

**ENSINO DE HISTÓRIA E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: USO DO  
MEMORIAL VIRTUAL INTERATIVO DO INSTITUTO ARY PARREIRAS  
(IAP) COMO FERRAMENTA PARA ESTUDAR A ESCOLA ENQUANTO  
REFLEXÃO SOBRE OS LUGARES DE MEMÓRIA NO RN**

Kaliene Alessandra Rodrigues de Paiva

Escola Estadual Instituto Ary Parreiras

E-mail: [kalieninha@yahoo.com.br](mailto:kalieninha@yahoo.com.br)

## **1. Introdução**

Ensinar História no Ensino Fundamental II nunca foi uma tarefa fácil, pois se trata de conduzir os alunos a refletir sobre o presente por meio de análises de culturas múltiplas em temporalidades e espaços diversos, por meio de leituras de textos, de fontes documentais e iconográficas. Em se tratando de ensinar essa disciplina para os alunos atuais das últimas décadas do novo milênio, parece um desafio ainda maior, haja vista que os professores lidam com sujeitos que partilham de dois espaços distintos, porém, na atualidade, complementares, que são os espaços reais (físicos e materiais) e os espaços virtuais (ciberespaços). Essa dinâmica estabelece nas experiências sociais das crianças e jovens uma vida de constantes mudanças e informações rápidas, quer seja por meio de breves textos, quer seja por meio de imagens e vídeos.

Fruto dessa cultura em movimento, o perfil das crianças das séries do 6º ano que vai se formando é caracterizado por indivíduos que veem suas atitudes e ações imediatas como construtoras da realidade social, ou seja, são marcados pelo presentismo, fenômeno que interfere na percepção dos sujeitos em relação as trajetórias histórico-temporais dos problemas que surgem no presente, tendo dificuldades de compreender a dialética entre passado e presente. Ao tratar do regime de historicidade do presentismo Hartog explica que “Da mesma forma que “as coisas são inteiramente o que elas parecem” e que “atrás delas... não há nada”, o passado não é nada” (2014. p. 145).

Diante da realidade exposta acima, surgiu a preocupação: como construir possibilidades que tornem o ensino de História mais significativo no âmbito da Educação Básica, em especial no Ensino Fundamental II?

O presente trabalho buscou responder essa indagação, partindo de inquietações geradas no decorrer da carreira profissional e no cotidiano de sala de aula da professora de história da Escola Estadual Instituto Ary Parreiras (IAP), localizada no bairro do Alecrim, dentro da vila Naval, na cidade de Natal/RN, as quais se referem à relação que os alunos mantêm com os objetos materiais e espaço escolar. Relação essa, que se refletia nas atitudes que provocavam o desgaste físico e material da escola. Somado a esse fator, confrontou o ensino em sala de aula com a apatia dos alunos para com o ensino de História. Permeada pelas questões supracitadas e, compreendendo as ações dos sujeitos escolares como resultantes de condicionantes históricos e culturais, a educadora, no papel de professora/pesquisadora trilhou o caminho da pesquisa histórica problematizando as questões suscitadas.

Mediante a isso, surgiu o questionamento, em que medida os atos indisciplinados de depredação estão associados a falta do sentimento de pertencimento dos alunos para com a instituição escolar na qual estudam?

Dentro dessa perspectiva, a professora desenvolveu sua pesquisa de mestrado problematizando o espaço escolar enquanto reflexão para se estudar os lugares de memória, sob o enfoque da triangulação Ensino de História, Educação Patrimonial e Lugares de Memória. Fundamentado nas discussões de Gevehr sobre “a crise das memórias, das identidades e a desvalorização (ou esquecimento) dos lugares de memória” (2016, p. 945), na abordagem da Nova História Cultural e no método qualitativo. A pesquisa científica centrou-se em examinar as percepções dos alunos para com os elementos físicos e materiais que compõem a escola como lugar de memória e fonte de produção do conhecimento histórico dentro de uma abordagem cultural a partir da análise de imagens de épocas distintas da instituição (1945-2010).

Portanto, este artigo apresenta parte da Dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de História – PROFHISTÓRIA, desenvolvido na Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, que tratou do produto intitulado Memorial Virtual Interativo

do IAP, elaborado no decorrer da pesquisa científica a partir dos resultados obtidos na coleta de dados.

## **2. Memorial Virtual Interativo do IAP: potencial ferramenta pedagógica em educação para o patrimônio**

Na perspectiva de conquistar avanços na prática do profissional de História dentro e/ou fora da sala de aula, o produto elaborado nesta pesquisa foi o Memorial Virtual Interativo<sup>1</sup> da Escola Estadual Instituto Ary Parreiras (IAP), que, por meio da articulação entre Ensino de História e Educação Patrimonial, possibilitará a navegação online dos alunos para conhecer e se apropriar da memória histórica da escola, por meio de um acervo virtual e interativo, com fontes iconográficas do período de fundação da escola até os dias atuais, o qual ficará disponível para acesso na Internet, pesquisa *Google* e aplicativo compatível com sistema Android e iOS.

Em adição à função de apenas armazenar informações do passado da escola, esse memorial virtual objetiva oferecer um suporte digital aos documentos físicos, organizando-os de forma dinâmica e interativa, promovendo uma experiência baseada na cultura digital, cada vez mais em ascensão, diferentemente da tradicional, que necessitava de um suporte material e um espaço delimitado pré-definido para poder existir e dar significado ao patrimônio.

Possibilitada por esse acervo específico, a experiência histórica parte do entendimento de que os significados sociais e simbólicos do patrimônio histórico e cultural atualmente são partilhados pelos sujeitos através de suportes diversos, os quais não lhes tiram o sentido, no entanto lhes dão uma amplitude maior de alcance. Esse recurso facilitará a realização das pesquisas dos alunos sobre a história da escola e a história local e, ao mesmo tempo, contribuirá para os alunos perceberem que a história não é estanque, presa a um passado distante, mas está em constante processo de construção e desconstrução, do qual eles mesmos são sujeitos ativos.

---

<sup>1</sup> Este produto foi elaborado e planejado esquematicamente, contudo, virtualmente está em fase de elaboração. A título de mostrar a ideia inicial dele, foi criado um protótipo.

A escolha do memorial virtual como produto para ser utilizado como uma ferramenta pedagógica no ensino de história com os alunos do 6º ano do IAP, partiu da seguinte constatação: na internet, em pesquisa *Google*, durante a investigação da pesquisa, não apareceu nenhum site em que constasse narrativas ou artigos a respeito da história desta escola. Apenas no site da *Wikipédia*, abordou acerca da biografia do almirante que deu nome ao instituto, citando, no final do texto, a atuação dele em Natal, na organização da Base Naval, informando que foi feita uma homenagem a ele, colocando o seu nome em um navio e na própria Base Naval, mas sem fazer referência alguma à instituição escolar.

O fato desta escola não possuir um perfil virtual que a apresente de forma satisfatória para os internautas, se configurou com um problema, porque no mundo atual marcado pela “Era digital”, no qual tem se dado muita ênfase aos fatos, acontecimentos e informações publicados e veiculados nos meios virtuais, a ausência de publicações a respeito de algo, além de dificultar na realização de pesquisas, lhe atribui significado e sentimentos negativos. No caso do Instituto Ary Parreiras, os alunos atestaram que não se tem nada de memória ou lembranças importantes para mostrar. “A condição necessária para que haja memória é o sentimento de continuidade, presente naquele que lembra” (PAIM, 2010, p.88). Na sociedade de memórias fluidas, que se apresenta no século XXI, esse sentimento de continuidade é externado na vinculação entre vida real e os ciberespaços. Portanto, organizar e atualizar o acervo material dessa escola em um suporte virtual e interativo, transformará o seu arquivo permanente, que antes estava esquecido nas estantes da secretaria da escola, em uma potencial ferramenta pedagógica para o ensino e aprendizagem histórica, dando-lhe um novo uso.

Dentro da perspectiva de trabalhar o ensino de história e educação patrimonial para a produção do conhecimento, como elaborar esse produto de modo que contribua para a construção desse saber? Não se tornando apenas um espaço virtual de materiais digitalizados.

Primeiramente, foi importante explicitar a idealização pedagógica do produto. O Memorial Virtual Interativo do IAP foi pensado para trabalhar com os alunos da série do 6º ano do Ensino Fundamental II no início do ano letivo, no 1º bimestre, sobretudo, porque, é nesse primeiro momento do ano que se faz necessário trabalhar

algumas dimensões e conceitos do ensino de história, as quais são proposta no livro didático, tais como: o papel e trabalho do historiador; o conceito de fontes históricas e sua importância; a nova visão sobre a história e a inserção de novos temas e personagens na ciência histórica.

Para além de indagar os alunos, colocando-os numa situação hipotética de historiador, tendo em vista que eles desconhecem essa função ou conceituando e historicizando teorias e correntes historiográficas, o Memorial Virtual Interativo promoverá a reflexão destas questões por meio de atividade prática e dinâmica, trabalhando com eles o conceito de fonte histórica, por meio da análise de fontes iconográficas, de modo a estimulá-los a buscar outras fontes e fazendo-os compreender que este tipo de material fornece informações relevantes. Dentro desse processo, vão entendendo o papel do historiador. E sobretudo, estudando com os alunos a perspectiva da história vista de baixo a partir de seu próprio protagonismo no processo histórico através do estudo e reflexão dos sujeitos escolares que construíram a história do IAP inseridos no contexto da história local da cidade de Natal/RN.

Com relação a educação patrimonial, o produto centralizou à escola enquanto fonte na interface para o processo de produção do conhecimento histórico alicerçado numa educação para o patrimônio, tendo em vista que o modo como foi sendo construído esse conhecimento conduziu os alunos a perceber o patrimônio no seu aspecto mais amplo e cultural, preparando-os para um melhor usufruto desse bem.

O Memorial Virtual Interativo do IAP, para além de apenas oferecer um suporte digital para o material físico iconográfico, foi planejado tendo como base a lógica de um *software* para criação de um jogo online. Por essa razão, foi classificado como interativo, pois permitirá ao aluno internauta navegar pelo seu ciberespaço tendo acesso as fotografias de época da escola por meio da interface com as categorias de dificuldades que os desafios do jogo lhe proporcionarão. Fazendo uso dessa tecnologia digital, o jogo foi esquematizado em quatro fases, todas ambientadas com cenário de cada época, pois o objetivo é que os alunos internautas tenham uma experiência histórica com as fontes iconográficas vivenciando cada período da história da escola, podendo observar o ambiente escolar em diversas temporalidades da instituição, a cultura material escolar e os modos de viver dos alunos de cada período.

Os ícones de acesso às fases são representados por fotografias de época, sendo a primeira fase com uma foto da década de 1950, a segunda fase com uma imagem da década de 1960, a terceira fase com uma fotografia do ano da década de 1980 e a quarta fase com uma fotografia do ano de 2010. Para os alunos internautas acompanhar os processos de mudanças e rupturas da história do IAP e da história local, os ícones das fases um e dois aparecem com bastante nitidez, indicando que podem ser acessadas. Contudo, os ícones das fases três e quatro aparecem com pouca nitidez, indicando que estão bloqueadas para acesso até que os jogadores vençam as fases anteriores. Para cada fase do jogo são direcionados desafios e estratégias pedagógicas diferentes.

Na primeira fase, o jogador terá que percorrer dentro do prédio da escola e procurar a imagem. Ao adentrar no cômodo onde a imagem vai estar, ele precisará dar um *clik* na parte do cenário que deseja analisar, após esse comando, o elemento da iconografia para observação será projetado para frente do cenário em alta resolução. Para o aluno analisá-la, surgirá a pergunta do desafio, com a opção de quatro assertivas para ele escolher. Marcando a assertiva correta uma luz azul<sup>2</sup> incidirá sobre ela e aparecerá o *feedback* contextualizando historicamente a resposta. Caso, *click* na opção errada, terá mais uma oportunidade de completar a jogada. Se persistir no erro, o *feedback*<sup>3</sup> aparecerá, haja vista que o objetivo do jogo é promover o conhecimento histórico do aluno e ensiná-los a pensar historicamente.

Porque a forma de produção do conhecimento histórico compreendido pelo ensino e construído como conhecimento pelos alunos é que diferencia esse conhecimento dos outros e que dá condições ao ser humano de pensar historicamente e de reconhecer-se como sujeito de uma sociedade diferente de outras sociedades que convivem no mesmo tempo ou que se construíram em tempos históricos diferentes (OLIVEIRA, 2010, p.11-12).

---

<sup>2</sup> Os ícones e comandos do jogo são sempre nas cores azul ou branco, simbolizando as cores da escola.

<sup>3</sup> A estratégia pedagógica de assertivas e de *feedback* das respostas, foi esquematizada para todas as fases do jogo, o que mudou foram os desafios lançados em cada fase.

Outrossim, essa fase foi elaborada na perspectiva de conduzir o aluno internauta refletir sobre os hábitos e costumes dos escolares da década de 1950. Como é indicado no diagrama<sup>4</sup> abaixo.



Figura 01 – Diagramação da composição lógica da 1ª fase do jogo Memorial Interativo do IAP. Fonte: Acervo da autora.

Na segunda fase o jogador será submetido a outro desafio lançado. A fotografia da década de 1960 aparecerá desmontada em forma de quebra-cabeça no pátio da escola, o jogador terá como tarefa montá-la, para descobrir o cenário que a compõe. No processo de montagem, cada vez que errar, o jogo indicará que está incorreta a montagem emitindo um som e a peça voltará para o lado direito superior da tela, onde estarão as demais peças. A cada erro perderá pontos. Ao finalizar a montagem de forma correta, surgirá uma fotografia secundária para ele responder uma única pergunta e continuar seguindo. A indagação o conduz a pensar sobre os processos de mudanças ocorridas na escola entre as décadas de 1960 e 1970. Conforme é apresentado no diagrama<sup>5</sup> a seguir.

<sup>4</sup> A imagem “Desfile cívico de 07 de setembro 1952, alunos da Escolinha da Boa Vontade”, utilizada no diagrama é fonte do Acervo dos anexos da Dissertação de Mestrado de Maria Elizete Guimarães de Carvalho, 1997.

<sup>5</sup> A imagem que aparece em primeiro plano em forma de quebra-cabeça mostra a prática de educação física, no prédio do Instituto Ary Parreiras dentro da Base Naval de Natal/RN, na década de 1960, é fonte do

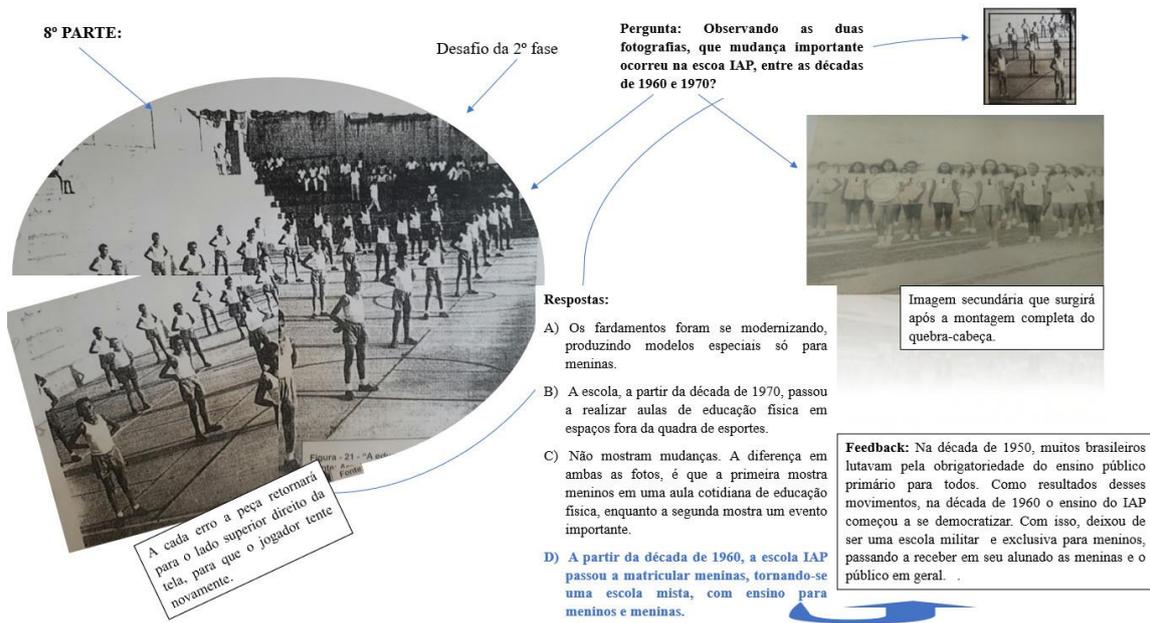


Figura 02 – Diagramação da composição lógica da 2ª fase do jogo Memorial Virtual Interativo do IAP. Fonte: Acervo da autora.

Na terceira fase, será projetada uma fotografia da década de 1980 que mostrará a fachada da escola. O desafio consistirá em estimular o aluno jogador a localizar erros de anacronismos que serão inseridos na imagem, o que suscitará descobertas sobre os costumes sociais do passado e do presente no ambiente escolar.

Antes de iniciar a jogada, a imagem original aparecerá para o aluno jogador, para que ele a observe atentamente. Em seguida, o jogo informará a quantidade de erros que ele deverá descobrir. Após as coordenadas, a imagem original ficará em tamanho reduzido no canto superior direito da tela e a imagem com erros ficará centralizada em tamanho ampliado. Para cada acerto uma luz azul incidirá sobre o objeto acertado. Encontrados todos os erros de anacronismo, o jogo indicará para o jogador clicar sobre um dos objetos encontrados, feito isto, surgirá a pergunta para finalizar o desafio. Como pode ser verificado abaixo no diagrama<sup>6</sup>.

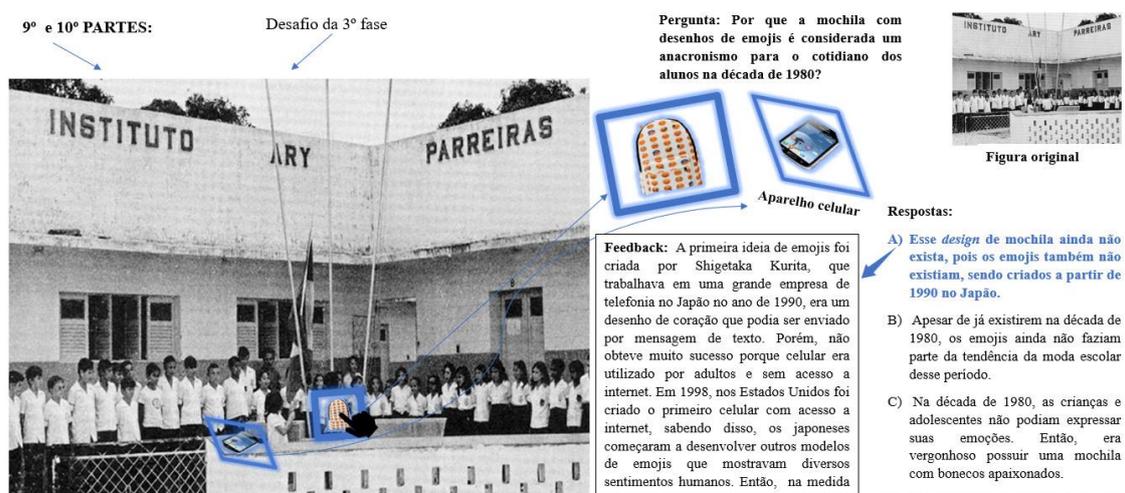


Figura 03 – Diagramação da composição lógica da 3ª fase do jogo Memorial Virtual Interativo do IAP.  
Fonte: Acervo da autora.

Trabalhar um conceito tão caro aos historiadores em sala de aula é importante porque crianças de séries do 6º ano estão em processo de desenvolvimento de sua maturidade intelectual, portanto existem elementos dos contextos históricos que para eles são incompreensíveis. Aplicar o conceito de anacronismo em situações de ensino, permite ao professor construir um ambiente propício

[...] para promover questionamentos que põem em evidência que a compreensão da história requer deslocamentos temporal e uma empatia histórica que exige, dentro do possível, despir as vestes do seu tempo e vestir-se com as vestes de outro tempo, ainda que o corpo permaneça no mesmo tempo-espaço. (OLIVEIRA, 2019, p. 22).

Na quarta fase, o aluno será desafiado a encontrar três fotografias que estarão guardadas em cômodos diferentes, sendo uma do ano de 1980 e duas do ano 2010, todas relacionadas às transformações ocorridas na estrutura física da fachada da escola, a qual será objeto de análise. Na medida em que as imagens forem sendo encontradas, o jogo indicará para o aluno jogador colocá-las dentro de um quadro, onde ficarão lado a lado para que ele possa compará-las e examiná-las. O objetivo dessa fase é conduzi-lo a perceber os processos de mudanças e as intencionalidades que estão implícitas na estrutura

física da escola e, que estas são ligadas aos contextos políticos, sociais e culturais de cada momento histórico. Segue abaixo o diagrama<sup>7</sup> explicativo desta última fase.



Figura 04 – Diagramação da composição lógica da 4ª fase do jogo Memorial Virtual Interativo do IAP. Fonte: Acervo da autora.

Ao chegar no final do jogo, vencida todas as etapas, o aluno jogador receberá como bônus de sua vitória um banco de imagens armazenadas em ordem cronológica, para que ele tenha a possibilidade de fazer o *download*. Desta forma, permitirá que essas imagens possam ser utilizadas em trabalhos de pesquisa e que o aluno conheça mais sobre a história da escola.

O Memorial Virtual Interativo do IAP, por ser um gênero de jogo educacional lúdico, as quatro fases foram elaboradas com estratégias de desafios diferentes para provocar no aluno jogador inquietação, curiosidade, além de trabalhar com dimensões históricas distintas, porém, complementares e fundamentais para o aprendizado histórico e patrimonial. Por meio desse acervo específico, o jogo vinculou as noções da triangulação que fundamentou todo esse trabalho científico, ensino de história, educação patrimonial e lugar de memória e permitiu aos alunos uma experiência histórica fazendo uso do recurso das múltiplas linguagens fornecidas por um suporte virtual.

<sup>7</sup> As imagens da fachada do IAP ano 2010, são fontes do acervo do álbum de fotografias da E.E. Instituto Ary Parreiras.

### **3. Considerações Finais**

Na sociedade de memórias fluídas, o que não é dinâmico, é considerado enfadonho. Tendo essa realidade em vista e como resultante do exposto acima, o produto didático pedagógico aqui apresentado, foi elaborado para tornar o ensino de história mais significativo para esses sujeitos atuais, o Memorial Virtual Interativo do IAP, que trouxe como proposta fazer uma releitura da história da escola dinamizando-a em um ambiente virtual, que transformará os cenários de época do IAP em computação gráfica e permitirá aos alunos dedicar uma parte do seu tempo a estudar história de forma lúdica, porém sem perder de vista os valores, dimensões e conceitos históricos importantes.

Em suma, esse memorial se constituiu como um produto que envolveu a apropriação de tecnologias digitais no espaço escolar, permitindo o uso de estratégias pedagógicas mais dinâmicas que perseguiram o ritmo dos espaços de virtualidade que os alunos atuais estão inseridos. Potencializando, desse modo, o ensino de história e a educação patrimonial por permitir a transformação da linguagem rebuscada da história em uma linguagem cibernética e por oferecer um suporte de memória virtual à materialidade física das iconografias que construíram a narrativa histórica da escola inserida na história local da cidade do Natal/RN.

### **4. Referências**

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Museu Virtual, prática docente e ensino de História: apropriação dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. In: IX ENOCONTRO NACIONAL DOS PESQUISADORES DO ENSINO DE HISTÓRIA DA UFSC, 2011, Florianópolis. Anais Eletrônicos do IX Encontro Nacional de Pesquisadores do Ensino de História. Florianópolis: UFSC, 2011. Disponível em: <https://moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=456836>. Acesso em: 23 jan. 2017.

**ANPUH-Brasil – 30º SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Recife, 2019**

BARROS, José D'Assunção. A história serial e história quantitativa no movimento dos Annales. *História Revista: UFG, Goiânia*, v. 17, n. 1, jan./jun. 2012. p. 203-222.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 3ªed. São Paulo: Cortez, 2009.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: História*. Brasília: MEC, 1998.

BURKE, Peter. *O que é História Cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

CAIMI, Flávia Eloisa. Meu lugar na história: de onde eu vejo o mundo in: OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de (coord.). *História: Ensino Fundamental, coleção Explorando o Ensino*. Brasília: Ministério da Educação, 2010.

CAINELLI, Marlene. O que se ensina e o que se aprende em História in: OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de (coord.). *História: Ensino Fundamental, coleção Explorando o Ensino*. Brasília: Ministério da Educação, 2010.

CARVALHO, Maria Elizete Guimarães de. *Instituto Ary Parreiras: um resgate histórico (1945 – 1965)*. 1997. 137f. (Dissertação de Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

FERNANDES, Antônia Terra de Calazans. *Produção de material didático*. In: Hélder do Nascimento Viana et al. *Cidade e Diversidade: itinerários para a produção de materiais didáticos em história*. Natal: EDUFRN, 2012.

GEVEHR, Daniel Luciano. A crise dos lugares de memória e dos espaços identitários no contexto da modernidade: questões para o ensino de história. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, v. 21, n. 67, Out/Dez. 2016. p. 945 – 962.

GEVEHR, Daniel Luciano, DILLY Gabriela. A educação patrimonial no contexto regional: reflexões sobre o patrimônio na perspectiva contemporânea. *Revista de História e Geografia Ágora*, Santa Cruz do Sul, v.17, n. 02, jul./dez. 2015. p. 10-23.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. As transformações do patrimônio: Da retórica da perda à reconstrução permanente in: TAMASO, Izabela Maria. LIMA FILHO, Manuel Ferreira (orgs.). *Antropologia e Patrimônio Cultural: trajetórias e conceitos*. Brasília: Associação Brasileira de Antropologia, 2012.

HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014. p. 145.

KOSSOY, Boris. *Realidades e ficções na trama fotográfica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

\_\_\_\_\_. *Fotografia & História*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. São Paulo: Editora UNICAMP, 1996.

LEITE, Moreira Miriam. *Retratos de família*. São Paulo: EDUSP, 2001.

MATTOZZI, Ivo. Currículo de História e Educação para o Patrimônio. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, n. 47, jun. 2008. p. 135 – 155.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Trad. Yara Khoury. *Projeto História*, São Paulo: PUC-SP, n. 10, dez. 1993. p. 7-28.

OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de. Introdução in: OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de. (Org.). História: Ensino Fundamental, coleção Explorando o Ensino. Brasília: Ministério da Educação, 2010. p. 11-12.

OLIVEIRA, Sandra Regina Ferreira de. Anacronismo. In: FERREIRA, M.M.; OLIVEIRA, M.M.D. (Org.). Dicionário de ensino de história. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019. p. 22.

PAIM, Elison Antônio. Lembrando, eu existo in: OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de (Org.). História: Ensino Fundamental, coleção Explorando o Ensino. Brasília: Ministério da Educação, 2010. p. 88.

PAIVA, Kaliene Alessandra Rodrigues de. Ensino de História e Educação Patrimonial na Escola: o Instituto Ary Parreiras enquanto reflexão sobre os lugares de memória – Natal/RN. 2019. 117f. (Dissertação de Mestrado Profissional em Rede Nacional PROFHISTORIA) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

SELANO, Alyne Mendes Fabro. O museu escolar e reflexões históricas: usos e apropriações da memória no Instituto de Educação Governador Roberto Silveira. 2016. 101f. (Dissertação de Mestrado Profissional em Rede Nacional PROFHISTORIA) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

SILVA, M.; FONSECA, S. G. Ensinar História no século XXI: em busca do tempo entendido. Campinas: Papirus, 2007.

**ANPUH-Brasil – 30º SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Recife, 2019**