

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**Paulo Vieira Lima Junior**

**BINGO DIDÁTICO:**  
Aprendendo a História do Brasil do século XX e XXI

JUIZ DE FORA  
2019

**Paulo Vieira Lima Junior**

**BINGO DIDÁTICO:**

Aprendendo a História do Brasil do século XX e XXI

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Pro<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tâmara Lis Reis Umbelino  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Débora Cristina Alexandre Bastos e Monteiro de Carvalho

JUIZ DE FORA  
2019

**Paulo Vieira Lima Junior**

**BINGO DIDÁTICO:**

Aprendendo a História do Brasil do século XX e XXI

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

---

Prof(a). Dr(a). orientador(a)

---

Membro da banca

---

Membro da banca

## **RESUMO**

Através do curso de especialização Mídias na Educação foi possível debater diversos recursos aliados à tecnologia que podem ser ferramentas para o constante processo de construção de conhecimentos. Um deles foi a produção de um site em que as ideias trabalhadas durante o curso pudessem ser discutidas e disponibilizadas para outros pesquisadores. Este trabalho buscou relacionar dois desses recursos: a técnica de gamificação, que é a utilização de elementos dos jogos e o uso da fotografia como forma de linguagem não escrita. Esta conexão foi possível através de uma proposta de adaptação do jogo tradicional de bingo. A adaptação teve o intuito de trabalhar o conhecimento específico de história, em particular, os conteúdos de história do Brasil do século XX e XXI de forma não tradicional, trazendo o lado motivador dos jogos para o ensino. A presente proposta pode ser adaptada a qualquer nível de ensino e a qualquer conteúdo, não necessariamente de história. Além disso, é um projeto que pode também trabalhar conteúdos interrelacionados.

**Palavras-chave:** Jogos. História. Gamificação. Fotografia. Ensino.

## **ABSTRACT**

Through the specialization course Media in Education it was possible to discuss several resources allied to technology that can be tools for the constant process of knowledge construction. One of them was the production of a website where ideas worked during the course could be discussed and made available to other researchers. This work sought to relate two of these resources: the technique of gamification, which is the use of elements of the games and the use of photography as a form of unwritten language. This connection was made possible by an adaptation proposal of the traditional bingo game. The adaptation was designed to work the specific knowledge of history, in particular, the contents of history of Brazil of the twentieth and twenty century in a non traditional way, bringing the motivating side of the games for teaching. This proposal can be adapted to any level of education and any content, not necessarily history. In addition, it is a project that can also work on interrelated content.

**Keywords:** Games. Story. Gamification. Photography. Teaching.

## **SITE**

[https://sites.google.com/view/pauloposgraduacaoreportagem/p%C3%A1gina-inicial?  
authuser=2](https://sites.google.com/view/pauloposgraduacaoreportagem/p%C3%A1gina-inicial?authuser=2)

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cartelas tradicionais utilizadas no jogo convencional de bingo .....	14
Figura 2 – Exemplo de uma cartela adaptada.....	15
Figura 3 – Exemplo de uma “pedra” simbolizando o marco histórico representado..	16
Figura 4 – Exemplo do uso da fotografia no uso do bingo.....	16

**LISTA DE APÊNDICES**

APÊNDICE A – Fatos históricos selecionados relacionados ao número das “pedras” .....	21
--	----



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1.2 Uma breve introdução sobre a gamificação e o ensaio fotográfico</b> .....	11
<b>2 DESENVOLVIMENTO</b> .....	13
<b>2.1 A proposta do trabalho</b> .....	13
<b>2.2 A adaptação do jogo</b> .....	14
<b>2.3 Jogando o Bingo</b> .....	17
<b>3 Considerações finais</b> .....	19
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	20
<b>APÊNDICE</b> .....	21

## 1 INTRODUÇÃO

Durante o curso de especialização foi possível traçar uma trajetória de estudos voltados para as tecnologias com interface na educação. Vários foram os recursos apresentados e diversas formas de aprendizagem foram discutidas. Foi possível estabelecer conexões entre estes diversos recursos e suas potencialidades para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

É importante como docente estar sempre em um processo de conhecimento e reciclagem, pois o mundo está em constante mudança e principalmente os jovens se encontram imersos em uma realidade mais atrativa das várias e novas tecnologias. E por isso é necessária a busca por transformar o ensino em sala de aula. Aliado a este novo olhar pedagógico que considera a tecnologia como facilitadora do processo didático está a necessidade de repensar como as disciplinas de conhecimentos específicos podem utilizar ferramentas diversas para que o aluno desenvolva atividades tanto sob o ponto de vista do conteúdo quanto de sua formação crítica. Neste cenário esta pesquisa busca relacionar conteúdos de história com recursos trabalhados durante o curso de especialização.

Foram diversas as tecnologias discutidas e apresentadas e a escolha por um caminho foi devido à experiência adquirida durante as disciplinas e no trabalho pessoal dentro de sala de aula.

No decorrer do curso foram desenvolvidos projetos que relacionavam a tecnologia com a educação e um deles foi a confecção de um site onde foi possível compartilhar ideias e conhecimento, além da aprendizagem da criação deste espaço. Destarte, ressalta-se o potencial de utilização dessa ferramenta no cotidiano dentro de sala de aula.

Destaca-se dentro desse contexto a utilização de alguns recursos como o uso da fotografia, levantado em momentos distintos, citando como exemplo o texto postado no site <https://sites.google.com/view/pauloposgraduacaoreportagem/p%C3%A1gina-inicial?authuser=2>, sobre uma técnica fotográfica de cianotipia<sup>1</sup>. Além

---

<sup>1</sup> A cianotipia surgiu no século XIX como uma técnica alternativa, de baixo custo e de fácil produção para impressão de imagens, principalmente utilizada para a reprodução de desenhos e imagens fotográficas. A cianotipia tem este nome pois as imagens produzidas apresentam-se em azul, devido a um composto inorgânico chamado Azul da Prússia.

disso, foi destacada a gamificação que teve um marco significativo por ser um recurso com grandes aplicabilidades.

O processo de ensino e aprendizagem tem tradicionalmente uma ideia de que a forma de trabalhar o conhecimento é igual de indivíduo a indivíduo. Normalmente ensina-se da mesma forma e desconsidera-se que há diferentes formas de aprender. Howard Gardner, psicólogo estadunidense, desenvolveu a teoria das inteligências múltiplas afirmando que o ser humano possui oito tipos de inteligências (lógica, linguística, corporal, naturalista, intrapessoal, espacial e musical), mas é raro o desenvolvimento de todas elas, normalmente ocorre somente uma ou duas delas (ANTUNES, 2008). Alguns autores como Antunes (2008) discutem a possibilidade de trabalhar os jogos para estímulo dessas inteligências.

O fato de trabalhar um bingo didático adaptado ao ensino de história foi levantado por ser um jogo conhecido pela maioria do público-alvo (discentes) e que pode contemplar os aspectos da gamificação. No mesmo sentido, o ensaio fotográfico (com diferentes fatos históricos) é uma ferramenta de relevância para o ensino, pois permite interação com o aluno. Estes dois produtos trabalhados em consonância, criam um espaço de aprendizagem diferenciado e ao mesmo tempo motivador.

A presente pesquisa, com cunho qualitativo, tem o intuito de propor uma intervenção pedagógica utilizando a gamificação aliada ao ensaio fotográfico como auxílio no processo de aprendizagem do ensino da história do Brasil do século XX e XXI.

## **1.2 Uma breve introdução sobre a gamificação e o ensaio fotográfico**

Não há como desconsiderar a influência que as tecnologias têm tido para a sociedade e a modificação na vida das pessoas, principalmente os jovens que levam consigo a tecnologia “no bolso”, como os smartphones e tablets (FERNANDES & RIBEIRO, 2018) Esta realidade está invadindo também o ambiente escolar e o professor não consegue trabalhar o conhecimento sem que haja esta percepção. Na realidade, há um processo quase inverso, pois, os alunos têm muitas vezes mais a oferecer com relação à tecnologia do que os professores.

Diante disso, a tecnologia tem sido muito discutida no âmbito educacional como um auxílio e como potencializadora no processo de ensino e aprendizado. E de certa forma, essa relação vem sendo negligenciada por muitos educadores. (TOLOMEI, 2017). Segundo Alves (2015):

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones (p. 02, ALVES, 2015, apud TOLOMEI, 2017)

Segundo Fardo (2013) o mundo social do jovem hoje está imerso em tecnologia, principalmente pela popularização e popularidade dos games e sua capacidade de motivação, resolução de problemas e também como um recurso em potencial para as aprendizagens nas diversas áreas do conhecimento.

Tolomei (2017) lembra que, dentro do contexto educacional surgem algumas perguntas: como extrair o melhor dos games para engajar a aprendizagem e participação em outras áreas como educação, trabalho e lazer? Como transformar esse mundo da geração jovem em um potencial na educação? Para responder a estas perguntas, surge a gamificação, que consiste na utilização de elementos dos games com o intuito de promover a aprendizagem.

A gamificação é um recurso que utiliza os elementos dos jogos e, apesar de ela estar muito relacionada aos jogos digitais, os jogos didáticos já estavam presentes mesmo antes da tecnologia. Segundo as palavras do célebre educador: "Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual." (PIAGET, 1971)

Dentro do processo de aprendizagem, o presente trabalho também destaca a fotografia como recurso didático, que vem sendo discutido em diversos trabalhos na área, identificando o potencial metodológico.

As fontes fotográficas são uma possibilidade de investigação e descoberta que promete frutos na medida que se tentar sistematizar suas informações, estabelecer metodologias adequadas de pesquisa e análise para decifração de seus conteúdos, e por consequência, da realidade que os originou". (KOSSOY, 2001p.32)

Buscando reconhecer que tais recursos podem ser uma grande oportunidade de trabalhar o conhecimento, foram escolhidos estes dois recursos dentre os vários estudados para o desenvolvimento de um projeto que teve o intuito de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem principalmente no que tange o conhecimento específico de história.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 A proposta do trabalho**

Quanto ao cenário educacional, há de forma geral, uma dificuldade voltada para a motivação dos alunos, que alcança todas as nacionalidades e níveis de ensino. Tal dificuldade está muitas vezes atrelada à utilização de recursos educacionais tradicionais. E é nesta perspectiva que o uso da gamificação pode auxiliar no processo de aprendizagem. (TOLOMEI, 2017)

A gamificação aliada à educação utiliza os elementos dos jogos para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e apesar da maioria dos autores considerar o ambiente virtual como seu principal espaço, esta técnica pode ser aplicada a jogos de formato físico.

O presente trabalho teve o intuito de fazer uma proposta em que um jogo físico, o bingo, seja adaptado para desenvolver conteúdo da história do Brasil dos séculos XX e XXI. Além disso, ele também abordou os aspectos do ensaio fotográfico.

Segundo Alves et al (2008) a escola utilizou por muito tempo os tradicionais textos literários e a educação nem sempre se sentiu capaz de perceber outras formas de documentos que não lidassem diretamente com a palavra. Deve-se reconhecer que há espaços de comunicação diferenciados, em que a linguagem é trabalhada não mais com base em textos escritos, mas nas diversas formas de sua manifestação. Dentro dessa perspectiva, encontra-se o uso da fotografia. Segundo Alves et al (2008): “Assim, trazer a fotografia para o cenário da educação significa desmantelar processos arraigados, o que felizmente já vem ocorrendo há certo tempo e em instâncias variadas.” (P. 02)

Como forma de buscar relacionar a gamificação a outra ferramenta, este trabalho pretendeu fazer uma conexão de um jogo com o ensaio fotográfico, que será melhor detalhado nos próximos itens.

## 2.2 A adaptação do jogo

Como proposta da gamificação, o ponto de partida foi o bingo convencional. O bingo – cuja palavra é de origem inglesa – é uma das formas mais antigas de sorteio, tendo sua origem estimada em Gênova na Itália e foi popularizada já nos séculos XIII e XIV.

O bingo é um jogo de azar ou sorte, onde muitas pessoas jogam para obter o prêmio. O jogo contém várias cartelas (figura 1) com números diferentes na qual o jogador deve marcar. Numa bancada o mediador tem um globo que gira e um recipiente que contém todos os números da cartela a serem chamados. As bolas são colocadas dentro do globo e a cada girada o mediador chama uma por uma, no final quem completar a cartela ganha o prêmio.

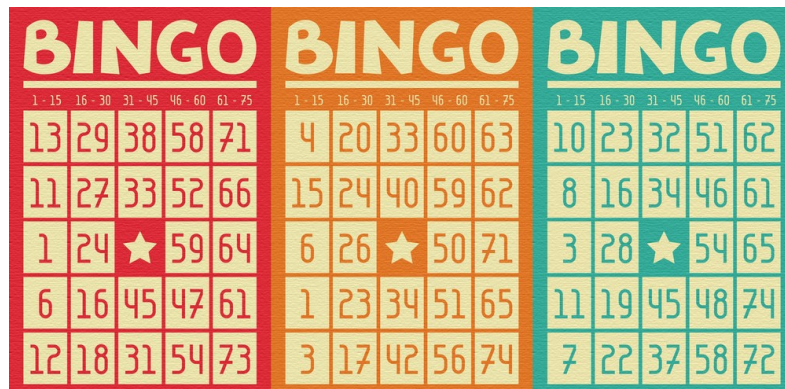


Figura 1 – Cartelas tradicionais utilizadas no jogo convencional de bingo. Fonte: <http://escolabrasileiradegames.com.br/blog/origem-do-bingo-e-outros-jogos-mundialmente-populares>.

Para atender a proposta do trabalho, as cartelas convencionais (Figura 1) foram adaptadas. No lugar de números que normalmente variam de 1 a 80 foram estabelecidas datas – somente anos, como demonstrado na figura 2. Estes dados foram previamente escolhidos como marcos históricos de acontecimentos

importantes no cenário brasileiro dos séculos XX e XXI, totalizando quarenta. Estes fatos escolhidos <sup>2</sup> estão dispostos no apêndice A.

1988	1960	2018	1904
1964	1984	1943	2002
1994	1930	1996	1935
1924	1950	1984	1979

Figura 2 – Exemplo de uma cartela adaptada.

Fonte: Próprio autor

Foram selecionados quarenta fatos históricos do Brasil ocorridos nos séculos XX e XXI, representados pelos anos que ocorreram. A cada um foi convencionado um número de um a quarenta. A relação completa pode ser encontrada no apêndice A. Estes números correspondem às “pedras” utilizadas no bingo convencional, cuja adaptação pode ser visualizada na figura 3. Como já dito, cada número terá uma correspondência de data, por exemplo, a “pedra” de número 10 estará relacionada à data de 1930.

Como material utilizado, a recomendação é que seja utilizado o papel cartão. Posterior a este momento, serão selecionadas 40 fotos disponibilizadas em sites de educação. Estas fotos se relacionam com as datas escolhidas. Como legenda, cada foto terá uma dica para explicar a data correspondente. Um exemplo se encontra na figura 4.

<sup>2</sup> A escolha foi feita depois de um estudo das principais datas em livros e sites e também da experiência adquirida em sala de aula



Figura 3 – Exemplo de uma “pedra” simbolizando o marco histórico representado pelo número 10.

Fonte: Próprio autor.



#### **Pedra número 10**

**Movimento armado, que culminou com o golpe de Estado, impedindo a posse de Júlio Prestes. Getúlio Vargas assumiu a chefia do Governo provisório.**

Figura 4 – Exemplo do uso da fotografia no bingo

Fonte: Próprio autor.

O uso da fotografia é uma forma de comunicação, que é a base do convívio dos seres humanos. A interpretação de imagens fotográficas depende ora do conhecimento do receptor com relação à mensagem que está por trás delas. (LISBOA et al, 2016). Segundo os autores: “Tanto quanto os outros meios de comunicação, a fotografia é muito mais do que uma mera ilustração: ela traz informações.” (P. 62) portanto, o uso deste recurso não se baseia no mero enriquecimento e sim na sua potencial fonte de informações.



### 2.3 Jogando o Bingo

Segundo Vygotsky (apud ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008, p. 177):

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

O jogo sempre esteve presente na cultura de diferentes civilizações, era uma forma pela qual os indivíduos davam significados aos seus atos, manifestavam sua religiosidade, aproveitavam seu tempo, cultivavam suas tradições e as relações comunitárias. Além disso, sempre despertaram a motivação dos jogadores (KIYA, 2014). É dentro deste cenário que o ambiente de jogos chamou a atenção de pesquisadores e professores para utilizá-los também no campo da educação, na busca por respostas sobre como tornar o ensino mais agradável tanto para os docentes quanto para os discentes.

Neste trabalho foi utilizado um jogo (bingo) como recurso para uma proposta de aprendizagem junto aos alunos. Porém, não basta apenas que os elementos deste jogo sejam incorporados, mas que haja um projeto visando a construção do conhecimento. O fenômeno da gamificação reconhece este aspecto e busca estabelecer conexões (TOLOMEI, 2017)

Nesse mesmo aspecto, o uso da fotografia deve buscar ampliar as ferramentas de ensino e ser um impulsionador de discussões. Ou seja, não basta que a fotografia seja utilizada apenas para ilustrar um conteúdo, mas deve gerar significados, auxiliar na discussão e construção do conhecimento. Não pode haver descaso com um verdadeiro espaço de conhecimento e de debates (ALVES et al,

2008). Diante do exposto, a proposta do trabalho é trazer uma atividade lúdica para dentro da sala de aula, mas com objetivos bem delineados e previamente discutidos.

Este tipo de trabalho pode ser realizado com qualquer série de qualquer nível de ensino. No caso, os temas históricos a serem abordados estão relacionados ao terceiro ano do ensino médio, uma vez que a história do Brasil faz parte do conteúdo programático dele. O jogo deverá ser realizado em uma sala de mídias, que contenha Data show para que as fotos com as legendas sejam disponibilizadas.

O desenvolvimento do bingo é feito em duas etapas. Na primeira, as cartelas são distribuídas de maneira que cada aluno tenha uma e que eles possuam objetos para a marcação – podem ser botões, grãos, etc. As “pedras” serão colocadas em uma caixa para que seja feito o sorteio.

Na segunda etapa, há o sorteio das “pedras”, utilizando o exemplo anterior, se o número sorteado for o 10, é exibida a foto correspondente a ele, no caso, a que representa o ano de 1930. Além disso, junto a ela, são exibidas algumas informações que servem como dica para os alunos. A informação referente ao ano não é apresentada aos alunos que, através da fotografia e da dica, terão que saber qual é este ano. Além disso, a proposta é que a fotografia traga somente informações sobre o momento histórico e abra um espaço de discussões.

### **3 Considerações finais**

Durante o curso de especialização foi possível discutir diversas ferramentas tecnológicas que podem ser utilizadas no processo de ensino e aprendizagem. Houve destaque para a produção de um site que se caracterizou por um espaço onde ideias poderiam ser discutidas e também como recurso potencializador no ensino.

Destacou-se também o uso de dois recursos no presente trabalho. Um deles é uma técnica conhecida como gamificação, que utiliza elementos dos jogos para auxiliar na produção do conhecimento, não apenas como elemento motivador, mas também com características como regras e interação entre os jogadores. Foi levantado também a possibilidade do uso da fotografia não apenas como uma fonte de informações, mas também como forma de linguagem não escrita e como abertura para discussões e debates. Foi possível estabelecer uma conexão entre estes recursos para a proposta de produção de um jogo adaptado do bingo convencional. Além disso também foi discutido o uso deste para trabalhar o conhecimento específico de história.

O trabalho trouxe uma proposta de criação de um bingo em que os conhecimentos de história do Brasil do século XX e XXI pudessem ser discutidos e assim facilitar no processo de construção desses conteúdos, além de proporcionar uma abertura para uma discussão mais ampla.

Este tipo de projeto pode ser aplicado a qualquer nível de ensino e também a qualquer conhecimento específico por ter uma aplicabilidade ampla, bastando que o educador faça as devidas adaptações ao seu conteúdo e ao seu público-alvo. É possível também que esta proposta possa ser utilizada sob um olhar interdisciplinar.

Enfim, há ainda muito o que ser discutido no meio educacional para que a troca de saber seja cada vez mais estimulada de forma atrativa e motivacional. Destaca-se o espaço privilegiado do curso de especialização mídias na educação para esta busca do constante aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem no cotidiano de sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ALVES, F. F.; SCHULTZE, A. M.; BENTES, D.; BRANDÃO, C. M. M. Fotografia e educação: alguns olhares do saber e do fazer. In Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Natal, set 2008.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Novas tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, p. 01-09, jul 2013.

FERNANDES, C. W. R.; RIBEIRO, E. L. P. **Games, gamificação e o cenário educacional brasileiro**. IN EnPED: Encontro de pesquisadores em educação a distância, São Paulo, 2018, Brasil.

KIYA, M. C. S. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. In: **Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE**, v. 2, 2014.

KOSSOY, B. **Fotografia e História**. São Paulo: Ática, 1998.

LISBOA, A.; BAZÍLIO, A.; MUNIZ, B.; PANTANO, C.; CARVALHO, V. A fotografia como comunicação. **Revista educação**, v. 11, n. 2, 2016.

PANTOJA, A. S.; PEREIRA, L. M. Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do Estado do Amapá. **Estação científica**, v. 8, n. 1, p. 111-120, jan/abr 2018.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul/dez 2008.

PIAGET, J. **A Epistemologia Genética**. Tradução de CAIXEIRA, N. C. Petrópolis: Vozes, 1971.

TOLOMEI, B. V. A gamificação como Estratégia e Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em foco**, v. 7, n. 2, p. 145-156, abr 2017.

**APÊNDICE A – Fatos históricos selecionados relacionados ao número das  
“pedras”**

- 1 → 1904 – Revolta da Vacina
- 2 → 1906 – Santos Dumont voa com o 14 Bis
- 3 → 1910 – Revolta da Chibata
- 4 → 1912 – Guerra do Contestado que envolveu disputas de território entre os estados do Paraná e Santa Catarina
- 5 → 1916 – Promulgado o primeiro Código Civil Brasileiro.
- 6 → 1917 – O Brasil entrou na Primeira Guerra Mundial, após o afundamento de navios brasileiros.
- 7 → 1922 – Semana de arte moderna em São Paulo
- 8 → 1924 – Início da Coluna Prestes.
- 9 → 1927 – Getúlio Vargas é eleito presidente e inaugura o fim da política do café com leite.
- 10 → 1930 – Getúlio Vargas liderou uma revolução que depôs o presidente Washington Luís.
- 11 → 1932 – Revolta Constitucionalista em São Paulo.
- 12 → 1935 – Intentona Comunista
- 13 → 1937 – Instalação do Estado Novo
- 14 → 1942 – Entrada do Brasil na Segunda Guerra Mundial.
- 15 → 1939 – Morre Lampião e encerra o fenômeno denominado Gangaço
- 16 → 1943 – Criação da CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas)
- 17 → 1950 – Inauguração da televisão no Brasil.
- 18 → 1954 – Suicídio de Getúlio Vargas

- 19 → 1958 – O Brasil ganha sua primeira Copa do Mundo
- 20 → 1960 – Inauguração de Brasília
- 21 → 1961 – Jânio Quadros renuncia à presidência
- 22 → 1964 – Golpe Militar e início da ditadura no Brasil.
- 23 → 1967 – Guerrilha do Araguaia
- 24 → 1968 – O Ato Institucional Número Cinco
- 25 → 1979 – Lei de Anistia
- 26 → 1984 – Maior comício do Movimento das Diretas Já!, ocorrido no Vale do Anhangabaú em São Paulo.
- 27 → 1985 – Fim da Ditadura no Brasil
- 28 → 1988 – Promulgada a atual Constituição Brasileira.
- 29 → 1989 – Fernando Collor é eleito presidente.
- 30 → 1992 – Collor renuncia à Presidência do Brasil.
- 31 → 1994 – É lançado o Plano Real.
- 32 → 1996 – Primeira Conferência Nacional de Direitos Humanos.
- 33 → 2002 – Luís Inácio Lula da Silva é eleito presidente do Brasil.
- 34 → 2005 – Escândalo de corrupção política conhecido como Mensalão
- 35 → 2009 – Início da operação Lava Jato com a investigação de crimes de lavagem de recursos.
- 36 → 2013 – Protestos no Brasil contra a corrupção em meio a uma aceleração da inflação.
- 37 → 2010 – Dilma Rousseff é eleita a primeira presidente mulher do Brasil.
- 38 → 2011 – Massacre de Realengo na cidade de Rio de Janeiro.
- 39 → 2016 – Impeachment de Dilma Rousseff.
- 40 → 2018 – Eleito o presidente Jair Bolsonaro.