



## MEMÓRIAS SILENCIADAS: ditadura militar no Brasil

Nicolý A. R. OSÉAS<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>;

### RESUMO

Este documento aborda métodos de aprimoramento do ensino da história da ditadura militar no Brasil, um tema negligenciado nas escolas e sociedade. A desinformação sobre o período e o suposto retorno do poder militar após as eleições de 2022 motivaram a escolha. A ditadura, instaurada por um golpe em 1964, durou 21 anos, suprimindo a democracia e liberdade em nome do combate ao comunismo. Houve perseguição a opositores, artistas e mídia, alimentando a resistência cultural. A ditadura gerou um legado de movimentos conservadores, reflexo da falta de compreensão. A tecnologia permitiu a criação de um software de ensino sobre o tema, usando métodos de Engenharia de Software, HTML, CSS, PHP, MySQL e UML. Testes e pesquisas com alunos do ensino médio revelaram a relevância do assunto. A página inicial do software oferece informações e imagens da ditadura. O projeto visa preencher lacunas na educação e será validado por usuários reais, buscando aprimoramento contínuo.

### Palavras-chave:

Anistia; Anticomunismo; Aulas de história; Repressão.

### 1. INTRODUÇÃO

Neste documento são discutidos métodos de aprimoramento do ensino de história do Brasil - ditadura militar - o qual vem sendo negligenciado nas escolas e na sociedade. O tema escolhido se deve ao fato de grande desinformação em relação ao período e várias correntes fazendo referência à volta do poder aos militares. Após as eleições do ano de 2022, ficou clara a carência de informação da sociedade acerca do que realmente foi a ditadura militar no Brasil; incluindo seus efeitos até os dias atuais.

A ditadura militar teve início a partir de um golpe em 1964, onde os militares tomaram o poder do governo brasileiro, e como consequência levando consigo a democracia e liberdade. O motivo principal do golpe foi a falsa presença do comunismo no Brasil, pois haviam revoluções operárias espalhadas pelo mundo, inclusive em Cuba.

Durante seus 21 anos no poder, houveram 5 mandatos diferentes e 16 atos institucionais, os quais ignoravam a constituição e faziam o melhor para os seus interesses. Além disso, os militares perseguiram opositores, entre eles: apoiadores da esquerda, cantores que tentavam retratar o período de forma negativa, a mídia brasileira, redes de rádio e manifestações públicas.

A resistência cultural se fez presente por todo o período ditatorial, no qual vários cantores foram presos ou obrigados a se exilar em algum país. A aparência de regime perfeito devia ser seguido, mas alguns cantores, como: Caetano Veloso, Rita Lee, Raul Seixas e Gilberto Gil não

<sup>1</sup>Discente curso técnico em informática integrado ao ensino médio, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: nicolyoseass@gmail.com.

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

seguiram a lei, sendo assim, foram presos. O final da ditadura militar foi em 1985, decorrente do desgaste do regime.

A herança que restou à sociedade atual se trata de movimentos conservadores, no qual as pessoas acreditam na melhoria do país com a implantação de uma nova ditadura militar. Ademais, é nítido que após manifestações como o dia 8 de janeiro confirmam a desinformação da população.

Com o avanço da tecnologia, se fez possível estudar de uma maneira diferente. A popularização do ensino a distância (EAD) aumentou decorrente do período de pandemia. O software desenvolvido neste projeto não é direcionado apenas a estudantes, mas também à toda população interessada. O software apresenta dinamicidade, facilidade de usar e interação com os demais usuários.

Segundo o escritor e filósofo brasileiro Paulo Freire (2000) , “Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda”. Tendo em vista que a história brasileira é fundamental à população, o objetivo do desenvolvimento desse software se dá pela necessidade de democratizar o estudo da história de forma gratuita e segura à população em geral. Atualmente vivemos com as consequências que nossos antepassados deixaram como herança, as quais estão presentes no dia a dia da população brasileira.

Os conceitos sobre a Engenharia de Software, segundo Pressman (2011), é definida como tecnologia em camadas, sendo elas ferramentas, métodos e processos, visando a organização, produtividade e qualidade, contribuindo para o desenvolvimento do sistema.

Já para Sommerville (2003), ele compreende a engenharia de software como um processo evolutivo, sendo uma disciplina da engenharia que está presente em todos os estágios de desenvolvimento do software. Atende as necessidades desde o estágio inicial de especificação do sistema, até a manutenção do sistema software, sendo constantemente alterado para enquadrar melhor as especificidades do cliente, além de corrigir potenciais falhas do produto.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

Estudos sobre conceitos relacionados à Engenharia de Software: processo de software, prototipação, levantamento, análise, modelagem UML e documentação de requisitos de software; desenvolvimento de software *web front end* com as tecnologias HTML e CSS. Para o desenvolvimento *back end* foi utilizada a linguagem PHP e o banco de dados MySQL. Documentos Google, Google Drive, Figma ou Canva para modelagem de interfaces de usuários. Git e Github para repositório e versionamento de códigos. Foram realizados testes unitários de software, gerenciamento de projeto de software como uso de Scrum, com o uso do software Notion<sup>3</sup>.

Os materiais utilizados foram: notebook acer, HD interno (1TB), 4GB memória RAM placa

---

<sup>3</sup> <https://www.notion.so>

de vídeo integrada, i5, Windows 10. Além do notebook, também foi utilizado um smartphone: Iphone SE (2020), 128GB, 4GB de memória RAM.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o uso dos métodos de engenharia de software com a aplicação das tecnologias citadas acima (HTML, CSS, PHP, MySQL e UML) o software desenvolvido neste projeto tornou-se eficaz, sendo assim, cumpriu com os objetivos originais. O uso de pesquisas antes da produção do software colaborou grandemente para o rumo que seria seguido. Além disso, serão coletadas opiniões de pessoas que testaram o software, para obter um feedback completo.

Após pesquisas feitas pelos autores por meio do Google Formulários, foi constatada a problematização do tema abordado. A mesma foi feita com alunos do ensino médio (primeiro ao terceiro ano). O método utilizado para a pesquisa foi a ferramenta Google Formulários, onde foi disponibilizado um link aos usuários. Nenhuma identificação foi coletada ao longo desta pesquisa. Na pesquisa foram abordados temas como: ensino de história, conhecimento sobre a ditadura militar brasileira, método de aprendizado e como gostariam de utilizar um software de ensino.

Figura 1: Pesquisa feita com alunos acerca do interesse sobre ditadura militar



Fonte: dos autores.

TABELA 1 - TAXA DE UTILIDADE POR MATÉRIAS BASEADO EM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

Matéria	Taxa de utilidade pelos entrevistados
Língua portuguesa	78,8%
Matemática	77,6%
História	36%
Geografia	36%
Biologia	36%
Física	36%
Literatura	19,1%

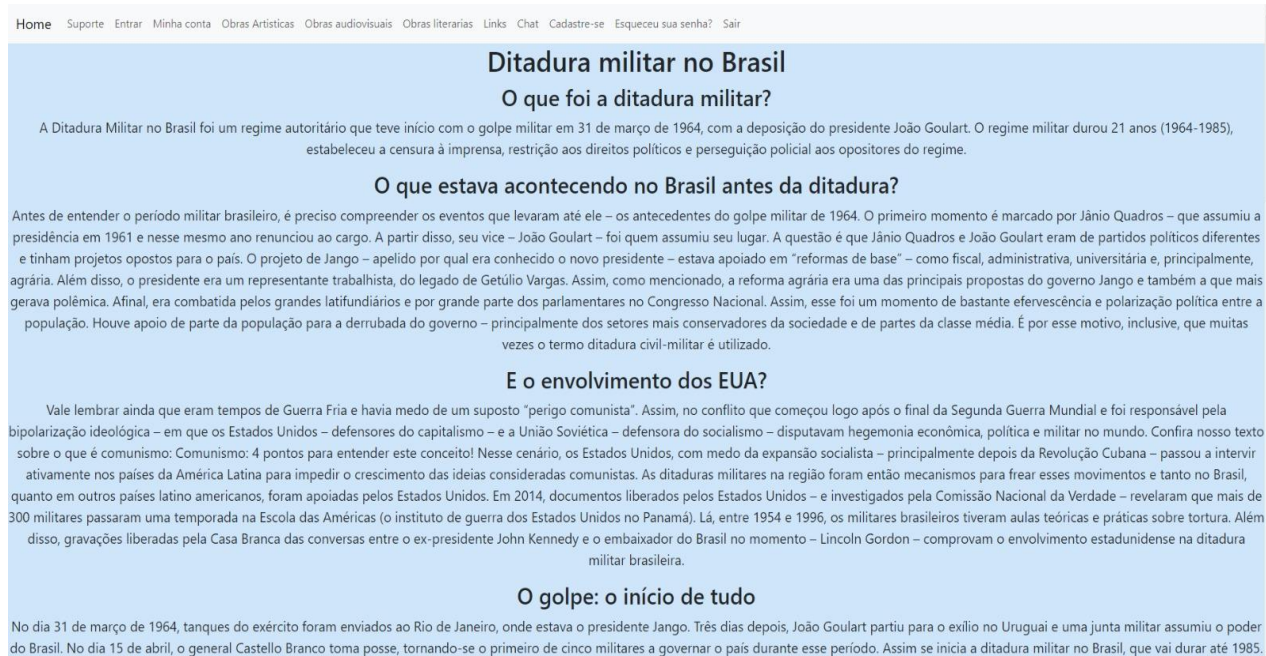
Fonte: dos autores.

A matéria que proporcionou os dados para a criação dessa tabela foi um material de grande ajuda, porque ficou notório que a problematização deste trabalho é um tema importante a ser discutido. Atualmente, após dez (10) anos, a evasão escolar e distanciamento dos estudantes apenas aumentou. Entretanto, fez-se necessário um olhar mais voltado para a educação e a preocupação

com os jovens.

Na página inicial o usuário tem acesso à explicação do que foi a ditadura militar e fotos do período. A barra de navegação oferece linguagem simples para facilitar a navegação ao usuário.

Figura 2: Página inicial do software



Fonte: dos autores.

#### 4. CONCLUSÃO

Para o desenvolvimento do projeto, optou-se por um tema relacionado à educação acerca da baixa visibilidade e apoio. A partir da escolha do tema, foram feitas: pesquisas aprofundadas, conversas com professores, estudos a partir de livros didáticos e videoaulas, além dos testes no software e pesquisa com os usuários finais.

O software será validado com usuários reais, os quais estarão sujeitos à uma pesquisa de satisfação e sugestões.

#### REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Indignação: Cartas Pedagógicas e Outros Escritos*. São Paulo: Editora UNESP, 2000. P. 110.

PRESSMAN, R.S. *Engenharia de Software*. 7ª ed. McGraw-Hill, 2011.

SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. 8ª. ed. São Paulo. Editora Pearson Addison-Wesley, 2003.