



## III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



### QR CODES E O APLICATIVO “PATRIMÔNIOS DE SÃO SEPÉ”: POSSIBILIDADES DE GAMIFICAÇÃO DO APRENDIZADO COM A PRODUÇÃO E PESQUISA EM HISTÓRIA LOCAL

Felipe Rios Pereira<sup>1</sup>

**Resumo:** Este trabalho apresenta os resultados de uma produção intelectual em História Pública do autor, o aplicativo de celular “*Patrimônios de São Sepé*”. O propósito do artigo é de explicitar especificamente a produção e criação de determinadas ferramentas do aplicativo que permitem a instrumentalização de jogos de caráter didático em sala de aula. Para tanto, foram criadas duas funções as quais serão descritas, uma área de QR CODE integrada ao aplicativo pela qual são direcionadas informações históricas, bem como outra de Quiz na qual há jogos de perguntas que exploram temas da cultura, personalidades e passado da comunidade de São Sepé. Serão desmonstradas, também, aplicações práticas com estudantes e como as ferramentas têm o potencial de funcionarem como auxiliares do planejamento, resultando em ações práticas. É importante, ainda, demarcar o contexto no qual a pesquisa, de uma forma mais ampla, realiza um debate acerca da necessidade de refletir como a História Local chega (ou não) até os estudantes. Em que pese a crítica da dificuldade dos professores de acessarem materiais didáticos qualificados que versem a respeito da História dos municípios. Além disso, a pesquisa também teve como norte a criação de materiais que tornassem o passado mais acessível à comunidade.

**Palavras-chave:** São Sepé; História Local; Aplicativo; História Pública.

## INTRODUÇÃO

São Sepé é um pequeno município de pouco mais de vinte mil habitantes da região central do Rio Grande do Sul, sendo vizinho ao centro regional, Santa Maria. Seu cotidiano é atravessado por uma economia baseada na produção das monoculturas da soja e arroz, com uma zona urbana sem grande extensão. Seu dia a dia não foge a normalidade de tantas cidades interioranas da região da campanha gaúcha, municípios de extenso território, mas também impactados pela desigualdade social, êxodo rural significativo e falta de emprego e oportunidades aos mais jovens.

Porém, a cidade que hoje tem 147 anos, tem mais em comum com outros municípios brasileiros que apenas a questão econômica: há uma notória desvalorização do passado e da cultura local. Mais do que uma opinião, esse fato demonstra-se na prática, ao circularmos pelo centro histórico nos quais os prédios do século XIX foram postos abaixo, em que o museu municipal carece de atenção e verbas, mas que, principalmente, no que diz respeito a essa pesquisa, encontrava-se a ausência de materiais, pesquisas e ações que trouxessem à população um conhecimento sobre sua História nas escolas, bem como no acesso geral da comunidade.

<sup>1</sup>Mestre em História e Doutorando pela Universidade Federal de Santa Maria. É professor da rede municipal de São Sepé/RS nas escolas EMEF Padre Théo e EMEF Capitão Emídio Jaime de Figueiredo. E-mail: felipehistoriaufsm@gmail.com



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



Essa realidade, infelizmente, situa-se nas mais variadas regiões do Brasil, uma vez que não encontramos uma política pública adequada para preservação do passado e cultura local, tornando as ações, quando acontecem, expontâneas ou resultado de determinadas administrações do executivo. Ou seja, ações que tem prazo de término e que geram políticas descontinuadas de salvaguarda tanto da História como do Patrimônio Histórico. Além disso, vale ressaltar que quando discorremos no artigo sobre a cidade em questão, não quero me reduzir a um caso específico. O caso da cidade é visto como um algo que se reflete no país. Em especial nos pequenos e médios municípios que não tenham uma universidade ou centro de pesquisa. Quero, assim, afirmar que, com a ausência de profissionais que se dediquem ao estudo e pesquisa em História, há severos danos na construção de uma consciência histórica comunitária. As prefeituras, em geral, não têm como política contratar historiadores para o seu quadro. Logo, a pesquisa profissional, caso não tenha uma atitude espontânea, não ocorre. Dependem, muitas vezes, do trabalho solitário e pessoal de memorialistas que, em muitos casos, não são formados na área de História e não carregam a carga conceitual e metodológica mais adequada.

Do mesmo modo, o sistema de ensino enfrenta problemas, uma vez que há dificuldades de implementar um aprendizado efetivo no que se refere a essas questões. Hoje possuímos uma Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2018), a qual consagrou uma divisão curricular que já era explorada nos currículos. A delimitação de que a História Local seria trabalhada pelos pedagogos nos anos iniciais, enquanto os professores de História teriam como foco o trabalho com História do Brasil e do Mundo a partir do 6º ano do Ensino Fundamental até o Ensino Médio. Uma divisão que gera muitas vezes problemas já que na faixa etária dos anos iniciais os estudantes ainda não tem uma subjetividade desenvolvida a ponto de compreenderem determinados conceitos de História e assim carregar para a vida a valorização da História Local de sua comunidade.

Pensando nisso, até houve uma abertura para que, nos Documentos Orientadores Municipais e nos Referenciais Curriculares Estaduais, houvesse uma complementação, a qual poderiam estar situados saberes históricos locais e regionais. No entanto, o processo de aplicação real não ocorreu devidamente e essas lacunas permaneceram, não trazendo tais saberes aos alunos de anos finais do Ensino Fundamental e de Ensino Médio.



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



Foi essa realidade que me motivou a iniciar, no ano de 2021 ações para modificar o problema. Compreendo que uma única ação não seria suficiente para transformar um processo tão complexo como o cenário que apresentei. No entanto, acredito que as ações que irei apresentar podem significar o início de um processo de modificação desta realidade. Situado também que, além de pesquisador, sou professor em sala de aula no município de São Sepé. Foi da sensibilidade para com o problema que surgiu a motivação de agir. Notava tanto a dificuldade das colegas pedagogas de lidar com a questão, quanto a dificuldade de abertura da temática nos anos finais do ensino fundamental<sup>2</sup>. O objetivo passou a ser a criação de materiais didáticos e de práticas que pudessem impactar o problema.

Foi assim que, de forma ampla, o projeto pretende criar produtos em certa quantidade e qualidade, os quais permitam um amparo tanto aos professores, quanto aos estudantes. Por conseguinte, em 2021 foi criado um livro paradidático com o título “Histórias de São Sepé”, o qual correu em paralelo com uma pesquisa histórica. A obra, conseguiu um financiamento externo da Fundação Antonio Meneghetti e pode levar a todas as escolas do município pelo menos 15 cópias para cada uma, a fim de que pudesse servir como instrumento na sala de aula. Em 2022 foi criado um jogo de trilha físico, no qual informações históricas da trajetória de São Sepé foram apresentados. Ao fim, foi produzido o aplicativo de celular “Patrimônios de São Sepé”, o qual apresentamos resultados nesta pesquisa, debatendo as suas ferramentas de gamificação do aprendizado.

Este artigo apresentará em especial a utilização de dois materiais, o QR code como um instrumento interno a um aplicativo de celular e como esse pode ser utilizado em sala de aula como uma ferramenta de apoio ao professor. Também se demonstrará jogos de perguntas presentes no app como abordagem interativa aos estudantes. Sobre tais temas, se trará uma conexão dos produtos com a própria reflexão acerca de História Local e métodos de História Pública para valorização do conhecimento histórico.

#### METODOLOGIA

<sup>2</sup> Alguns dados iniciais de questionários com professores serão apresentados na sequência.



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

Há uma particularidade que move casos como a produção de conteúdo em História Local e Pública quanto a realidade apontada. Já que existe uma ausência de materiais de qualidade sobre o passado da comunidade, torna-se necessário ir a arquivos, entrevistar pessoas da comunidade, levantar fotografias e averiguar diversas documentações primárias. Não é apenas um processo de transposição de pesquisas mais complexas a uma linguagem mais didática, mas o processo inicia em um esforço de constituir um arcabouço de informações e materiais a partir de pesquisas em fontes primárias. Assim, antes mesmo de conceber o aplicativo, no início foi necessário construir as informações históricas básicas a respeito do município. A pesquisa se dedicou a visita em espaços como o Arquivo da Biblioteca Municipal de São Sepé, Arquivo Público do Rio Grande do Sul, Arquivo Histórico do Rio Grande do Sul, além da coleta, junto a comunidade, de fotografias, textos e de entrevistas orais acerca de eventos dos séculos XIX e XX.

Como já foi referido, muitas dessas informações foram demonstradas no primeiro passo do projeto, o livro “Histórias de São Sepé”. Já naquela produção demonstrar-se-ia o caminho que seria também trilhado no desenvolvimento de conteúdo e de reflexões históricas para o *app*. Foi necessário um olhar diferenciado, uma vez que o recorte temporal seria mais amplo. A trajetória da região iniciaria no século XVIII com as missões jesuíticas, destacando-se a figura de Sepé Tiaraju, líder indígena em meio às guerras guaraníticas que morreu lutando na defesa do território e que tornou-se nome do rio local, bem como do próprio município.

O passado local, do mesmo modo, implicaria na explicação de fatos como as primeiras ocupações portuguesas na região, com as demarcações das primeiras sesmarias na margem direita do rio Vacacaí e esquerda do rio Santa Bárbara. Passa, ainda, pela formação do primeiro núcleo do povoado a partir de 1830 com a liderança de Francisco Antônio de Vargas, do desenvolvimento das estâncias, da escravidão, conflitos, patrimônios materiais construídos e avanços tecnológicos. Chega a um século XX com o destaque de personalidade como Padre Mário Deluy, Clemenciano Barnasque, Maria Tatsch, Cilon Cunha Brum e Afif Jorge Simões Filho. Um olhar que difere do que vemos na academia, onde os recortes temporais são mais diminutos, também exigiu uma postura diferente. O importante foi entender que a pesquisa tinha fins didáticos. Que ela seria um meio, não de ser um estudo consolidado sobre a cidade,



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



mas um modo de o cidadão sepeense poder ter acesso a informações básicas, mas qualificadas pelos resultados múltiplos do projeto

Dada a amplitude e, de ao longo do caminho da pesquisa, encontrar-se uma grande quantidade de fontes, a pesquisa acabaria sendo uma possibilidade de, além de compreender o passado sepeense a partir da reflexão, ser também um meio de construir um arcabouço de fontes e informações para os estudantes que tenham acesso ao “Patrimônios de São Sepé”. O desenho das sessões foi produzido na iniciativa de também funcionar como um repositório. Até para que, muitos dos materiais que foram encontrados com bastante dificuldade e que não tinham salvaguarda do poder público ficassem de fácil acesso às pessoas da comunidade. Esse é também um dos passos metodológicos no que se refere a História Pública, o de que é preciso democratizar e tornar mais acessíveis fontes e conclusões científicas a respeito do passado.

Assim, a pesquisa tomou como norte, para além da obtenção de materiais e fontes, focar também em instrumentos de sua divulgação. Os produtos, tal como o aplicativo apresentados tem esse foco. Em especial, quando nos referirmos aqui ao mecanismo de QR Code imbricado no aplicativo, foi também a intenção de facilitar ainda mais o acesso ao conhecimento, já que professores, agentes públicos, instituições de cultura e demais interessados podem fazer uso desses materiais para suas atividades.

No que se refere discussão acerca da História Local em sala de aula, um dos principais temas motivadores de nossas ações inicia quando tratamos da formação curricular da disciplina de História e de como ela está na contramão de teorias educacionais recentes e consagradas no Brasil e no mundo. É nessa linha que FREIRE (2004) e PASSEGI/VICENTINI (2011) estão em consonância com os preceitos fundamentais de nossas ações, uma vez que compreendem o estudante como sujeito do processo de ensino e aprendizagem. Foi nessa perspectiva que desenhamos nossas ações a partir do aplicativo. O estudante não tem ali apenas um material de fácil acesso, mas a possibilidade de ampliar horizontes e de realizar múltiplas pesquisas.

Ainda na linha dos pensadores acima, utilizamos a referência de que, partir do universo do indivíduo, pode auxiliar a construir conhecimentos de uma forma mais efetiva. Essa premissa, além de valorizar a cultura local, pode também corroborar a uma premissa básica de alcançar um aprendizado mais qualificado. Logo, se eu quero que o aluno compreenda melhor determinado assunto, o ideal é que a reflexão ou então as exemplificações utilizadas vão ao



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



encontro daquilo que a pessoa possa visualizar em seu entorno. Caso contrário, haverá dificuldade, especialmente em crianças e pré-adolescentes, para dar conta de algumas abstrações.

Assim, na lógica de valorizar a História Local e de pensar o aplicativo, não partimos do geral para entender o específico. Pelo contrário, vemos na especificidade dos eventos que cercam nossos estudantes um meio de que eles compreendam a região, o Brasil e o mundo. Quando propomos a possibilidade de ele utilizar o celular como uma ferramenta de pesquisa, estamos também demonstrando que a sua realidade pode estar conectada ao mundo e que esse aparelho, assim como a tecnologia em si, não são apenas um meio de deslumbrar-se com outros lugares e culturas.

No entanto, no que se aplica a comunidade, seja pelos documentação oficial, tal qual a a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), como na própria vivência como educador, o que se pratica nas escolas vai ao encontro de uma valorização do passado local. A crítica principal está no fato de que não se consegue aplicar estruturalmente uma implementação de temáticas históricas que afetem a comunidade que cerca o aluno. A formação histórica da cidade a qual nasceu e cresceu o estudante é colocada de lado em detrimento de narrativas nacionais e mundiais, não sendo explorada toda a potencialidade que seria o estudante melhor conhecer o passado a sua volta. Acaba sendo uma oportunidade de inclusive compreender melhor esses temas, pois eles claramente tem conexão com a trajetória da comunidade.

Para comprovar tais fatos, foi realizado um levantamento com os professores da cidade de anos iniciais e da disciplina de História averiguando algumas questão. O “Questionário sobre a História de São Sepé” colheu impressões de 17 professores e professoras da rede<sup>3</sup>. A ferramenta utilizada para colher os dados foi o “google forms”, uma extensão do pacote gmail pelo qual os professores podem responder de suas casas as questões. Foram feitas 18 perguntas de multipla escolha averiguando diferentes aspectos da temática, além de uma pergunta extra aberta com sugestões para averiguar. Não farei uma análise completa dos dados neste artigo, mas apresentarei algumas evidências que pude colher através da pesquisa que ajudam a

<sup>3</sup> É preciso pontuar que como São Sepé é uma cidade de pouco mais de 20 mil habitantes, o número, embora pareça pequeno, consegue abarcar uma fatia considerável dos professores. Lecionando a disciplina de História na rede municipal, por exemplo, no momento temos cerca de 6 professores da área.



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

corroborar minha posição sobre o assunto. Por exemplo, em uma das primeiras perguntas recebemos o seguinte resultado:

#### IMAGEM 1: RESULTADO DE QUESTÃO DE QUESTIONÁRIO DA PESQUISA

Você acredita que a História do município é trabalhada pelas escolas?  
17 respostas

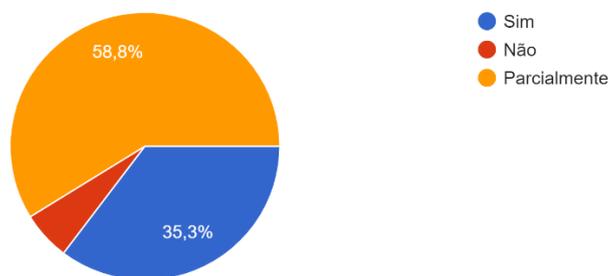


Imagem do acervo pessoal do autor.

Um número considerável avaliou não ser plenamente trabalhada pelas escolas o assunto, o que veio a se comprovar em outros dados. Apenas pouco mais de 1/3 dos educadores consideraram-se satisfeitos com o trabalho da História do município. Em outra pergunta, seguindo no tema, foi questionado “você tem materiais didáticos para trabalhar História de São Sepé em sala de aula (ou tem na escola)?”. Responderam “Sim” 29,4%, que “Não” 5,9% e que “poucos/limitados” 64,7%.

Logo, um dos propósitos dessa pesquisa foi de, além de refletir a questão, tentar superar tais dificuldades utilizando novos métodos e olhares. Foi assim que leituras e discussões envolvendo História Pública e História Local estiveram em pauta, sendo um dos focos de abordagem. Para tal, obras de pesquisadores como DE BARROS (2013), LOSS (2013), MALERBA (2016) e ROVAI (2020) foram utilizados durante o processo de planejamento e produção, no sentido de ressaltar a pertinência da inserção das temáticas no ambiente escolar e demarcar preceitos básicos.

Comprovando a necessidade de tal abordagem metodológica, uma das perguntas demonstrou o desconhecimento e desvalorização da História Local. Foi questionado: “Em uma



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



escala quanto você acredita que a população local valoriza a História do Município?”. Era disponibilizada uma tabela de 1 a 10 para resposta. A média de resposta demonstrou o fundamento de nossa abordagem com uma média apresentada de apenas 6,0, número que considerei baixo, ainda mais considerando que nenhuma resposta superou a avaliação 8,0.

Foi desse modo que, partindo de um problema buscamos a superação através de métodos que pudessem estar alinhados a tecnologia e de como a informação e comunicação na educação tem grande potencial, entendendo sua massiva presença e influência no cotidiano das pessoas no século XXI. A escolha de aplicativo para celular, em detrimento de outras possibilidades tecnológica deu-se, em um primeiro momento, pela análise da preponderância dos smartphones como a principal tecnologia utilizada pela população, em especial os mais jovens, algo que é corroborado por dados de Daniel Miller (2021).

O pesquisador evidencia que o ítem tem se demonstrado cada vez mais como “o apêndice mais onipresente da humanidade” (2021, pag. 4). Segundo dados levantados por Miller (2021), em 2019, as pessoas que utilizam celulares com acesso a internet baixaram mais de 200 bilhões de aplicativos, um número de proporções incríveis uma vez que a população mundial é extremamente inferior. São dados que demonstram que a população cada vez mais está suprindo diversas necessidades de diversão, trabalho, transportes entre outros, através da tecnologia dos *APPs* e smartphones.

Foi, embuídos dessa perspectiva que acreditou-se na possibilidade de também trazer a potencialidade dos *APPs* para o Ensino de História. Optamos, assim por uma tecnologia que poderia estar efetivamente próxima da população, indo na linha da História Pública de que é preciso também pensar nos interesses e possibilidades do público. Assim, modelou-se a ideia do aplicativo “Patrimônios de São Sepé”, além de suas funções multimídia e interativas com o conceito de engajamento do público. Nessa perspectiva, baseamo-nos, também, em estudos que atestam a eficiência desse tipo de ação dentro do âmbito educacional.

No que diz respeito a interação e ao engajamento, levantamos as reflexões de Tori (2010), a qual destaca as diferentes possibilidades das “tecnologias interativas” na educação:

As tecnologias interativas, como multimídia, hipermídia, jogos e realidade virtual, possuem grande potencial para aplicações na área educacional, que vão da apresentação de conteúdos multimídia interativos à intermediação entre aluno e professor – ou entre



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

aluno e aluno, ou entre aluno e conteúdo – via videoconferência, chat ou outros meios interativos de comunicação eletrônica. Na educação apoiada por tecnologias interativas, os conteúdos e ferramentas digitais e virtuais assumem papel de destaque e oferecem novas formas de trabalho e de aprendizagem. Compartilhamento, interatividade, hipermídia, busca, tags, blogs, wikis, comunicação instantânea, mundos virtuais e jogos são alguns dos conceitos relacionados ao uso atual dessas tecnologias. (2010, p. 20)

O estudioso ainda reforça como o uso de tecnologias pode ter o diferencial de, se bem utilizado, adaptar-se a diferentes ritmos de aprendizagem, aumentando, assim, a efetividade de metodologias propostas por professores. O desenho do “Patrimônios de São Sepé” vai nessa linha, uma vez que pensamos em uma multiplicidade de abas e informações as quais podem permitir aos estudantes buscar de forma acessível informações confiáveis sobre sua história.

Para finalizar, vale destacar que a produção de materiais como um aplicativo de celular não é uma tarefa individual. Ela exige do pesquisador em História a pesquisa, a obtenção de fontes, de iconografias e produção textual. Entretanto, foi necessário viabilizar questões técnicas, principalmente ao que se refere a estrutura do aplicativo. Tal conhecimento é também de nível aprofundado e há claras limitações para que o historiador também faça esse trabalho, ao menos em um nível de qualidade necessário. Assim, foi necessário contratar um profissional da área da programação e engenharia de software.

Como, evidentemente, tais profissionais demandam custos para execução de seu trabalho, um dos passos iniciais para tornar a iniciativa viável foi o levantamento de recursos. Cabe dizer que as escolas carecem de infraestrutura e verbas para fazer projetos de pesquisa acontecerem, sendo os poucos valores financeiros utilizados para bancar a manutenção e pequenas melhorias para a comunidade escolar. Desse modo, a solução encontrada foi atrair apoios e patrocínios externos. Cabe dizer que esse é um dos principais caminhos que professores em sala de aula encontram para conseguir fazer projetos e o trabalho de pesquisa sair do papel. Extrapola-se tanto as obrigações de trabalho, realizando serviços extras, como não tendo com isso apoio financeiro. Não trago essa informação no sentido de romantizar, pelo contrário. Mas de evidenciar a ausência de políticas públicas que deem amparo para que bons profissionais da educação possam contribuir para a evolução da educação e da pesquisa. Para que a escola seja um espaço de protagonismo do saber e não apenas um espaço passivo que recebe conhecimentos externos.



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

No caso do “Patrimônios de São Sepé” e de executar a ferramenta de QR CODEs os recursos viriam através da disputa de um edital de apoio a projetos educacionais. Na região de São Sepé, a Fundação Antônio Meneghetti disponibiliza recursos anualmente para ações que inovem e contribuam em diversas áreas, disponibilizando assim recursos. Em maio de 2022 o projeto seria aprovado e, assim, a verba necessária para viabilização técnica foi, enfim, obtida. Vale se dizer da retaguarda do Instituto Estadual de Educação Tiaraju<sup>4</sup> que foi parceiro para disputa do edital, sendo apoiador.

O profissional contratado foi Maicon Luiz Anchau, que assinou o desenvolvimento técnico. A escolha dele deu-se também pelo seu perfil, alinhado metodologicamente as ações. Uma proposta como esta não se procura apenas alguém que irá realizar a ação pedida, mas que tenha a sensibilidade para encontrar soluções, visto que há uma complexidade inerente ao choque de áreas, no caso da Ciência da Computação e da História. Uma coisa é aquilo que desejo em termos de resultado, como já afirmei na questão dos objetivos e justificativa do projeto. Outra é como o programador torna isso possível. O que é viável e o que precisa ser adaptado ou, ainda, pensado em um formato completamente diferente.

Assim, não organizamos o processo em fases subsequentes. O desenvolvimento não correu em separado da pesquisa, mas como um complementar e até um guia. As fases se intercalavam e acabavam revelando caminhos a se seguir em uma postura dialógica. Por exemplo, na medida em que se demonstrava como seria possível projetar uma sessão a respeito de Patrimônios Materiais e que seria possível disponibilizar ali, além de fotografias, áudios, a pesquisa já buscou estabelecer meios dentro da pesquisa histórica para construir um arquivo de materiais amplo que abarcasse tais mídias. Ou então na medida em que se fechava portas para fontes com maior detalhamento gráfico, se estabelecia que algumas iconografias não se encaixavam na proposta.

Em especial, o mecanismo tema deste artigo, a função de QR codes foi aquela que demandou um maior engajamento e atuação conjunta da equipe de trabalho. No geral o aplicativo funciona em 3 níveis. O espaço de programação direta do engenheiro de Software, uma área de acesso ao historiador para fazer lançamento de conteúdos e, finalmente, a área do

<sup>4</sup> Sou desde 2017 professor de História na escola, sendo que, desde 2019, exerço a função de coordenador pedagógico.



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



produto final que hoje está disponível para acesso público. No que diz respeito a área do historiador foi pedido desse modo para que as publicações pudessem seguir mesmo após o fim do trabalho do programador, tendo um fluxo contínuo com novidades produzidas.

A função QR Code, no entanto se mostrou mais complexa. Hoje, qualquer pessoa pode com alguma familiaridade com as redes criar um QR Code e direcionar a um website, imagem ou texto produzido. É uma ferramenta inclusive utilizada por alguns professores já em sala de aula com muito potencial para fazer um bom direcionamento de aparelhos celulares. Porém, implementar essa função dentro do aplicativo demandou tecnicamente a conexão do APP com a câmera do celular, bem como uma programação específica. Não seria apenas lançar o conteúdo na segunda aba, mas também seriam necessários a digitação de códigos mais específicos na aba de programação. Para que os códigos fossem gerados independentes do programador, dentro da dinâmica de continuidade do projeto, houve assim um treinamento do historiador. Mais uma vez aqui referimos como o trabalho ocorreu de forma conjunta e o diálogo foi elemento essencial.

#### RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como o principal resultado é tanto o aplicativo como as ferramentas inseridas nele, me concentrarei em evidenciar suas funcionalidades, bem como aplicações práticas em espaços educacionais abaixo:

#### O APLICATIVO

O “Patrimônios de São Sepé está disponível na loja Google Play para celulares *android*<sup>5</sup>. Seu lançamento foi em dezembro de 2022 em uma atividade que reuniu intelectuais, professores, autoridades e interessados pela História do município. O local escolhido foi a Casa da Cultura Jose Garibaldi Simões<sup>6</sup>, espaço onde abriga-se o Museu Municipal.

<sup>5</sup> Tentamos disponibilizar também para sistemas IOS (utilizado em celulares Iphone/Apple), porém, dada as dificuldades técnicas de trabalhar com o sistema operacional e a necessidade de anualmente realizar pagamentos (o que poderia comprometer a permanência do produto), resolvemos tomar como medida a restrição a celulares com sistema *Android*.

<sup>6</sup> O espaço é um dos braços da Fundação Cultural Afif Jorge Simões Filho, órgão público fomentador da cultura em nível local.



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

IMAGEM 2: COQUETEL DE LANÇAMENTO DO APLICATIVO COM AUTORIDADES, PROFESSORES E INTELLECTUAIS



Fotografia do acervo pessoal do autor.

A estratégia foi de, desde o início, apresentar o produto como algo direcionado à comunidade e que poderia ser apropriado por ela. Foi assim que nessa primeira atividade reunimos lideranças e representantes de diversas instituições e escolas, conseguindo atingir, em um primeiro momento o objetivo. Já em 2023, desde o início mirou-se em escolas e na aplicação do *app* em aulas e oficinas voltadas principalmente a estudantes do município.

Após baixado, como os demais aplicativos, fica livre ao acesso no menu do celular. O ícone disponibilizado é a arte de uma lua dourada em fundo verde, fazendo uma referência ao “lunar” que Sepé Tiaraju carregava em sua testa<sup>7</sup>. Nossa perspectiva foi de, já na arte, trazer um conceito de história e de valorização de uma figura importante como o herói indígena que dá nome ao município.

Após aberto, a tela inicial demonstra um menu com diferentes opções. Na inicialização do aplicativo tem um caráter bastante intuitivo separado por sessões. São no total 8, separando diferentes temas e ferramentas disponibilizadas. Abaixo podemos verificar no exemplo:

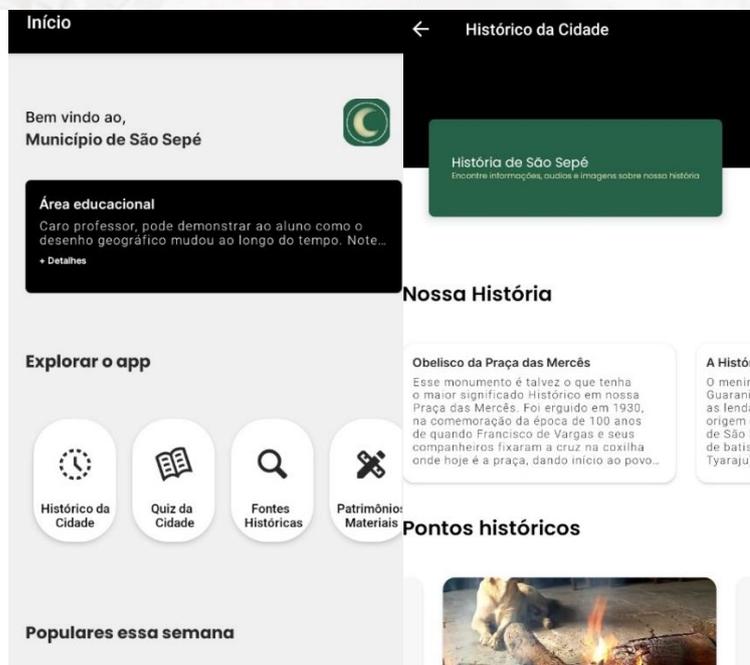
#### IMAGEM 3 – DEMONSTRAÇÃO DA ABA DE ENTRADA DO APLICATIVO PATRIMÔNIOS DE SÃO SEPÉ E DE UMA DAS SESSÕES

<sup>7</sup> O “Lunar” é uma cicatriz que Sepé carregava desde sua infância, quando tinha sido acometido por uma doença chamada escarlatina. A marca se tornaria uma referência dele, sendo que mesmo após sua morte o lunar seria lembrando. Simões Lopes Neto, proeminente autor gaúcho, faria uma homenagem a ele com o texto “Lunar de Sepé” o qual fortaleceria ainda mais aquela História.



## III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES



Montagem retirada no formato printscreen pelo autor em 15/05/2023

Acima temos duas telas do aplicativo, a primeira, a esquerda, é a inicialização. As referidas sessões são essas abaixo do título “explorar o app”, o qual já tem o intuito de ser um chamamento para que o usuário busque novas informações abaixo. Com um clique uma nova janela se abre em cada um dos itens, aprofundando mais informações. Com o dedo pode se rolar para conferir as demais oito. Além disso, há outras possibilidades. Clicando nesse espaço na “lua” podemos conferir a equipe envolvida no projeto, enquanto na área educativa, mais acima, diferentes materiais mais voltados à educação são disponibilizados. Mais abaixo em populares da semana, os materiais mais acessados do aplicativo ficam em evidência.

Já na parte direita da montagem podemos conferir o interior de uma das abas. Neste caso a “Histórico da cidade”. Ali estão contidos um novo menu, agora focado em informações como origem da cidade, eventos importantes, histórias famosas, etc. Novamente é possível fazer a rolagem pelo menu e, escolhendo o item, clicar para abrir o texto final. São, assim, três níveis de acesso, tendo como destino o material amplo sobre algo. Exemplo: 1-Menu Inicial; 2-Patrimônios Materiais; 3-Estátua de Sepé Tiaraju.

Chegamos assim na explicação da primeira ferramenta atrelada a gamificação, a sessão “Leitor de QR” codes no aplicativo. Primeiramente é preciso compreender que ela funciona



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

diretamente atrelada a elementos do mundo prático que são os QR codes em formato físico, bem como dependem também da ação de agentes educacionais que consigam fazer com que essa ferramenta encontre pleno sentido. Assim, a ferramenta, para funcionar necessita primeiramente do contato com os códigos em formato de imagem. Ao acessar a função o aplicativo aciona a câmera do celular. Com isso o aplicativo possibilita agora que os códigos sejam escaneados. Se assim ocorrer, cada código direciona o usuário para a aba específica de explicação dentro do aplicativo. Logo, há diferentes códigos, dezenas deles, cada um direcionando para uma explicação específica.

Vale ressaltar que, até o momento, os códigos encontram-se sobre posse do autor, sendo disponibilizados livremente a interessados. Nas atividades que são desenvolvidas em escolas ou em instituições, os códigos são levados em formato impresso para utilização. Uma das ideias do projeto, em vias de concretização, é um diálogo com a prefeitura municipal de São Sepé para que estátuas e monumentos do município tenham um QR code atrelado, cumprindo um papel educativo voltado à História Pública.

Abaixo demonstramos como os códigos ficam dispostos ao lado de objetos.

#### IMAGEM 4 – DEMONSTRAÇÃO DE QR CODES JUNTO A PEÇAS HISTÓRICAS



Fotografia do acervo pessoal do autor

Na mesa presente estão três objetos do museu municipal de São Sepé. Os acompanham os QR Codes específicos produzidos pelo autor. Cada um direciona para a aba referida dentro



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



do próprio app. Aqui temos to exemplo de funcionamento da aba “museu municipal” com as peças “sapato de escravizado sepeense”, “título de eleitor de Clemenciano Barnasque” e “boleadeira indígena”. Do mesmo modo, ilustram ao fundo fotografias de como o mesmo pode ser feito em monumentos e patrimônios materiais, ao destacar-se a “estátua de Sepé Tiaraju” e o “CTG Ronda Crioula”.

Em cada um desses casos, abre-se o destino final dentro do aplicativo, com um texto descrevendo significados, origens, período, além de trazer reflexões. Toda postagem dentro do app também acompanha uma imagem, podendo ser esta uma fotografia de época ou ilustração. Em alguns casos, acompanha ainda um pequeno áudio, em que o autor ou um convidado realiza breve explicação sobre a importância histórica e significados de cada item ou patrimônio. Abaixo podemos verificar um exemplo. Escaneado o QR code da fonte da bica, teremos a seguinte disposição:

#### IMAGEM 4 – DEMONSTRAÇÃO DE QR CODES JUNTO A PEÇAS HISTÓRICAS



Durante muito tempo a fonte da Bica foi local de referência na cidade. Em grandes secas ou dificuldades de abastecimento, a população toda seguia em procissão para buscar água. Tanto que está na memória de muitos. Sua descoberta foi em meados do século XIX pelo primeiro pároco sepeense, João Batista Mór. Sua ligação com a cultura local é tanta que até mesmo no hino e nos ditados locais a fonte ficou eternizada. Segundo o que se diz: “quem bebe dessa água sempre retorna”.

Montagem retirada no formato printscreen pelo autor em 15/05/2023



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



Com o aplicativo no ar e os produtos agora dispostos, o desafio seria o de levá-lo até as escolas, fazendo sentido nas aulas e nos planejamentos dos professores. Vale-se dizer que esta fase ainda encontra-se em curso, mas que primeiros resultados já foram colhidos. Em um primeiro contato, estabeleceu-se que o aplicativo seria levado em uma oficina com uma relação direta com a semana de aniversário do município. Considerou-se, para tanto, métodos de gamificação da aprendizagem. Selecionou-se uma turma por escola em uma dinâmica com duração de uma hora. Pediu-se, também que os alunos baixassem, previamente, o aplicativo e que as escolas liberassem a rede de internet aos discentes.

A atividade inicia com uma breve explicação sobre a História do município e sobre o funcionamento do aplicativo. Em seguida são formadas equipes de três alunos. É passado, então, para cada equipe uma lista de 9 perguntas com relação com o passado local. A tarefa passa ser responder as questões no menor tempo possível, sendo a que assim conseguir, a vencedora. Só que há um porém, as respostas são encontradas nos textos acessíveis apenas através de 9 qr codes escondidos pelo pátio da escola.

A oficina neste formato foi levada a 6 escolas do município até o momento, tendo também uma participação na gincana do município. Em uma primeira avaliação, entendeu-se que o propósito foi plenamente atingido. A dinâmica gerou descontração e envolvimento dos estudantes, além de fazer com que estes concentrassem seus esforços para obter mais informações acerca do passado do município.

O “Patrimônios de São Sepé” dentro da dinâmica de gamificação ofereceu a aba específica “Quiz da cidade”. Nela estão disponibilizados jogos de perguntas em formato de múltipla escolha no qual usuários podem testar seus conhecimentos. Cada questão tem uma pergunta de enunciado curto acompanhada de 4 alternativas, sendo que os jogos tem 10 perguntas cada um. Alguns exemplos são:

- Quest Sepé Tiaraju: com perguntas sobre a trajetória daquele que dá nome a cidade.
- O que está errado: um jogo de perguntas sobre a história local em que tem de se encontrar a assertiva falsa.
- Para criança: um quest com perguntas mais simples, direcionado a um público infantil.

No entanto, apesar da disponibilidade dos jogos para usuários, não houve uma aplicação dos jogos com oficinas em escolas. Há um planejamento para que isso ocorra em um futuro



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



próximo. Outra possibilidade desenhada é de realização de formação com equipes de professores nas escolas. É um caminho mais sólido, já que poderia dar uma dinâmica mais estrutural e de permanência das ações, não restringindo o uso do aplicativo a oficinas do autor.

Na metodologia referi o modo pelo qual o projeto conseguiu obter recursos para que as ações ocorressem, através do Edital da Fundação Antônio Meneghetti. Retomo pois o aplicativo ainda alcançou uma conquista. Das 55 ações apoiadas por aquele edital, o “Patrimônios de São Sepé” e as ações decorrentes dele receberiam uma homenagem. No evento de encerramento o aplicativo seria agraciado como um dos três projetos destaques do ano de 2022.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O “Patrimônios de São Sepé” nasceu como uma ideia em 2021. Hoje, 2 anos depois, já chega a escolas do município foco da pesquisa e esta disponível a todo aquele que o queira em seu celular Android. Foi um passo importante, fornecendo possibilidades de valorização da História local, já conseguindo haver impactos mensuráveis. No entanto, ressalto que uma ação isolada não soluciona problemas complexos como a desvalorização da área de História seja em São Sepé ou no Brasil. A saída, como já afirmei no texto, passa menos pela espontaneidade e mais por ações estruturais, as quais possam criar uma continuidade e que cheguem a um público amplo.

No entanto, por mais que tenha limitações, o projeto também teve a pretensão de servir como um guia de possibilidades. Por mais que existam diálogos acadêmicos acerca da tecnologia em sala de aula, nas escolas sua aplicabilidade real e com qualidade ainda permanece um desafio. O “Patrimônios de São Sepé” é uma tentativa de contribuir neste debate, fornecendo uma ferramenta que pode ser utilizada com mais facilidade pelos educadores e que está alinhada para contribuir para valorização do passado. Se ele só não é a solução, pode ser uma demonstração de como podemos atuar coletivamente para isso.

#### REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DE BARROS, Carlos Henrique Farias. **Ensino de História, memória e história local**. Criar Educação, v. 2, n. 2, 2013.



13 a 16 de junho  
Evento Online



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

FUNDAÇÃO AFIF JORGE SIMÕES FILHO. **Personagens da História**. – São Sepé, Fundação Cultural Afif Jorge Simões Filho, 2002.

MALERBA, Jurandir. "Acadêmicos na berlinda ou como cada um escreve a História?: uma reflexão sobre o embate entre historiadores acadêmicos e não acadêmicos no Brasil à luz dos debates sobre Public History." *In História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography* 7.15 (2014): 27-50.

MILLER, D. et al. 2021. **The Global Smartphone: Beyond a youth technology**. London: UCL Press. <https://doi.org/10.14324/111.9781800081512>

PASSEGGI, Maria da Conceição; SOUZA, Elizeu Clementino de; VICENTINI, Paula Perin. **Entre a vida e a formação: pesquisa (auto) biográfica, docência e profissionalização**. *In Educação em Revista*, v. 27. 2011. p. 369-386

PEREIRA, Felipe Rios. **Histórias de São Sepé**. São Sepé. Lupagraf. 2021. 196p.

PEREIRA, Felipe Rios. **Trabalho, família e política: a perspectiva de São Sepé/RS durante a ditadura civil-militar**. 2016. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Maria.

ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira. **História Pública: um desafio democrático aos historiadores** *In* Coleção História do Tempo Presente: volume 2 / Tiago Siqueira Reis et al. organizadores. – Boa Vista: Editora da UFRR, 2020.

SANTHIAGO, R. **Duas Palavras, Muitos Significados: Alguns comentários sobre a história pública no Brasil** *In* MAUAD, A.M.; ALMEIDA, J.R.; SANTHIAGO, R. (Org.). História Pública no Brasil: Sentidos e Etnógrafos. São Paulo: Letra e Voz, 2016. p. 23-36.

TORI, Romero. **Educação sem distância : as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem** / Romero Tori.– São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2010