

Este material foi testado com as seguintes questões de acessibilidade:

- PDF lido por meio do software *NVDA* (leitor de tela para cegos e pessoas com baixa visão);
- Guia da *British Dyslexia Association* para criar o conteúdo seguindo padrões como escolha da fonte, tamanho e entrelinha, bem como o estilo de parágrafo e cor;
- As questões cromáticas testadas no site *CONTRAST CHECKER* (<https://contrastchecker.com/>) para contraste com fontes abaixo e acima de 18pts, para luminosidade e compatibilidade de cor junto a cor de fundo e teste de legibilidade para pessoas daltônicas.

O “Jogo da Resistência no Brasil Colonial”: O uso de Palmares para pedagogia de resistência

The “Game of Resistance in Colonial Brazil”: The use of
Palmares for a pedagogy of resistance

El “Juego de la Resistencia en el Brasil Colonial”: El uso
de Palmares para una pedagogía de la resistencia



Ana Carolina Oliveira Alves

Colégio de Aplicação da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (CAP - UERJ), Rio de Janeiro, Brasil

anacarolinaoa@hotmail.com



Jahi Cezar da Silva

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Brasil

jahi.historiauerj@gmail.com

Resumo: Este artigo aborda a produção de um jogo pedagógico sobre o Brasil Colonial, focado no contexto histórico da Guerra do Quilombo de Palmares, voltado para turmas do Ensino Fundamental - Anos Finais, com uma perspectiva de resistência à visão eurocêntrica da História. A partir de discussões teórico-metodológicas sobre a utilização de jogos como ferramenta pedagógica para a disciplina e baseados em experiências prévias, estruturamos a proposta delineando as formas de funcionamento e suas potencialidades. Esse jogo configura uma tentativa de construção de um processo de ensino-aprendizagem significativo e com participação ativa dos estudantes. A proposta foi pensada para servir de inspiração para outros

docentes em experiências no chão da escola que busquem romper com uma visão ainda tradicional da história.

Palavras-chave: Brasil Colônia. Ensino de História. Jogos. Quilombo dos Palmares. Resistência.

Abstract: This article discusses the production of a pedagogical game about Colonial Brazil, focused on the historical context of the Palmares Quilombo War, aimed at Middle School classes, with a perspective of resistance to the Eurocentric view of History. Based on theoretical and methodological discussions about using games as a pedagogical tool for the subject and based on previous experiences, we structured the proposal by outlining how they work and their potential. This game represents an attempt to build a meaningful teaching-learning process with active student participation. The proposal was designed to serve as inspiration for other teachers in school experiments that seek to break with a still traditional view of history.

Keywords: Colonial Brazil. Games. History teaching. Quilombo dos Palmares. Resistance.

Resumen: Este artículo aborda la producción de un juego pedagógico sobre el Brasil Colonial, enfocado en el contexto histórico de la Guerra del Quilombo de Palmares, dirigido a grados II de Educación Básica, con una perspectiva de resistencia a la visión eurocéntrica de la Historia. A partir de discusiones teórico-metodológicas sobre el uso del juego como herramienta pedagógica para la disciplina y con base en experiencias previas, estructuramos la propuesta delineando las formas en que funciona y su potencial. Este juego constituye un intento de construir un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo con la participación activa de los estudiantes. La propuesta fue diseñada para servir de inspiración a otros docentes en experiencias en el

âmbito escolar que buscan romper con una visi3n aûn tradicional de la historia.

Palabras clave: Brasil colonial. Enseñanza de la Historia. Juegos. Quilombo dos Palmares. Resistencia.

Data de submiss3o: 31/08/2024

Data de aprova3o: 17/12/2024

Introdução

Encontrar formas didáticas e lúdicas para se debater um processo histórico importante, gerando aprendizados significativos, é um desafio constante para os professores de História do Ensino Básico. Ainda é recorrente uma visão que encara a disciplina de forma monótona, associada a conteúdos a serem memorizados, o que dificulta a aproximação dos estudantes. Uma das estratégias que podem ser utilizadas e que tem gerado cada vez mais debates é a utilização de jogos em sala de aula. Essa temática será explorada nesse artigo que é resultado direto de um trabalho de conclusão de curso de especialização e de experiências profissionais empreendidas no chão da escola.

Trataremos aqui sobre a montagem de um jogo de cartas em sala de aula, com turmas do sétimo ano do Ensino Fundamental II, contendo personagens e grupos da sociedade brasileira colonial, com ênfase na resistência negra quilombola no Nordeste, durante o século XVII. Selecionamos como temática a Guerra do Quilombo dos Palmares, protagonizada por africanos e seus descendentes, que resistiram por mais de um século na capitania de Pernambuco, no que hoje é a Zona da Mata nordestina, criando o seu próprio modo de viver e chegando a caracterizar um “estado africano” em terras brasileiras (Carneiro, 1958). Essas lutas e resistências são por muitas vezes ignoradas nos conteúdos curriculares ou avaliativos

frente a temáticas mais voltadas para a dominação europeia, sob uma ótica eurocêntrica ainda permanente na organização do Ensino de História. Em visão contraposta, buscamos problematizar essa perspectiva analisando a luta anticolonial no Brasil a partir da valorização dos diferentes povos envolvidos na construção de nosso país.

A construção do jogo relatada aqui como prática foi embasada em experiências anteriores com outras temáticas e sua estrutura buscou mobilizar conceitos, personagens e grupos sociais mais reflexivos para serem trabalhados com os alunos, a partir de níveis de habilidade e atributos concedidos de acordo com os papéis ocupados. O jogo foi composto por 30 cartas, todas confeccionadas pelos alunos, em grupo, com a orientação e mediação do professor. Esse primeiro ponto é importante, pois a maior parte da atividade, portanto, se dará na confecção. O momento de jogar ocorre ao final da sequência didática, como uma forma de culminância de todo o processo.

Tânia Ramos Fortuna, em uma análise muito calcada no significado filosófico do jogo e da brincadeira enquanto atividades intrinsecamente humanas (ainda que não apenas humanas), propõe uma reflexão sobre o poder que o jogo tem no ato da aprendizagem destacando, entretanto, a resistência existente no meio docente quanto ao uso dessa prática pedagógica (Fortuna, 2018). Tal resistência se origina de um preconceito que opõe o lúdico ao aprendizado formal, parte pela própria imprevisibilidade e aparente despropósito que o ato de jogar carrega em si

mesmo. Essa imprevisibilidade, no entanto, não impede a possibilidade de aprendizado para jogar um jogo ou mesmo a partir do ato de jogar.

No mesmo caminho, Edson Antoni e Jocelito Zalla (2018) partem da provocação sobre qual seria a função do jogo na escola para atentar sobre as possibilidades dessa prática. “A resposta pode ser simples (mas não simplista): o jogo é feito para brincar e brincando também se aprende. Ainda que seja difícil prever todos os resultados de um jogo” (Antoni; Zalla, 2018, p. 114). Fortuna (2018) vai além e afirma que o indivíduo que joga precisa se envolver de tal maneira que é “jogado” no jogo, do contrário não poderá jogá-lo, tornando a atividade uma experiência com importante caráter formativo, de modo que “já que ele pertence ao jogo como jogo e o jogador está nele implicado, faz com que a compreensão do jogo aconteça à medida que o jogador joga e, jogando, compreenda também a si mesmo; ao fazê-lo, ele instaura sentido” (Fortuna, 2018, p. 58).

Para além do conhecimento e formação de si, o jogo propicia a exploração de novas possibilidades, de soluções diferenciadas, de limites e regras. Há, portanto, o que Fortuna chama de um caráter de aprendizagem exploratória no ato de jogar. Tal característica é exatamente o que se procura caso desejemos uma educação de caráter crítico e uma aprendizagem significativa. É, ainda, necessário organizar um método de como transpor um tema presente no currículo do Ensino Básico – que normalmente chega ao professor e ao aluno através de uma

linguagem formal presente em documentos curriculares, livros didáticos e demais materiais pedagógicos – em uma atividade lúdica que proporcione simultaneamente aprendizado e diversão. Sendo assim, a construção do jogo constitui uma tarefa complexa que requer planejamento para pensar em seu funcionamento e na forma como o conhecimento vai ser mobilizado a partir dele.

As questões que se colocam neste trabalho são: como criar através de um jogo uma perspectiva crítica sobre as lutas de nossos antepassados africanos e indígenas? É possível utilizar tal jogo para construir uma educação não eurocêntrica? As lutas de negros e indígenas no passado podem ser compreendidas pelos alunos como parte de si e do seu cotidiano atual? Considerando tais questões, nos dedicaremos a apresentar a proposta do jogo, analisar suas potencialidades na construção de aprendizagens significativas e relatar a experiência prática de sua aplicação.

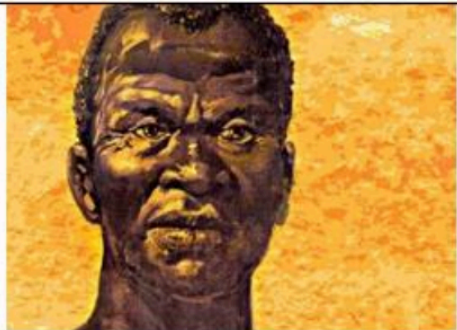
O jogo da resistência no Brasil Colonial

O público-alvo ao qual se destina o jogo é composto por alunos da rede pública da Educação Básica, do sétimo ano, onde são analisadas as experiências coloniais conforme a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) – o que não impede sua utilização em outros contextos. A proposta foi pensada para ser executada em cinco aulas de dois tempos de 50 minutos sendo uma para

exposição do tema, outra para explicação da atividade, duas para confecção e uma para jogar o jogo.

O jogo será constituído de trinta cartas, representando personagens e grupos sociais de Palmares e do Brasil Colonial, a serem confeccionadas pelos alunos com a orientação do professor. Cada carta terá seis atributos, referentes a conceitos, que os alunos deverão nivelar de 1 a 10, são eles: Poder de decisão, Poder de combate, Conhecimento, Riqueza, Rebeldia, População, mais ou menos de acordo com o seguinte modelo que é apresentado aos alunos, que pode ser visto na figura 1.

Figura 1. Modelo de carta para ser apresentado aos alunos.

Zumbi, rei dos Palmares	
	
Poder de Decisão	10
Poder de Combate	10
Conhecimento	9
Riqueza	7
Rebeldia	10
População	1

Fonte: Produção dos autores.

O **Poder de Decisão** se refere ao poder político que cada carta exerce. Uma carta de comandante militar ou governante, terá um poder de decisão alto, enquanto um escravizado, que não decide sobre seu próprio corpo em muitos casos, terá um poder de decisão muito baixo. Já o **Poder de Combate**, se refere a força e astúcia militar, cartas de guerreiros, soldados e comandantes militares, por exemplo, terão um poder de combate alto. Cartas não combatentes e que não tenham muita força bruta terão os números mais baixos.

O atributo **Conhecimento**, se refere ao quanto uma carta é capaz de entender sobre o mundo e o contexto em que se insere. Grupos que exerçam atividades com alto nível de especialização, comandantes ou guerreiros que sejam bons em estratégia ou no conhecimento das matas, podem ter números altos. Atividades mais comuns do período teriam números médios no conhecimento, porém não baixos, de modo a não desvalorizar o conhecimento necessário para o trabalho rural. Cartas relacionadas a atividades em que não necessariamente reflitam sobre o que fazem e soldados e guerreiros que não conhecem muito bem as matas de Palmares, pontuariam mal nesse atributo.

Riqueza, não necessariamente se refere ao dinheiro, apesar de ser importante também nesse contexto, mas também ao acesso aos bens e suprimentos. Cartas de senhores coloniais e líderes militares que fazem sua riqueza baseada no saque seriam as mais altas, mas logo abaixo podemos elencar cartas que não passam necessidades ou

corram risco de miséria, os palmarinos se encaixam aí. Aos que correm o risco de viver na miséria, passando necessidades e tem pouco ou nenhum acesso aos bens materiais ficam reservados os níveis mais baixos.

Rebeldia é um conceito que é aplicado, nesse caso, principalmente às cartas palmarinas, pois a maior parte deles seria ex-escravos que fugiram da realidade colonial. Cartas de guerreiros e soldados indisciplinados, que abusam dos saques até mesmo em territórios coloniais, também podem ter números mais altos que os normais. Escravizados e escravizadas que ainda não fugiram, mas tem esse potencial, podem ter um número médio, nesse contexto. Comandantes e senhores coloniais, além de líderes resignados com a derrota, podem ter um número baixo. Para se pensar uma educação decolonial e de resistência o uso desse conceito é importantíssimo considerando a rebeldia como o desrespeito a regras e o empreendimento de ações que as transbordem.

E, por último, **População**, refere-se ao quanto daquele grupo existia naquele contexto. Cartas referentes a personagens individuais, são o número mais baixo possível. Enquanto cartas referentes ao trabalho rural ou ao trabalho escravo, majoritário naquele contexto, terão os números mais altos. Esse conceito está presente em todos os jogos que já confeccionados com alunos e costuma tornar forte cartas que representam grupos mais explorados, de modo que os alunos não tenham a impressão de que não havia importância nestes setores sociais. Números, se bem

organizados, fazem a diferença e a força e Palmares é um exemplo disso.

Uma característica desse jogo é uma dificuldade que emergiu na confecção de outros jogos de História similares é a representação feminina. Neste jogo, são dez cartas femininas e vinte masculinas. Tal fato se deve a dois motivos: primeiramente pelo fato de muitas das cartas se referirem à guerra, atividade majoritariamente masculina nesse contexto, principalmente por parte das forças coloniais.

Em segundo lugar, deve-se destacar o próprio apagamento que surge a partir da escrita dos cronistas da época. Apenas duas mulheres palmarinas são mencionadas nas fontes examinadas neste trabalho, além de não haver qualquer menção ao papel de mulheres nesse contexto. O nome de Maria Margarida, donatária da capitania de Pernambuco, durante boa parte do período da Guerra de Palmares, não aparece em nenhum documento referente à Palmares e a sua inclusão no jogo visa exatamente mitigar esta falta de representatividade. Para uma educação de resistência, tal fato não deve ser escondido em sala de aula e na explicação anterior à confecção do jogo deve ser exposto e debatido com os alunos.

Nesse sentido, uma das figuras a ser abordada com os alunos para a confecção do Jogo da Resistência no Brasil Colonial, será a de Aca Inene, mãe de Ganga Zumba e, portanto, avó de Zumbi (pois este era sobrinho de Ganga Zumba). Seu nome aparece em uma fonte sendo referida

como mãe do rei e liderando um mocambo. A fonte em questão é a principal utilizada por esse trabalho e a que contém mais informações sobre Palmares, o Manuscrito de 1678¹.

Após exposto o contexto de Palmares e debatido sua importância enquanto resistência dentro de um contexto escravista cuja continuidade se encontra atualmente nas relações de poder racistas e capitalistas, deve-se partir para a explicação da atividade na aula seguinte. Os alunos verão no quadro um exemplo do layout da carta e serão instruídos a se dividir em grupos, quatro, cinco ou seis grupos e trazer na aula seguinte: tesoura, régua, lápis e lápis de cor. As folhas de papel ofício A4 com o qual as cartas serão confeccionadas serão levadas pelo professor também na aula seguinte. Após se dividir em grupos, os alunos irão observar no quadro branco o esquema contendo as 30 cartas, sintetizado na tabela 1:

Tabela 1. Lista de cartas presentes no jogo

	Cartas Afro-Brasileiras	Cartas Indígenas	Cartas europeias/coloniais
Cartas palmarinas	<ul style="list-style-type: none">• Zumbi, rei dos Palmares	<ul style="list-style-type: none">• Guerreiro do Engana Colomin	

¹ Documento intitulado **Relação da ruína dos Palmares – O manuscrito de Évora**, atribuído ao padre Antônio da Silva em 1678. Esse documento está presente na obra **Guerra contra Palmares: o Manuscrito de 1678**, de Silvia Hunold Lara e Phablo Roberto Marchis Fachin. Esta relação, chamada neste trabalho de “o manuscrito de 1678”, teve diversas transcrições, além de pelo menos duas versões manuscritas, transcritas na obra **Guerra contra Palmares**. Aqui optou-se pela versão de Évora, por ser o manuscrito mais antigo, e pela transcrição de Lara e Fachin, por ser a mais recente e embasada em pesquisas robustas sobre o mesmo documento.

O “Jogo da Resistência no Brasil Colonial”...

Ana Carolina Oliveira Alves • Jahi Cezar da Silva

	<ul style="list-style-type: none"> • Aca Inene, a matriarca • Ganga Zumba, antigo rei • Ganga Zona • Conselheira Madalena de Angola • O “Mouro” construtor • Guerreiro dos Palmares • Guerreira dos Palmares • Agricultora dos Palmares • Agricultor dos Palmares • Ferreiro dos Palmares 	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultora do Engana Colomin 	
Cartas súditas do rei	<ul style="list-style-type: none"> • Escravizada africana • Escravizado africano • Soldado dos Henriques 	<ul style="list-style-type: none"> • Guerreiro Oroaze • Guerreiro Potiguara do Camarão • Escravizado indígena • Escravizada indígena 	<ul style="list-style-type: none"> • Donatária Maria Margarida • Domingos Jorge Velho • Bernardo Vieira de Mello • Capitão-mor Fernão Carrilho • Governador da Capitania de Pernambuco • Bandeirante Paulista • “Sinhô” de Engenho • Sinhá • Roceiro • Roceira

Fonte: Elaborado pelos autores.

Os grupos de alunos se alternarão escolhendo uma por uma quais cartas irão confeccionar. Se forem quatro grupos, dois farão sete e dois farão oito cartas; caso

sejam cinco grupos, cada um fica com seis cartas; se forem seis grupos, cinco cartas. Na escolha das cartas, o professor pode definir regras para a escolha, de modo a nenhum tipo de carta ser negligenciado. Como, por exemplo, no mínimo uma carta de cada grupo étnico-racial deve ser escolhida (afro-brasileira, indígena e europeias/coloniais) e no mínimo duas de cada formação política (Palmares e súditas do rei de Portugal) – é interessante o professor aproveitar essa divisão no quadro para apontar que não há cartas escravizadas nos Palmares.

Após definidos os grupos, quais cartas cada um produzirá e explicado o material que se deverá trazer na aula seguinte, a terceira aula da sequência didática se iniciará com a produção das cartas em grupo na presença do professor, que participará fornecendo orientações e dicas para uma melhor confecção. Cada folha A4 pode produzir exatamente 4 cartas, sendo, portanto, um baralho formado por cartas do tamanho de $\frac{1}{4}$ do A4. É válido inicialmente deixar claro que o motivo da atividade ser em grupo é a cooperação entre diferentes competências, há alunos que pintam melhor, ou que desenham melhor, ou que são mais cuidadosos na diagramação da carta ou que compreendem melhor os conceitos a serem nivelados. Dividir as tarefas em “cada um faz uma ou duas cartas” costuma não ter resultados bem-sucedidos.

Essa é uma atividade que demanda muito movimento e energia do professor para atender as dúvidas que surgem em cada grupo e orientá-los. Retomando os

critérios propostos por Seffner, o diálogo professor-aluno e aluno-aluno é parte constante da atividade de confecção (Sefner, 2018). Além disso, o uso do material didático como ferramenta (não com fator principal, afinal é um trabalho manual) pode ser útil ao lado de imagens no livro didático e da imaginação do aluno, para representar da melhor forma possível o personagem que desenha, lançando mão de diferentes fontes.

Com certa experiência com este tipo de atividade indicamos que se dedique duas aulas de dois tempos cada uma para a confecção. Há grupos que podem encontrar mais dificuldades e apesar da aparente simplicidade, a mistura de habilidade manual com debate e criatividade torna a atividade trabalhosa, inclusive para o professor. Após finalizada a atividade, é recomendado se dedicar um tempo para a reorganização da sala de aula, recolher as cartas de cada grupo e fazer comentários sobre as impressões iniciais quanto ao andamento da atividade. A avaliação pode ser realizada pelo professor no seu tempo pedagógico sem estudantes, antes da última aula da sequência, onde os alunos poderão jogar o jogo que produziram.

Na última aula da sequência didática, após as cartas e os grupos serem avaliados, se organizará uma competição, ou uma série de amistosos, dependendo da preferência da turma e do professor, para que os alunos experimentem o produto que construíram. Com trinta cartas, o jogo é rápido, com partidas que podem durar de

três a dez minutos, de modo que em uma aula de dois tempos, toda a turma pode jogar mais de uma vez (utilizar baralhos confeccionados por outras turmas de mesmo ano também é indicado e aumenta a quantidade de jogos possíveis em uma aula).

A dinâmica do jogo funciona da seguinte maneira: dois jogadores se enfrentam e, após embaralhado, serão distribuídas três cartas para a mão de cada jogador. Mais cinco cartas serão distribuídas viradas para baixo, para cada jogador, o objetivo do jogo é comprar essas cinco cartas, chamadas “cartas-prêmio”. O primeiro jogador a comprar as cinco cartas-prêmio é o vencedor da partida. As 14 cartas que sobraram, formam a compra normal.

Após definir em par ou ímpar quem começa, os jogadores se alternam em turnos, onde no turno de cada jogador, este escolhe uma das cartas em sua mão, colocando-a na mesa, escolhendo o nível de algum dos seis atributos desta carta (poder de decisão, poder de combate, conhecimento, riqueza, rebeldia, população). O adversário que responde, deve escolher alguma de suas três cartas, sendo obrigado a responder com o nível do atributo escolhido pelo jogador que iniciou o turno. O jogador que tiver o maior nível do atributo escolhido na mesa, ganha o turno e por conseguinte compra sua carta-prêmio do topo para formar novamente três cartas na mão. O jogador que tiver o menor nível, perde o turno, e compra do topo da pilha de compra normal, também completando três cartas na mão. Em caso de níveis iguais no atributo escolhido em

ambas as cartas da mesa, é declarado um empate, de modo que ambos os jogadores terão de comprar da pilha de compra normal. As cartas jogadas na mesa, formarão uma pilha de descarte. Se após todas as 14 cartas da compra normal serem compradas, ainda não houver terminado o jogo (ou seja, ainda existe pelo menos uma carta-prêmio para ser comprada por cada jogador), o descarte é imediatamente embaralhado e transformado em compra normal.

É importante que, principalmente no início dos jogos, o professor explique com calma cada etapa, jogando uma partida de exemplo com um aluno, inclusive. Demanda-se sensibilidade também em explicar que a competitividade não pode ser tão alta, a ponto de gerar brigas e discussões, ainda que os alunos sejam estimulados a assistir e torcer. É importante que se crie um ambiente de competição saudável, deste modo, com o tempo, o professor passa a cada vez interferir menos na explicação e resolução de dúvidas dos jogos. Uma outra indicação é que se for organizado um campeonato em formato “mata-mata” pelo professor (onde quem perde é eliminado da chave principal), seja também organizada uma chave alternativa de repescagem, onde os alunos que perderem podem jogar pelo menos mais uma vez e se continuarem vencendo podem até mesmo alcançar o pódio em terceiro lugar.

Para o objetivo de avaliação fica ao critério de cada professor como fazê-la, é claro. Os critérios que cremos serem mais importantes são: coesão do grupo

durante a confecção; se os números nivelados por cada atributo estão próximos do número que faria sentido para aquele personagem ou grupo social no contexto histórico representado (algo que pode ser debatido junto aos alunos durante a confecção e definido ao final pelo professor a partir das argumentações utilizadas e não do pressuposto de um número correto); e, por fim, se as representações artísticas têm certa qualidade estética (no sentido do cuidado dos alunos na confecção) e se fazem sentido com o contexto histórico. É importante que os alunos sejam instruídos a escrever os níveis dos atributos de lápis, de modo que o professor possa apagá-los e corrigi-los, caso necessário.

Como demonstrado com a descrição da prática, a confecção demanda que os alunos lancem mão de critérios de observação – do contexto histórico e das referências imagéticas – comparação do que foi observado, reconstituição – tanto nos níveis dos atributos como na representação gráfica – e justificativa – refletir porque está nivelando e representando da maneira que escolheu. Enquanto no ato de jogar – por mais imprevisível que possa ser, como analisado a partir das reflexões de Fortuna – os alunos lançam mão da antecipação (conhecer bem as cartas do baralho, portanto, sem querer, parte do contexto histórico, oferece uma vantagem no jogo), da observação das cartas que tem a mão e do adversário na mesa e da comparação entre tais cartas e quais podem surgir no jogo, para então realizar sua jogada.

O jogo na prática: Experiência no chão da escola

O jogo foi aplicado em oito turmas, entre 2022 e 2024, obtendo um bom engajamento na participação de maioria delas. Aqui será explicitada a primeira aplicação da atividade, realizada em novembro de 2022, com a turma 701, do sétimo ano da Escola Municipal Irena Sendler, em Mesquita. Cabe ressaltar que foi também a melhor experiência com a dita proposta pedagógica e uma das mais exitosas, em termos de engajamento tanto na confecção como na participação do jogo, entre todas já feitas nesta escola pelo professor que a aplicou.

Normalmente em jogos desse tipo, feitos pela mesma turma no referido ano inclusive, costuma haver uma parcela de cartas de baixa qualidade na representação. Por vezes essa parcela é alta em turmas mais desafiadoras de trabalhar e que não engajam facilmente em atividades em sala de aula. A referida turma 701 de 2022 era uma dessas turmas consideradas mais difíceis de trabalhar em aulas regulares, por conta do excesso de brincadeiras e falta de atenção. Porém, com a persistência do corpo docente e gestão da escola, houve uma melhora de convivência e aprendizagem ao longo do ano, observável na confecção deste jogo. Podemos observar nas cartas abaixo que a maior parte demonstra cuidado, interesse e até mesmo beleza estética na confecção (figuras 2, 3 e 4). O engajamento na atividade foi alto.

Figura 2. Cartas confeccionadas pelos alunos.



Fonte: Os autores.

Figura 3. Cartas confeccionadas pelos alunos



Fonte: Os autores.

Figura 4. Cartas confeccionadas pelos alunos



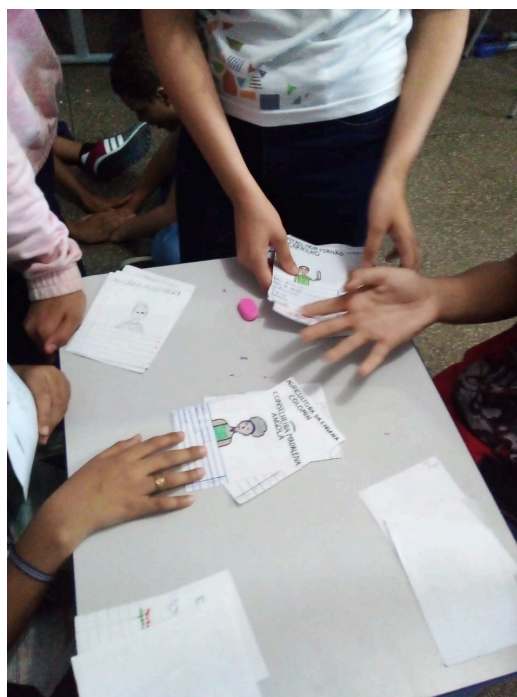
Fonte: Os autores.

Um elemento importante de ser destacado, é que a presença de mulheres negras entre os personagens e grupos sociais que constituem o baralho motivou alunas negras a fazer um trabalho com mais qualidade e a cooperar melhor em grupo. Da mesma forma, o fato de ter sido realizado em novembro, no conjunto de atividades refletindo o mês da consciência negra e o papel de Zumbi dos Palmares na História do Brasil, foi outro elemento que aumentou o engajamento na atividade.

Na etapa de competição, por outro lado, pôde ser observado um engajamento maior por parte dos meninos da turma, ainda que algumas meninas tenham participado, o que, possivelmente, expressa as implicações de papéis de gênero, já que costuma-se cobrar mais responsabilidade e foco da figura feminina. Deve ser destacado o entusiasmo

com que os alunos participaram desta parte da atividade, em um campeonato organizado pelo professor, que demandou duas aulas de dois tempos para ser finalizado. Na figura 5, pode ser observado que, além dos dois alunos jogando uma partida em lados opostos da mesa, existem outros em volta, para assistir ou auxiliar no andamento da partida e manuseio das cartas.

Figura 5. Estudantes envolvidos com uma partida do jogo.



Fonte: Os autores.

Em termos de avaliação da aprendizagem, nesta atividade houve um bom desempenho por parte de quase todos os alunos da turma. Mesmo em atividades mais lúdicas, é uma realidade observada em escolas do ensino público já frequentadas pelos professores que escrevem, que alguns estudantes preferem nem sequer participar e

terminam por ser mal avaliados, o que diminui o entusiasmo de participar de atividades posteriores. A presente atividade foi um ponto fora da curva nesse sentido. A maior parte dos alunos entendia que tipo de grupo ou indivíduo histórico estava representando, de modo que a parte de aprendizagem se somou a parte lúdica e divertida do processo, provocando aprendizagens significativas que mobilizaram a disciplina e a participação/engajamento dos alunos. Diversas possibilidades e potencialidades podem ser enxergadas nessa experiência e na concepção do jogo aqui apresentado.

Potencialidades do jogo para o ensino de história

Em suas reflexões, Marcello Paniz Giacomoni relembra a necessidade de equilibrar a diversão do aluno com a aprendizagem, assim como a mediação do professor deve se equilibrar com a imprevisibilidade que a liberdade de ações nos jogos oferece ao aluno (Giacomoni, 2018). O autor lista seis elementos necessários à criação dos jogos que devem ser considerados pelo professor ao se escolher tal forma de atividade e que devem ser bem explicitados aos alunos que confeccionarão e jogarão. São eles: a temática, os objetivos, a superfície, a dinâmica, as regras e o layout.

O primeiro elemento, a temática, é o início de qualquer proposta pedagógica. Para o autor, os jogos “podem ser bastante importantes para entender determinados processos históricos mais complexos, pois possibilitam o estabelecimento de relações entre variados acontecimentos ou ações”. No caso do jogo aqui projetado, há variados processos históricos cujas relações devem ser trabalhadas junto com os alunos, a saber: a colonização portuguesa no Brasil; a escravidão africana em terras brasileiras; a resistência quilombola dos palmarinos; o sertanismo bandeirante e a repressão às resistências quilombolas; além das relações entre europeus, indígenas e africanos em meio a todo esse contexto. Todas essas temáticas estão contempladas no currículo para o sétimo ano do Ensino Fundamental, na Base Nacional Curricular Comum (BNCC).

Os objetivos são o segundo elemento que o professor deve definir e, para o autor, devem ser divididos em objetivos pedagógicos e objetivos do jogo. No caso desta experiência, os objetivos pedagógicos apresentam-se já desde a própria confecção do jogo. Para confeccionar o jogo o aluno deverá entender conceitos e processos históricos vividos pelos personagens históricos e grupos sociais que representará na carta que está confeccionando. Assim, o aluno precisa conhecer o baralho que tem em mãos, portanto quais as características de cada grupo social ou personagem histórico inserido nele, instigando a apreensão de conhecimento.

Quanto ao elemento “superfície”, Giacomoni (2018) se refere que seria “caracterizado como o centro da narrativa do jogo”, como, por exemplo, um tabuleiro, ou o quadro negro. No caso do Jogo da Resistência no Brasil Colonial, a superfície serão as próprias mesas da sala de aula, onde os alunos produziram as cartas em grupo e competirão entre si posteriormente no um contra um. A dinâmica do jogo, o quarto elemento, “deve ser pensada em um variado campo de possibilidades que dizem respeito ao tempo (por rodadas ou turnos, por sequência livre ou pela ação do professor) e ao funcionamento”, que serão mais exploradas também posteriormente.

O quinto elemento é composto pelas regras, ponto importante para qualquer jogo. Com elas se cria um “espaço de vivência” entre os alunos. Após delimitadas previamente pelo professor, as regras devem ser explicadas aos alunos de modo que possam jogar sozinhos ao dominar estas regras, sem a interferência do professor. O sexto elemento, o *layout*, é importantíssimo, já que “a ambientação criada pelos elementos gráficos é muito importante”. É importante deixar claro aos alunos que parte da avaliação do material que confeccionaram para o Jogo da Resistência no Brasil Colonial se dará pela representação dos grupos sociais e personagens ser verossímil e compreensível no universo do contexto histórico que se pretende trabalhar.

A avaliação, portanto, se torna uma ferramenta importante para se garantir a transposição do tema para o

jogo. Deve-se, portanto, dar atenção especial a análise de como realizar a avaliação de uma atividade de jogo no Ensino de História, ao que recorreremos mais uma vez ao artigo de Antoni e Zalla (2018). Nele, os autores indicam cinco critérios, a serem avaliados, que são acionados pelos alunos para jogar e para aprender: observação, reconstituição, comparação, antecipação e justificativa.

A observação é extremamente necessária para o aluno representar com cuidado a carta que confecciona. Seja a observação atenta às explicações do professor, ou à alguma imagem que use como referência. Da mesma forma, deverá ter um bom poder de observação no momento de jogar se quiser vencer o adversário. A reconstituição, importantíssima para o layout da carta e para o nivelamento dos níveis, depende do entendimento do aluno com relação ao processo histórico em que se baseia o jogo. O layout e os níveis de 1 a 10 que os alunos atribuem, são os elementos mais importantes na avaliação da atividade por parte do professor.

Já a comparação é uma habilidade que, assim como a observação, pode ser muito importante tanto durante o jogo para competir, como durante a confecção. É necessário, por exemplo, comparar o nível do poder de decisão de uma carta baseada em um governante para uma carta que seja um líder militar. Qual dos dois teria mais poder no contexto representado? Responder essa questão é um exemplo dos desafios que os alunos terão ao se pensar na confecção do jogo.

A antecipação é uma habilidade que não será avaliada, pois acontecerá apenas durante o jogo, porém, será muito utilizada pelos alunos para tentar vencer a competição. Por fim, podemos listar a justificativa, elemento importante durante a construção do jogo. É importante, na atividade de confecção, que o professor instigue os alunos a pensar: “por que representou tal personagem dessa maneira?”, “fazem sentido os níveis que está atribuindo?”. É importante também ouvir as respostas dos alunos e como chegaram as conclusões que estão demonstrando na representação da carta. Dependendo das justificativas, as vezes o próprio professor pode ser convencido de que faz mais sentido o que o aluno propôs do que inicialmente o docente pensava que seria mais adequado. A criatividade é elemento a ser estimulado nessa atividade e não tolhido.

Considerações finais

O Jogo da Resistência no Brasil Colonial se insere como mais uma tentativa de refletir para além dos conteúdos históricos a realidade em que vivemos – o que se caracteriza como a principal relevância do Ensino da História, pensar e agir no mundo. Tal realidade, marcada por racismo, exclusão e violências de gênero, não é alheia aos professores e alunos, mas parte fundante e marcante na mente e no corpo de ambos.

Nossos antepassados lidaram com formas ainda mais violentas, antecessoras diretas das violências sofridas

por nós. A principal delas, a escravidão do africano e do indígena, era uma “máquina de moer gente” que precisamos visitar e compreender se queremos de alguma forma entender problemas que nosso povo sofre atualmente. Milhões de africanos morreram pelo caminho em navios negreiros que carregavam centenas de pessoas em uma compressão de corpos e insalubridade pavorosa durante semanas. Apenas para chegar em terra e em vez de alívio, se deparar com uma realidade de trabalhos forçados que matava em questão de poucos anos. O número de escravos estava constantemente sendo abastecido pelo tráfico, muito mais do que pelos nascidos no Brasil (Conrad, 1985).

Dentro desse contexto, mulheres e homens optaram por viver em vez de sobreviver. Resistir e, como Walter Mignolo afirmou, “re-existir” (Mignolo, 2017). Mignolo e outros teóricos da decolonialidade embasaram o processo de construção dessa proposta, bem como diversos autores dedicados à temática palmarina. Nesse artigo, nos dedicamos a relatar a proposta do jogo, sua aplicação prática e as potencialidades de sua utilização no chão da escola, considerando a necessidade de reforçar experiências de resistência e a construção de aprendizagens significativas, que contem com a participação ativa dos estudantes.

Dentro da valorização da resistência, Palmares representa essa escolha. Frente à máquina de moer gente criaram uma estrutura social e uma organização política capaz de oferecer uma esperança de segurança aos

escravizados de Pernambuco, que se rebelaram e fugiram em massa no século XVII. Edison Carneiro, em **O Quilombo dos Palmares**, afirma que era uma terra extremamente fértil, de barro vermelho, capaz de dar o sustento aos quilombolas através de sua economia de policultura (milho, feijão, mandioca, açúcar, entre outros), assim como dos próprios frutos possíveis de serem colhidos e dos animais que abundavam nas matas. Nesse contexto, o autor afirma que a população palmarina teria chegado a números próximos de 20 mil habitantes.

Muito diferente de um lar de anjos que criaram um paraíso social, Palmares era um lugar com suas contradições, divisões, disputas e conflitos inerentes a qualquer grande comunidade humana. E, em meio a isso, um refúgio seguro para os que foram escravizados foi formado em um território de floresta e montanhas que a vivência europeia apenas conseguia entender como hostil. Ao lado de uma colônia baseada na monocultura do açúcar (ainda que outros alimentos fossem cultivados pelos roceiros em menor escala do que o açúcar nos engenhos) para exportação à metrópole portuguesa, a policultura floresceu entre os palmarinos e produziu guerreiros fortes.

O que se espera com o Jogo da Resistência no Brasil Colonial é que alunos do Ensino Básico entendam que uma outra sociedade, diferente da escravização colonial, naquele contexto foi possível, por muito tempo antes de sua destruição. Gerações inteiras de nascidos em Palmares podem nunca sequer ter experimentado a escravidão

devido a fuga de seus pais e avós. E se uma realidade melhor foi possível em meio aquela vivência humana, que seja possível a nossa vivência também conceber realidades melhores. Se este trabalho não formula “como” fazer isto, no mínimo aponta que é possível fazê-lo, pois outros já fizeram, sofrendo como ou mais que nós, talvez alguns sejam ancestrais nossos inclusive.

Referências

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR**. BRASÍLIA, 2018.

CARNEIRO, EDISON. **O QUILOMBO DOS PALMARES**. SÃO PAULO: COMPANHIA EDITORA NACIONAL, 1958.

FORTUNA, TÂNIA RAMOS. “BRINCAR É APRENDER”. IN: GIACOMONI, MARCELLO PANIZ; PEREIRA, NILTON MULLET (ORG). **JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA**. PORTO ALEGRE: EDITORA DA UFRGS, 2018

GIACOMONI, MARCELLO PANIZ. “CONSTRUINDO JOGOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA”. IN: GIACOMONI, MARCELLO PANIZ; PEREIRA, NILTON MULLET (ORG). **JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA**. PORTO ALEGRE: EDITORA DA UFRGS, 2018.

LARA, SÍLVIA HUNOLD; FACHIN, PHABLO ROBERTO MARCHIS FACHIN (ORG) *GUERRA CONTRA PALMARES: O MANUSCRITO DE 1678*. SÃO PAULO: CHÃO EDITORA, 2021.

MIGNOLO, WALTER. “DESAFIOS DECOLONIAIS HOJE”. IN: **REVISTA EPISTEMOLOGIAS DO SUL**, FOZ DO IGUAÇU/PR, 1(1), PP. 12-32, 2017

SEFFNER, FERNANDO. “APRENDER E ENSINAR HISTÓRIA: COMO JOGAR COM ISSO?”. IN: GIACOMONI, MARCELLO PANIZ; PEREIRA, NILTON MULLET (ORG). **JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA**. PORTO ALEGRE: EDITORA DA UFRGS, 2018.

CONRAD, ROBERT EDGAR. **TUMBEIROS: O TRÁFICO ESCRAVISTA PARA O BRASIL**. SÃO PAULO: EDITORA BRASILENSE, 1985

ZALLA, JOCELITO; ANTONI, EDSON. “O QUE O JOGO ENSINA: PRÁTICAS DE CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGENS EM HISTÓRIA”. IN: GIACOMONI, MARCELLO PANIZ; PEREIRA, NILTON MULLET (ORG). **JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA**. PORTO ALEGRE: EDITORA DA UFRGS, 2018.