

## **GT 02 - História, Linguagens, tecnologias, cultura audiovisual e cultura material**

Coordenação: Prof. Dr. Jairo Carvalho do Nascimento, Prof. Dr. Joslan Santos Sampaio, Profa. Dra. Márcia Cristina Lacerda Ribeiro, Profa. Dra. Maria Sigmar Coutinho Passos e Prof. Dr. Manuel Rolph De Viveiros Cabeceiras.

**Sala: 08**

**Horário: 14:00h às 17:00h**

### **SESSÃO 01 - 20 DE AGOSTO (TERÇA)**

#### **O POTENCIAL DOS VIDEOGAMES NO ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DA ESFERA EXPERIENCIAL DOS SENTIDOS**

**Maxsuel da Silva Marques Ferreira**

Graduado em História (UNEB/Campus VI)  
maxxmarfe@hotmail.com

Orientador: Prof. Dr. Jairo Carvalho do Nascimento (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Esta comunicação explora a relevância dos videogames como ferramentas educacionais no ensino de História. Argumenta-se que, por meio de suas experiências imersivas e interativas, os games permitem que os estudantes visualizem e compreendam contextos históricos de maneira mais tangível e memorável. Com suas representações visuais vívidas e realistas, esses jogos facilitam a compreensão de eventos históricos, enquanto a interatividade estimula diferentes sentidos, criando uma conexão direta e interessante com o conteúdo. O aprendizado experiencial promovido pelos videogames destaca-se como uma metodologia eficaz, em que os estudantes se envolvem de forma ativa e criativa. Conclui-se que a adoção consciente dos videogames no ensino de História pode não apenas tornar o processo educativo mais envolvente e cativante, mas também estimular a imaginação e facilitar o processo de ensino-aprendizagem de forma mais significativa.

**Palavras-chave:** Videogames; Ensino de História; Aprendizado experiencial; Interatividade.

#### **ANIME “ONE PIECE” E CULTURA POP: O CONCEITO DE RAÇA E RACISMO E O PARALELO COM A IDEOLOGIA DE SUPERIORIDADE RACIAL EM UMA OBRA ORIENTAL**

**Sâmila Rodrigues da Silva Lopes**

Graduada em História (UNEB/Campus VI)  
smilasilva47@gmail.com

Orientador: Prof. Dr. Jairo Carvalho do Nascimento (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Esta comunicação tem por objetivo divulgar o trabalho monográfico de conclusão de curso. Trata-se uma análise de um dos animes mais populares atualmente, *One Piece* (1997), de autoria do *mangaká* Eiichiro Oda. Uma animação que conta com mais de duas décadas e meia de produção, e apresenta uma variedade de conteúdos da cultura pop e do âmbito social e cultural, consumidos por jovens e adultos, com base de conteúdo na questão da pirataria. Uma das temáticas presentes no enredo da obra é a questão racial, um tópico que se apresenta de forma alegórica e demonstra a possibilidade de discussão sobre os conceitos de raça e racismo, em conjunto com a ideologia de superioridade racial. Dessa forma, discutimos como esses conceitos de raça/racismo estão representados em paralelo com a ideologia de superioridade racial e as possíveis contribuições para a compreensão das ideologias racistas em outras sociedades.

**Palavras-chave:** Anime; Raça; Ideologia.

### **A EDUCAÇÃO ÉTNICO-RACIAL E A FORMAÇÃO DE DOCENTES: AS IMPLICAÇÕES DA LEI 13.006/2014.**

**Claudiney da Silva Pereira**

Mestrando do PPGELS (UNEB/campus VI)  
e-mail: klauiga@hotmail.com

**Quésia Silva Batista**

Mestranda do PPGELS (UNEB/campus VI)  
e-mail: qsb20@outlook.com

Orientador: Prof. Dr. Jairo Carvalho Nascimento (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** A presente comunicação tem por objetivo refletir algumas questões sobre a relação da educação étnico-racial na formação de professores com a Lei 13.006/2014. Nessa perspectiva, buscamos desconstruir as marcas negativas da colonialidade em relação à população negra possibilitando estabelecer um enfrentamento através da decolonialidade. Uma saída, para isso, diz respeito à indicação de filmes que abordem a temática negra como uma ferramenta pedagógica para discutir e promover uma nova abordagem de aprendizagem escolar. O cinema na escola, amparado na Lei 13.006/2014, com temática racial, pode ser um grande aliado no processo de desenvolvimento de uma educação antirracista.

**Palavras-chave:** Relações Étnico-Raciais; Formação de professores; Cinema.

### **ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM HISTÓRIA III: EXPERIÊNCIA DOCENTE, RECURSOS DIDÁTICOS E DESAFIOS NA REGÊNCIA**

**Mariele Araújo Santos**

Graduanda em História (UNEB/Campus VI)  
araujomariele123@gmail.com

Orientador: Prof. Dr. Jairo Carvalho do Nascimento (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Esta comunicação apresenta algumas experiências vivenciadas durante a regência na disciplina de Estágio Supervisionado em História III (2024.1), em uma turma de 7º Ano do Ensino Fundamental II. Em forma de relato, abordarei minha prática docente, alguns recursos didáticos que foram utilizados ao longo das aulas e, também, os maiores desafios enfrentados durante esse período de atuação. Ademais, realizarei uma breve discussão acerca das referências teóricas trabalhadas na Universidade, e como esses textos contribuíram no processo de atuação prática na regência, na sala de aula, e os olhares sobre o espaço escolar. Dessa forma, a regência, numa turma de Ensino Fundamental II, contribuiu muito para a minha formação profissional, visto que foi possível fazer parte da realidade escolar e das vivências com os alunos e a professora regente e, mesmo com desafios enfrentados, foi um período de imenso aprendizado e um ponto de partida para novas possibilidades educacionais no ensino de História.

**Palavras-chave:** Regência; Formação Docente; Desafios.

## **ENSINO DE HISTÓRIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS: DESAFIOS, LIMITES E POTENCIALIDADES DO USO DE DIFERENTES PLATAFORMAS NA APRENDIZAGEM HISTÓRICA**

**Ângelo Aparecido Soares Borges**

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade  
(UNEB/Campus VI)

Professor do CIEC (Caetité-BA)  
angelosborges@hotmail.com

**Resumo:** O objetivo desta comunicação é o de apresentar a pesquisa em curso desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGESL-UNEB/Campus VI), que versa sobre os desafios, limites e potencialidades do uso de diferentes plataformas digitais na aprendizagem histórica (sites, blogs, mídias digitais, Youtube, Instagram, etc.), já que as tecnologias digitais têm trazido mudanças significativas para a sociedade e, uma vez integradas à educação, podem se tornar uma forte aliada, facilitar o aprendizado e aumentar o interesse dos alunos pela história. Nesse sentido, fazer uso das tecnologias digitais no ensino de História, poderá se tornar importante ferramenta epistemológica e pedagógica para criar novas experiências didáticas que valorizem, ainda mais, a problematização, a análise e a crítica da realidade, transformando professores e alunos em produtores de história e conhecimento, em “sujeitos históricos” do cotidiano e construtores da democracia e da cidadania.

**Palavras-chave:** Ensino de História; Tecnologias Digitais; Educação.

## **DO SHOW DE HORRORES À HUMANIZAÇÃO DOS MONSTROS: HISTÓRIA E REPRESENTAÇÃO EM O FANTASMA DA ÓPERA**

**Natália dos Santos Couto**

Graduada em História (UNEB/Campus VI)  
E-mail: ncouto575@gmail.com

**Resumo:** O presente trabalho se propõe a analisar a representação do lugar social das diferenças na sociedade parisiense dos séculos XIX e XX, a partir da obra O Fantasma da Ópera, escrita por Gaston Leroux em 1910. Buscamos observar dentro da obra o agir da

sociedade perante seu contexto, os ideais que predominavam e o que pregavam e a forma que eram traduzidos em ações corriqueiras, o lidar com a diferença possui destaque na obra, desse modo, abordamos o trato com a aparência física discrepante e o pertencimento a uma cultura desconhecida. Partindo do viés da História Cultural, trazemos o conceito de representação social a partir das ideias de Roger Chartier e Sandra Pesavento ao tempo em que validamos a literatura enquanto fonte, e examinamos a complexidade da época à luz do entrelaçamento dos entretenimentos de massa, revisionismos teóricos e reestruturação social e seus impactos no convívio social.

**Palavras-chave:** Representação. Diferenças. O Fantasma da Ópera.

## **MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO DE ENSINO**

**Hermínio Rocha Ribeiro**

Graduando em História (UNEB/Campus VI)

herminio.rocha06@gmail.com

Orientador: Prof. Dr. Jairo Carvalho(UNEB/ CAMPUS VI)

**Resumo:** Este memorial tem por objetivo relatar as experiências obtidas na disciplina de Estágio Supervisionado em História III, detalhando toda a trajetória percorrida, para o levantamento de questionamentos que permitam a formação de conhecimento acadêmico e prático. Portanto, a partir da análise dos estudantes do 9º Ano do Ensino Fundamental, a gamificação das aulas foi escolhida e analisada como método pedagógico de ensino. Esta abordagem inovadora permitiu a incorporação de elementos lúdicos e interativos nas aulas, visando aumentar o interesse e a participação dos alunos. Sendo assim, com a prática dessa nova ferramenta, os resultados obtidos foram positivos, alcançando o objetivo primordial: o engajamento dos alunos na disciplina de História. Em suma, concluiu-se a necessidade de se ter diferentes meios pedagógicos de ensino para permitir que todos os estudantes, cada um em um momento diferente, seja beneficiado pelas estratégias utilizadas pelo docente.

**Palavras-chave:** Gamificação; Jogos educacionais; Ensino Fundamental.

## **SESSÃO 02 - 21 DE AGOSTO (QUARTA)**

### **DESVENDANDO HELENA: METODOLOGIAS CRIATIVAS PARA ENSINAR EURÍPIDES NA SALA DE AULA**

**Júlio Verne de Santana**

Mestrando em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS/UNEB/DCH-VI)

juliovernedesantana@gmail.com

**Maria José de Jesus Lima**

Mestranda em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS/UNEB/DCH-VI)

marialr737@gmail.com

**Mateus Soares de Oliveira**

Mestrando em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS/UNEB/DCH-VI)  
profmateusoliveirahistoria@gmail.com

**Rick de Jesus Santos**

Graduando em História (UNEB/DCH-VI)  
rickblog6@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Márcia Cristina Lacerda Ribeiro (UNEB/Campus VI)  
mclribeiro@uneb.br

**Resumo:** A presente comunicação se baseia em uma experiência desenvolvida na disciplina “Ensino, Linguagem e Práticas Sociais” do Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade da Universidade do Estado da Bahia (PPGELS/UNEB/DCH-VI). No trabalho, os autores exploraram como o professor de História pode abordar a obra “Helena”, escrita por Eurípides em 412 a.C., em sala de aula. Inicialmente, realizamos uma análise detalhada do autor e do contexto histórico da peça. Propomos que o professor explore diversos aspectos da obra, tais como identidade, percepção dos personagens, representações e o contexto histórico em que a obra está inserida. Para enriquecer esse estudo, sugerimos o uso de diferentes metodologias e recursos, incluindo jogos educativos, computadores, celulares, livros, além de um jogo interativo. A partir dessa experiência, pretendemos elaborar um guia didático para auxiliar professores da Educação Básica a implementar essas estratégias em suas aulas, promovendo uma compreensão mais aprofundada da obra de Eurípides.

**Palavras-chave:** Metodologias criativas; Ensino; Eurípides, Grécia Antiga.

## **A CARACTERIZAÇÃO DA RAINHA E DO TIRANO NA TRAGÉDIA GREGA: UMA ANÁLISE SOBRE GÊNERO E PODER**

**Camile Eduarda dos Santos Guimarães**

Graduanda em História (UNEB/Campus VI)  
camileeduarda.141@gmail.com

Orientadora: profa. Dra. Marcia Cristina Lacerda Ribeiro (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Nosso objetivo é analisar como o poeta trágico, Ésquilo, caracterizou os personagens Clitemnestra e Egisto. Selecionamos duas tragédias em que é possível traçar um quadro comparativo, são elas: *Agamenon* e *Coéforas* (458 a.C). Interessa-nos examinar a construção do caráter, pensado a partir da definição de caracterização de Temmerman e Boas (2017), a partir da categoria de gênero (SCOTT, 1995) e de poder. Interessa investigar como a rainha, que mata o marido com a ajuda do amante e o empossa no trono de Argos, é caracterizada como uma mulher subversiva, forte e corajosa, enquanto o amante e novo rei é caracterizado como seu contrário, e leva a alcunha de 'o marido de Clitemnestra', em clara alusão a sua inferioridade. Verificaremos como a sociedade pensava o papel do tirano (BIGNOTTO, 1998) e da mulher na sociedade grega, especialmente a ateniense, do século V a.C, atentando-nos aos novos modelos interpretativos, que têm buscado redimensionar o conceito de cidadão, originalmente circunscrito à esfera masculina (CUCHET, 2015; 2018).

**Palavras-chave:** Grécia Antiga; Ésquilo, Tragédia; Gênero; Tirania.

## **A MEDEIA DE EURÍPIDES: QUANDO HOMENS E MULHERES LUTAM POR UM LUGAR NA CIDADE**

**Alanda Carneiro Batista**

Graduanda em História (UNEB/Campus VI)

alandacarneiro15@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Márcia Cristina Lacerda Ribeiro (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Nosso objetivo é analisar como os personagens Medeia e Jasão são caracterizados por Eurípides na tragédia *Medeia*, encenada no ano de 431 a.C. A partir de perspectivas e lugares distintos, Medeia e Jasão, homem e grego, mulher e bárbara, respectivamente, perseguem um ideal: ambos lutam por um lugar na cidade e o casamento é o meio para alcançar seus objetivos. Nesse sentido, recorreremos ao conceito de caracterização e de gênero. Temmerman e Boas (2017) defendem que se deve observar a caracterização a partir de um traço mais profundo que o psicológico e social, deve-se analisar a aparência e as ações habituais, investigando os efeitos e suas implicações. De acordo com Scott (2017) o conceito de gênero trata da forma como os sexos se organizam em determinado período de tempo; assim o gênero permite pensar em uma compreensão mais ampla do significado de pertença à polis, que não apenas ser um cidadão com direitos civis. Nossa pesquisa aplica o método da análise do discurso de D. Maingueneau.

**Palavras-chave:** Grécia antiga; Eurípides; Tragédia; Gênero; Poder.

## **ENTRE O MITO E O CINEMA: APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS NA CARACTERIZAÇÃO DE HELENA E MENELAU**

**Yan Gomes da Silva**

Graduando em História (UNEB/Campus VI)

yangomesdasilva826@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Márcia Cristina Lacerda Ribeiro (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Esta comunicação analisa as aproximações e distanciamentos que cercam e integram os campos historiográfico, cinematográfico e literário além dos seus discursos a respeito das re(significações) de personagens/eventos pretéritos. Nossa análise será norteadada pelo uso de uma obra audiovisual, “Helena de Troia: Paixão e Guerra”, de 2003, dirigido por John Kent Harrison e pelos textos de Homero (*Ilíada* e *Odisseia*). Nosso objetivo é examinar a caracterização (TEMMERMAN; BOAS, 2017) dupla de Helena: a Helena troiana do filme e a espartana dos textos homéricos. Pensar a construção da personagem Helena - espartana ou troiana, conjuntamente com Menelau pode ajudar-nos a perceber melhor o próprio enredo do filme e a opção de construir uma Helena troiana, consciente da sua subordinação e objetificação enquanto os textos gregos citados falam da Helena com uma identidade unicamente espartana. Acreditamos que a teoria de gênero (Scott, 1992; 1995) possa oferecer importantes pistas de análise da problemática.

**Palavras-chave:** Grécia antiga; Mito; Cinema; Homero, Helena de Troia.

## **JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: APONTAMENTOS DA PESQUISA**

**Eduardo Barreto Costa de Castro**  
Graduando em História (UNEB/Campus I)  
edu3g22@gmail.com

Orientadora: Prof. Dra. Maria Sigmar Coutinho Passos(UNEB/Campus I)

**Resumo:** Os jogos eletrônicos fazem parte da cultura contemporânea e têm atraído um grande público, formado principalmente por crianças e jovens, que frequentam as escolas cotidianamente. Desse modo, a utilização dos jogos eletrônicos como estratégia de potencialização do ensino-aprendizagem revela novas possibilidades para a compreensão dos eventos históricos. Nesse sentido, valendo-se do conceito da cultura da convergência, desenvolvido por Henry Jenkins (2013), e da aprendizagem histórica, proposta por Jörn Rüsen (2012), a pesquisa, nessa fase inicial, realiza a revisão bibliográfica do tema, assim como a construção da metodologia para compreender como o uso dessa tecnologia contribui na aproximação entre os estudantes e o conteúdo histórico a partir de uma experiência da rede pública com o jogo 2 de Julho - O Levante dos Invisíveis VR, de autoria da Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais (UFBA), em parceria com a FAPESB.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos; Aprendizagem; História.

## **EDUCAÇÃO FEMININA: DA INSTRUÇÃO ELEMENTAR PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORA E INSERÇÃO SOCIAL EM SALVADOR NO SÉCULO XX (1914-1920)**

**Juçara de Farias França**  
Graduanda em História (UNEB/Campus I)  
jucaradefarias@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Maria Sigmar Coutinho Passos(UNEB/Campus I)

**Resumo:** A pesquisa aborda a temática da Educação Feminina e pretende analisá-la como condutor para formação docente e inserção das mulheres soteropolitanas no espaço escolar nas primeiras décadas do século XX, entre 1914 e 1920, durante a República. A relevância da pesquisa está pautada no conhecimento devolvido para contribuir com a sociedade acadêmica, cujos conteúdos elaborados foram provenientes das reflexões e interpretações das fontes que contribuirá para o entendimento do processo histórico que podemos considerar um avanço para o protagonismo feminino numa sociedade patriarcal regida por homens há muitos séculos. Dessa forma, para dar prosseguimento à investigação sobre o estudo, foram selecionadas bibliografias de especialistas sobre história da Educação como: José Augusto Luz, Jorge Nagle, Paulo Ghiraldelli Júnior, Edneia Regina Rossi, Fabiano Moreira Silva, além de artigos e teses sobre educação feminina. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e o estudo exploratório desenvolvido a partir da revisão bibliográfica do tema e análise documental. Utilizarei como fontes o estudo sobre a História das mulheres de Jane Soares de Almeida e Guacira Lopes Louro, que em suas abordagens narram sobre a questão da educação feminina, para melhor compreensão do modelo de educação no período republicano, além dos jornais, catálogo de educação, documentos oficiais (Constituição, Decretos e Leis) referentes ao tema. Para apresentação dos resultados, em princípio, faremos abordagem sobre as escolas de primeiras letras para

crianças, um espaço para a instrução das meninas garantido por lei durante o sistema imperial. Depois, apresentaremos os avanços educacionais para a modernização, enfatizando as mudanças educacionais em prol da civilidade na sociedade brasileira e as influências dos ideais republicanos presentes no sistema educacional em todas as capitais do Brasil, tendo a educação como solução para combater o analfabetismo e formar cidadãos. Também informaremos os aspectos da Cidade de Salvador nas primeiras décadas do século XX (1914-1920) e discorreremos sobre a influência dos ideais republicanos e as mudanças urbanas e educacionais na cidade, relatando sobre a responsabilidade do estado na criação de decretos para mudanças no ensino primário e do magistério, além da preferência pela professora nas escolas infantis. Em seguida, iremos abordar sobre a Educação Feminina nas primeiras décadas do século XX(1914-1920) na cidade de Salvador. Também abordaremos a presença das professoras na educação infantil, o Decreto que determina a criação e difusão das escolas primárias em toda a Bahia e a escola de educação feminina, preservada por longos anos. Para concluir, foi abordada a conquista do espaço escolar e a inserção social das docentes.

**Palavras-chaves:** Educação Feminina; Modernização; Inserção Social.

### **“COLETIVO CRESPO”: UMA EXPERIÊNCIA DO COLÉGIO RÔMULO ALMEIDA E A LEI 10639/03 COMO CONTRIBUIÇÃO PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA (2016-2019)**

**Karine Manaia Guedes da Cruz**

Graduanda em História (UNEB/ Campus I)

karinemanaiia@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Maria Sigmar Coutinho Passos (UNEB/ Campus I)

**Resumo:** A pesquisa utilizou-se de fontes como: documentos oficiais (leis, diretrizes, orientações), documentos escolares e entrevistas com sujeitos atuantes no referido Projeto. Tem como objeto as ações e contribuições do Coletivo Crespo, projeto pedagógico desenvolvido em uma escola da Rede estadual da Bahia, com o objetivo de promover a afirmação da cultura e estética negra ferramentalizando o corpo escolar, de sobremodo os discentes para o enfrentamento ao racismo dentro e fora dos muros educacionais. Nas últimas décadas, intensificou-se o debate acerca da importância de se incorporar à Educação Brasileira temáticas relacionadas à História da África e afro-brasileira nos currículos escolares, sobretudo, pela sanção da lei 10.639/03 como concepção de ação afirmativa e que faz uma atualização na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996) e torna obrigatório o ensino da História da África, da cultura africana e afro-brasileira.

**Palavras-chave:** Educação Antirracista; Lei 10.639/2003; Coletivo Crespo.

### **PROJETO DE EXTENSÃO: JOGO DA MEMÓRIA PARA O ESTÍMULO DO RACIOCÍNIO LÓGICO, CONCENTRAÇÃO, MEMORIZAÇÃO E CONHECIMENTO HISTÓRICO**

**Suelia Pereira Messias**

Graduanda em Matemática (UNEB/Campus VI)

sueliamessias25@gmail.com



Profa. Dra. Angelita de Souza Leite (UNEB/Campus VI)

**Resumo:** Este trabalho aborda a utilização de um jogo da memória com estudantes do ensino básico que frequentaram a exposição “Nasce o Sol a 2 de julho” de julho à setembro de 2023 no Museu do Alto Sertão da Bahia, contendo imagens da Independência na Bahia, sendo essa atividade vinculada ao projeto de extensão Portal do Bicentenário: A Matemática e suas conexões históricas. O objetivo foi fazer com que os alunos compreendessem a história da Independência baiana, desenvolvessem as habilidades de concentração, memorização e raciocínio lógico, além de se divertirem. Para realizar essa atividade foram necessários pesquisas em sites confiáveis, leitura de artigos e confecção do material didático, a fim de proporcionar diversão e aprendizagem aos alunos. Após o término da atividade foi possível observar o entusiasmo desses estudantes com o jogo e a partir disso, pôde-se perceber que esse trabalho interdisciplinar de Matemática e História foi muito importante para a aprendizagem dos alunos.

**Palavras-chave:** Projeto de extensão; Matemática e História; PROEX.