

## Memória e Identidade: aplicação web para auxiliar no ensino e aprendizagem da História Oral e Local

Ana Clara Oliveira Souza Carvalho<sup>1</sup>, Carlos Eduardo Dias Giacomini<sup>1</sup>,  
Claudinei Araújo dos Santos<sup>2</sup>, André Luis Violin<sup>1</sup>, Fernando Cesar  
Balbino<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul  
Rod. MS-473, km 23, s/n – 79.750-000 – Nova Andradina – MS – Brasil

<sup>2</sup>Escola Estadual Profa. Nair Palácio de Souza  
R. Sete de Setembro, 156 – Vila Beatriz – 79.750-000 – Nova Andradina – MS - Brasil

{ana.carvalho, carlos.eduardo}@novandradina.org,  
nei-arasan@hotmail.com, {andre.violin, fernando.balbino}@ifms.edu.br

**Resumo.** Este artigo apresenta uma aplicação web denominada *Memória e Identidade*, que busca auxiliar professores e alunos em pesquisas científicas baseadas na História Oral. Trata-se de um ambiente tecnológico desenvolvido com o intuito de facilitar o acesso e registro de biografias de indivíduos homenageados com nomes a vias públicas. Espera-se que a aplicação, além de caracterizar-se como uma ferramenta educacional, envolvendo alunos e professores em pesquisas biográficas do lugar em que vivem e convivem, auxilie na preservação do patrimônio histórico e cultural dos municípios.

### 1. Cenário de uso

Para compreender os comportamentos dos atuais moradores de uma determinada região é preciso obter informações sobre os traços culturais de seus antepassados e os marcos da história local, uma vez que tais informações exercem influências na formação da identidade de um povo. Esta relação entre passado e presente constitui a proposta apresentada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), divulgada pelo Ministério da Educação, para a disciplina de História: “O passado que deve impulsionar a dinâmica do ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental é aquele que dialoga com o tempo atual” (BRASIL, 2018a, p. 395).

Em decorrência disso, pode-se dizer que o saber sobre a História que justifica as ações da sociedade contemporânea deve ser aprofundado, uma vez que a recomendação da BNCC do Ensino Médio para a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, da qual a disciplina de História faz parte, é que aconteça a ampliação e o aprofundamento das aprendizagens essenciais desenvolvidas até o 9º ano do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018b).

Diante dessas informações, é interessante salientar que a aplicação *Memória e Identidade*, apresentada neste artigo, visa ao suporte para o ensino e para o exercício prático da História Oral, por meio de entrevistas com familiares de homenageados com nomes a vias públicas, a fim de coletar e organizar dados biográficos que têm a finalidade de valorizar e preservar a história e a identidade de pessoas que participaram do processo de colonização e formação histórica e cultural de uma cidade.

Para esse fim, faz-se necessário compreender que, diferentemente da história tradicional, quando se refere à História Local o historiador não consegue comprovar suas pesquisas apenas com documentos, pois ela está presente na memória das pessoas e no meio em que vivem, como explica Samuel (1990, p. 220):

A História Local requer um tipo de conhecimento diferente daquele focalizado no alto nível de desenvolvimento nacional e dá ao pesquisador uma ideia mais imediata do passado. Ela é encontrada dobrando a esquina e

descendo a rua. Ele pode ouvir os seus ecos no mercado, ler o seu grafite nas paredes, seguir suas pegadas nos campos.

Em decorrência da maioria dos registros estar na memória da população, a História Oral deve se dedicar aos acontecimentos do presente, baseando-se no que já aconteceu. Neste contexto, ressalta-se que as fontes orais são de grande valia e suporte para esta pesquisa, juntamente à internet, principal meio de conexão entre pessoas com a função de disseminar informações, não importando se o usuário utiliza dispositivos mobile ou desktop. Por isso, as biografias compartilhadas pelos usuários na aplicação Memória e Identidade são componentes básicos para o entendimento dos comportamentos da sociedade contemporânea.

Como público alvo, são considerados alunos do Ensino Médio, que tendem a ser mais instrumentalizados tanto em relação à instrução quanto em relação às atitudes para atuar como colaboradores na realização das entrevistas e coleta de materiais biográficos, o que também lhes permite aprofundar seus conhecimentos através da prática. Além desses, a aplicação também almeja a atuação, como curadores, de professores que ministram as seguintes disciplinas: História, para que incentivem e orientem seus alunos a realizar pesquisas científicas baseadas na História Oral; Língua Portuguesa, que podem colaborar com a qualidade dos textos produzidos; e Língua Inglesa, que podem utilizar a ferramenta para desenvolver a prática de tradução de textos, de forma a se obter o *abstract*. Além dessas, a depender da percepção e da necessidade de professores, pode-se agregar outras áreas de conhecimento como, por exemplo, a Geografia, pois a aplicação utiliza a localização das vias públicas no cadastro das biografias.

## 2. Desenvolvimento

Antes de iniciar a construção da aplicação Memória e Identidade, foi realizado um estudo bibliográfico com o objetivo de reunir os conhecimentos necessários para fundamentar e legitimar a viabilidade do trabalho. A partir disso, foi criado, com o software Heflo<sup>1</sup>, o fluxograma das etapas de desenvolvimento (Figura 1), sendo elas: Prototipação das interfaces; Análise e projeto do sistema; Construção da aplicação; e Testes de validação.

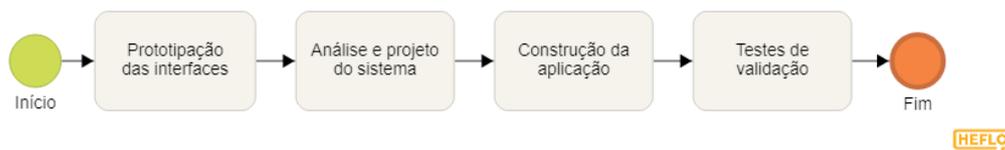


Figura 1. Processo de desenvolvimento da aplicação (Os autores, 2018).

### 2.1 Prototipação das interfaces

Nessa etapa, o projeto conceitual da aplicação foi concretizado por meio da prototipação, usada como suporte para o levantamento de requisitos através da instrumentalização e da facilitação da comunicação entre os desenvolvedores e os usuários finais (PREECE; ROGERS; SHARP, 2002). As principais telas da aplicação foram desenhadas com a ferramenta Adobe Experience Design CC<sup>2</sup>, obtendo-se as informações necessárias para a realização da análise e projeto do sistema.

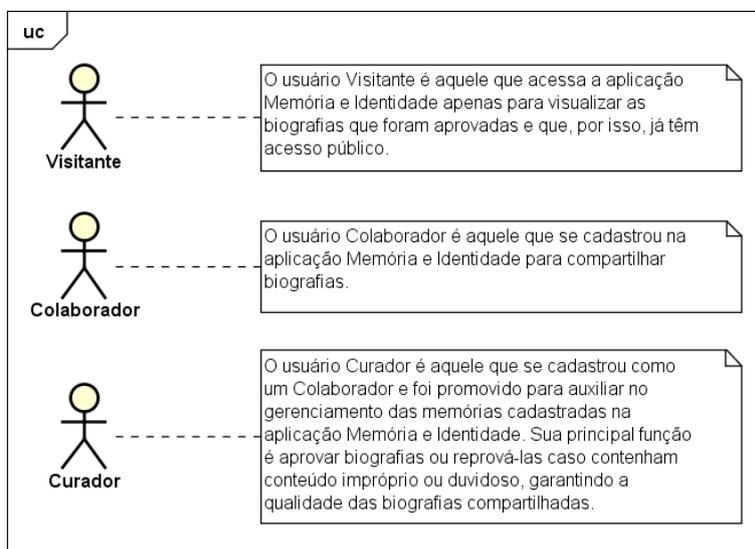
### 2.2 Análise e projeto do sistema

A partir dos resultados da etapa anterior, realizou-se a especificação dos requisitos funcionais, que ditam as ações que a aplicação deve atender, e a especificação dos requisitos não funcionais, aqueles que atribuem características qualitativas ao aplicativo. Além disso, foi possível identificar os usuários que podem interagir com a aplicação

<sup>1</sup> <https://www.heflo.com/pt-br/>

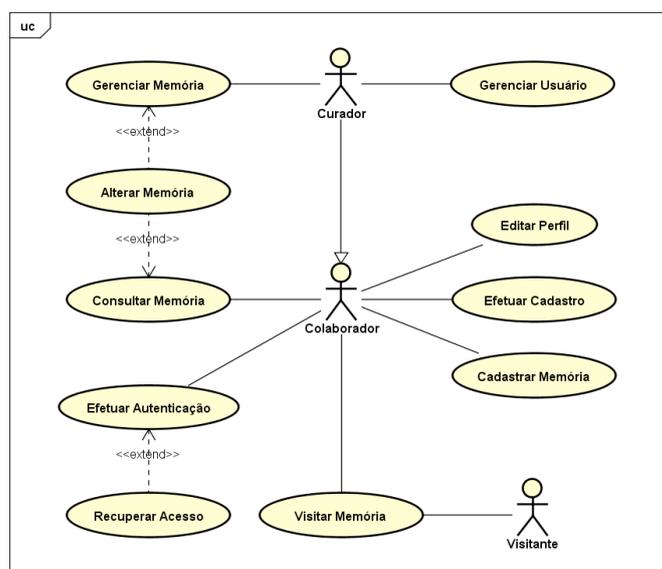
<sup>2</sup> <https://www.adobe.com/br/products/xd.html>

(Figura 2) e estabelecer as principais funcionalidades da aplicação para construir o Diagrama de Casos de Uso (Figura 3), ambos criados a partir do software de Linguagem de Modelagem Unificada (UML) Astah Community<sup>3</sup>.



powered by Astah

Figura 2. Categorias de usuários (Os autores, 2018).



powered by Astah

Figura 3. Diagrama de Casos de Uso (Os autores, 2018).

Além do levantamento de requisitos do software, nesta mesma etapa, foram pensadas e discutidas as possíveis tecnologias que seriam utilizadas para o desenvolvimento da aplicação, como uma forma de facilitar o processo de codificação e alcançar os resultados esperados conforme o objetivo do projeto.

### 2.3 Construção da aplicação

Após a conclusão da etapa de análise e projeto do sistema, iniciou-se a construção da aplicação Memória e Identidade. Primeiramente, preocupou-se com o tipo de arquitetura

<sup>3</sup> <http://astah.net/editions/community>

(web, nativa ou híbrida) na qual o software seria desenvolvido. Após a realização da pesquisa bibliográfica, optou-se pela arquitetura web devido os seguintes motivos: (i) facilidade de acesso; (ii) aplicações web podem ser visitadas a partir de qualquer dispositivo com acesso à internet e; (iii) atualização constante, que permite que os usuários sempre utilizem a última versão disponível da aplicação.

O *front-end* da aplicação foi desenvolvido com o React<sup>4</sup>, biblioteca JavaScript utilizada para criar interfaces gráficas de usuário, em razão da possibilidade de reutilização de código e pela produtividade que a biblioteca oferece. Além disso, utilizou-se a API do Google Maps<sup>5</sup> com a finalidade de tornar a aplicação mais interativa. Para o *back-end* escolheu-se o Firebase<sup>6</sup> por oferecer diversos serviços que auxiliam no desenvolvimento, dentre eles o *Authentication*, para provimento de acesso ao servidor de autenticação. Também foram utilizados a ferramenta de controle de versão Git<sup>7</sup> e o GitLab<sup>8</sup> para gerenciamento da hospedagem do projeto.

## 2.4 Testes de validação

Na etapa de testes de validação efetuou-se a hospedagem da aplicação Memória e Identidade na plataforma de serviços em nuvem Heroku<sup>9</sup> com o objetivo de identificar erros ou inconsistências que pudessem prejudicar a utilização do software. Saliente-se que durante todo o processo de construção da aplicação foram efetuados testes, porém, no decorrer dessa etapa observou-se, com exclusividade, o comportamento da aplicação em uma simulação de uso real.

## 3. Apresentação da aplicação Memória e Identidade

A aplicação Memória e Identidade é um ambiente web em que os usuários podem visitar, cadastrar e gerenciar biografias de indivíduos com nomes a vias públicas; e, conseqüentemente, preservar parte do patrimônio histórico e cultural do município. O software está disponível em: <https://memoriaidentidade.herokuapp.com/>.

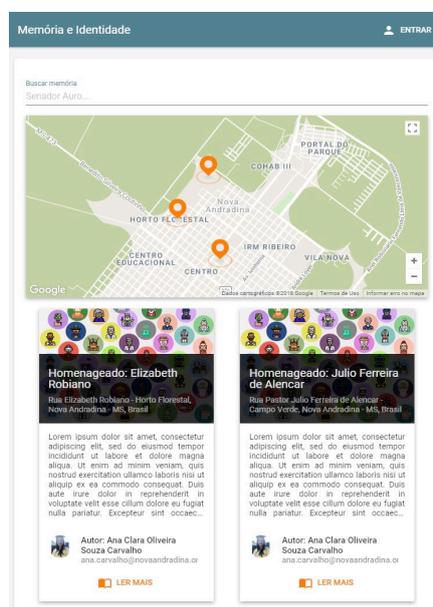


Figura 4. Interface do Visitante (Os autores, 2018).

<sup>4</sup> <https://reactjs.org/>

<sup>5</sup> <https://developers.google.com/maps/>

<sup>6</sup> <https://firebase.google.com/>

<sup>7</sup> <https://git-scm.com/>

<sup>8</sup> <https://about.gitlab.com/>

<sup>9</sup> <https://www.heroku.com/>

A interface disponibilizada ao usuário “visitante” apresenta as biografias que já tenham sido aprovadas por um curador e estejam visíveis publicamente (Figura 4), e o botão ENTRAR, que permite o acesso às telas de autenticação e de cadastro (Figura 5).

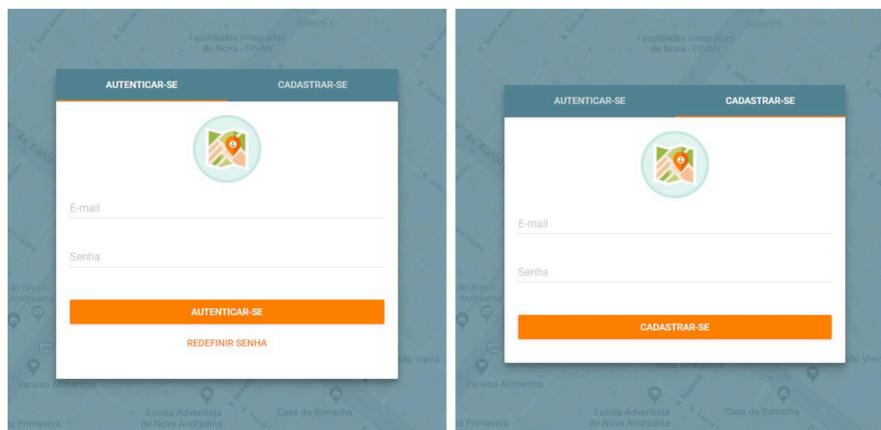


Figura 5. Interfaces de autenticação e cadastro (Os autores, 2018).

Ao efetuar o cadastro na aplicação, o usuário torna-se um “colaborador”, que tem acesso a três opções de menu (Figura 6), sendo elas: “Página Inicial”, que redireciona o usuário para a página principal da aplicação; “Cadastrar Memória”, que dá acesso à funcionalidade de registro de biografias históricas; e “Consultar Memórias”, em que é possível gerenciar (salvar, alterar, excluir e submeter para aprovação) as biografias escritas por ele.

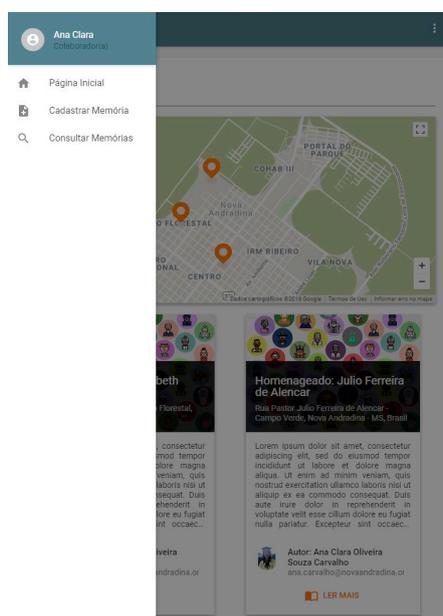


Figura 6. Menu do Colaborador (Os autores, 2018).

Quando o usuário seleciona a opção “Cadastrar Memória”, inicia-se um processo organizado em quatro etapas para o cadastro de uma biografia histórica, cada qual representada por um formulário específico (Figura 7), comentados a seguir: (a) **escolha do logradouro**, que consiste na seleção de um logradouro, no mapa, correspondente ao nome do biografado; (b) **informações básicas do homenageado**, que consiste na digitação de algumas informações iniciais sobre o biografado; (c) **biografia do homenageado**, que consiste no registro da história do biografado, bem como um resumo e, opcionalmente, um *abstract*, que podem ser usados

para destacar dados e informações que agucem a curiosidade para o acesso à biografia completa e; (d) **anexos**, em que o usuário pode fazer o upload de mídias, como fotos, arquivos de áudio e vídeo, que complementem e enriqueçam o registro biográfico; essa opção, aliás, caracteriza a aplicação como um repositório multimídia de biografias históricas.

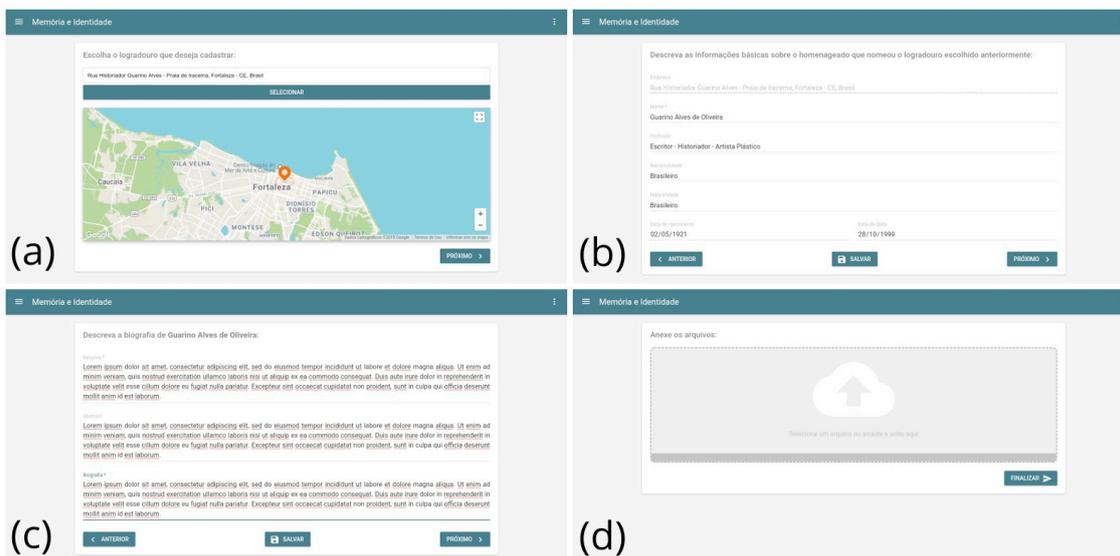


Figura 7. Cadastro de uma biografia (Os autores, 2018).

Para tornar-se um “Curador” e ter acesso às demais funcionalidades da aplicação, o usuário deve ser promovido por outro que já seja “curador”. Após ser promovido, terá acesso a novas opções de menu (Figura 8), conforme descritas a seguir: “Gerenciar Memórias” (Figura 9), que permite ao usuário alterar, aprovar ou reprovar as memórias que foram submetidas para aprovação; e “Gerenciar Usuários” (Figura 10), em que o “curador” poderá ativar, desativar ou promover um usuário “colaborador” e visualizar os outros curadores da aplicação.

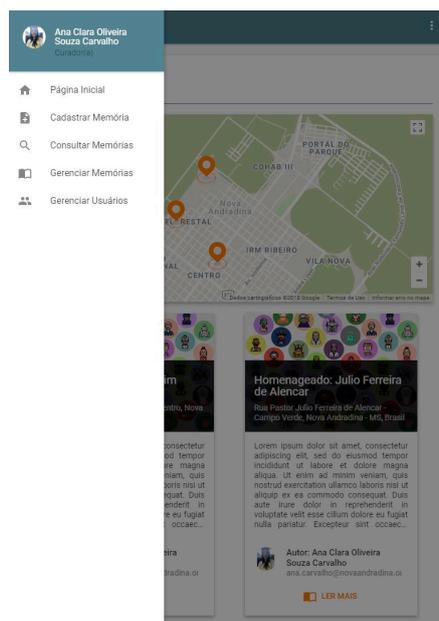


Figura 8. Menu do Curador (Os autores, 2018).

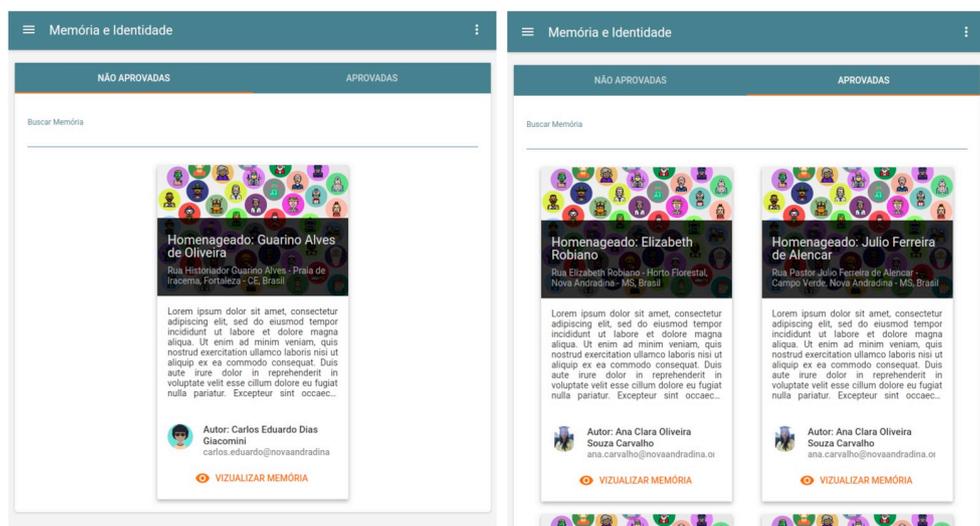


Figura 9. Gerenciar biografias (Os autores, 2018).

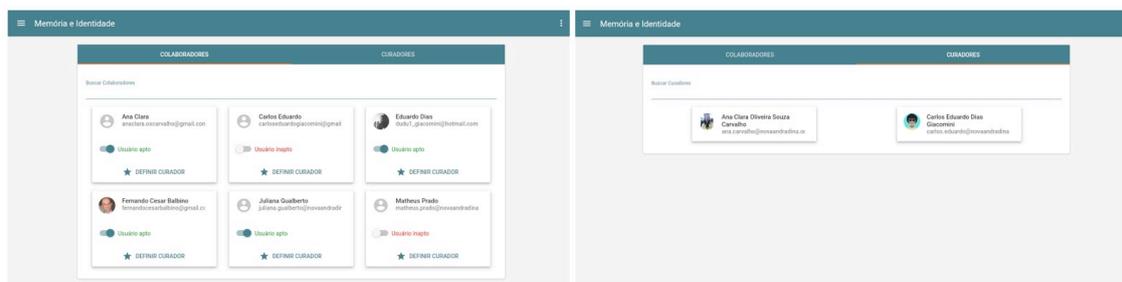


Figura 10. Gerenciar usuários (Os autores, 2018).

O interessante do trabalho de curadoria, no contexto educacional, é a constante interação com os colaboradores que pode ser demandada pela necessidade de ajustes ou complementações dos materiais biográficos registrados, determinando-se, assim, o aspecto de produção colaborativa do software. Além de ser um mecanismo de orientação, supervisão e garantia de qualidade dos registros biográficos, a curadoria também se caracteriza como um meio para se trabalhar no aluno os conteúdos atitudinais, ou seja, valores e atitudes inerentes à sua formação pessoal. Isto porque o professor pode estabelecer um “contrato” com os alunos colaboradores, estipulando metas para que eles também sejam promovidos a curadores, tais como o empenho para a escrita mais acurada das biografias, o planejamento, a organização e a responsabilidade na condução de entrevistas, entre outros. Neste sentido, espera-se consolidar a conscientização dos alunos quanto à sua responsabilidade cívica na preservação e na valorização de sua própria história (SANTOS et al, 2013).

Após ser aprovada, a memória é disponibilizada publicamente para todos os usuários. Para assistir o vídeo-demo apresentando o protótipo da aplicação Memória e Identidade, pode ser acessado o link: <https://www.youtube.com/watch?v=Y29-tqekIGA>. O vídeo foi produzido utilizando a ferramenta gratuita Screencastify<sup>10</sup>.

#### 4. Considerações finais

Este artigo apresentou a aplicação Memória e Identidade, cujos objetivos são auxiliar professores e alunos em pesquisas científicas baseadas na História Oral e preservar o

<sup>10</sup> <https://www.screencastify.com/>

patrimônio histórico e cultural dos municípios. Para tanto, o software proporciona um ambiente tecnológico desenvolvido com o intuito de facilitar o acesso e registro de biografias de indivíduos homenageados com nomes a vias públicas.

Com o intuito de criar uma aplicação condizente com o público alvo, tomou-se como base o projeto de Guntendorfer et al (2016), realizado por alunos da Escola Estadual Profa. Nair Palácio de Souza, sob orientação de um professor de História, coautor deste trabalho e por meio de quem a parceria com o Instituto Federal de Mato Grosso do Sul foi iniciada. Por este motivo, os testes de validação estão sendo realizados utilizando biografias de indivíduos homenageados com nomes a vias públicas da cidade de Nova Andradina (MS), sede de ambas as instituições de ensino anteriormente referidas.

Diante disso, como trabalhos futuros pretende-se ampliar o escopo de abrangência da aplicação Memória e Identidade, formando parcerias com outros municípios e escolas, de forma que existam usuários responsáveis por visitar, cadastrar e gerenciar biografias. Além disso, deseja-se também incorporar uma funcionalidade de reconhecimento de imagens, em que o usuário possa apontar a câmera de seu dispositivo móvel para uma placa de via pública, cujo nome é reconhecido e automaticamente é aberto o registro biográfico do respectivo homenageado.

## Referências

- Brasil. Ministério da Educação. (2018a) “Base Nacional Comum Curricular (BNCC)”. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 13 set. 2018.
- Brasil. Ministério da Educação. (2018b) “Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Médio”. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site\\_110518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf)>. Acesso em: 13 set. 2018.
- Guntendorfer, H.L. et al. (2016) “Entre as Vias Públicas e a Memória Histórico Social”. In: Feira de Ciência e Tecnologia de Nova Andradina (FECINOVA), Nova Andradina, MS.
- Preece, J., Rogers, Y. e Sharp, H. (2002). “Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction”. John Wiley & Sons, Inc, USA.
- Samuel, Raphael. (1990) “História Local e História Oral”. In: Revista Brasileira de História, v. 9, n. 19, set. 1989 / fev. 1990, pp. 219-242.
- Santos, S.J.B. et al. (2013) “A Importância do Ensino de História Local Dentro da Disciplina de História para a Formação da Identidade dos Alunos”. In: XIII Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão – JEPEX 2013, UFRPE, Recife, PE.