

Brincando com coisa séria:

o jogo na aula de História

Por Rogério Sávio Link¹

Nos últimos anos, professores e professoras das ciências humanas têm experienciado a utilização de atividades lúdicas como método para o ensino. Nesse sentido, gincanas e competições, jogos tradicionais de tabuleiro, jogos computadorizados e outros tantos têm se proliferado nas escolas. É dessa forma que Carla Beatriz Meinerz (2013, p. 107) propõe agrupar em três blocos os tipos de jogos utilizados para o ensino de história: 1) jogos de tabuleiro; 2) jogos de dinâmica e expressividade grupal; e 3) jogos digitais. Assim, já não resta dúvida sobre o potencial das atividades lúdicas na sala de aula. Minha proposta não é tanto uma justificativa teórica sobre o uso do jogo em sala de aula, mas sim a descrição de um jogo de tabuleiro sobre escravidão que tenho desenvolvido nos últimos anos e a análise ou problematização das questões sociais implicadas. Para tal, tomo como momento prático de análise duas utilizações que fiz do jogo por ocasião do “Estágio de Docência em História II – Ensino Médio” (cadeira obrigatória para a obtenção do título de licenciado em história pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul) na Escola Municipal de Ensino Médio Emílio Meyer, na cidade de Porto Alegre, durante o primeiro semestre de 2016. O jogo foi aplicado em dois períodos seguidos no 1º Ano (1º Semestre) e em dois períodos seguidos no 3º Ano (5º Semestre).

Introdução

Nenhum historiador ou historiadora negará que a questão da escravidão é um tema central para a história do Brasil, que ela institui as relações sociais do passado e do presente e que continuará moldando nossa sociedade apesar dos avanços legais e sociais. É justamente por causa dessa centralidade que muitas pessoas preferem evitar esse tema e propõem um esquecimento coletivo. O tema da escravidão permanece, assim, um tabu que muitos preferem evitar. Ele envolve muito sofrimento de parte significativa da população brasileira. Envolve questões de identidade étnica, social e religiosa. Além disso, está intimamente ligado com as questões de dominação e resistência e com as lutas sociais presentes na sociedade atual, como as políti-

¹ Pesquisador da Universidade Federal da Grande Dourados. Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Contato: linkrogerio@yahoo.com.br.

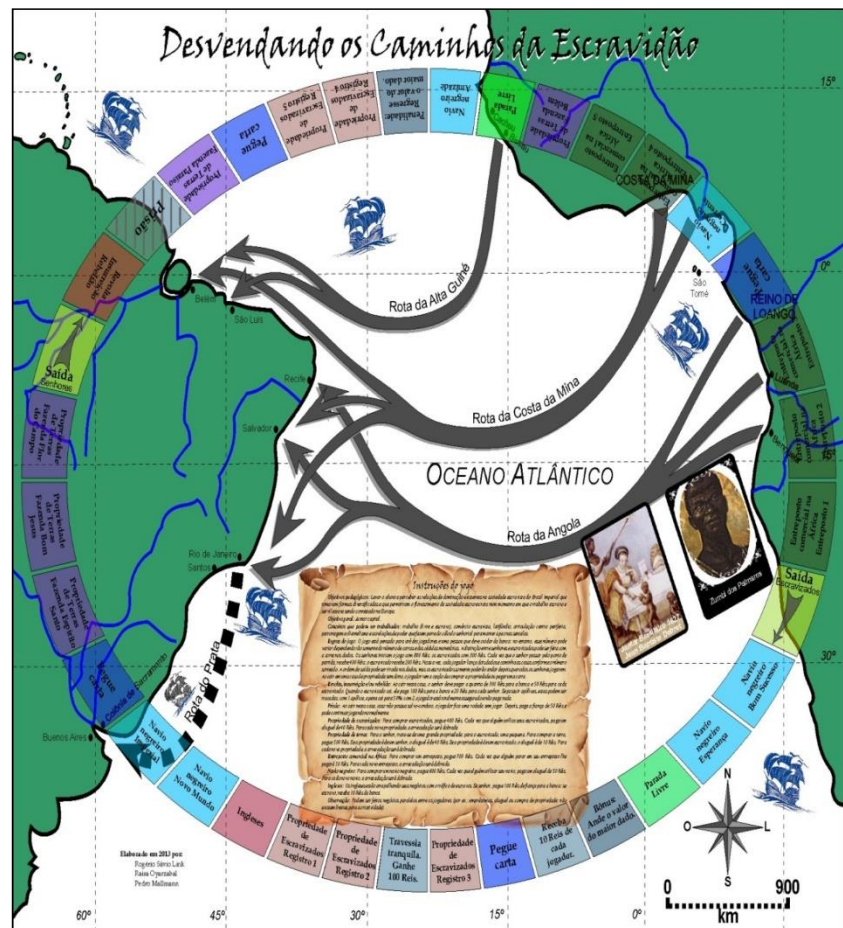
cas públicas de cotas e as demarcações de áreas quilombolas. Dessa forma, além das questões identitárias, demandas da política atual também se apresentam em torno do tema, fazendo com que muitos professores e professoras possam se sentir incomodados e incomodadas ao tratarem da temática em sala de aula. Como, então, abordar o tema a partir de uma atividade lúdica? Ao tratarmos desse tema a partir de um jogo, não estaríamos justamente banalizando a questão? Como os estudantes identificados pela sua ancestralidade com a escravidão reagiriam? Como seus colegas se comportariam? Essas são as questões que proponho abordar neste relato.

Apresentando o jogo

O jogo começou a ser elaborado na disciplina de Introdução ao Estágio no curso de Licenciatura em História da UFRGS durante o primeiro semestre de 2013. Nessa disciplina, o professor Nilton Mullet Pereira encorajou os estudantes a pensarem e elaborarem jogos que pudessem ser utilizados em sala de aula. Raisa Oyarzabal, Pedro Mallmann e eu aceitamos o desafio e decidimos elaborar um jogo de tabuleiro sobre a escravidão. Caso não conseguíssemos devido à complexidade, tínhamos um plano B: a elaboração de um jogo de dominó. No entanto, não foi necessária a utilização do plano B, pois o jogo foi tomando forma e consistência ao longo do semestre.

O jogo é formado por um tabuleiro (Figura 1), por cartas com conteúdo histórico e recreativo (Figura 2), por cédulas monetárias (Figura 3), por títulos de propriedade (Figura 4) e por dados e peças que representam cada jogador. O objetivo geral do jogo é juntar o máximo de propriedade e recursos financeiros que cada jogador conseguir. No entanto, o objetivo pedagógico que o jogo almeja é levar os alunos a perceberem as relações de dominação e resistência existentes na sociedade escravista do Brasil Imperial que podem tomar formas diversificadas e que permitiram o florescimento da sociedade escravocrata num momento em que o trabalho escravo e servil estava sendo contestado na Europa. Nesse sentido, as cartas do jogo fazem referência a problemáticas e casos específicos que foram extraídos dos trabalhos de Marcos Ferreira de Andrade (1998-1999), Sidney Chalhoub (1990, 2012), Emilia Viotti da Costa (1999), Manolo Florentino e José Roberto Goes (1997), Vitor Izecksohn (2009), Lúcia Neves (2009), João José Reis (1986, 1989) e Jaime Rodrigues (2000).

Figura 1
Tabuleiro do jogo



Dessa forma, o jogo explicita conceitos importantes para entender o período do Brasil Imperial e a instituição da escravidão. Durante o jogo ou em outro momento apropriado, o professor pode sublinhar a diferença entre o trabalho livre e o trabalho escravo, pode descrever o comércio escravista, a articulação centro-periferia, a estrutura latifundiária do Brasil, o sistema de patronagem e do clientelismo e as relações de poder que fazem parte do cálculo senhorial para manter a paz nas senzalas.

Em sala de aula, a professora pode optar por utilizar o jogo: *como uma introdução* antes de iniciar o conteúdo sobre a escravidão no Brasil Imperial; *como uma forma de conclusão* depois de ter trabalhado o tema com seus alunos; ou mesmo *no meio do percurso*, *como uma forma de exemplificar* o conteúdo que se está trabalhando. O jogo serve, portanto, tanto como uma forma de introduzir e de desenvolver o tema quanto como uma forma de revisão de conteúdo. Ao utilizar o jogo em sala de aula, devem ser utilizados no mínimo dois períodos seguidos para que os alunos o experimentem, pois apenas um período é pouco tempo para um jogo dessa complexidade. Esse foi o tempo utilizado por mim durante minhas utilizações. Providenciei duas cópias do jogo e dividi a turma em dois grupos. Sete jogadores para cada mapa é o ideal, mas esse número pode

ser maior ou menor. O jogo não necessita de grandes explicações. Toda informação necessária já consta nas regras do jogo impressas no tabuleiro.

Figura 2

Exemplos de cartas do jogo



Figura 3

Exemplo de moedas do jogo



Figura 4
Exemplo de moedas do jogo

Escravizados Registro de propriedade 2 Para comprar escravizados, pague 400 Réis. Cada vez que alguém utiliza seus escravizados, paga um aluguel de 40 Réis. Para cada nova propriedade, a arrecadação será dobrada.	Navio Negroiro Navio Esperança Para comprar um navio negroiro, pague 600 Réis. Cada vez que alguém utilizar seu navio, paga um aluguel de 50 Réis. Para cada novo navio, a arrecadação será dobrada.	Navio Negroiro Navio Bom Sucesso Para comprar um navio negroiro, pague 600 Réis. Cada vez que alguém utilizar seu navio, paga um aluguel de 50 Réis. Para cada novo navio, a arrecadação será dobrada.	Propriedade de Terra Fazenda Bom Jesus Para o senhor, trata-se de uma grande propriedade; para o escravizado, uma pequena. Para comprar a terra, pague 500 Réis. Se a propriedade é de um senhor, o aluguel é de 40 Réis. Se a propriedade é de um escravizado, o aluguel é de 10 Réis. Para cada nova propriedade, a arrecadação será dobrada.
Escravizados Registro de propriedade 3 Para comprar escravizados, pague 400 Réis. Cada vez que alguém utiliza seus escravizados, paga um aluguel de 40 Réis. Para cada nova propriedade, a arrecadação será dobrada.	Navio Negroiro Navio Corrente Para comprar um navio negroiro, pague 600 Réis. Cada vez que alguém utilizar seu navio, paga um aluguel de 50 Réis. Para cada novo navio, a arrecadação será dobrada.	Navio Negroiro Navio Novo Mundo Para comprar um navio negroiro, pague 600 Réis. Cada vez que alguém utilizar seu navio, paga um aluguel de 50 Réis. Para cada novo navio, a arrecadação será dobrada.	Propriedade de Terra Fazenda Flor do Campo Para o senhor, trata-se de uma grande propriedade; para o escravizado, uma pequena. Para comprar a terra, pague 500 Réis. Se a propriedade é de um senhor, o aluguel é de 40 Réis. Se a propriedade é de um escravizado, o aluguel é de 10 Réis. Para cada nova propriedade, a arrecadação será dobrada.

Funcionamento do jogo

Quanto ao funcionamento do jogo, o objetivo é acumular capital. Como disse acima, o jogo foi pensado para até seis jogadores (e uma pessoa que deve cuidar da banca); esse número pode, no entanto, ser ampliado — dependendo somente do número de cartas e das cédulas monetárias. A distinção entre senhores e escravizados pode ser feita jogando os dados. Os senhores iniciam o jogo com 800 Réis; os escravizados, com 400. Cada vez que o senhor passa pelo ponto de partida, recebe 400 Réis; o escravizado, 200. Na sua vez, cada jogador lança dois dados e caminha as casas conforme o número sorteado. A ordem de saída pode ser tirada nos dados, mas é interessante que os escravizados somente andem depois que todos os senhores tiverem jogado. Ao cair em uma casa de propriedade sem dono, o jogador tem a opção de comprar a propriedade ou pegar uma carta. A banca também pode fazer anotações sobre as movimentações financeiras e, inclusive, fornecer empréstimos, desde que estes sejam mais facilitados para os senhores, é claro (por exemplo: conceder empréstimo para um escravizado somente se todos os senhores concordarem). É importante que o professor não interfira muito nas negociações dos alunos e que eles possam, inclusive, se sentir livres para quebrar as regras propostas inicialmente e estabelecerem novas. Nesse sentido, os participantes têm liberdade para emprestarem dinheiro uns aos outros. O limite é a imaginação.

Ao longo do jogo, os participantes podem cair nas seguintes casas:

a) Revolta, insurreição e/ou rebelião: Ao cair nes-

ta casa, o senhor deve pagar a quantia de 300 Réis para a banca e 50 Réis para cada escravizado. Quando o escravizado cai, ele paga 100 Réis para a banca e 20 Réis para cada senhor. Se possuir apólices, elas podem ser trocadas: com uma apólice, a pena cai para 50%; com duas, o jogador está totalmente assegurado e não paga nada.

b) Prisão: Ao cair nesta casa, caso não possua salvo-conduto, o jogador fica uma rodada sem jogar. Depois, paga a fiança de 50 Réis e pode continuar jogando normalmente.

c) Propriedade de escravizados: Para comprar escravizados, pague 400 Réis. Cada vez que alguém utiliza seus escravizados, paga um aluguel de 40 Réis. Para cada nova propriedade, a arrecadação será dobrada.

c) Propriedade de terras: Para o senhor, trata-se de uma grande propriedade; para o escravizado, uma pequena. Para comprar a terra, pague 500 Réis. Se a propriedade é de um senhor, o aluguel é de 40 Réis. Se a propriedade é de um escravizado, o aluguel é de 10 Réis. Para cada nova propriedade, a arrecadação será dobrada.

c) Entrepasto comercial na África: Para comprar um entreposto, pague 700 Réis. Cada vez que alguém parar em seu entreposto, terá de lhe pagar 50 Réis. Para cada novo entreposto, a arrecadação será dobrada.

d) Navio negreiro: Para comprar um navio negreiro, pague 600 Réis. Cada vez que alguém utilizar seu navio, deverá pagar um aluguel de 50 Réis. Para cada novo navio, a arrecadação será dobrada.

e) Ingleses: Os ingleses estão atrapalhando seus negócios com o tráfico de escravos. Se for um senhor, pague 100 Réis de fiança para a banca; se for um escravizado, receba 10 Réis da banca.

A distribuição desigual dos recursos assinala aos participantes que as condições de jogo são desiguais. Aponta, assim, para a estrutura básica da sociedade escravocrata: a hierarquia e a desigualdade. Assim os alunos são estimulados a observarem e experimentarem essas relações por meio do jogo. No entanto, a sociedade também possui válvulas de escape a partir das quais — com sorte, com as graças da elite e com algumas habilidades pessoais — alguns escravizados podem chegar a posições intermediárias nessa estrutura. Dessa forma, por meio do jogo, os alunos também são instigados a vivenciarem essas formas de dominação diversificadas, sutis e hierarquizadas do sistema, pois, mesmo jogando como um escravizado, o jogador pode alcançar a vitória ou estar entre os que conseguiram acumular mais riquezas ao final do jogo. Afinal, na sociedade escravocrata, dentro de certos limites, os escravizados sempre podiam sonhar que um dia alcançariam a liberdade. A exceção de alguns que efetivamente alcançavam sua liberdade mantinha o sonho vivo e cumpria o papel de evitar sublevações (CHALHOUB, 1990).

Algumas questões que envolvem o jogo sobre escravidão na sala de aula

Como argumentei acima, este trabalho não visa fazer uma discussão teórica sobre o tema em questão. Para uma abordagem mais conceitual, indico o livro organizado por Nilton Mullet Pereira e Marcello Paniz Giacomoni (2013), *Jogos e Ensino de História*. Sobre as discussões em torno da psicopedagogia que envolvem o ensino por meio dos jogos e sobre os usos e significados dos conceitos como jogo, brincadeira, brinquedo e ludicidade, indico os textos de Tânia Ramos Fortuna (2004, 2013). Como disse, meu objetivo aqui é refletir sobre a utilização prática de um jogo de mesa em sala de aula que tem como tema central a escravidão durante o Brasil Império.

Nos recortes das imagens abaixo (Figuras 4 e 5), o leitor pode ter uma ideia do espaço necessário para o jogo e da sua funcionalidade. O jogo sobre a escravidão dispõe os alunos e alunas frente a frente e exige sua dedicação, diálogo, cooperação e disciplina, mas, acima de tudo, um desprendimento para lidar com a Alteridade. É assim que Fortuna defende o brincar/jogar como uma forma de socialização na qual nos relacionamos com a Alteridade e aprendemos a ser criativos. A indústria do brinquedo normalmente enfatiza o consumo – não a criação. O jogo coletivo, ao contrário, é um espaço de criatividade que permite um tempo para o outro à medida que temos que deixar o outro jogar para então podermos jogar. Há, portanto, diálogo e desprendimento. É um momento de socialização no qual os jogadores aprendem até onde vai a sua liberdade e até onde vai a liberdade do outro. Para jogar, é preciso se colocar no lugar do outro, compreender esse outro. “Brincando, reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhadas podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão abundantes na nossa época” (FORTUNA, 2004).

Figura 5

Recorte de foto do 1º ano

Foto: Rogério Sávio Link,
27/04/2016



Figura 6

Recorte de foto do 3º ano

Foto: Rogério Sávio Link,
03/05/2016



Numa época em que brincadeiras e jogos estão se transformando com o uso de novas tecnologias e em que as brincadeiras que promovem socialização estão deixando de ser objeto de desejo das crianças, faz-se necessário à escola providenciar espaços e atividades lúdicas que permitam aos alunos se expressarem e experimentarem a Alteridade. Fernando Seffner (2013, p. 29) afirma que, muitas vezes, o(a) professor(a) não consegue estabelecer pontes entre o conhecimento informal do aluno e os saberes científicos e escolares. O risco é que eles “concluam que a escola não é feita para eles”. Por isso, é essencial que esses momentos de sociabilização não sejam excluídos da escola. Seguindo essa linha, o jogo e a brincadeira em sala de aula podem contribuir muito para o aprendizado. Eles podem servir como um catalisador da atenção dos alunos sobre o qual eles podem criar imaginativamente os mundos e os diferentes conceitos que o professor traz para a discussão, mas também para sua sociabilização na medida em que os coloca em diálogo uns com os outros. Aqui vale a reflexão de Nilton Mullet Pereira e de Marcello Paniz Giacomoni sobre como os alunos aprendem História:

Como se aprende em História, afinal? Não se trata de definir conceitos, mas de estar inseridos num tempo no qual o conceito pode ser criado. Logo, não se trata de o professor preocupar-se em apresentar definições ou interpretações de conceitos ou acontecimentos históricos, mas o de ensinar um lugar onde os conceitos podem aparecer como criação (PEREIRA & GIACOMONI, 2013, p. 14s)

Nas duas turmas nas quais trabalhei com o jogo, observei que mais de 50% dos alunos e alunas são afrodescendentes. Como o jogo aborda a questão da escravidão, as dimensões do sofrimento humano e da injustiça social se sobressaem, e estereótipos e preconceitos podem aflorar em sala de aula. Talvez isso seja mais aparente em salas nas quais esse percentual é bem menor, mas dificilmente

piadinhas e insinuações deixaram de aparecer. Normalmente o professor não precisa intervir nesses momentos, pois os alunos mesmos encontram um ponto de equilíbrio e conseguem resolver essas situações. Uma intervenção somente se faz necessária se os próprios alunos não conseguem contornar e resolver a situação. Esses momentos — quando eles são postos diante de uma situação concreta de preconceito e da Alteridade e precisam resolver sozinhos — podem servir para um salto de qualidade na sua formação enquanto cidadãos. Mesmo assim, é importante que uma discussão posterior seja retomada no sentido de aproveitar a oportunidade na qual preconceitos e estereótipos são acionados em sala de aula. Assim, a partir de minha experiência com o jogo em sala de aula, evidenciei a importância de uma atividade de avaliação e fixação para tratar as questões que foram descobertas e vivenciadas pelos alunos. Pode-se propor uma produção textual, como uma redação ou a confecção de um cartaz, que explicita esse conteúdo histórico a partir do jogo. Ou pode-se, como eu fiz, abrir um debate com os alunos sobre como eles se sentiram durante o jogo. Nesse debate, evidenciam-se as questões de dominação, de racismo e de desigualdade às quais os escravizados eram submetidos. O interessante é que eles possam debater, a partir de suas experiências com o jogo, a dinâmica de funcionamento do sistema escravista e da sociedade brasileira no período imperial. Durante o debate, os alunos costumam construir pontes com a realidade social atual, o que evidencia o potencial da aprendizagem.

Outra questão inerente ao jogo foi que a distribuição dos recursos desiguais gerou discussões entre os alunos — no sentido de que isso é injusto. Isso ocorre sobretudo nos momentos iniciais do jogo. E eles estão certos; isso é injusto! A distribuição desigual, como apontei acima, é uma dimensão essencial do jogo aqui proposto, pois é condição sem a qual os alunos não vivenciam as relações de desigualdade de uma sociedade escravista. Nesse sentido, certa reclamação dos alunos é natural, pois estamos diante de um sentimento de sofrimento que o ato de jogar nos propicia. Ao participarem de um jogo, as pessoas fazem sua própria experiência e são levadas a experimentarem sentimentos adversos como o de ganhar ou o de perder. Como afirma Jorge Larrosa Bondía (2002, p. 25), o sofrimento também tem uma dimensão importante no ato de aprendido. No caso específico desse jogo, os alunos também experimentam o sentimento de injustiça, uma vez que os senhores saem em vantagem em relação aos escravizados. O que pode acontecer é que os alunos se revoltam contra essa regra básica e instituem outra que consideram mais justa. Se esse for o caso, não há motivo para que o professor se oponha de imediato, já que os alunos estão entendendo a relação de dominação e desigualdade implicada e estão se revoltando contra ela para instituir relações mais justas. Observe que as regras, nesse sentido, não são burladas; elas são substituídas por outras acordadas entre os jo-

gadores. A condição essencial do jogo descrita por Johan Hizinga (2000, p. 12s) está mantida: o respeito crucial às regras. Além disso, uma situação assim permite ao professor ou professora abrir uma discussão que implique as relações de dominação e resistência na sociedade escravista e relacioná-las com a vida dos alunos, pois eles estão sendo sujeitos de libertação no mundo fabuloso do jogo, mas, ao mesmo tempo, estão construindo pontes entre o jogo, a história e sua vida cotidiana (FREIRE, 2005, 2011). Por exemplo, ao aliar-se com outros jogadores para ludibriarem as condições de desigualdades impostas pelo jogo, inclusive alianças entre escravizados e senhores, os jogadores estão impondo um processo claro de resistência. Eles tentam “mudar” a história impondo uma lógica de resistência sobre a sociedade experienciada no jogo (PEREIRA & GIACOMONI, 2013, p. 19).

O que nos constitui como sujeitos diferenciados é a dimensão da vivência da experiência; o deixar que algo nos aconteça. Por isso, na educação, uma das tarefas mais importantes é deixar que os próprios alunos experimentem, que eles vivenciem. O jogo, dessa forma, deve propiciar essa dimensão da criatividade; não pode ser algo totalmente direcionado e acabado. O espaço para o inesperado, para a articulação da criatividade deve se fazer presente, pois é preciso que os alunos façam suas próprias experiências. Conforme afirma Larrosa Bondía (2002, p. 27) “[...] ninguém pode aprender da experiência de outro, a menos que essa experiência seja de algum modo revivida e tornada própria”. Assim, para que uma atividade seja realmente lúdica e propicie a brincadeira, não se pode retirar a condição de sujeito da brincadeira. Brincar ou jogar possibilita uma atitude de sujeito. Não é possível ser passivo. Numa sala de aula, muitos alunos podem estar “participando” das atividades sem de fato estarem conscientes ou entendendo a atividade. No jogo isso não acontece, pois exige a interação. Ou seja, aqueles que brincam/jogam não podem ser meros espectadores passivos. O jogo, nesse sentido, deve ser pensado para ser um fator provocador, desafiador. Como estamos falando também de um jogo didático, é ainda mais necessário atentar para que o jogo não seja autoritário no sentido de, ao pretendermos “fisgar” a atenção dos alunos, acabarmos utilizando o jogo somente como uma forma de mascarar o conteúdo. O jogo deve ter a dimensão da liberdade, senão se torna mais uma atividade obrigatória e, assim, perde a dimensão da ludicidade (FORTUNA, 2004).

Ao propiciar que os alunos façam sua própria experiência, o jogo também pode ajudar para que eles percebam a sutileza do sistema escravista, objetivo que talvez seja mais dificilmente alcançado apenas a partir de aulas expositivas. Não se trata de ver o jogo como a solução para a sala de aula — longe disso! —; ele é somente mais uma ferramenta com potencial. De forma alguma ele deve ser entendido como um substituto para a aula expositiva. A

máxima de que, em sala de aula, todos os caminhos devem levar ao saber continua valendo. Nesse sentido, o jogo permite, ainda, a incorporação de muitas informações, conceitos e exemplos, justamente pela boa aceitação que a brincadeira geralmente tem entre os alunos. No entanto, de forma alguma o jogo deve ser entendido como a única alternativa pedagógica. Ele “não se encerra em si mesmo” (MEINERZ, 2013, p. 105). Ao contrário, ele é uma ferramenta que pode auxiliar e complementar a aula expositivo-dialogada.

Conclusão

Neste trabalho, minha proposta foi realizar algumas reflexões e proposições para as práticas de como abordar o tema da escravidão em sala de aula. Minha reflexão centrou-se a partir de um jogo específico que tenho desenvolvido sobre a escravidão. No entanto, as considerações gerais que foram extraídas das experiências práticas desse jogo servem também para outros jogos e brincadeiras que envolvem relações de desigualdade social, racismo e preconceito. Pontuei que a atividade lúdica não se converte necessariamente em um problema para lidar com essas questões potencialmente difíceis. Ao contrário, pode ser um momento especial, pois o jogo coloca os alunos numa relação fantasiosa na qual tudo é possível e, ao mesmo tempo, tudo exige desprendimento para a Alteridade na medida em que cada um deve respeitar o tempo do outro jogar. Os momentos de tensões expressos, sobretudo por meio de piadinhas, podem surgir durante o jogo. No entanto, antes de serem evitados, aponte para a necessidade de que os próprios alunos tivessem a oportunidade para resolvê-los e, assim, darem um passo a mais no processo de socialização.

Além disso, defendi que o jogo tem um potencial para que os alunos se sintam sujeitos da história. Por tratar-se de uma brincadeira, os alunos lidam com possibilidades irreais, afinal o fim do jogo está aberto, e até mesmo um escravizado pode chegar a ser um dos vencedores. Eles podem, inclusive, acordarem novas regras que subvertem o “mundo imaginário” proposto pelo jogo. Dessa forma, o jogo não tem a pretensão de ser cópia fiel da realidade; outrossim, quer ajudar os alunos e os professores na tarefa de encontrarem caminhos para explicar as relações sociais de dominação e resistência implicadas na sociedade brasileira, tanto do passado quanto do presente.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Marcos Ferreira de. Rebelião escrava na Comarca do Rio das Mortes, Minas Gerais: o caso Carrancas. *Afro-Ásia*. n. 21-22, p. 45-82, 1998-1999.

CHALHOUB, Sidney. **A força da escravidão**: ilegalidade e costume no Brasil oitocentista. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

CHALHOUB, Sidney. **Visões da Liberdade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COSTA, Emilia Viotti da. **Da monarquia a República**: momentos decisivos. São Paulo: UNESP, 1999. p. 343-384.

FLORENTINO, Manolo; GOES, José Roberto. **A paz nas senzalas**: famílias escravas e tráfico atlântico, Rio de Janeiro, c. 1790 – c. 1850. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997. p. 25-37.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar e aprender. In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz (Orgs.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 63-97.

FORTUNA, Tânia Ramos. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (Org.) **Escola e sala de aula**: mitos e ritos. Porto Alegre: UFRGS, 2004. p. 47-59.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança**: um reencontro com a pedagogia do oprimido. 17ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 42ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IZECKSOHN, Vitor. A Guerra do Paraguai. In: GRINBERG, Keila; SALLES, Ricardo (Orgs.). **O Brasil imperial**. vol. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009. p. 385-424.

LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*. Nº 19, p. 20-28, 2002.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar coma História na sala de aula. In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, de Marcello Paniz (Orgs.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 99-116.

NEVES, Lúcia M. Bastos P. Estado e política na independência. In: GRINBERG, Keila; SALLES, Ricardo (Orgs.). **O Brasil imperial**. vol. 1. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009. p. 95-136.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, de Marcello Paniz. Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História. In: _____ (Orgs.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 9-23.

REIS, João José. **Rebelião Escrava no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

REIS, João José; SILVA, Eduardo. **Negociação e conflito**: a resistência negra no Brasil escravista. São Paulo: Cia. das Letras, 1989. p. 62-78.

RODRIGUES, Jaime. **O infame comércio**: propostas e experiências no final do tráfico de africanos para o Brasil (1800-1850). Campinas: UNICAMP, 2000. p. 97-125.

SEFFNER, Fernando. Aprender e ensinar história: como jogar com isso? In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, de Marcello Paniz (Orgs.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 25-45.