



XXXIII CONIC 23/24

Congresso de Iniciação Científica

Ciência em Movimento: Construindo o Futuro

com Conhecimento

25 a 27 de Novembro de 2024

Florestando: Repositório digital sobre a Amazônia para crianças

Adrya Alexya Souza Goes – *Voluntário*

Amorea Thaynne Souza Goes

João Victor Barros Wezen

Savanah Franco de Freitas – Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia

Francisco Tarcísio Moraes Mady – Universidade Federal do Amazonas

RESUMO

A BNCC traz a cultura digital como competências e habilidades a serem desenvolvidas ao longo de toda educação básica. O ensino sobre a Amazônia nas escolas é frequentemente tema de diversos estudos e pesquisas. O Florestando é repositório infantil educacional com foco na Amazônia brasileira, que visa oferecer uma plataforma abrangente e educativa para que as crianças possam explorar digitalmente as riquezas naturais e culturais dessa região rica em biodiversidade. A plataforma é alimentada por meio do sistema de gerenciamento WordPress, com o auxílio de ferramentas de inteligência artificial como, ChatGPT, Criador de Imagem do Microsoft Designer, Dall E 3 atrelada a revisões bibliográficas e pedagógicas. Foram criados 85 textos para todas as taxonomias, divididos em 32 conteúdos de fauna, 18 de flora, 18 de geografia da Amazônia, 3 de povos indígenas e festas populares, 6 de lendas e 5 de gastronomia. Além disso, foram criadas 74 ilustrações e uma multimídia caracterizada música. Com isso, houve a geração de banco de input/prompts importantes para quantificação dos metadados cadastrados no repositório. A otimização da plataforma gerou aspectos visualmente atrativos com a implementação de plugins se tornando uma parte indispensável na experiência digital da criança. Ao longo da pesquisa fez-se necessário a alteração do nome “Forestando” para “Amazônia Lúdica Interativa” devido a transmissão de regionalidade e fortalecimento de presença online. Assim, o projeto buscou ampliar e aproximar o público para a temática desenvolvida com a criação de um repositório digital por meio de conteúdos ilustrativos e multimídias auxiliados e produzidos com o artifício da inteligência artificial, dessa forma, a proposta apresentada ainda pode ser melhorada com a gestão contínua no desenvolvimento de conteúdos e otimização da plataforma, assegurando uma experiência lúdica adaptada às crianças. O resultado deste estudo está disponível no endereço florestas.ufam.edu.br/amazoniali.

Palavras-Chave: Educação ambiental; costumes; aprendizagem lúdica; cultura digital; IA

AGRADECIMENTOS

Minha profunda gratidão ao professor Tarcísio, por sua orientação, ajuda e dedicação ao longo deste estudo, ao Grupo de Estudos em Clima e Florestas (Geclif), da Universidade Federal do Amazonas por proporcionar um ambiente de pesquisa fundamental para o desenvolvimento da temática abordada. Agradeço também aos amigos e colaboradores que tanto contribuíram, especialmente a João Wezen, a Amorea Thaynne, pedagoga, e a Savanah Freitas, engenheira florestal, pelo apoio, pelas trocas de conhecimento e pela parceria em todas as etapas da pesquisa.

