

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA  
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA  
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



ALÉXIA ROSANE SOTELO TEDY

**Site educacional sobre o folclore brasileiro**

Uruguaiana/RS

2021



ALÉXIA ROSANE SOTELO TEDY

**SITE EDUCACIONAL SOBRE O FOLCLORE BRASILEIRO**

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Orientador(a): Rilton Ferreira Borges

Uruguaiana/RS

## **Aléxia Rosane Sotelo Tedy**

Site educacional sobre o folclore brasileiro

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Aprovado em 14 de dezembro de 2021.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Rilton Ferreira Borges

---

Ursula Ribeiro

---

Gustavo Griebler

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho aos meus pais que não me deixaram desistir do if, dedico também ao meu orientador Rilton Ferreira Borges que mesmo com tudo que temos passado com a pandemia não me deixou largar o projeto.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos meus amigos, professores, familiares e colegas, desde minha entrada para a escola até os dias de hoje, a vocês que seguiram nessa jornada comigo só tenho a agradecer.

*“Motivação é a arte de fazer as pessoas fazerem o que você quer que elas façam porque elas o querem fazer.”*

Dwight Eisenhower

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso	14
Figura 2: Modelo Banco de Dados.	15
Figura 3: Tela inicial.	16
Figura 4: Tela de cadastro do nickname e login.	17
Figura 5: Tela inicial - segunda parte	17
Figura 6: Tela de quiz 1	18
Figura 7: Tela de quiz 2	18

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1: Metodologia	11
Tabela 2: Especificação Caso de Uso Administrador	14



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
1.1 JUSTIFICATIVA	9
<b>2 OBJETIVOS</b>	<b>9</b>
2.1 OBJETIVO GERAL	9
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
<b>3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>10</b>
<b>4 METODOLOGIA</b>	<b>11</b>
<b>5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA</b>	<b>11</b>
5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	11
5.1.1 Convenções, termos e abreviações	12
5.1.2 Prioridades dos requisitos	12
5.1.3 Atores do Sistema	12
5.1.4 Requisitos Funcionais	13
5.1.5 Requisitos Não-Funcionais	13
5.2 CASOS DE USO	13
5.2.1 Documentação dos Casos de Uso	14
5.3 BASE DE DADOS	15
5.4 INTERFACES	16
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>19</b>
<b>7 REFERÊNCIAS</b>	<b>20</b>

# 1 INTRODUÇÃO

O tema escolhido para esse trabalho foi o folclore brasileiro e sua aplicação no ensino porque temos de aprender mais sobre a nossa cultura e histórias. Como proposta inicial pretende-se criar um site com o propósito de ensinar crianças em idade de alfabetização. O site irá abordar como esses seres se tornaram o que são hoje e como essas histórias se tornaram populares.

Serão abordados personagens mais famosos das regiões do Brasil, e sempre que possível mostrar uns antes de se tornar o tal ser mitológico.

O objetivo do trabalho é construir um site que seja de forma didática aplicada aos anos iniciais de formação, com o intuito de ensinar as crianças de uma forma divertida e educativa. A explicação será tanto com imagens quanto parte escrita em textos.

Esse trabalho é importante pois irá facilitar o ensino sobre o folclore e sobre nossa cultura.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

A importância desse trabalho é ressaltar sobre o nosso folclore e suas histórias, neste trabalho iremos nos aventurar por contos de muita fama e outros de nem tanta mas com importância cultural.

Iremos abordar sobre a vida dos personagens e suas respectivas histórias, tendo como foco principal o aprendizado das crianças em processo de alfabetização, com a realização de animações e textos.

# 2 OBJETIVOS

## 2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um site educacional que seja aplicável sobre o folclore brasileiro.

## 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1- Desenvolver um sistema que facilite o aprendizado;
- 2- Proporcionar uma maior segurança sobre o assunto;
- 3- Desenvolver com imagens e vídeos que facilitem o aprendizado;

### 3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Estas pesquisas se baseiam em artigos, livros e sites.

Como maior base o livro Contos populares do Brasil escrito por Sílvio Romero, que nos apresenta várias lendas e suas origens, como as europeias, indígenas, africanas e mestiças. Ainda nessa linha das lendas também procuramos referências em teses já defendidas a respeito do assunto e da importância de ser trabalhado em sala de aula. Como havia citado anteriormente, uma das teses que chamou nossa atenção foi a que defende o folclore cearense, nesta tese se fala sobre o folclorista Florival Seraine, ele defendia o folclore num tempo em que se estava integrado às políticas de cultura,

O presente artigo analisa como Seraine utilizou a escrita não apenas para inventar as tradições populares, mas também para se afirmar como autor em um campo de estudos que estava se estabelecendo, e em uma rede de discussão nacional engajada nas questões do folclore. ( Florival Seraine,1958)

Um outro livro que pode ser utilizado como referência é As 100 melhores lendas do folclore brasileiro escrito por A.S. Franchini, neste livro são abordadas lendas sobre os indígenas, mas também sobre as mais famosas do nosso cenário cultural.

Estudos sobre as linguagens a serem utilizadas no projeto como php, html e css, sobre a parte do php terão como referência o livro Desenvolvimento web com Php e MySQL escrito por Evaldo Junior Bento.

Como metodologia de ensino aplicamos o método de ensino construtivista criado pelo psicólogo suíço Jean Piaget, que basicamente faz com que o professor se adapte ao aluno e não o aluno ao professor, dessa forma tornando mais fácil o ensino e não ficando de uma forma repetitiva e podendo utilizar de mais ferramentas com a tecnologia sempre ajudando. De uma forma mais resumida é fazer com que o aluno se sinta mais independente em seus métodos de aprendizagem. Como referência o livro Piaget experiências básicas para utilização do professor.

## 4 METODOLOGIA

A tabela a seguir (Tabela 1) apresenta os procedimentos metodológicos deste trabalho de conclusão de curso.

**Tabela 1: Metodologia**

<b>Objetivo Específico</b>	<b>Ação</b>
1. Pesquisas de campo	pesquisar sobre o assunto e já começar a pôr em prática o projeto;
2. Começo do código e do sistema	Através dos estudos e das pesquisas dar partida no sistema por partes;
3. Início as animações do sistema e revisão do banco	Dar início as animações em conjunto com os textos;
4. Testagem com crianças	testar o sistema para ver se está funcionando tudo certo;
5. Revisão do código	Revisar para ver se não tem nenhum erro e se está tudo como o regulamento.

## 5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

Esta seção do trabalho apresenta as etapas do processo de desenvolvimento do sistema proposto por esse trabalho de conclusão de curso, que está dividida em 4 partes: documentação de requisitos do sistema, casos de uso, base de dados e interfaces.

### 5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema **Site Educacional sobre o folclore brasileiro** fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

### 5.1.1 convenções, termos e abreviações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

*[identificador do requisito – nome do requisito]*

Por exemplo, o requisito funcional RF 001 -Cadastre-se

Os requisitos devem ser identificados como um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e assim prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

### 5.1.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

### 5.1.3 Atores do Sistema

O sistema apresenta dois atores diferenciados pelos seus “privilégios” sob o sistema. A cada nível de hierarquia as funcionalidades apenas aumentam de forma que cada nível é um tipo especial do anterior.

- **Administrador do sistema:** acesso aos conteúdos do site, direito de pôr e tirar conteúdo, modificar as perguntas do quiz e acesso ao banco com o nome dos participantes do quiz.
- **Usuário:** tem acesso ao conteúdo do site e no final ao quiz para testar o conhecimento.

### 5.1.4 Requisitos Funcionais de Usuário

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

#### [RF001] Acesso ao quiz

**Descrição do RF:** Este caso de uso permite que o usuário crie e armazene um novo componente no sistema.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Entradas e pré-condições:** não tem.

**Saídas e pós-condição:** um componente é cadastrado no sistema

### 5.1.5 Requisitos Não-Funcionais

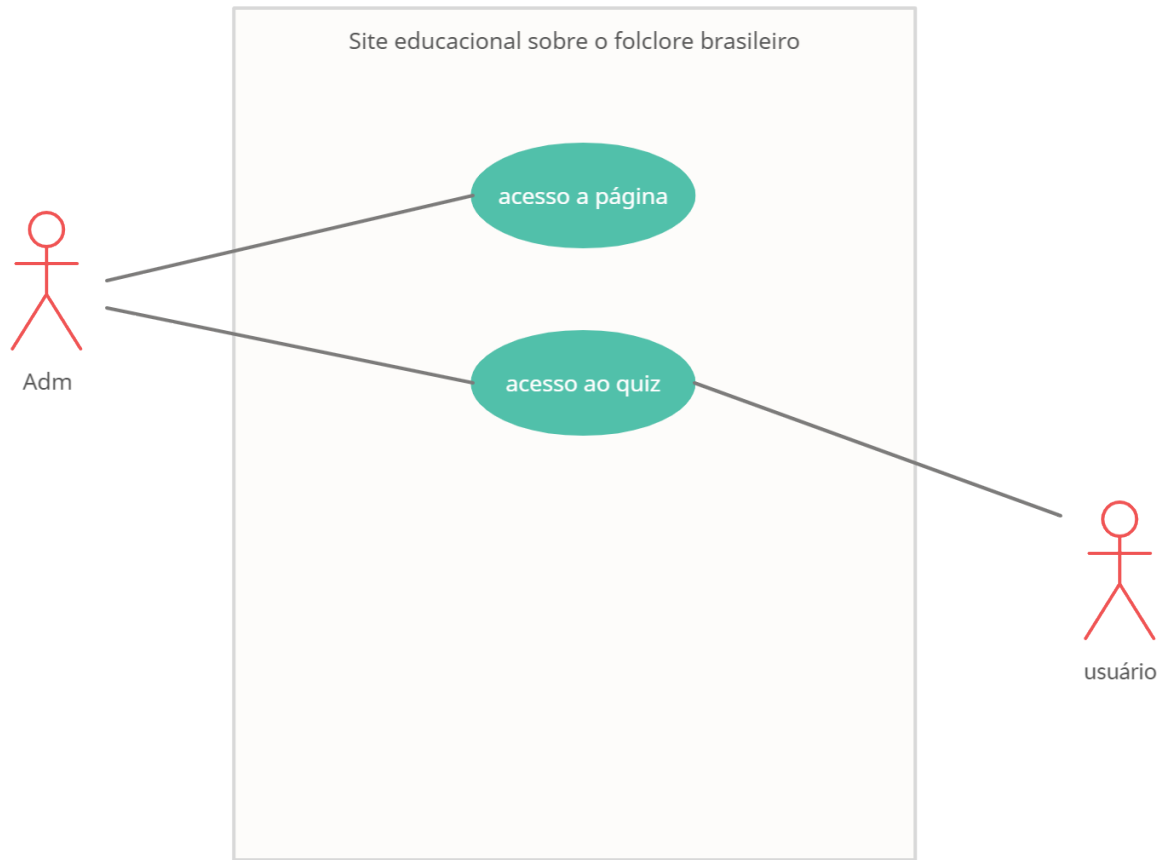
#### [NF001] Usabilidade

A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema. Principalmente por ser um sistema que não será utilizado diariamente, o usuário não possui tempo disponível para aprender como utilizar o sistema.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

## 5.2 CASOS DE USO

O diagrama se trata do acesso a página como usuário e como administrador da página, sendo que o administrador tem acesso aos conteúdos, banco de perguntas, enquanto o usuário fica restrito a ler os conteúdos e ter acesso ao quiz.

**Figura 1:** Diagrama de Casos de Uso

Fonte: Autoria própria

### 5.2.1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso:

**Tabela 2: Especificação Caso de Uso Administrador**

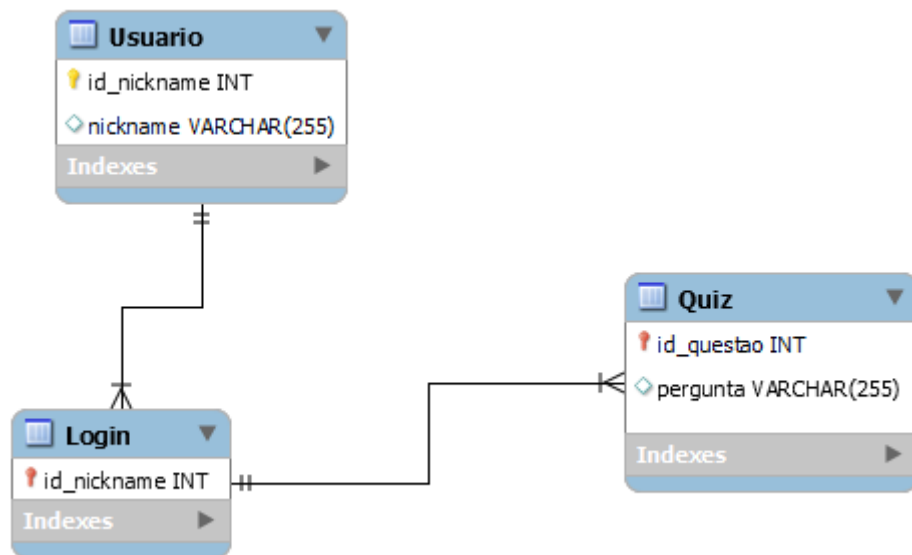
Caso de Uso	[UC001] Acesso ao quiz
Ator	administrador
Pré-condições	login
Pós-condições	registro do usuário
Fluxo principal	
Login 1: acesso ao site com opção de login com nickname 2: conteúdo do site 3: acesso ao quiz	



### 5.3 BASE DE DADOS

A Figura 2 apresenta o Modelo do Banco de Dados, por exemplo. Ela possui três tabelas.

**Figura 2:** Modelo Banco de Dados.



Fonte: Autoria própria



## 5.4 INTERFACES

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto. A Figura 1, apresenta a tela inicial do sistema desenvolvido.

A figura 2 se trata da parte do login com nickname que ficará registrado no banco quando for acessado o quiz.

A figura 3 trata sobre o conteúdo do site em relação a história dos personagens do folclore.

A figura 4 já é sobre o quiz para testar o que aprendeu ao final da leitura dos conteúdos do site.

**Figura 3:** Tela inicial.



Fonte: Autoria própria

**Figura 4:** Tela de cadastro do nickname e login.

Fonte: Autoria própria

**Figura 5:** Tela inicial - segunda parte

Fonte: Autoria própria

**Figura 6: Tela de quiz 1**

Teste seu conhecimento alexia

**1 - Qual é o nome desse personagem?**



- SACI
- CURUPIRA
- CUCA

Fonte: Autoria própria

**Figura 7: Quiz 2**

**2 - Personagem que é conhecido por ser protetor das matas**



Enviar

Fonte: Autoria própria

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que não é nada fácil montar um projeto de tal estrutura, são muitos desafios, muito aprendizado e elementos que se acaba levando pra vida, sendo assim acredito que o TCC é uma forma de nos fazer crescer, de nos preparar para o que vem após o fim do ensino médio.

Esse relatório apresentou o Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado de Informática. O objetivo do trabalho foi trabalhar o folclore brasileiro em anos iniciais, já que são esses os anos mais essenciais, onde aprendemos a ler e escrever, mas claro que de uma forma lúdica.

Espera-se que com o uso desta página web as crianças e os professores consigam aprender de forma mais leve, não da mesma forma que é tratada, não sendo um conteúdo maçante como costuma ser.

Como trabalho futuro poderá ser adicionado às salas de aula de forma que seja mais interativo, e mais explicativo tanto para criança quanto professor.

## 7 REFERÊNCIAS

Monografia no todo - Livros e Anais de Congresso

Romero Sílvio. *Contos Populares Do Brasil*. F. Alves & Cie, 1897.

FRANCHINI, A. S. AS 100 MELHORES LENDAS DO FOLCLORE BRASILEIRO. L & PM EDITORES.

Welling, L. PHP e MySQL Desenvolvimento Web. Elsevier, 2005.

PIAGET: experiências básicas para utilização do professor. [S. l.: s. n.], 1983.