

VIAJANDO PELO TEMPO: Sistema *Web* Integrado à Pesquisa Histórica

Mirela M. de OLIVEIRA¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

Este projeto teve como objetivo desenvolver um software *web* educacional que centralize, em um único ambiente digital, eventos, personagens e documentos históricos, facilitando o acesso de alunos e professores a conteúdos confiáveis e organizados. O sistema, além de disponibilizar os materiais de forma acessível e interativa, atende a diferentes perfis de usuários, desde estudantes do ensino fundamental até docentes universitários. A plataforma foi construída utilizando tecnologias modernas, como Django e PostgreSQL, e estruturada a partir de diagramas UML que definiram claramente os papéis dos usuários e as funcionalidades do sistema. O projeto contribui para o ensino de História ao promover uma experiência de aprendizado mais rica, prática e engajadora, por meio da integração de fontes históricas em um acervo digital unificado.

Palavras-chave: História; Educação; Documentos Históricos; Tecnologia; Acervo Digital.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de História, em todos os níveis — fundamental, médio e superior —, ainda enfrenta desafios importantes para garantir aos estudantes e professores o acesso a fontes históricas bem organizadas e contextualizadas. A falta de acervos digitais unificados, que reúnam eventos, personagens e documentos originais como cartas, fotografias e registros oficiais, muitas vezes, compromete a qualidade do aprendizado, desmotivando os alunos e limitando a atuação pedagógica dos docentes.

Ao mesmo tempo, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm ampliado as possibilidades de ensino ao proporcionar novas formas de explorar conteúdos históricos, rompendo com as barreiras físicas da sala de aula e integrando dimensões sociais e culturais no processo educativo (AQUINO, 2012). No entanto, para que as tecnologias realmente consigam potencializar o aprendizado, é fundamental que sua aplicação seja orientada por práticas pedagógicas bem planejadas, em que o professor atue como mediador da construção do conhecimento, e não apenas como transmissor de informações (SILVA, 2023).

Ainda assim, como apontam Castro e Pinheiro (2021), “o uso de tecnologias no ensino de História ainda carece de intencionalidade pedagógica, sendo muitas vezes aplicado de forma superficial”. Pesquisas recentes, como a de Tamanini e Souza (2020), reforçam essa limitação ao evidenciar que os usos digitais feitos por professores de História permanecem incipientes; contudo, quando aplicados de maneira crítica, planejada e interdisciplinar, podem transformar os alunos em

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: mirela.oliveira@alunos.ifsuldeminas.edu.br

²Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

produtores e distribuidores de conteúdo, favorecendo não apenas a aprendizagem, mas também a inclusão digital e social. Essa limitação revela um dos principais desafios da área: integrar recursos tecnológicos de maneira planejada e eficaz, promovendo práticas que estimulem o protagonismo dos alunos e fortaleçam o papel do professor como mediador.

Diante desse cenário, este projeto propõe o desenvolvimento de um software *web* voltado ao público educacional, com o objetivo de facilitar o acesso a arquivos históricos de forma unificada e contextualizada. A plataforma permitirá que professores e alunos consultem, em um único ambiente digital, eventos históricos, biografias de personagens e documentos originais, promovendo uma experiência de aprendizado mais rica, prática e inovadora. Assim, a pesquisa busca mapear os principais eventos históricos, identificar personagens de destaque e organizar os documentos disponíveis — como imagens, cartas e pinturas — para compor um acervo digital integrado, que apoie práticas pedagógicas interativas e engajadoras.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O projeto baseou-se nas funcionalidades da engenharia de software. No primeiro momento, foi realizada a documentação de requisitos para a compreensão de como o sistema deveria operar. Após a execução deste, o próximo passo consistiu na estruturação dos diagramas de caso de uso e de classes com base na linguagem de modelagem UML (*Unified Model Language*). Com a base já elaborada, a programação do software envolveu as linguagens HTML e CSS, construindo a interface gráfica; o *framework* Django baseado em Python formou o *back-end* do programa, e por fim, a utilização do sistema gerenciador de banco de dados Postgres foi responsável pelo armazenamento, gerenciamento e recuperação eficiente dos dados do sistema, garantindo integridade, segurança e desempenho durante toda a operação da aplicação.

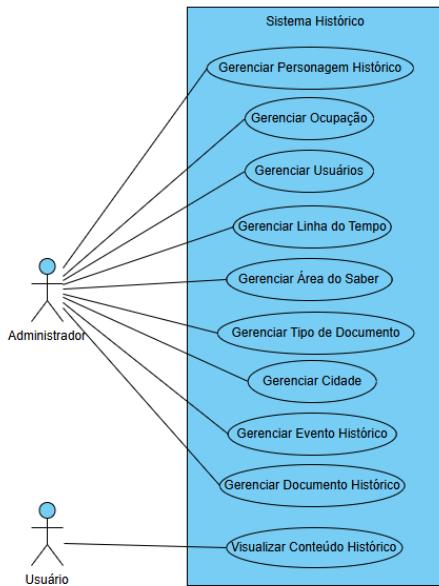
Para compor o acervo digital integrado, os dados foram coletados a partir de fontes históricas disponíveis em repositórios digitais públicos e confiáveis, como bibliotecas virtuais, arquivos nacionais e bases acadêmicas. A seleção dos documentos seguiu critérios de relevância pedagógica, autenticidade e contextualização. Os eventos e personagens foram organizados por período histórico e temática, visando facilitar a navegação e a compreensão cronológica. Após a coleta, os dados passaram por uma etapa de validação, que envolveu revisão bibliográfica e cruzamento com fontes reconhecidas, garantindo consistência e confiabilidade ao conteúdo disponibilizado no sistema.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como primeiro resultado relevante deste projeto, foi elaborado um diagrama de caso de uso

que orientou o planejamento das funcionalidades do sistema e a definição clara dos papéis dos usuários. O diagrama representou a divisão entre os dois principais perfis de interação: o Administrador, responsável por gerenciar personagens históricos, eventos, cidades, documentos, ocupação, tipos de documentos, áreas do saber, usuários e linhas do tempo; e o Usuário comum (estudantes, professores e pesquisadores), que possui acesso exclusivamente à visualização do conteúdo histórico disponibilizado no sistema. Esse modelo de casos de uso garantiu uma estrutura funcional clara, coerente com os objetivos pedagógicos do software e com os princípios de segurança e controle de dados.

Figura 1: Diagrama de caso de uso



Fonte: elaborada pelos autores (2025)

A partir da estrutura definida no diagrama, foi desenvolvido um site *web* funcional, com foco na acessibilidade e na experiência do usuário. O sistema apresenta um design moderno com interface intuitiva, o que facilita a navegação e o acesso às informações históricas. A plataforma integra um acervo digital composto por eventos históricos, documentos (como fotografias, cartas e pinturas) e biografias de personagens importantes de diferentes períodos.

Figura 2: Página de documentos históricos do sistema



Documentos Históricos

Título	Descrição	Data	Tipo	Evento	Personagem	Imagem
Foto da Revolução de 1930	Fotografia tirada no dia que Vargas chega ao Rio de Janeiro, assumindo a presidência do Brasil.	31 de Outubro de 1930	Fotografia	Revolução de 1930	Getúlio Dornelles Vargas	
Foto do Golpe Militar de 1964	Militares no Palácio da Guanabara (RJ)	31 de Março de 1964	Fotografia	Golpe Militar de 1964	Marechal Humberto de Alencar Castelo Branco	

Fonte: elaborada pelos autores (2025)

Após a finalização do *front-end*, o software foi testado por 21 colegas de classe, além do orientador do projeto, por meio de sessões de navegação assistida e observação direta. Durante os testes, os participantes interagiram com as funcionalidades do sistema e avaliaram aspectos como clareza das informações, facilidade de navegação, relevância dos conteúdos e utilidade pedagógica. O retorno obtido indicou boa usabilidade e confirmou o potencial do software como ferramenta de apoio ao ensino de História.

4. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do sistema *web* voltado ao ensino de História demonstrou-se eficaz e alinhado aos objetivos propostos. O site criado conseguiu reunir conteúdos históricos relevantes de forma acessível e visualmente organizada, contribuindo para a promoção do conhecimento de maneira dinâmica.

Ao longo do projeto, foi possível perceber que a integração entre tecnologia e educação pode potencializar o aprendizado, especialmente quando se trata de temas complexos como os processos históricos. A estrutura do sistema, aliada à curadoria dos conteúdos, mostrou-se adequada para despertar o interesse dos usuários e facilitar a compreensão dos eventos históricos.

Os testes realizados com usuários confirmaram a funcionalidade e a utilidade da ferramenta, reforçando seu potencial como recurso pedagógico. Assim, conclui-se que o projeto não apenas atingiu seus objetivos, como também abre espaço para futuras melhorias e ampliações, como a inclusão de novos períodos históricos e funcionalidades voltadas à avaliação do aprendizado.

REFERÊNCIAS

- AQUINO, Israel. Pesquisa e ensino de História na internet: limites e possibilidades. *Aedos*, Porto Alegre, v. 4, n. 11, set. 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/30925>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- DA SILVA, Max RodolfoRoque. Ensino de História e novas tecnologias: desafios e perspectivas. *Ensino em Perspectivas*, Fortaleza, v. 4, n. 1, p. 1–19, 2023. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/10099>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- DE CASTRO, José Henrique Queiroz; PINHEIRO, Francisca Nilzete. Tecnologias no livro didático: possibilidades e limites para o ensino de história. *Ensino em Perspectivas*, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 1–6, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6291>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- TAMANINI, Paulo Augusto; SOUZA, Maria do Socorro. O acesso às tecnologias digitais e suas formas de uso inclusivo no ensino de História: dados de uma pesquisa. *Revista Atos de Pesquisa em Educação*, Blumenau, v. 15, n. 4, p. 1295–1317, 2020. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2020v15n4p1295-1317>.