

Colégio Estadual De Conceição Do Jacuípe

Emilly Silva

Gabrielle Barbosa

Guilherme Gomes

Kelly Silva

**POSSIBILIDADE DE CONTAÇÃO DA HISTORIOGRAFIA DA
CIDADE DE CONCEIÇÃO DO JACUÍPE A PARTIR DO USO
DA TECNOLOGIA**

CONCEIÇÃO DO JACUIPE - BA

2024

IV SEMINÁRIO DE PESQUISA

Colégio Estadual De Conceição Do Jacuípe – Código SEC 11205266 - (Conceição do Jacuípe) – BA

Endereço completo; CEP da Unidade Escolar.

Telefone (75) 93243-2113; email.

POSSIBILIDADE DE CONTAÇÃO DA HISTORIOGRAFIA DA CIDADE DE CONCEIÇÃO DO JACUÍPE A PARTIR DO USO DA TECNOLOGIA

Emilly de Jesus Silva

Emillyj2008@gmail.com

Gabrielle de Moura Barbosa

gabybmoura19008@gmail.com

Guilherme de Assis Gomes

ga4495328@gmail.com

Kelly Katia de Brito Silva

Kelly321britoz@gmail.com

Jadiane de Jesus Santana
Jadianesantana.mat@gmail.com

Artigo Técnico apresentado no IV Seminário de Pesquisa do Colégio Estadual de Conceição Do Jacuípe como requisito para aprovação do grau de Técnico em informática do curso Integrado ao Ensino Médio Integrado.

Orientador Prof. Me.Jadiane Santana

(Conceição do Jacuípe) - BA

(Período de desenvolvimento do projeto (2023-2024))

IV SEMINÁRIO DE PESQUISA

Colégio Estadual de Conceição Do Jacuípe – Código SEC 11205266 - (Conceição do Jacuípe) – BA

Endereço completo; CEP da Unidade Escolar.

Telefone (75) 93243-2113; email.

POSSIBILIDADE DE CONTAÇÃO DA HISTORIOGRAFIA DA CIDADE DE CONCEIÇÃO DO JACUÍPE A PARTIR DO USO DA TECNOLOGIA

_____Emilly Silva_____

Primeiro Autor

Estudante do Colégio Estadual de Conceição Do Jacuípe

_____Gabrielle Barbosa_____

Segundo Autor

Estudante do Colégio Estadual de Conceição do Jacuípe

_____Guilherme Gomes_____

Terceiro Autor

Estudante do Colégio Estadual de Conceição do Jacuípe

_____Kelly Silva_____

Quarto Autor

Estudante do colégio Estadual de Conceição do Jacuípe

_____Jadiane Santana_____

Orientador

Professor do Colégio Estadual de Conceição do Jacuípe

(Conceição do Jacuípe) - BA

(Período de desenvolvimento do projeto (2023-2024))

Sumário

INTRODUÇÃO.....	1
REFERENCIAL TEÓRICO.....	2
METODOLOGIA.....	3
MÉTODOS E PROCESSOS DO PRODUTO TECNOLÓGICO.....	4
APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	5
CONSIDERAÇÕES.....	6
REFERÊNCIAS.....	7
APÊNDICE.....	8
ANEXO.....	9

INTRODUÇÃO

Entender a história de uma cidade é fundamental para conhecer sua identidade e a sua cultura. No entanto, muitas vezes, essa história não é bem conhecida ou valorizada pela população local. Isso acontece em Conceição do Jacuípe, uma cidade com uma rica herança histórica e geográfica que ainda é pouco explorada e difundida entre seus moradores. Este trabalho busca investigar como a tecnologia pode ser utilizada para apresentar e divulgar a história de Conceição do Jacuípe de maneira mais acessível e interessante.

Diante disso, surge o questionamento, como apresentar a história de uma cidade usando tecnologia? Diante desse contexto, o aprendizado da história local torna-se algo importante para proporcionar o conhecimento ao cidadão sobre a sociedade da qual ele faz parte, além de elevar o conhecimento da cultura da cidade através do nosso trabalho.

Nosso objetivo geral é mostrar como a geografia e a história de Conceição do Jacuípe podem ser contadas por meio de um jogo digital. Para isso, estabelecemos os seguintes objetivos específicos: fazer um levantamento de dados sobre a história e a geografia da cidade; pesquisar e comparar aplicativos que permitam criar narrativas históricas de forma divertida; e criar um esquema de jogo utilizando a plataforma scratch, que possibilite contar essa história de maneira interativa e educativa.

Escolhemos o scratch como ferramenta para criar o jogo porque é uma plataforma de programação visual acessível e com grande potencial educativo. Essa ferramenta permite a criação de projetos interativos de forma intuitiva, facilitando o engajamento dos usuários e promovendo um aprendizado dinâmico. Com isso, esperamos apresentar um modelo de jogo que não só divulgue a história e geografia de Conceição do Jacuípe, mas também desperte o interesse e a curiosidade dos moradores pela sua própria cidade.

Assim, este trabalho busca contribuir para a valorização do patrimônio local e aumentar a conscientização histórica e geográfica entre os habitantes de Conceição do Jacuípe. A tecnologia surge aqui como um poderoso aliado na preservação e disseminação do conhecimento, transformando a maneira como as pessoas se relacionam com a história de sua comunidade.

REFERENCIAL TEÓRICO

A contação de história era uma das formas mais significativas de passar uma informação adiante e também foi uma das primeiras formas de comunicação. A contação existe há muito tempo. Era uma das principais formas de confraternização que promoviam momentos divertidos que tiravam o tédio em épocas em que não havia muitas opções, como hoje. Nos tempos pré-históricos, eles usavam as histórias para transmitir conhecimento, valores e tradições de suas culturas.

(Costa,2019,p.17) Falar sobre a origem da contação de história, que no início as informações podiam ser registrado por meio de desenhos uma das primeiras formas de conta história e foi evoluindo quando o homem desenvolveu a capacidade de falar e foi criando outras maneiras de registra os acontecimentos e os fenômenos da vida "As histórias surgem por meio dos gestos, dos sons, dos desenhos nas cavernas e nas pedras, das palavras, dos textos escritos, entre outras possibilidades"

(Igor collare,2023) A contação de histórias é uma das formas mais antigas de comunicação humana. Desde os tempos pré-históricos, os povos usavam as histórias para transmitir conhecimentos, valores, tradições e cultura. As histórias serviam para explicar fenômenos naturais, ensinar lições morais, divertir e emocionar.

(Carolina Brandão, Ricardo Lopes, 2019) Podendo dizer que a contação de história tem origem na necessidade humanas de explicar e transmitir informações para gerações mais novas, os ensinamentos adquiridos pela existência no mundo, a fim que comprovam o aprendizado necessário para os novos campos do saber.

Conhecer a história de uma cidade é um fator crucial para o desenvolvimento de uma comunidade bem informada e coesa. Sendo assim, através do conhecimento das origens e dos eventos históricos que moldaram a cidade, os cidadãos podem desse modo entender melhor quem são e como se enquadram atualmente. Visto que, ao aprender sobre o passado, as pessoas podem reconhecer e valorizar as diversas contribuições culturais e sociais que formaram a cidade. Isso não só enriquece o conhecimento geral dos indivíduos, mas também promove o respeito pela diversidade e a inclusão.

Conforme citado por (Rubens Antônio da Rocha) esta técnica pode ser uma ferramenta poderosa no processo de aprendizagem, proporcionando diversos benefícios educacionais a contação de histórias é uma prática ancestral que tem um papel crucial para o conhecimento e divulgação de valores culturais de geração em geração. Visto que, através da contação de histórias, as pessoas podem ter acesso a essas narrativas de mitos, costumes, lendas e tradições que compõe a identidade cultural de uma cidade, promovendo assim o melhor entendimento sobre suas raízes e tradições.

Apesar do foco predominante em eventos internacionais e nacionais nos currículos escolares a história local e regional tem sido negligenciada, resultando em uma alienação cultural significativa entre as pessoas e suas comunidades essa desvalorização reflete uma visão hierárquica da história, onde as narrativas das comunidades locais são consideradas de

menor impacto e, portanto, menos dignas de estudo.(Luís Carlos Borges Da Silva,2013)

A valorização da memória do município é um processo fundamental para manter a conexão entre o passado, o presente e o futuro da comunidade, promovendo assim uma sociedade mais unida e consciente visto que, quando a comunidade se identifica com seu passado e reconhece suas realizações e desafios, há uma maior tendência de união e colaboração em prol do desenvolvimento local, neste contexto é de suma importância preservar a essas memórias e manter viva a história local, permitindo que as novas gerações compreendam e apreciem as raízes e o patrimônio cultural de sua cidade.(NOGUEIRA.2001)

conhecimento do scratch

adquirindo o conhecimento pude ver que a sua interface é muito intuitiva e que em vez de escrever em linhas de código complicado o usuário simplesmente arrastam e soltam os blocos de comandos para criar seu programa sendo assim deixando a programação mais acessível permitindo que concentre se no lógico e no raciocínio do programa.

Além dessas informações, o scratch é muito interativo, os usuários podem ver rapidamente os resultados. Essa interatividade auxilia os alunos a se manterem motivados, que no caso é muito importante ao aprender essa habilidade de programação.

O scratch também ajuda a criatividade e o trabalho em equipe, os usuários podem desenvolver seus próprios projetos, como jogos e animações, reforçando os conceitos de programação. Por fim, os autores Pereira, Medeiros e Menezes (2012) apontam que o Scratch é um excelente ponto de partida para quem, no futuro, precisará lidar com linguagens de programação mais complexas.

Começar com ferramentas visuais e intuitivas pode aumentar a confiança dos iniciantes. Com sua simplicidade, interatividade e capacidade de estimular criatividade, torna-se uma escolha ideal para a programação ser mais acessível.

METODOLOGIA

Este capítulo descreve os procedimentos metodológicos adotados para a realização desta pesquisa, cujo objetivo é desenvolver um jogo educativo que narre a história da cidade de Conceição do Jacuípe. A metodologia abrange desde a coleta de dados históricos até o desenvolvimento e avaliação do jogo. Este estudo exploratório tem como objetivo investigar o contexto da cidade de Conceição do Jacuípe, utilizando uma abordagem quáli-quantitativa. A pesquisa aplicada visa gerar conhecimento prático que possa contribuir para o desenvolvimento local. Os dados serão coletados por um questionário de 10 perguntas. 8 delas são fechadas e duas abertas, foi um questionário online, e o nosso público-alvo foi os habitantes de Conceição do Jacuípe, e conseguimos que 74 pessoas respondessem. Segundo Gil (2002), "a pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses" (p. 41). Dessa forma, a natureza exploratória desta pesquisa é adequada para obter visões iniciais sobre o contexto estudado, facilitando a compreensão de questões complexas e específicas da região.

Além disso, a combinação de questionários e entrevistas permite uma triangulação dos dados, enriquecendo a análise.

Conforme aponta Gil (2002), "o uso combinado de diferentes métodos de coleta de dados pode resultar em uma melhor compreensão do fenômeno estudado" (p. 44). Assim, os questionários fornecerão dados quantitativos que serão complementados pelas informações qualitativas obtidas nas entrevistas, oferecendo uma visão mais completa e detalhada do contexto socioeconômico de Conceição do Jacuípe.

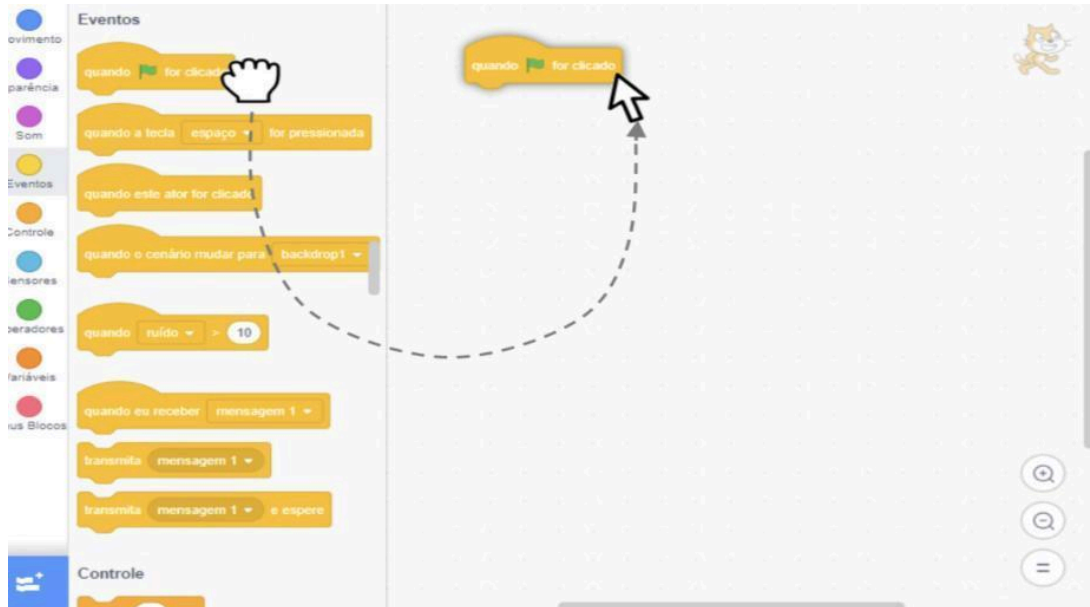
A pesquisa de campo será o procedimento utilizado, permitindo a observação direta e a interação com os participantes no ambiente estudado. Este método é essencial para captar as nuances e especificidades locais, contribuindo para a validade e relevância dos achados. Em resumo, esta abordagem integrada e meticulosamente planejada busca fornecer um panorama detalhado e útil para o desenvolvimento de políticas e ações que beneficiem a comunidade de Conceição do Jacuípe.

MÉTODOS E PROCESSOS DO PRODUTO TECNOLÓGICO

Scratch é uma linguagem de programação visual criada pelo MIT Media Lab. É projetada para ensinar conceitos elementares de programação e lógica para crianças e novatos, permitindo que eles desenvolvam histórias interativas, jogos e animações.

O Scratch é uma ferramenta poderosa e divertida para aprender os princípios da programação, e seu uso é limitado apenas pela sua imaginação!

ÁREA DE PROGRAMAÇÃO



Programar no Scratch

O Scratch foi pensado para permitir que programar se tornasse fácil a ponto de uma criança conseguir fazer. Inspirados nos blocos Lego, foram criados os blocos de programação. Para “escrever” um comando para ser executado, não é necessário escrever longas linhas de código numa linguagem enigmática para o leitor leigo. Basta juntar os blocos certos e associá-los ao ator ou cenário que se quer programar.

No início, pode parecer complicado para quem está aprendendo, mas, depois de alguns experimentos, torna-se um desafio até divertido. Para começar, precisamos conhecer a área de programação, os blocos e suas funções. Há nove categorias de blocos no editor do Scratch. Antes de mais nada, é importante entender a área de programação, pois muitos dos blocos fazem referência a ela. Vamos conhecê-la? Área de programação.

É o espaço logo à direita dos blocos de programação na mochila. Feita a escolha dos blocos que se vai utilizar, basta clicar, segurar com o mouse e arrastar cada um para essa área, “montando” a programação conforme o seu interesse.

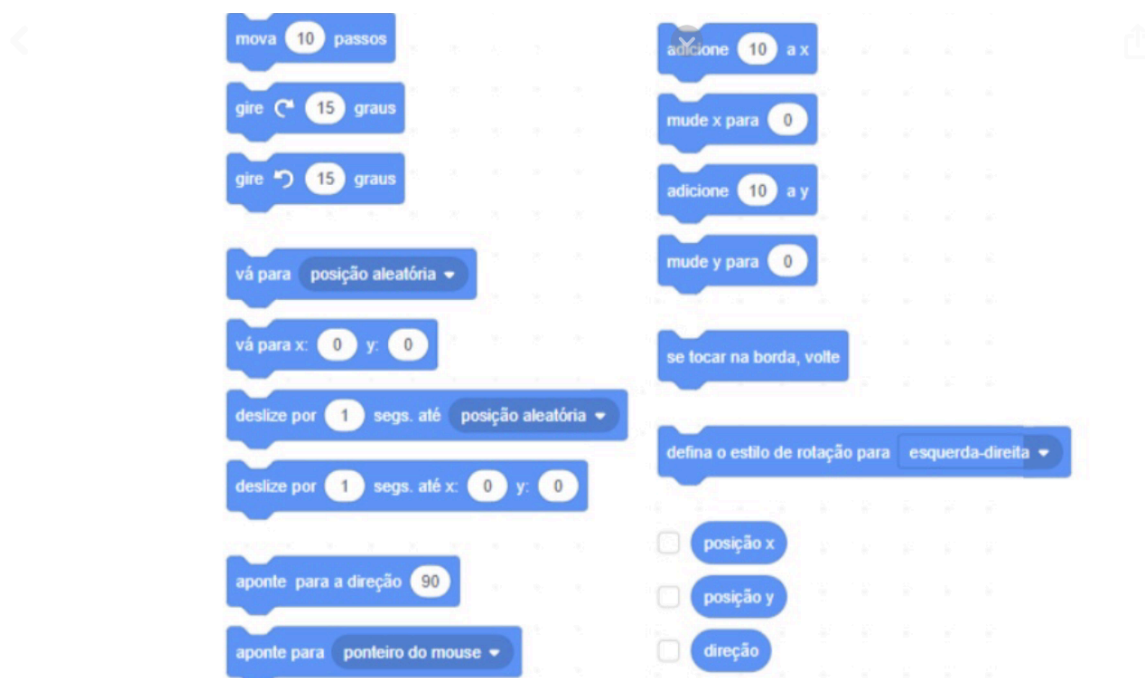
Se por acaso mudar de ideia e quiser excluir algum bloco, basta arrastá-lo de volta para a área de blocos ou dar um clique nele e depois apertar a tecla delete no teclado e pronto. O bloco foi apagado! Outra opção é clicar no bloco com o botão direito e escolher “apagar bloco” na caixa que aparece. Aprenderemos exemplos de como montar a programação na Parte II. Vamos agora aos blocos de programação.

BLOCOS DE MOVIMENTOS

Scratch: Guia Prático para a Educação Básica 4.6.2. Blocos de Movimento.

Os blocos de movimento são relacionados ao posicionamento e deslocamento dos componentes (atores, palcos) pelo espaço da tela. São no total dezoito blocos:

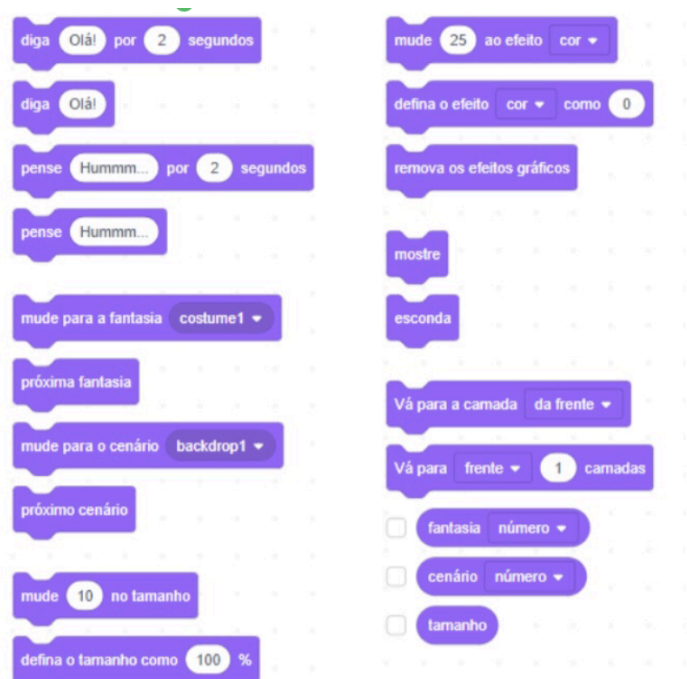
Utilizando esses blocos, podemos determinar a velocidade do movimento, para que parte da tela o componente deve se descolar, fazê-lo girar e determinar o que acontece quando o mesmo tocar na borda da tela. São informações muito importantes para se levar em consideração quando o objeto virtual que estivermos programando exigir movimentos. Na Parte II vamos entender na prática o funcionamento dos blocos, a partir dos exemplos de atividades que serão propostos para você criar.



BLOCOS DE APARÊNCIAS

Os blocos de aparência são vinte e relacionam-se ao aspecto visual dos componentes, como tamanho, cor, aparecer ou desaparecer, camada de posicionamento, ações de fala, escrita e mudanças de fantasia ou de cenário. Observe-os:

Com esses blocos, determinamos se um ator fala ou pensa alguma coisa de forma escrita e por quanto tempo o texto permanece na tela. Podemos também determinar uma mudança de fantasia do ator ou da imagem do cenário. É possível fazer o personagem aumentar ou diminuir de tamanho, ou mudar sua cor. Enfim, uma diversidade de ações possíveis, claro, em associação com os demais blocos existentes.



BLOCOS DE SOM

É bem provável que ao ler o item anterior, muitos leitores já tendam a se questionar se o blocos de aparência são vinte e relacionam-se ao aspecto visual dos componentes, como tamanho, cor, aparecer ou desaparecer, camada de posicionamento, ações de fala, escrita e mudanças de fantasia ou de cenário. Observe-os:

Com esses blocos, determinamos se um ator fala ou pensa alguma coisa de forma escrita e por quanto tempo o texto permanece na tela. Podemos também determinar uma mudança de fantasia do ator ou da imagem do cenário. É possível fazer o personagem aumentar ou diminuir de tamanho, ou mudar sua cor. Enfim, uma diversidade de ações possíveis, claro, em associação com os demais blocos existentes.

Os atores só se expressam por meio escrito no Scratch. A resposta para esse questionamento é não! Além da expressão escrita, é possível também atribuir sons, tanto para simular a fala como para simular efeitos sonoros das ações e interações

dos atores e dos cenários. Os blocos de som, num total de nove, são:

Com esses blocos podemos determinar que um ator ou cenário execute um som. O Scratch já traz embutido na plataforma alguns efeitos sonoros, mas também é possível importar um som externo, como, por exemplo, uma gravação de voz. Com os blocos adequados, é possível aumentar ou diminuir o volume e o tom dos efeitos sonoros. Além disso, a plataforma também tem um editor de som que, apesar de relativamente simples, permite modificar os sons. Por exemplo, podemos fazer o upload de uma música e editá-la para utilizar apenas um trecho específico.



BLOCOS DE EVENTOS

Os blocos de evento são oito e são de extrema importância na hora de realizarmos a programação dos componentes de nossas criações. Utilizamos sempre um bloco de evento no início de um grupo de blocos para determinar a condição para que a programação em questão comece a ser iniciada, por exemplo. Utilizados em conjunto com os demais blocos, eles marcam a situação específica que ativa o código. Conheça-os abaixo:

Se não utilizarmos um bloco de evento, por exemplo, uma ação pode ocorrer de forma indefinida ou mesmo nem ocorrer. Na Parte II, ao praticar criando com os exemplos que serão dados, você vai perceber que o tempo todo vamos precisar lançar mão de algum bloco de evento para estipular quais situações interações entre os componentes ou entre esses e o usuário conduzem a determinada ação dos atores ou dos cenários.

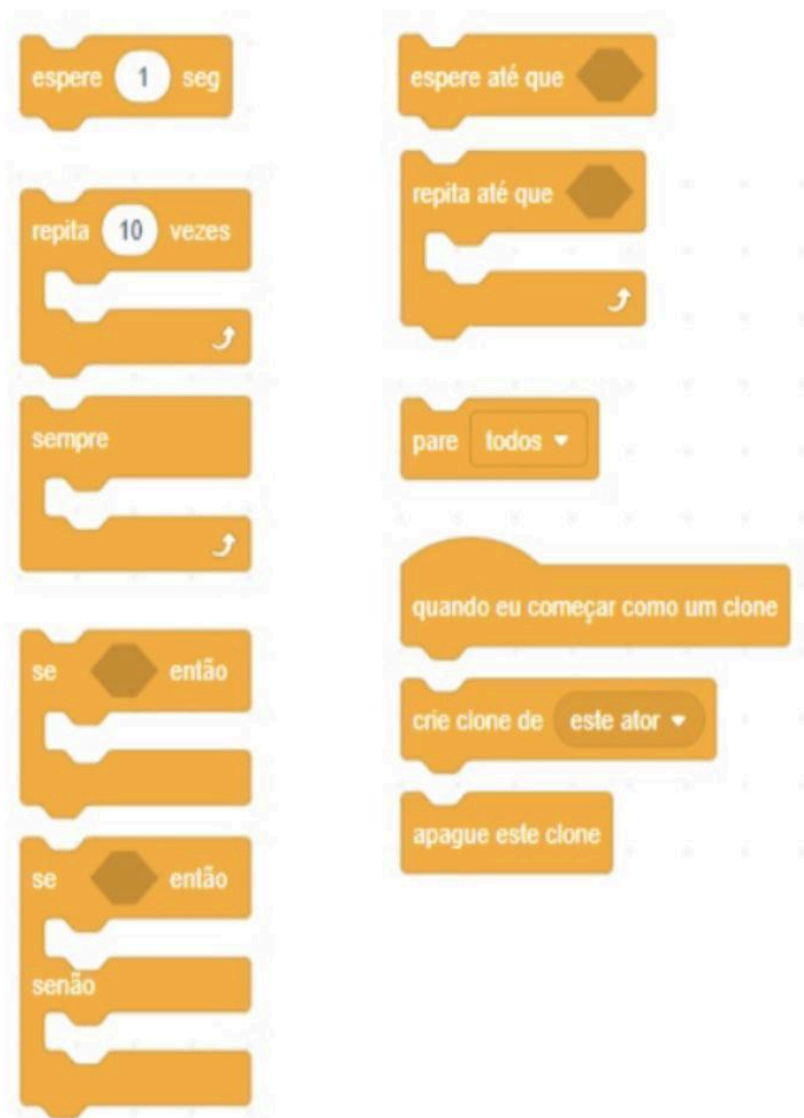


BLOCOS DE CONTROLE

Esses blocos têm a função de organizar a execução das ações dos componentes, por exemplo, determinando quantas vezes determinada ação será realizada. É o caso do bloco denominado “repita ____ vezes”, o segundo na coluna da direita abaixo. Os demais blocos que estiverem englobados por ele repetirão suas ações tantas vezes quanto as que estiverem estipuladas por você. Eles ajudam também, em associação com outras categorias de blocos, a determinar o condicionante para que a ação aconteça. Repare abaixo em sua aparência e nos comandos que representam:

Os três últimos blocos dessa categoria têm uma função especial. São direcionados para lidar com os “clones”, que são as duplicatas de algum ator que pode surgir devido a alguma condicionalidade ou mesmo à programação dos blocos. Eles lembram os blocos de eventos, mas por uma determinação do

programador do Scratch, ficaram agrupados nessa categoria de controle.



BLOCOS DE SENSORES

Pelo uso dos dezoito blocos que compõe essa categoria, podemos estipular o tipo de interação que condiciona,

associada com as demais categorias de blocos, as ações dos atores e cenários. Essas interações podem ser, por exemplo, um ator de um jogo se aproximar de outro ou tocá-lo. Também poderia ser o usuário clicando com o mouse ou apertando determinada tecla e isso ser o fator determinante para uma ação de algum componente. Confira os blocos de sensores logo abaixo:

Os formatos dos blocos de sensores já denunciavam que alguns têm locais específicos para se encaixarem junto aos blocos de outras categorias. Por exemplo: o bloco “tocando na cor...” necessariamente deve associar-se aos blocos de controle para determinar o que ocorre se o

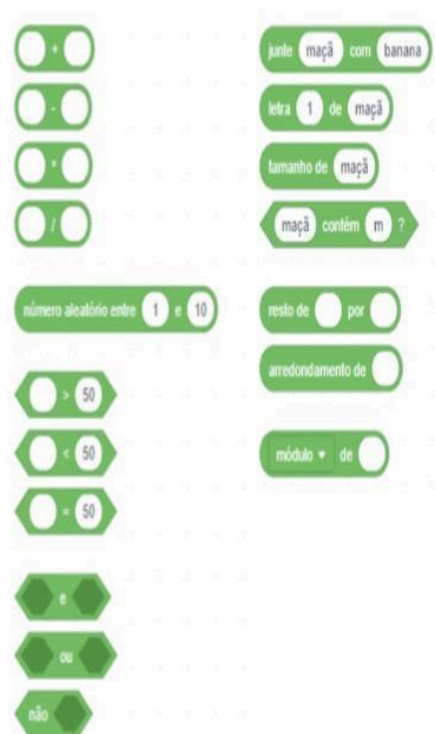
O ator em questão tocará na cor escolhida por você. Alguns dos blocos de controle que têm formato arredondado podem ser acoplados a outros blocos das categorias anteriores para determinar um valor numérico específico, como, por exemplo, o ano atual. Como já foi citado na Parte II, ao colocar a mão na massa e começar suas criações próprias ou a partir dos exemplos que serão apresentados, você compreenderá melhor as possibilidades que os blocos de sensores proporcionam.



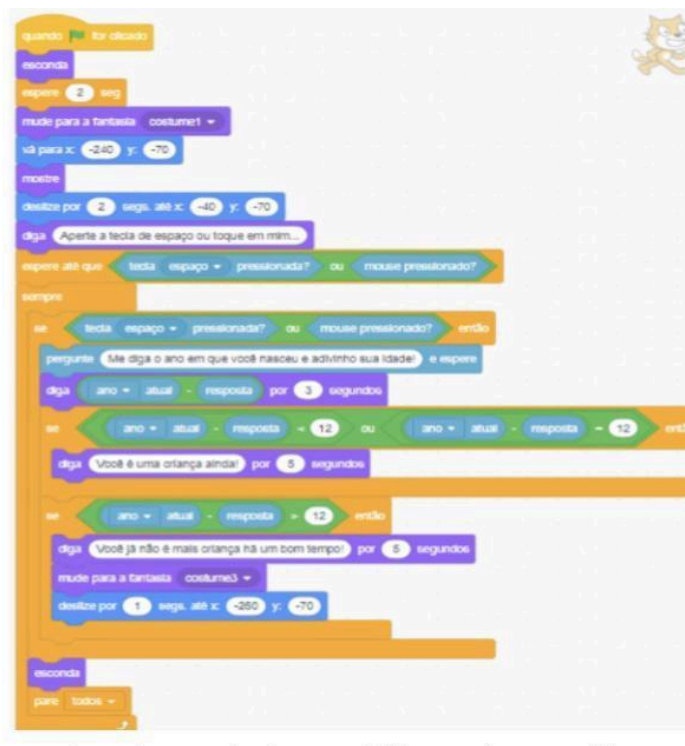
BLOCOS DE OPERADORES

Os blocos de operadores têm função lógica e matemática, utilizada em associação com os demais grupos de blocos. Essa utilização associada aos grupos de blocos é importante quando se quer determinar números que dependem de outros componentes, sua posição na tela, entre outros fatores. São dezoito os blocos de operadores, que podemos conferir a seguir:

O uso de todos os grupos de blocos que vimos até aqui já permite desenvolver muitas criações interessantes. Associando os diversos blocos, podemos criar, por exemplo, objetos virtuais que interajam com o usuário. Mas esse já é um passo além do usuário iniciante, que você poderá alcançar sem problemas por meio de sua dedicação à prática



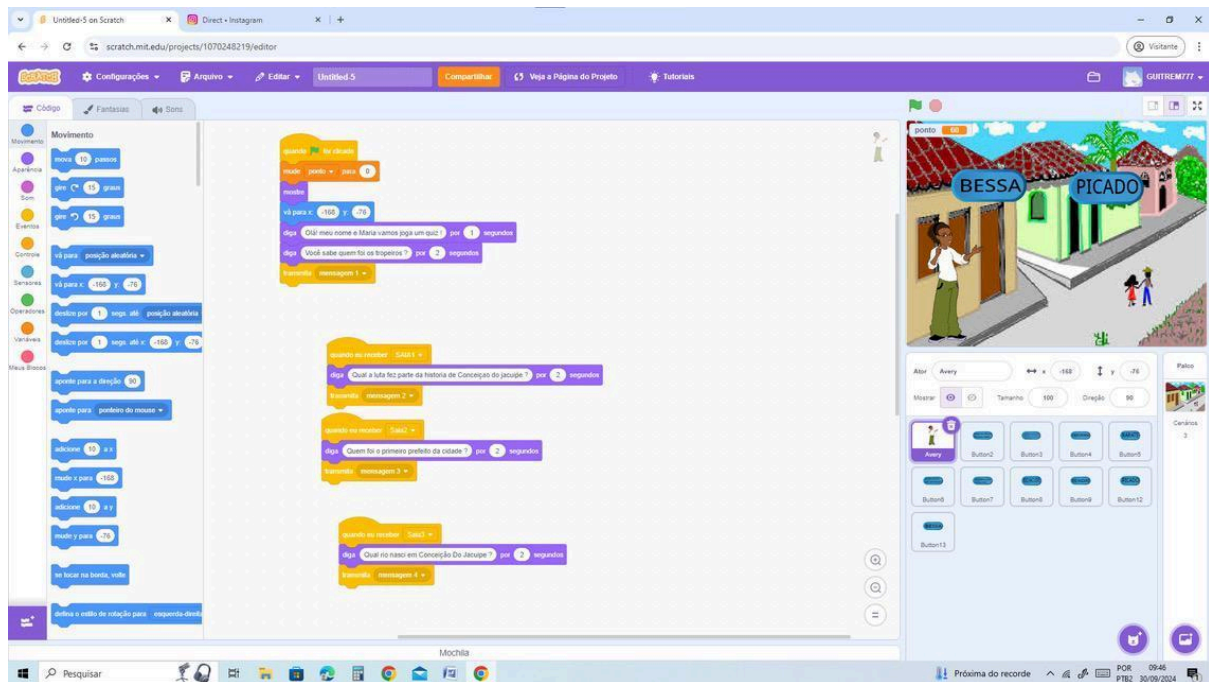
Ilustramos a seguir com o código pronto de um objeto interativo que aprenderemos mais adiante como fazer, nos exemplos deste guia. Você pode visualizar os diversos tipos de blocos trabalhando em conjunto para executar algumas ações a partir da interação com o usuário. Nesse objeto, criamos um código que faz o ator perguntar para o usuário o ano em que nasceu e, a partir da resposta, executar mais duas ações.



Conforme você pode conferir no código acima, utilizamos todos os grupos de blocos que apresentamos até agora, exceto os de som. Nesse código, que está associado ao personagem do gato (à mostra em cima, no canto direito), sempre que a aplicação for iniciada, ao apertar a tecla espaço ou clicar com o mouse, o gato diz: (MICHEL FIGUEIREDO CHRISTINE SERTÃ, 2018)

Para a criação do quiz no Scratch, primeiro defini o conteúdo a partir do livro "Como esse berimbau começou a tocar", focado na historiografia de Conceição do Jacuípe. O objetivo era tornar o aprendizado interativo e envolvente. Para isso, criei

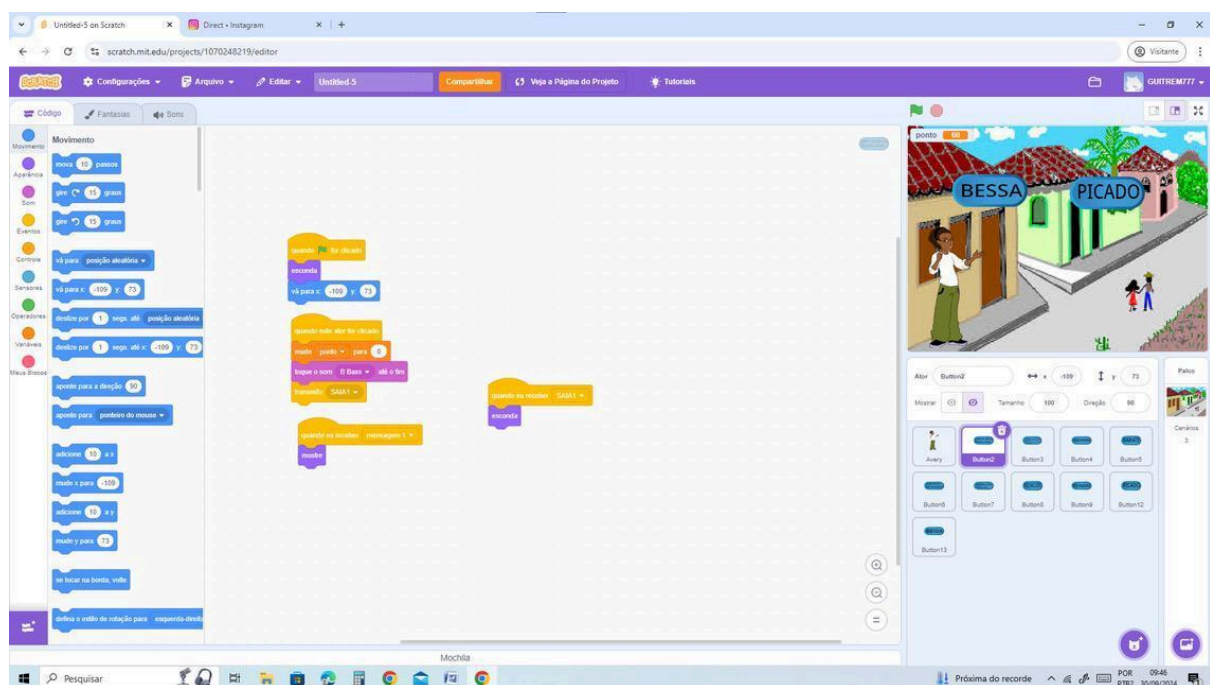
um cenário simples que representa a cidade, utilizando imagens e nomes de ruas conhecidos, como "Bessa" e "Picado".

Produto:

Fonte: Autoria própria (2024)

Utilizei blocos de programação no Scratch para que as perguntas aparecessem de forma dinâmica, dando feedback imediato ao jogador sobre suas respostas. As questões eram baseadas em eventos históricos e personalidades importantes da cidade. Se a resposta estivesse correta, o jogo exibia uma mensagem de sucesso; caso contrário, oferecia uma correção, incentivando o aprendizado.

Produto:



Fonte: Autoria própria (2024)

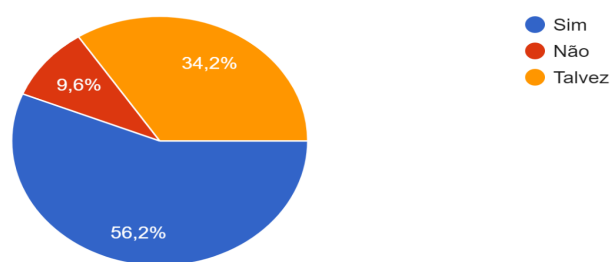
A experiência resultante foi um jogo lúdico e educativo, onde os jogadores aprendem sobre a história de Conceição do Jacuípe enquanto interagem com o conteúdo de maneira divertida.

Produto:

Com 56,2% dos respondentes demonstrando interesse em aprender sobre a história da cidade, esse dado reflete uma boa disposição da comunidade para aprofundar seus conhecimentos no assunto. No entanto, o fato de 34,2% estarem indecisos e 9,6% afirmarem não ter interesse indica que esse conhecimento não está suficientemente acessível ou que os métodos atuais de disseminação não são atraentes o suficiente para essa parcela do público. Essa indecisão pode ser convertida em interesse ativo por meio de abordagens mais criativas e inovadoras, como o uso de plataformas interativas.

5- Você tem interesse em aprender sobre a história da sua cidade?

73 respostas



Fonte: Autores (2024)

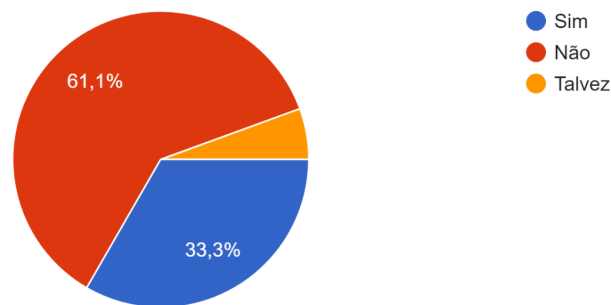
2. Participação em eventos sobre a história local.

Os números mostram que a maioria dos respondentes (61,1%) não participou de eventos relacionados à história da cidade. Isso pode ser um indicativo de baixa divulgação, falta de eventos acessíveis, ou até mesmo uma percepção de que esses eventos não são interessantes. Esse dado revela uma lacuna significativa entre o interesse declarado e a participação efetiva. Para reverter esse cenário, é crucial criar novas oportunidades de engajamento, oferecendo atividades mais

atraentes e acessíveis, possivelmente alinhadas com os interesses e rotinas da população.

9-Você já participou de outras atividades ou eventos voltados para a história da sua cidade?

72 respostas

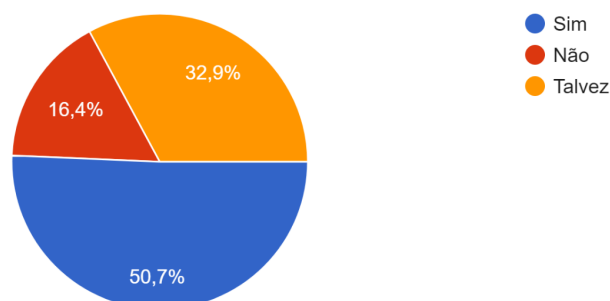


3. Motivação para futuras atividades

A motivação para participar de futuras atividades sobre a história da cidade é alta, com 50,7% se declarando interessados e 32,9% abertos à possibilidade. Este é um dado bastante positivo, pois demonstra que existe um grande potencial para aumentar o engajamento da população se forem oferecidas atividades relevantes e interessantes. No entanto, 16,4% dos respondentes não se sentem motivados, e esse público pode exigir um esforço adicional para serem envolvidos. Aqui, é essencial entender as razões por trás dessa falta de motivação e criar estratégias para torná-las mais atraentes.

10-Você se sente motivado(a) a participar de atividades que envolvam a história da cidade?

73 respostas

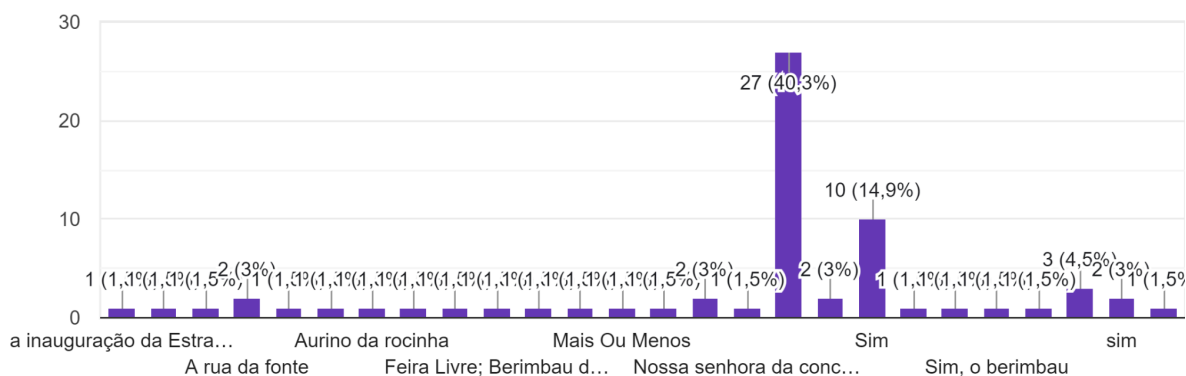


4. Conhecimento sobre figuras históricas

O conhecimento limitado sobre as figuras históricas da cidade (40,3% conhecem “mais ou menos” e apenas 14,9% conhecem bem) indica uma oportunidade de melhorar a maneira como essas informações são compartilhadas com a comunidade. O aprendizado passivo, muitas vezes por meio de leitura ou palestras, pode não ser eficaz para engajar o público geral. Jogos educativos e atividades mais dinâmicas, que envolvam essas figuras de forma lúdica, podem ser uma excelente maneira de expandir o conhecimento e torná-lo mais acessível.

6- Você conhece algumas das figuras históricas da cidade?

67 respostas

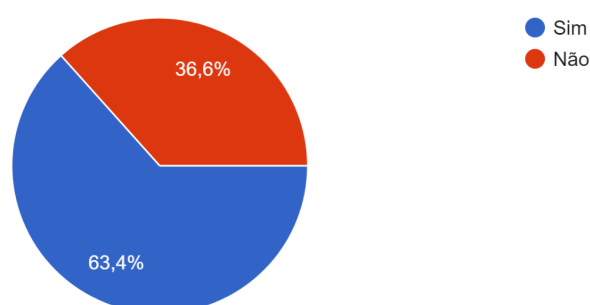


5. Experiência com jogos educativos

O fato de 63,4% dos respondentes já terem experiência com jogos educativos abre uma janela para introduzir ferramentas de aprendizado baseadas em gamificação. Jogos podem ser um canal eficaz para ensinar a história local de forma interativa e acessível, especialmente se já existe uma familiaridade com essa metodologia. Esta predisposição sugere que, se um jogo educativo for bem projetado, ele pode rapidamente ganhar aceitação.

4- Você já teve alguma experiência anterior com jogos educativos?

71 respostas

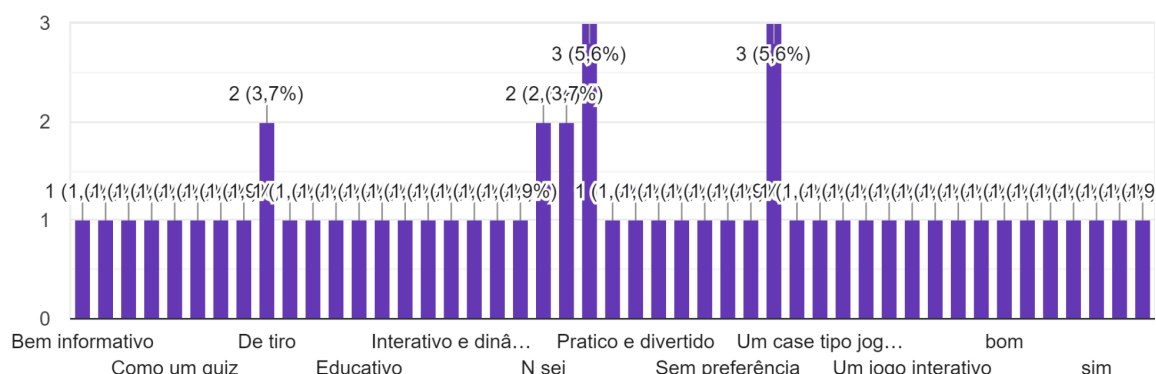


6. Preferências sobre o formato de jogos

A demanda por jogos interativos, práticos e divertidos reflete uma expectativa por atividades que não apenas informem, mas também envolvam o usuário de forma ativa. Isso reforça a necessidade de priorizar um design de jogo que não seja apenas um “quiz” ou tarefa passiva, mas que promova a interação, a criatividade e a exploração. A história da cidade pode ser apresentada em um formato de jogo que incentive a descoberta, desafios e recompensas, promovendo maior envolvimento dos jogadores.

7- Como você gostaria que fosse um jogo para te ajudar aprender de um jeito legal ?

54 respostas

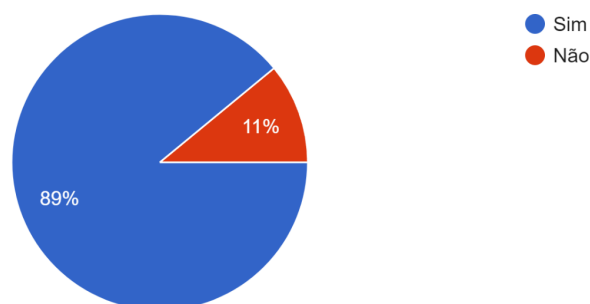


7. Gostam de jogos

A ampla aceitação dos jogos (89%) indica que essa estratégia de gamificação tem grande potencial de sucesso. Se a grande maioria já se identifica como "gamer", mesmo que em diferentes níveis de intensidade, a adoção de um jogo educativo sobre a história da cidade será naturalmente bem recebida. Esse dado reflete a oportunidade de criar algo que alie entretenimento e conhecimento, facilitando o engajamento com o conteúdo.

8- Você gosta de jogos ?

73 respostas



Conclusão

A análise revela um público receptivo e curioso, mas ainda pouco engajado em atividades relacionadas à história da cidade. Há uma grande oportunidade de utilizar a gamificação para criar uma experiência educativa inovadora que atraia a atenção e o envolvimento da comunidade. O desafio agora é traduzir o interesse latente em ações concretas que promovam um maior envolvimento com o patrimônio histórico local, oferecendo experiências que sejam, ao mesmo tempo, educativas e divertidas

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, este trabalho demonstrou como a tecnologia, em especial a plataforma Scratch, pode ser uma poderosa ferramenta para a contação de histórias e a valorização da historiografia local. Ao propor o desenvolvimento de um jogo educativo, os autores apresentaram uma solução inovadora para resgatar e difundir a história da cidade de Conceição do Jacuípe de forma interativa e acessível. Além de promover o conhecimento histórico e geográfico entre os moradores, a proposta também destaca a importância da preservação do patrimônio cultural.

Ao utilizar o Scratch, um ambiente de programação visual simples e intuitivo, o trabalho não só facilita a criação de narrativas digitais, mas também incentiva o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e criativas. O projeto, ao mesmo tempo, em que valoriza o passado da cidade, proporciona um aprendizado dinâmico e divertido para a comunidade, especialmente para as gerações mais jovens.

Dessa forma, a iniciativa reforça a importância do uso da tecnologia como um meio de conexão entre o presente e o

passado, contribuindo para a formação de uma comunidade mais consciente e engajada com suas raízes históricas e

culturais. Em conclusão, este trabalho demonstrou como a tecnologia, em especial a plataforma Scratch, pode ser uma poderosa ferramenta para a contação de histórias e a valorização da historiografia local. Ao propor o desenvolvimento de um jogo educativo, os autores apresentaram uma solução inovadora para resgatar e difundir a história da cidade de Conceição do Jacuípe de forma interativa e acessível. Além de promover o conhecimento histórico e geográfico entre os moradores, a proposta também destaca a importância da preservação do patrimônio cultural.

Ao utilizar o Scratch, um ambiente de programação visual simples e intuitivo, o trabalho não só facilita a criação de narrativas digitais, mas também incentiva o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e criativas. O projeto, ao mesmo tempo, em que valoriza o passado da cidade, proporciona um aprendizado dinâmico e divertido para a comunidade, especialmente para as gerações mais jovens.

Dessa forma, a iniciativa reforça a importância do uso da tecnologia como um meio de conexão entre o presente e o passado, contribuindo para a formação de uma comunidade mais consciente e engajada com suas raízes históricas e culturais.

REFERÊNCIAS

SILVA, Luis.A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DE HISTÓRIA REGIONAL E LOCAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA NATAL-RN (2013)

http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1372277415_ARQUIVO_Artigo-HistoriaRegional_NATAL_.pdf

ROCHA, Rubens.cultura popular-a contação de história como oportunidade de resgate da cultura local(2016)

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_arte_unespar-curitiba/rubensantoniodarocha.pdf

GONÇALVES,Carolina. LOPES,Ricardo.A contação de história como fenômeno cultural (2019)

https://avauea.uea.edu.br/pluginfile.php/238536/mod_resource/content/3/UNIDADE_I_A%20conta%C3%A7%C3%A3o%20de%20hist%C3%B3ria%20como%20fen%C3%B4meno%20cultural.pdf

AGUIAR, Edson Rodrigues de. Uso de jogos educacionais no ensino transdisciplinar de temas ambientais: estudo de caso com a plataforma Scratch. 2022.

<https://scratch.mit.edu/parents/>