

TECNOLOGIA E PATRIMÔNIO CULTURAL - ENTRELAÇAMENTOS POSSÍVEIS: OS MONUMENTOS HISTÓRICOS DE PASSO FUNDO ATRAVÉS DE QR CODES

TECHNOLOGY AND CULTURAL PATRIMONY - POSSIBLE INTERLACINGS: PASSO FUNDO'S HISTORICAL MONUMENTS THROUGH QR CODES

**Irani Bernadete Roani
Carmen Vera Scorsatto Brezolin
Ivânia Campiogotto Aquino
UPF**

Resumo: O objetivo desta pesquisa é divulgar os processos da constituição histórica do patrimônio cultural de Passo Fundo, cidade localizada ao norte do estado do Rio Grande do Sul, na qual estão inseridos monumentos que registram imagens importantes do passado do município. Para tanto, será utilizada a tecnologia QR Code, uma vez que se constitui num recurso de fácil acesso, pois, indiferente de classe social ou nível cultural, todos poderão conhecer e/ou aprofundar, com essa ferramenta, a história do município. Na perspectiva da educação, compreendendo os princípios de uma cidade educadora, onde os espaços públicos podem ser didático-pedagógicos, a intenção é que os sujeitos inseridos no contexto tenham participação ativa como agentes.

Palavras-chave: Tecnologia, QR Code, história, Cidades Educadoras.

Abstract: *This research objective is to spread the processes of the Passo Fundos's, city located in northern Rio Grande do Sul, cultural patrimony historical constitution, in which monuments that register importante images of the city's past are inserted. To do so, QR Code technology will be used, once it is an easy access resource because, no matter social class or cultural level, everyone will be able to know and deepen, with this tool, the city history. In education perspective, comprehending the principles of an educating city, where the public spaces can be didactic-pedagogical, the intention is that subjects inserted on the context have active participation as agents.*

Keywords: *Technology, QR Code, history, Educating Cities.*

INTRODUÇÃO

Uma problemática surge, não raras vezes, ao se buscar material, especialmente em forma de

imagens, para aulas ou outra produção do conhecimento, e ter dificuldades em encontrar. Partindo desse fato, a reflexão em torno do assunto deu início a algumas leituras para dar início à pesquisa. Metodologicamente, a pesquisa foi estruturada em quatro passos: 1) a classificação dos monumentos em históricos, políticos, étnicos e eventos, segundo Batistel e Baccin, (2016), 2) a localização geográfica dos monumentos dentro da área do município de Passo Fundo, distribuída conforme mapa disponível no link <https://goo.gl/qu4UWj>, 3) a contextualização histórica e, como último passo, 4) a contribuição no processo de reconhecer-se pertencente a Passo Fundo, através da sensibilização feita em entrevistas e dinâmicas com um grupo de pessoas que não são naturais do município, mas que aqui residem. Partindo do pressuposto de que o mundo está na palma da mão, torna-se possível o uso de tecnologias que promovam o conhecimento de alguns fatos representados através de monumentos. Passo Fundo, como qualquer outra cidade do país, apresenta momentos históricos e folclóricos.

Aproveitando o QR Code para vincular teoria e prática, utilizada como uma ferramenta de fácil acesso usada no celular, indiferente da classe social ou nível cultural, pode proporcionar para a maioria das pessoas conhecer ou aprofundar conhecimentos sobre a história do nosso município. Sendo assim, o uso do QR Code poderá contribuir no processo de registro da preservação e memória do patrimônio cultural do município.

1. A TECNOLOGIA COMO COADJUVANTE DO COTIDIANO

Conforme Minayo (2002, p. 6), a pesquisa vincula pensamento e ação, desenvolvendo e criando atividades de ensino e atualizando a realidade. A autora afirma ainda que “nada pode ser intelectualmente um problema se não tiver sido, em primeiro lugar, um problema da vida prática”. Assim, busca-se enriquecer os conteúdos envolvendo a tecnologia com o intuito de auxiliar na resolução de um problema da “vida prática”.

Com o objetivo de definir os principais eixos desta pesquisa, delimitaram-se três itens. O primeiro traz detalhes dos QR-Codes, sua estrutura e utilização; o segundo, denominado Educação, apresenta ideias sobre como memória e patrimônio se transformam em aprendizagens; por fim, o terceiro item aborda o tema Cidades Educadoras, considerando que, embora pouco divulgado, já existem cidades no Brasil desenvolvendo este projeto, que transforma espaços públicos em ambientes pedagógicos.

1.1 SOBRE O QR CODE

O QR CODE (Quick Response Code): símbolo bidimensional (2D), código de resposta rápida em um formato de armazenamento que contém um grande número de informações em um pequeno espaço. Foi desenvolvido a partir do código de barras que pode ter no máximo 20 dígitos, porém diminuindo o tamanho e aumentando em até 100 vezes o número de dados e caracteres, e suas informações são ordenadas em duas dimensões.

Segundo o site G1¹ (2011), o QR Code foi criado em 1994, pelos japoneses para identificação

¹ <https://goo.gl/TaOrD>

de peças na indústria automobilística Denso-Wave, subsidiária da Toyota. A partir de 2003, seu uso em telefones celulares foi através da câmera fotográfica.

Estes códigos QR podem ser digitalizados de diferentes ângulos de 360 graus, como também são capazes de codificar a mesma quantidade de dados num décimo do espaço de um código de barras tradicional (Micro QR Codes). A precisão na leitura é quase total mesmo que o código esteja sujo ou danificado.

Informado pelo site Techtudo², a capacidade de armazenamento é: “Numéricos – máx. 7089 caracteres; Alfanuméricos – máx. 4296 caracteres; Binário (8 bits) – máx. 2953 bytes; Kanji/Kana – máx. 1817 caracteres - alfabeto japonês”.

Os códigos em QR Code ainda são uma forma pouco conhecida e curiosa para leitura. Porém, é de fácil utilização, pois qualquer cidadão que tenha o aplicativo instalado em seu celular, poderá fazer essa leitura. Hoje, os QR Codes estão disponíveis para vários formatos, como games, campanhas publicitárias, notas fiscais, etc. Atualmente, está sendo muito usado em ações de marketing.

Em sua estrutura, esses códigos são elaborados com pixels pretos e formados por quadrados grandes e pequenos chamados módulos, que representam as informações ali contidas: números, letras ou direcionamento para outros formatos. Cada quadrado preto tem uma função única. Assim, os três quadrados maiores, localizados nos cantos, servem como orientação para dizer onde estão os outros dados, também podendo ser lido em qualquer direção. Existe um quadrado menor que os três anteriores, mas maior que os demais, localizado no canto inferior direito que funciona como guia de alinhamento, mostrando como a mensagem será lida e processada (TECMUNDO, 2013).

Para entendermos um pouco mais os QR Codes, será ilustrada na Figura 1 um exemplo.



Figura 1- Composição do QR - Code
Fonte: autoras - 2018

Os códigos podem ser gerados *on line* e salvos como imagem. Após feito o *download*, podem ser enviados digitalmente ou impressos, variando de acordo com a atividade que será desenvolvida. É importante lembrar que, ao gerar o código, este pode ser feito de várias formas: URL, imagem, mapa, texto e outros. Se a intenção da atividade é não depender da *internet*, o código não poderá ser gerado com URL como no caso da Figura 1, pois não poderá ser lida sem conexão.

² <https://www.tecmundo.com.br/imagem/1995-o-que-sao-os-qr-codes-htm>

Esta pesquisa foi pensada no uso do aplicativo QR Code no celular, sob o aspecto de instrumentos e linguagens adequadas à divulgação dos monumentos. A *internet* só é usada para a instalação do *software* de leitura do QR Code. São exemplos de leitores gratuitos para computadores: QR Code Generation³, QR Code Monkey⁴ e outros. Para dispositivos móveis, através da Play Store é possível baixar e instalar gratuitamente alguns aplicativos como: QR Droid Code Scanner, QR Code Reader, Código QR Reader e outros.

1.2 SOBRE A EDUCAÇÃO

Segundo o Dicionário Aurélio⁵, monumento significa construção ou obra que transmite a recordação de alguém ou de algum fato memorável.

Em Passo Fundo/RS, os monumentos que fazem parte do patrimônio histórico deveriam ter uma maior divulgação e valorização, pois a real função de um monumento é contar a história, é mantê-la viva, fazendo sua memória se perpetuar. Observamos, porém, que a história desses monumentos não está disponível para a grande maioria da população.

Afirma Machado (2012, p. 23): “a memória funciona como âncora e plataforma para a identidade social e individual”. Diz, ainda, que âncora para que a sociedade não se desintegre diante do momento em que vive e, plataforma para que os sujeitos criem laços através da história em um espaço de pertencimento naquela história. Desta forma, entende-se patrimônio como a herança de fatos e acontecimentos históricos que pertence a todos aqueles que se identificam. Aqui, os monumentos são representações simbólicas que não permitem que a memória se apague construindo assim uma identidade cultural.

A educação patrimonial envolve a história e a cultura. Nesse contexto, a história está relacionada aos acontecimentos e a cultura, ligada à tradição, recriando, assim, memórias em relações espaço-temporais. A educação primeira é constituída pela tradição, pelo ouvir as histórias sendo contadas através das gerações e ao ingressar na escola, fortalece-se pelo estudo da história, construindo relações com a cultura.

Atualmente, o acesso à internet transformou a vida das pessoas. Com ela, por exemplo, democratizaram-se os espaços do conhecimento: o que antes era uma dificuldade no deslocamento até o centro da cidade para a consulta e pesquisa em uma biblioteca, hoje pode ser feito de forma virtual, literalmente o mundo na palma da mão.

Embora a escola ainda viva nos moldes da era industrial, a era digital está prestes a passar para pós-digital, pois as tecnologias estão sendo usadas por todos, de todas as idades, classes sociais e culturais. Como educadores, nossas práticas pedagógicas estão inadequadas para uma cultura em um mundo em constantes mudanças, pois aquilo que era previsível e gradual deixou de existir. Tendo em vista essas afirmativas, é imprescindível que se apresse a utilização das tecnologias da informação e da comunicação, através de metodologias ativas e práticas na escola que incentivem a aprendizagem

³ br.qr-code-generator.com

⁴ <https://www.qrcode-monkey.com/>

⁵ <https://dicionariodoaurelio.com/monumento>

criativa, habilidade esta praticamente esquecida.

Seria possível, aqui, tecer algumas considerações acerca da influência das tecnologias na cultura contemporânea, pois todos percebem as grandes mudanças nas experiências diárias, no entanto, a escola continua na mesma padronização há muitos anos. O aluno criativo não segue padrões, sendo, muitas vezes, excluído e, por isso, pode até evadir-se. É preciso compreender que a transição pela qual passamos gera conflitos entre as gerações ‘imigrantes e nativos’ digitais.

Sobre o uso das tecnologias pelos jovens, Teixeira (2004, p.144) afirma que “a verdade é que cada meio novo de comunicação, ao surgir, não produz imediatamente os resultados esperados mas, muitas vezes, a difusão do que há de menos interessante, embora mais aparentemente popular, na cultura comum.”

Sendo assim, a educação perdeu muito tempo na sua preparação para auxiliar esses sujeitos no uso adequado e consciente da tecnologia. Este meio de comunicação chamado tecnologia pode ser usado amplamente com cunho pedagógico, pois é possível desvendar as dificuldades de participação e interesse dos estudantes, fazendo com que se tornem protagonistas de suas histórias.

É sabido que aliando a memória e teoria com a prática e tecnologia, avança-se alguns degraus em termos de conhecimentos e autonomia. Para isso torna-se urgente a atualização do sistema educacional, tanto em formação de professores quanto em infraestrutura nos estabelecimentos de ensino.

Atualmente, observa-se mudança em algumas escolas mais ousadas, sendo implantados projetos envolvendo as tecnologias, como, por exemplo, a programação. Também, projetos que buscam melhorar a qualidade das relações interpessoais dos alunos no ambiente escolar, resgatando autoestima, evitando a evasão e diminuindo sintomas de oposição a aprendizagem formal. A essa realidade opõe-se oute, observada diariamente, que sustenta as metodologias um tanto ultrapassadas para as gerações presentes nos bancos escolares. Consideram-se aqui, na reflexão, alunos e professores.

Dados do INEP (2016)⁶ apontam, no município de Passo Fundo, um número alarmante de alunos que sofrem de algum tipo de transtorno ou deficiência. Alunos em idade escolar da Educação Infantil ao Ensino Médio, incluindo escolas das redes particular, estadual e municipal. Frequentam classes regulares 1218 alunos com deficiência intelectual, 64 alunos com autismo e 94 alunos com deficiência física. Baseados na lei da inclusão, a tecnologia tem uma importância relevante na aplicação de programas usando softwares e/ou práticas e equipamentos como computadores e tablets.

Na rede municipal, já existem alguns estudos, ainda não conclusivos, fornecendo resultados positivos em que a metodologia utilizada envolve a tecnologia. Estes estudos se referem ao Projeto de Letramento em Programação, parceria IMED/Prefeitura Municipal e Instituto Ayrton Senna, desenvolvido com um grupo de alunos diagnosticados com distúrbios sócio-comportamentais, TDAH e comorbidades. Ao finalizar o primeiro Módulo, no qual se trabalhou com o Software Scratch, os alunos foram capazes de criar uma história com animação, diálogo, diferentes personagens e cenários.

A introdução dos QR Codes é mais um exemplo de metodologia envolvendo tecnologia na escola. Com base nele pode-se partir para outros métodos que estimulem o crescimento dos alunos

⁶ <https://goo.gl/gNCEG5>

como sujeitos autores de sua história. Podemos citar o ensino híbrido como metodologia, em que os alunos aprendem pesquisando assuntos de seu interesse de forma autodidata, desenvolvendo a autonomia, uma habilidade importante para o contexto atual.

Resnick⁷ diz que é preciso “piso baixo e teto alto” e, citando Papert, conclui “e paredes amplas”. Dois gênios da tecnologia, mesmo não sendo educadores, percebem as limitações que vivemos e dificuldades enfrentadas no ‘chão da escola’. O uso da tecnologia não resolve os problemas da/na aprendizagem, mas pode atuar como um colaborador/mediador para que alguns mitos se desfaçam e ela aconteça.

Segundo Vygotsky (1987, p. 101), “O aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer.”. O uso de tecnologias não havia ainda entrado na escola, na época em que ele escreveu as teorias sócio-construtivistas e zonas de desenvolvimento proximal e real (ZDP/ZDR), ou sobre a importância de objetos culturais e pessoas como agentes de desenvolvimento intelectual, mas já previa o futuro.

Hoje, usando estes conceitos, que se mantêm tão atuais, os educadores podem oferecer várias formas e métodos para estimular a aprendizagem. Na aprendizagem coletiva, o professor vai avaliar o que o aluno já aprendeu e o potencial que ele demonstra para novas aprendizagens. Aprofundando esse processo, é possível desenvolver alguns recursos informáticos que corroborem no processo de formação da autonomia, apoiando a aprendizagem em grupo fundamentada nas teorias que ressaltam as dimensões sociais da aprendizagem.

Os estudos geográfico e histórico do município integram os conteúdos programáticos. Para estabelecer um caminho de comunicação entre os conteúdos e o uso da tecnologia, sugere-se dois passos: o primeiro envolvendo leituras prévias e apreciação de algumas imagens com o objetivo de despertar nos aluno a curiosidade de saber mais, afinal suas famílias fazem parte da construção do município; como segundo passo à visitação aos locais onde se encontram os monumentos, acompanhados de seus celulares com o leitor de QR Code instalado.

1.3 SOBRE CIDADE EDUCADORA

Contribuindo com o assunto em estudo, os monumentos podem ser incluídos como espaços pertencentes a uma cidade educadora, essa atuando como agente pedagógico. De fato, assim, vai além do que é visto em uma cidade comum, perpassando o reconhecimento, promovendo e exercendo a função de formar integralmente a condição de estudantes e demais sujeitos, mesmo que não sejam naturais da cidade.

Dados da ONU de 2014⁸ apontam que 54% da população mundial vive em centros urbanos, com a previsão de chegar a 66% em 2050. Nesse sentido, é preciso pensar na cidade que queremos, na infraestrutura, na educação, na segurança, no respeito aos que nos cercam, ‘na política da boa

⁷ Mitchel Resnick, Palestra ‘Plantando as sementes para uma sociedade mais criativa’, Conferência Scratch Brasil, 2017, USP SP, 5 de outubro de 2017.

⁸ <https://goo.gl/GnOeGu>

vizinhança’.

A Declaração de Barcelona (1990), na Carta das Cidades Educadoras⁹, define que a cidade educadora deve ensinar os seus habitantes a informarem-se, estabelecendo instrumentos úteis e linguagens adequadas para que os seus recursos estejam ao alcance de todos, em todos os níveis e idades. Sobre os compromissos da cidade, a Carta (p. 6), diz “A cidade deve saber encontrar, preservar e apresentar sua identidade pessoal e complexa...”.

Embora o termo seja novo, são 470 cidades educadoras distribuídas em 36 países com 17 cidades no Brasil¹⁰, organizadas em rede pela Associação Internacional das Cidades Educadoras (AICE), oficializada em 1994 em Bolonha, Itália¹¹.

Outros aspectos da carta preveem a pedagogia das políticas públicas, a formação da população em geral envolvendo a educação e democratização dos bens culturais. Em junho de 2016, em Rosário na Argentina, o Movimento Brasileiro das Cidades Educadoras reforçou estes princípios.

A carta orienta, ainda, os pactos de cada cidade, desde que sejam respeitadas as identidades e características históricas e culturais. O principal objetivo traçado nesse documento é que o território da cidade seja pedagógico, reconhecendo esses espaços voltados para as pessoas. É necessário que se pense também na trafegabilidade automotiva e se intensifique a mobilidade humana, promovendo integração entre as pessoas, em convívios e trocas e pensando também no envelhecimento de seus habitantes. É preciso espaços de convivência em todo o território da cidade, que contemple todos os moradores, não só em determinados domínios e para determinados frequentadores.

Um movimento local com esse enfoque aconteceu em setembro de 2017, na Universidade de Passo Fundo. Foi o Fórum de Mobilidade e Educação, que incluiu o Programa UniverCidade Educadora UPF, sendo eventos parceiros desse processo. A intenção é incluir ainda mais a cidade de Passo Fundo/RS e região no circuito dessas boas práticas de desenvolvimento social e urbano. Definidas algumas premissas que foram debatidas nesse evento: ampliação da participação e do controle social; dimensão intersetorial e pedagógica das políticas públicas; cidades educadoras e inteligentes no marco da educação integral; a valorização dos espaços públicos na perspectiva da sustentabilidade ambiental; inovação e empreendedorismo no território.

Há mecanismos como a intersetorialidade, por exemplo, as Secretarias que fazem parte do Executivo do município, as parcerias privadas e instituições educacionais, que unidos, podem pensar em uma cidade educadora em toda a sua universalidade. Nosso município tem passado pela revitalização de espaços públicos como o Parque da Gare, reformas de algumas escolas através do Programa Minha Escola de Cara Nova¹², e outros. As escolas reformadas e pintadas, com mobiliário novo, mostram aos alunos a valorização do patrimônio, o respeito a eles e a suas comunidades, incitando-os a respeitar e valorizar da mesma forma. Essas escolas estão nos bairros, sendo, portanto, exemplos de uma ação

⁹ Carta das Cidades Educadoras: documento resultante do movimento que promoveu o I Congresso Internacional de Cidades Educadoras acontecido em Barcelona (1990), onde um grupo de cidades representadas por seus governos locais, pactuou o objetivo comum de trabalhar juntas em projetos e atividades para melhorar a qualidade de vida os habitantes.

¹⁰ <http://portal.aprendiz.uol.com.br/2016/03/11/por-que-falar-de-cidades-educadoras-hoje-brasil/>

¹¹ <http://cidadeseducadoras.org.br>

¹² <http://www.pmpf.rs.gov.br/secao.php?t=11&p=417>

que possibilita respeitar o território em sua totalidade.

A Confraria das Artes¹³ é outra ação com esse propósito. Possui como objetivos principais integrar a classe artística, promover e socializar saberes e preservar os espaços públicos no município. Através do Projeto Arte Urbana, pintando as escadarias da cidade, produz um significado importante no que diz respeito a embelezar e colorir, proporcionar a interação dos cidadãos com as diversidades culturais. A arte urbana de modo geral é uma manifestação que funde a vida e a arte, atuando pedagogicamente.

Todas as cidades, indiferente do número de habitantes ou extensão territorial, possuem possibilidades educadoras que também podem ser (des)educadoras. Os espaços públicos sem nenhum sinal pedagógico passam intenções de (des)educação, que aquele espaço pode ser usado de forma indevida. Deve-se entender aqui o que é pedagógico em sentido abrangente: tudo que for educativo, didático e instrutivo. Então, qualquer local em uma cidade que se disponha a ser educadora, deve intuitivamente e intencionalmente passar a mensagem de respeito e conteúdo histórico, que instigue curiosidades e questionamentos a serem respondidos localmente ou através de pesquisa.

2. ESTRUTURA E APLICAÇÃO

Com o objetivo de coletar dados, foi enviado, por rede social - facebook, um formulário eletrônico, conforme Apêndice 1, destinado às pessoas residentes mas não nascidas em Passo Fundo. O formulário não obrigava a identificação e limitado a 150 respostas. De forma pessoal e aleatória, foram entrevistadas, na rua, 150 pessoas, também sem identificação, totalizando 300 pessoas contatadas. Dentre os questionamentos, considerado o item principal, foi o que mais chamou a atenção da pessoa para que fixasse residência nesta cidade.

Após a coleta, percebeu-se a necessidade ainda maior em dar continuidade à pesquisa de forma a deixá-la com o máximo de informações possíveis e divulgá-la em diferentes meios para que a população conheça a história constituída. Importante lembrar que os pioneiros e fundadores também migraram para cá, sendo que cada um de nós se torna um pouco responsável pela continuidade do progresso em nosso município.

O resultado da Tabela 1, sobre o interesse em residir em Passo Fundo, mostra como item mais citado as instituições educacionais. Em uma análise geral, o município oferece várias instituições de ensino públicas e privadas de qualidade. Porém, a constituição histórica ainda é pouco conhecida, embora algumas pessoas tenham manifestado interesse em conhecer, mesmo aqui residindo para trabalhar ou estudar. Entende-se que estejam de passagem.

¹³ A Confraria das Artes é um Coletivo de artistas visuais de Passo Fundo que realiza uma nova forma de disseminação de arte local na cidade. Tem sua sede instalada na Gare, Av Sete de Setembro, Centro - Passo Fundo tendo como coordenadora a Sr^a Lindiara Paz.

Tabela 1 – O que fez decidir a vinda para Passo Fundo - 2017.

	Pessoas	%
Instituições Educacionais	123	41
Localização Geográfica	26	8,7
Medicina e Saúde	98	32,7
Comércio	32	10,6
História/Patrimônio/Monumentos	21	7
Total	300	100

Fonte: autoras 2018

Os códigos foram gerados no site <http://br.qr-code-generator.com>, no formato de texto. Os textos foram resumidos, com base no livro *História Memórias e Representações: uma análise dos monumentos em Passo Fundo* (2016). Os códigos gerados em texto foram baixados como imagem e editados no Programa Paint, de acordo com a Figura 2, onde foram inseridos as logomarcas do IFSUL, o brasão da Prefeitura Municipal de Passo Fundo e a autoria.

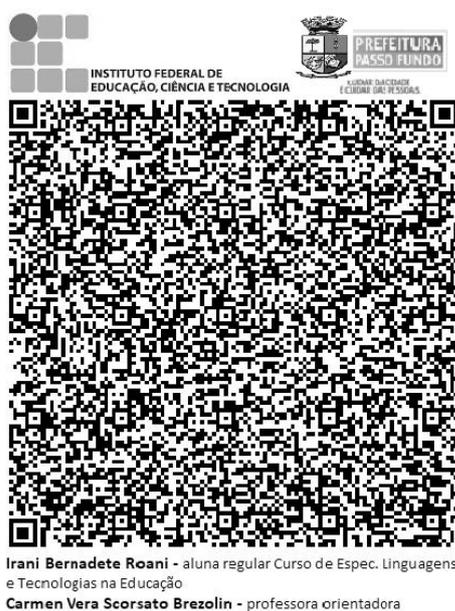


Figura 2 - Código a ser fixado nos monumentos

Fonte: autoras - 2018

Após constatação da dificuldade para a fixação dos códigos em alguns monumentos em função do material utilizado em sua construção, mármore, bronze e cimento bruto, uma das opções foi criar uma galeria de imagens e dos códigos contendo informações sobre os respectivos monumentos, inserindo-os no mapa conforme Figura 3.

Importa registrar também que a fixação dos códigos em alguns locais não foi possível em função do material utilizado na construção do monumento.

Devido a este fato, considera-se fundamental o aprofundamento destes estudos para que o material que será disponibilizado às escolas seja completo, principalmente para alunos do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

BATISTELLA, Alessandro; BACCIN, Diego José. *História memórias e representações: uma análise dos monumentos em Passo Fundo*. [S.L.]: Associação Brasileira de Editoras Universitárias, 2016.

CIDADES EDUCADORAS. *O que é uma cidade educadora*. Disponível em: <<http://cidadeseeducadoras.org.br/wp-content/uploads/2016/06/carta-cidades-educadoras-barcelona.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

Centro de Referências em Educação Integral. Disponível em: <<http://educacaointegral.org.br/glossario/cidade-educadora/>>. Acesso em 15 jul. 2017

Dicionário on line. *Dicionário do Aurélio*. <https://dicionariodoaurelio.com/>. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/>>. Acesso em: 12 dez. 2017.

G1. *Tecnologias e games*. 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/Ta0rD>>. Acesso em: 09 set. 2017.

MACHADO, Ironita Policarpo e ZANOTTO, Gizele (organizadoras). *Momento Patrimônio*. Passo Fundo: Berthier, 2012.

MINAYO, Maria Cecília De Souza. *Pesquisa social: Teoria, Método e Criatividade*. 21 ed. Petrópolis RJ: Vozes, 2002.

QR Code: entenda o que é e como funciona o código - Disponível em <<https://goo.gl/PwD0J>>. Acesso em 20 jul. 2017.

TECMUNDO. *O que significa cada quadrado do QR Code*. 2013. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/qr-code/37372-o-que-significa-cada-quadrado-de-um-qr-code-.htm>> Acesso em 15 jul. 2017.

_____. *O que são QR Codes*. 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/imagem/1995-o-que-sao-os-qr-codes.htm>> Acesso em 20 jul. 2017.

RESNICK, Mitchel. *Palestra 'Plantando as sementes para uma sociedade mais criativa'*, Conferência Scratch Brasil 2017, USP- São Paulo, 5 de outubro de 2017.

TEIXEIRA, Anísio. *Biblioteca virtual Anísio Teixeira*. Disponível em: <<http://www.bvanisioteixeira.ufba.br/artigos/mestres.html>>. Acesso em: 19 out. 2017.

VIGOTSKY, L.S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

Irani Bernadete Roani

Possui graduação em Educação Artística e Desenho pela Universidade de Passo Fundo (1982). Professora aposentada de Educação Artística da Rede Municipal de Passo Fundo. Tem experiência na área de Educação, especialista em Psicopedagogia pela Universidade de Passo Fundo, atuando principalmente nos seguintes temas: ludopedagogia, jogos e alfabetização. Desenvolveu na escola com alunos de 4ª à 8ª séries, o Projeto de Linguagens Verbal e Não Verbal.

Carmen Vera Scorsatto Brezolin

Professora do Curso de Especialização em Linguagens e Tecnologias, Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Passo Fundo, Mestre em Educação/Universidade de Passo Fundo, RS. Contato: carmen.scorsatto@passofundo.ifsul.edu.br

Ivânia Campiogotto Aquino

Pós-Doutorado em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Doutorado em Letras (UFRGS), Mestrado em Letras (PUCRS). Professora do curso de Letras da Universidade de Passo Fundo/RS; Coordenadora de Inovações Educacionais da Secretaria Municipal de Educação de Passo Fundo/RS. Contato: ivania@upf.br

Enviado em 30/05/2018.

Aceito em 30/10/2018.

Pesquisa

Formulário destinado a moradores não nascidos em Passo Fundo. Esta pesquisa busca a coleta de dados para pesquisa de TCC - Tecnologia e História, entrelaçamentos possíveis: Os monumentos históricos de PF através de QR Codes, IFSUL Passo Fundo RS.

*Obrigatório

Sua cidade de origem *

Sua resposta

Você reside em Passo Fundo? *

Sim

Não

O que mais lhe chama a atenção em PF? *

Instituições Educacionais

Medicina e Saúde

Local Geográfica

Comércio

História



ANEXO 2 - Registro da atividade realizada na EE de 1º e 2º graus Anna Luísa Ferrão Teixeira.



Para o nosso grupo foi uma experiência ótima uma grande possibilidade de ver códigos, entre outros, gostaríamos de pedir para a professora ir nos dar mais aulas!

Grupos: Gabriele, Denier, Natã e Bambew

Muito obrigada!

Que a tecnologia é muito importante para o desenvolvimento e crescimento da sociedade.

Marciane
Lourdes
Luisa, B
Gabrielly

Eu gostei, e com certeza vamos acompanhar os estudos sobre essa história que geralmente passamos em frente e não nos damos conta com sua bela história.

Suzanna, Luiciana, Isabel, Kellin

EU ACHEI A AULA MUITO INTERESSANTE, PORQUE, ALÉM DE NOS APRENDERMOS COISAS HISTÓRICAS, NOS INTRODUZIMOS NAS TÉCNICAS.

ACHEI MUITO ÚTIL

Muito interessante - uma ótima forma de passar o tempo e aprender.

Uma maneira diferente de ensinar e aprender a base da tecnologia.

Muito bom, vamos trazer informações em nossa próxima aula.

Não gostamos de apresentações, aprendemos que os códigos substituirão livros e os codificamos futuramente.

Uma das coisas que achei interessante foi que Anna Luísa, de acordo com a Anulação de Código de Defesa do Consumidor, não há internet.

Logo achamos a aula muito boa e interessante, muito legal os códigos, obrigado!