contextos culturais diversos.

Objetivos:

Objetivos Gerais: Iniciar artistas, professores, estudantes, agentes culturais e interessados em geral a criar e analisar experimentos artísticos que subvertam — de modo crítico, estético e técnico — os usos hegemônicos da inteligência artificial, articulando teoria, "vibe coding" desprogramativo e práticas colaborativas de laboratório.

Objetivos específicos:

Introduzir conceitos-chave de crítica tecnológica;

Familiarizar os participantes com o ambiente de desenvolvimento web; Apresentar fundamentos básicos de programação;

Experimentar a IA como ferramenta de esboço artístico/literário;

Criar um protótipo artístico;

Registrar o processo de criação.

Outras Informações Pertinentes:

Metodologia geral

O curso adota a Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP) como eixo norteador, articulando momentos de reflexão teórica, análise crítica e prática laboratorial. Cada encontro propõe a problematização de um ceneito que situa a colonialidade algorítmica, as estéticas do glitch e os fundamentos das linguagens de programação — e, em seguida, migra para atividades práticas de code-reading, vibe coding assistido por IA e desmontagem de interfaces via DevTools. O trabalho ocorre em duplas, favorecendo a cooperação interdisciplinar e a circulação de saberes tácitos. A escrita reflexiva é incentivada por meio de diários técnico-críticos, nos quais participantes documentam decisões, falhas e descobertas, promovendo metacognição e transparência ética. Entre os encontros presenciais, uma sessão on-line síncrona oferece mentoria personalizada, consolidando o caráter processual da aprendizagem. Ao final, os protótipos criados são compartilhados em repositório aberto e apresentados em mostra pública, reforçando tanto a dimensão coletiva quanto a responsabilidade social da produção artística desprogramativa.

Equipe de trabalho

Servidores

Rejane Cristina Rocha

Coordenador - Professor Ensino Superior (DL)

Atividades:

Desprogramar para (Re)programar: práticas críticas com IA em experimentos artísticos

Ano Previstas Efetivas

2025 20 hs 0 hs

Alunos de graduação

Aluno	Tipo	Início	Fim	Carga horária total	Horas equivalentes semanais	Data consolidado
Gabriel Henrique Gomes Ceschi	voluntário	02/09/2025	30/10/2025	20	2.0	

Horas equivalentes semanais = (total de horas registrado pelo coordenador para o participante no período / diferença em semanas do fim e início do período)

Alunos de pós-graduação	
Dayane Argentino Dias	voluntário
Bianca Francischini Lisita	voluntário
André Pithon Calió	voluntário

Pessoas externas	
Pedro de Almeida Mutter	aluno de outra IES
Marilia Moruzzi Gurgel Bastos	da comunidade

Participante a definir
1 DESIGNER

Total: 8 participantes

Curso

Informações Gerais	
Nome do curso: Desprogramar para (Re)programar: práticas críticas de IA nos experimentos artísticos	
Data Inicial da Inscrição: 18/08/2025	Data Final da Inscrição: 28/08/2025
Data Inicial do curso: 02/09/2025 Data Inicial anterior do curso: –	Data Final do curso: 30/09/2025 Data Final anterior do curso: –
Turno: Diurno	
Número de Vagas: 16	Carga Horária: 20
Modalidade de oferta: Presencial	
Local da Inscrição: Formulário Google	
Critério de Seleção: Por ordem de inscrição	
Forma de avaliação: Ao término do curso, os participantes terão desenvolvido competências críticas e técnicas introdutórias a respeito de ferramentas de IA para a produção de projetos artísticos e literários, resultando em protótipos artísticos que tensionam as lógicas hegemônicas das Big Techs. A mostra pública consolida o aprendizado, propiciando diálogo com a comunidade e evidenciando a relevância social da prática desprogramativa. Serão outorgados certificados aos inscritos que cumprirem, no mínimo, 75 % de frequência, entregarem o diário técnico-crítico completo e participarem ativamente da apresentação final de seus projetos. A certificação registrará 20 h de atividades formativas, contemplando teoria, prática de laboratório e mentoria on-line, assegurando validade acadêmica e reconhecimento oficial das competências adquiridas.	

Recursos ProEx

Orçamento			
Alínea / Descrição	Solicitado	Concedido	Gasto
Diárias Pessoal Civil: –			
Material de Consumo: –			
Material Permanente: –			
OST Pessoa Física: –			
OST Pessoa Jurídica: –			
Passagens: –			
Total de recurso:			

Bolsas de Extensão												Ano da bolsa: 2025
	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Solicitada												
Concedida												
Efetivadas												

Justificativa da solicitação ProEx de bolsas de extensão e descrição das atividades de cada um dos bolsistas (alunos de graduação) separadamente: –
Justificativa da solicitação à ProEx de recursos financeiros: –
Cronograma de desembolso mensal dos recursos solicitados: –

Bolsas PIDICT

Participante	Tipo	Bolsa
Rejane Cristina Rocha	Coordenador - Professor Ensino Superior	–
Gabriel Henrique Gomes Ceschi	voluntário	–
Dayane Argentino Dias	voluntário	–
Bianca Francischini Lisita	voluntário	–
André Python Calió	voluntário	–
1 DESIGNER	Participante indefinido	–