

COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

PROJETO HISTÓRIAS GAMIFICADAS: CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM COM SCRATCH SOBRE COMUNIDADES DE POVOS TRADICIONAIS INDÍGENAS E QUILOMBOLAS

PROYECTO HISTORIAS GAMIFICADAS: CREACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE CON SCRATCH SOBRE COMUNIDADES DE PUEBLOS INDÍGENAS TRADICIONALES Y QUILOMBOLAS

GAMIFICATED STORIES PROJECT: CREATING LEARNING OBJECTS WITH SCRATCH ABOUT TRADITIONAL INDIGENOUS AND QUILOMBOLA PEOPLE COMMUNITIES

Apresentação: Relato de Experiência

Thiago Barros De Sá e Silva¹; Isaac Alves Fagundes²; Heraldo Gonçalves Lima Junior³

INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação têm se mostrado como importante ferramenta de divulgação e promoção da cultura dos povos tradicionais quilombolas, possibilitando que esses tenham acesso a direitos básicos e tenham sua história conhecida e valorizada perante a sociedade. Dito isso, este relato de experiência tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de objetos de aprendizagem interativos para o ensino de história com temática quilombola e indígena utilizando a plataforma Scratch.

Atualmente, a internet é a principal ferramenta de disseminação de informações, característica do mundo globalizado em que vivemos. Ela permite que qualquer pessoa conectada a ela se torne um produtor de conteúdo e compartilhe experiências com pessoas de diferentes culturas e locais geográficos. Apesar disso, ao fazer uma busca em sites e redes sociais, é possível notar uma carência de conteúdo sobre as comunidades de povos tradicionais indígenas e quilombolas de Pernambuco, mais especificamente sobre o grupo indígena Truká e a comunidade quilombola de Conceição das Crioulas.

A aldeia indígena Truká fica localizada na Ilha da Assunção, situada no médio rio São Francisco, no município de Cabrobó-PE. A população dos Truká é estimada em

¹ Curso Técnico em Informática, Instituto Federal do Sertão Pernambucano, thiago.barros@aluno.ifsertao-pe.edu.br.

² Curso Técnico em Informática, Instituto Federal do Sertão Pernambucano, isaac.alves1@aluno.ifsertao-pe.edu.br.

³ Mestrando em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Sertão Pernambucano, heraldo.junior@ifsertao-pe.edu.br.

3.463 indivíduos e o território ocupado por eles possui uma área de 5.769 hectares. A comunidade Quilombola Conceição das Crioulas é localizada na cidade de Salgueiro-PE e conta com mais de 750 famílias, que vivem em uma área de aproximadamente 17.000 hectares distribuídos em 16 localidades. Sua economia é baseada em aposentadorias, agricultura familiar (cultivo de milho, feijão, mandioca, abóbora e melancia), produção de polpa de umbu, artesanato e caprinocultura e ovinocultura (Carvalho, 2017).

Abordar as temáticas quilombola e indígena em sala de aula, apresentando a cultura desses povos para os estudantes da cidade de Salgueiro-PE, que muitas vezes, nem sabem da existência dessas comunidades de povos tradicionais tão próximas à sua realidade, é garantir a preservação e valorização da cultura e dos costumes desse povo, através da disseminação do conhecimento sobre esses.

O uso de objetos de aprendizagem (OAs), pode facilitar a inclusão dessa temática nas práticas educativas. Objetos de aprendizagem referem-se a quaisquer entidades digitais que possam ser utilizadas, reutilizadas ou referenciadas durante o processo de aprendizagem, que é mediado por tecnologias digitais conectadas em rede (OLIVEIRA; PORTO; ALVES, 2019).

Os OAs podem desempenhar o papel de facilitadores no processo de aprendizagem, tornando as aulas mais envolventes e adaptáveis às necessidades individuais dos alunos. Eles podem ser desenvolvidos em diversas mídias e formatos, variando desde animações simples até apresentações de slides ou simulações complexas. Além disso, os OAs geralmente são construídos em módulos que podem ser reutilizados em diferentes contextos educacionais (AGUIAR; FLÔRES, 2014).

RELATO DE EXPERIÊNCIA

A aprendizagem, apoiada pelas tecnologias de informação e comunicação, permite uma interação mais visual, algo novo, que não era possível a pouco tempo atrás por meio do uso de métodos tradicionais de ensino. Isso torna especialmente importante o desenvolvimento de objetos de interação que auxiliem no aprendizado do conteúdo proposto (NETO; MARCOMINI; BUENO, 2019). Através do Scratch, podemos criar OAs gamificados e acessíveis através da internet.

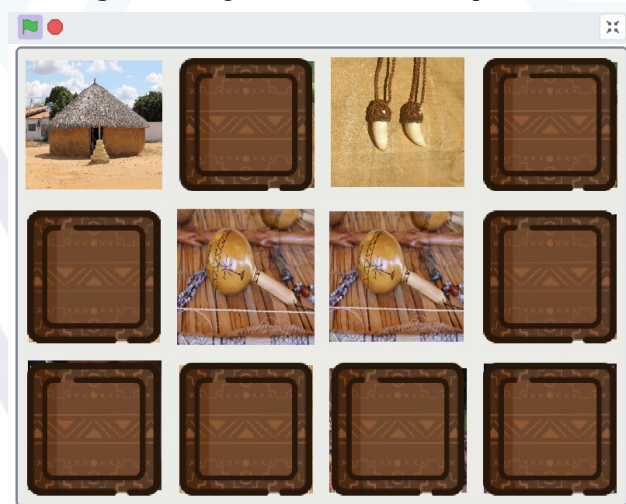
A Fundação Scratch é responsável por desenvolver e gerenciar o Scratch Scratch, uma plataforma de criação de jogos que é considerada a maior comunidade de programação do



mundo voltada para crianças. Com sua interface visual intuitiva, o Scratch permite que os estudantes criem suas próprias histórias, jogos e animações digitais. Usando programação em blocos, a plataforma ajuda a desenvolver habilidades como pensamento computacional, resolução de problemas e aprendizagem criativa. Além disso, o Scratch é um recurso gratuito e está disponível em mais de 70 idiomas (SCRATCH, 2023). Neste projeto, foi escolhida esta ferramenta devido seu fácil aprendizado e possibilidade de publicação na internet para acesso público.

O jogo desenvolvido foi um jogo da memória, em duas versões, um para cada comunidade tradicional para uso em aulas de História. Com base em relatos de projetos de pesquisa já realizados nas comunidades de Conceição das Crioulas e na aldeia indígena Truká, em artigos e websites, foram levantados elementos a comporem os jogos. Ao clicar nas cartas dispostas, os jogadores são apresentados a imagens que representam características marcantes desses povos, conforme a Figura 01. Assim, ao abrir as duas imagens iguais, é apresentada uma pequena descrição sobre a imagem e o que essa representa. Dessa forma, o estudante por aprender de forma lúdica sobre o conteúdo apresentado.

Figura 01: Jogo da memória sobre o povo Truká.



Fonte: Própria (2023).

Além das duas versões dos jogos da memória, estão sendo desenvolvidos dois outros jogos em formato de quiz, com perguntas também sobre as duas comunidades já citadas anteriormente. O projeto ainda está em execução e, após a finalização dos jogos, pretende-se realizar a apresentação dos resultados para alunos e professores das comunidades de



Conceição das Crioulas e Truká, validando assim os OAs desenvolvidos.

CONCLUSÕES

A expectativa é que os OAs desenvolvidos ajudem a difundir e dar mais importância às culturas indígena e quilombola, aumentando o seu reconhecimento e visibilidade tanto para as autoridades quanto para a sociedade em geral. Adicionalmente, os jogos desenvolvidos podem se tornar ferramentas tecnológicas valiosas para apoiar o ensino da disciplina de história ou outras atividades interdisciplinares, proporcionando uma aprendizagem divertida e significativa.

Como trabalhos futuros, pretende-se realizar um estudo mais aprofundado sobre as culturas dos povos tradicionais da região de Salgueiro-PE, realizando visitas e entrevistas, para assim produzir novos jogos educativos que ressaltem a riqueza cultural desses.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, E. V. B.; FLÔRES, M. L. P. Objetos de aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, L. M. R. et al. (org.). *Objetos de aprendizagem: teoria e prática*. Porto Alegre: Evangraf, 2014. pt. 1, cap. 1, p. 12-28. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/ObjetosAprendizagem/LivroOA-total.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2023.

CARVALHO, M. L. A. Coleção Terras de Quilombos – Comunidade Quilombola Conceição das Crioulas, [S. l.], 2017. Disponível em: https://www.gov.br/incra/pt-br/assuntos/governanca-fundriaria/conceicao_das_crioulas.pdf. Acesso em: 18 abr. 2022.

OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus; PORTO, Cristiane de Magalhães; ALVES, André Luiz. Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura: da viralização à educação. *Acta Scientiarum. Education*, v. 41, 2019. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/actaeduc/v41/2178-5201-aseduc-41-e42469.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2023.

NETO, João Coelho; MARCOMINI, Juliana Tais da Silva; BUENO, Lorena Gomes. O uso das Tecnologias Digitais em contextos de ensino: Scratch, Logo e Objetos de Aprendizagem. *Research, Society and Development*, v. 8, n. 12, p. e078121574-e078121574, 2019. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/1574/1188>. Acesso em: 17 mar. 2023.

SCRATCH. Acerca do Scratch. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/about>. Acesso em: 17 mar. 2023.

