

VI Semana Internacional de Pedagogia

“Pedagogia em MovimentUS: Aproximações entre Universidade e Sociedade”



II Encontro Estadual de Educação em Prisões de Alagoas
I Seminário de Educação em Prisões de Alagoas

“Educação de pessoas em privação de liberdade: Embates, Políticas Públicas e Práticas Educacionais”

De 10 a 14 de Dezembro de 2018 - Campus A. C. Simões/UFAL - Maceió/AL - Brasil

ISSN: 1981 - 3031

O JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO: apontamentos sobre a prática pedagógica

Jacely Alves Florencio Silva¹
 jacealves@hotmail.com

Adriana Jeronimo da Silva Araújo²
 adriljeronimo@yahoo.com.br

Andrezo Correia dos Santos³
 andrezocorreia@gmail.com

RESUMO

Esse trabalho é resultado de um esforço coletivo de três discentes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas, o mesmo tem a intencionalidade de relatar uma experiência pedagógica vivenciada por meio da produção e da aplicação de um jogo didático, tendo como título; *Resistência dos negros no Brasil: da colônia à república, desenvolvido* em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, de uma escola municipal de Maceió. Entendemos tal experiência como significativa para a nossa formação acadêmica, um momento rico que nos proporcionou novos aprendizados e a superação de alguns limites, limites no que se refere ao fato de que ainda não tínhamos tido a oportunidade de produzir um jogo, fosse ele didático ou não. É importante destacar que esse jogo foi pensado e construído a partir da disciplina de Saberes e Metodologias do Ensino de História 2, no qual foi nos proporcionada não apenas a oportunidade de apreendermos os conhecimentos da História, mas também aplicarmos os mesmos à prática. Compreendendo assim, a relevância de pensar e planejar a prática pedagógica sob o olhar reflexivo e crítico, buscando encontrar meios que busquem ampliar o trabalho do professor, seja no que tange a participação coletiva dos educandos, como também na construção dos conhecimentos proporcionados a esses. Os resultados apontaram para a percepção das crianças no que tange as lutas e resistências dos negros no Brasil, tendo sido observável e notável por meio das falas das crianças os sentimentos que essas puderam ter no decorrer do jogo, colocando-se no lugar dos negros mediante as lutas e resistências enfrentadas pelos mesmos. Assim sendo, destacamos a importância de pensar um jogo didático na ampliação dos conhecimentos trabalhados pelo professor em sala de aula, tendo em vista que são oportunizadas experiências significativas por parte dos discentes, principalmente no que diz respeito à interação, bem como a construção de conhecimentos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo didático. Ensino de História. Trabalho docente.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar resultados de uma atividade didática, desenvolvida na disciplina de Saberes e Metodologias do Ensino

¹Graduanda em Pedagogia da UFAL - E-mail: jacealves@hotmail.com

²Graduanda em Pedagogia da UFAL – E-mail: adriljeronimo@yahoo.com.br

³Graduando em Pedagogia da UFAL – E-mail: Andezocorreia@gmail.com

de História 2 da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Tal trabalho está na condição de um relato de experiência que visa enfatizar o jogo didático como um recurso promotor de novas aprendizagens.

O jogo didático Resistência dos negros no Brasil: da colônia à república é um recurso pedagógico resultante de um plano de aula desenvolvido por três graduandos (as) do curso de Pedagogia da universidade mencionada anteriormente. O plano citado objetivou analisar as formas de resistências e conquistas como, por exemplo: políticas, jurídicas e culturais dos negros, no período colonial da história do Brasil. O plano mencionado caracterizou-se como um importante mecanismo de planejamento e avaliação do nosso próprio trabalho como pedagogos (as) em formação. Tal experiência foi desenvolvida em uma turma do 5º ano do ensino fundamental em uma escola municipal de uma região periférica de Maceió.

Desse modo, essa experiência pedagógica nos possibilitou planejar e ao mesmo tempo proporcionar aos estudantes da educação básica, em particular aos estudantes do 5º ano do ensino fundamental uma aprendizagem significativa. Significativa no sentido da reflexão e da apropriação dos conhecimentos produzidos e sistematizados historicamente pela humanidade. Além disto, buscamos com este trabalho não apenas a reflexão e o (re)conhecimento do passado, mas também possibilitar o estudo e a interligação com o presente/futuro do ensino de História.

O plano e o jogo didático não surgiram de uma hora para outra, mas de diversas tentativas de elaboração. Isso se deu por meio de um esforço coletivo e exploratório que nos proporcionou a ampliação da teoria a prática. Sendo assim, trataremos algumas reflexões acerca do trabalho realizado com o intuito de explicitar a relevância de pensar o ensino de História atrelado a um jogo didático, como também refletir acerca da atuação dos professores nos anos iniciais do ensino fundamental.

Desse modo, buscamos com esse trabalho problematizar um ensino que não esteja pautado meramente na transmissão de conteúdos escolares, mas na possibilidade de reflexão e interpretação da realidade que nos cerca, valorizando conhecimentos e ampliando novos saberes.

2. O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

De acordo com Lamas (2015) o jogo didático traz para a sala de aula, novas experiências, experiências que estão situadas no campo da cultura e do lúdico. Estratégia de ensino que se volta para o envolvimento dos professores e dos estudantes para o processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, Lamas (2015, p.1) afirma que: “com efeito, o jogo incentiva à interacção dos que nele participam e leva ao sentimento de pertença a um grupo, a uma comunidade; promove, de forma descontraída e divertida, a concentração na(s) actividade(s) que desencadeia”.

A autora considera o jogo como uma ferramenta fundamental para o processo de ensino e aprendizagem, entretanto ela avalia que não é qualquer jogo, que deverá ser desenvolvido e utilizado na sala de aula, mas um instrumento pedagógico que proporcione ao estudante a possibilidade da vivência da ludicidade e da socialização. Lamas (2015, p.1) compreende ainda que: “a ludicidade é considerada indispensável não só para a educação, mas também para a socialização do ser humano. Na história da humanidade, a ludicidade não se restringe à infância; ela está presente na educação ao longo da vida”.

Consideramos pois que como professores devemos contribuir para que a ludicidade esteja presente em todos os níveis do ensino, no âmbito da educação formal e não formal, ou até mesmo no da educação informal. As boas práticas convocadas neste simpósio são contributos válidos que nos levam a repensar o valor pedagógico do jogo e o seu contributo para a criação de situações propiciadoras ao desenvolvimento do aluno, seja na sua forma de ser e estar – construindo a sua identidade –, de conviver – comunicando, interagindo –, seja ainda de conhecer – construindo conhecimento(s) e rentabilizando-o(s) em prol de si, do(s) outro(s) e da(s) comunidade(s) em que se integra (LAMAS, 2015, p.1).

Lamas (2015) destaca o lúdico como elemento central para o desenvolvimento do recurso pedagógico, porém ressalta que apesar da ludicidade exposta no jogo, deve ter carácter intencional e fator de aprendizagem. “[...] estaremos nós professores a criar condições não só para aprendizagens significativas, mas também, em simultâneo, para o confronto do ser consigo próprio, para o seu desenvolvimento integral – motor, cognitivo, afetivo e social” (LAMAS, 2015, p.2).

Entendemos o jogo didático como uma ferramenta potencializadora do ensino e aprendizagem, um recurso importante que poderá auxiliar o professor no seu

trabalho pedagógico e provavelmente facilitar o seu contato com os estudantes. Isso, porque pensamos que o jogo construído para o fim que se destina, estimula a criação e o estudo para o desenvolvimento de diversos jogos e múltiplas temáticas nas diversas disciplinas existentes no currículo escolar. Lamas (2015, p.2) Esclarece que:

Para conhecer as capacidades do aluno e compreender as suas motivações, o professor empenha-se em proporcionar-lhe oportunidades de revelar as suas potencialidades, as necessidades psicológicas inatas; só assim o professor pode criar condições ao aluno, para o desenvolvimento de competências, para a conquista da autonomia, para um relacionamento positivo com os seus pares. O professor contribui desse modo para que o aluno construa a sua identidade, através de formas específicas de ser, comunicar, interagir, construir conhecimento.

Desse modo, percebemos o jogo didático como um possibilitador de novas experiências, um recurso que contribui significativamente para a melhoria da prática pedagógica realizada pelo professor na sala de aula e das aprendizagens adquiridas pelos estudantes no seu percurso formativo. Uma aprendizagem formativa e processual. Lamas (2015, p.2) compreende que:

O lúdico, na medida em que promove a interacção, desencadeia um processo de co-aprendizagem e tem presente os quatro eixos da educação recomendados por Delors (1996); ele propicia aprender a ser, aprender a estar e por inerência a (con)viver, aprender a conhecer e aprender a fazer. O companheirismo e, em consequência, a colaboração, que emerge naturalmente no acto do jogo, enquanto processo de co-aprendizagem, e desencadeia em paralelo, um processo de emancipação do 'eu', já que, nele e por ele, o ser aprende a aceitar as perdas/derrotas ou fracassos, aprende a ponderar os desafios com que se confronta, aprende a ponderar as hipóteses diversificadas que surgem, aprende a explorar a espontaneidade, expressar a criatividade. É no percurso partilhado com o outro, feito ao longo do processo de co-aprendizagem – co-construção de conhecimentos e de sentidos, nas mudanças planificadas e nas que vão surgindo inesperadamente, que a emancipação do 'eu' acontece; emergem, então, a confiança, a maturidade, a segurança, a autonomia, a responsabilidade, a(s) competências inerentes à formação como ser humano. É, também, nesse processo e nesse encadeamento de performances diversificadas que a possibilidade do exercício de concentração, de atenção e de socialização acontece. O jogo é essencial para que o ser humano utilize as suas potencialidades de maneira integral, descobrindo o seu 'eu'.

2. 1 Algumas reflexões acerca do ensino de história

Pensar o ensino de história é fundamental para compreendermos a importância do exercício do professor, enquanto mediador do conhecimento, tendo em vista que é preciso levar em consideração o “fazer” parte dessa história. A partir dessa perspectiva, é sabido que a história não está limitada ao passado, mas também está diretamente ligada ao presente, de maneira que o processo histórico não estagnou, mas a cada dia somos agentes de novas histórias.

Nessa perspectiva, torna-se relevante pensar um ensino que leve em consideração a construção do conhecimento por parte do educando, sendo por sua vez oportunizado ao mesmo, possibilidades de reflexão crítica sobre a história. É preciso que o ensino perpassa não apenas a transmissão conteudista, mas, sobretudo a construção de saberes, sendo instigado nos educandos o sentimento de sujeitos participantes, isto é, a História não se dá isoladamente é preciso lutas, enfrentamentos, por parte de um povo.

Diante disso, Schmidt (2015) destaca em seus estudos a fundamentalidade de entender um ensino de História que esteja pautado em conceder condições aos alunos para que sejam participantes ativos no processo do “fazer”, como também no que diz respeito à construção da História. Assim sendo, é compreendido um ensino no qual possibilite a interação e participação dos discentes, de modo que os mesmos possam articular o passado ao presente e assim compreender a essencialidade de pensar uma História que não está morta, mas permanece viva e precisa ser refletida, assim como vivida.

Nesse entendimento, Schmidt (2015, p. 57) compreende que:

A aula de História é o momento em que, ciente do conhecimento que possui, o professor pode oferecer a seu aluno a apropriação do conhecimento histórico existente, através de um esforço e de uma atividade com a qual ele retome a atividade que edificou esse conhecimento. É também o espaço em que um embate é travado diante do próprio saber: de um lado, a necessidade do professor ser o produtor do saber, de ser partícipe da produção do conhecimento histórico, de contribuir pessoalmente. De outro lado, a opção de tornar-se apenas um eco do que os outros já disseram. A sala de aula não é apenas um espaço onde se transmite informações, mas onde uma relação de interlocutores constrói sentidos.

Portanto, ao refletir acerca do ensino de História faz-se necessário concomitantemente considerar a importância do professor frente ao exercício docente, no sentido de proporcionar aos educandos a possibilidade de não apenas

conhecerem a História, mas também atrelá-la ao presente século, se sentido, por sua vez, pertencentes a essa História. Além disso, propiciando a reflexão de que é preciso refleti-la, compreendê-la, interpretá-la e vivê-la, levando assim em consideração as lutas e resistências que se fizeram necessárias para termos a possibilidade de poder usufruir, mas também continuar a luta por direitos. Levando em consideração que a História está diretamente ligada aos aspectos políticos, jurídicos e principalmente, sociais.

Diante dessa, perspectiva, Bittencourt (2011) evidencia em seus estudos a relevância de pensar os materiais didáticos enquanto mediadores do processo de ensino e aprendizagem, enfatizando ainda a significância da construção desses materiais, tanto por professores, como também pelos próprios alunos. Assim, inferimos a partir dessa compreensão o jogo enquanto material didático, no qual, não está limitado a um jogo pronto e acabado, mas que é possível também construir e elaborar a partir dos objetivos definidos pelo professor na sua prática pedagógica.

Refletir acerca da prática pedagógica é levar em consideração o conjunto do processo e buscar compreender as necessidades apresentadas pelos educandos, pensando assim, numa construção de conhecimentos que não esteja voltada para a monotonia. Entendemos a partir dessa perspectiva que é preciso levar o discente a sentir e a viver esse momento de elaboração de saberes, tendo em vista que a História não está limitada em si mesma, e por isso, é preciso levar os discentes a se sentirem pertencentes a essa História.

2.1.1 A construção do jogo didático

O jogo didático foi produzido a partir do plano de aula destinado aos estudantes do 5º ano do ensino fundamental e elaborado após várias discussões acerca da temática exposta ao longo do texto. Concluímos o mesmo mediante várias tentativas de construção, resultado de um esforço coletivo e do engajamento de três estudantes do curso de Pedagogia que tinham como objetivo a produção de um jogo que oferecesse aos estudantes da educação básica, condições de aprendizado efetivo ou de algumas aproximações acerca do tema. Diante do nosso objetivo e sem nenhuma experiência na elaboração de jogos didáticos, inicialmente a nossa prática no que se refere à elaboração e a materialização do jogo, foi bastante

complexa. Elaboração que nos permitiu uma análise acerca da nossa formação, do nosso campo de atuação e por que não da formação continuada. A partir desse prisma compreendemos a formação continuada como uma maneira de experienciar uma gama de possibilidades de desenvolvimento cultural, social, político entre outros.

Entretanto, apesar de algumas dificuldades encontradas nesse percurso formativo, alcançamos o resultado esperado, resultado atingido por meio de constantes diálogos e em particular da entrega cognitiva e emocional de todos os envolvidos nesse projeto, ou seja, um movimento que possibilitou avanços para que esse jogo saísse de fato do “papel”. Desse modo, o jogo foi sendo construído a partir das orientações e dos encaminhamentos da professora e principalmente da nossa dedicação e persistência para a conclusão da produção do mesmo.

Dessa maneira, o jogo *Resistência dos negros no Brasil: da colônia à república*, foi pensado e construído para informar o jogador acerca do caminho que deveria seguir. Desse modo, o jogo consiste: no manual de instruções, informações extras, curiosidades, legenda, três dados das cores vermelho, amarelo e verde e três pinos das cores citadas anteriormente para cada participante. Essa forma de jogar foi elaborada para que o estudante jogasse com mais propriedade e se apropriasse dos conhecimentos selecionados. Vale enfatizar que esse jogo não foi desenvolvido para oferecer uma competição entre seus jogadores, mas para proporcionar saberes a partir dos conhecimentos da disciplina de História.

Destacamos que o jogo foi constituído com a intencionalidade de informar e não de requerer dos estudantes conhecimentos que os mesmos ainda não tivessem se apropriado. Assim, o jogo foi pensado e produzido, fundamentado no livro: “*Uma história do negro no Brasil*” de Albuquerque e Fraga (2006). Tendo servido de base para a construção do jogo, como também outras leituras a quais se encontram explicitadas nas referências desse trabalho.

O intuito de focalizarmos a resistência dos negros no Brasil foi justamente para proporcionar uma reflexão ainda maior acerca das lutas, resistências e conquistas que foram de fundamental importância para a História do país. Trazendo o entendimento de que nada ocorreu por acaso e para que hoje pudéssemos usufruir da liberdade, bem como dos direitos, foram necessários enfrentamentos para que assim se concretizasse conquistas que são efetivadas em sociedade.

Nesse entendimento, trazer a História dos negros sob o olhar das resistências enfrentadas pelos mesmos foi de suma importância para proporcionar o olhar diferenciado dos estudantes, em especial a nossa história, história essa, que precisa ser valorizada e refletida não apenas na perspectiva do passado, mas trazendo-a para o presente e contextualizando com a realidade atual. Isso foi notável durante a aplicação do jogo uma vez que foi possível ver na fala dos estudantes alguns pontos importantes da nossa história, história que é real e que permanece viva.

2.1.1.1 Os sentimentos dos discentes quanto ao jogo didático

É interessante mencionar que pudemos notar o quanto o jogo didático foi formativo para os estudantes, tendo em vista que por meio da aplicação do mesmo, parcerias foram formadas e conhecimentos compartilhados. A logística do jogo compreende inicialmente o jogador na condição de escravo, isto é, enquanto estivesse nas casas que remetesse ao Quilombo dos Palmares. Chegando logo mais no período da revolta da vacina; seria um cidadão livre e, por fim, ao adentrar no período da revolta da chibata, além de ser livre, seria agora um cidadão de direitos.

Podemos afirmar que foi um momento bastante rico, principalmente em relação à construção de conhecimentos, tendo em vista que o nosso objetivo foi proporcionar um momento lúdico, que de fato propiciasse a reflexão das crianças no que diz respeito à luta dos negros ocorrida desde a colônia até chegar à república. Para isso, buscamos sintetizar esse longo período trazendo apenas o Quilombo dos Palmares, a Revolta da Vacina e a Revolta da Chibata.

Assim sendo, após a realização do jogo com os estudantes, levantamos um questionamento a fim de que os mesmos pudessem relatar seus sentimentos a partir das informações expostas no jogo didático. Dentre as falas das crianças destacamos as seguintes: *“Senti um pouco da história dos escravos”*; *“A importância das revoltas para a conquista da liberdade”*. E por fim, outro estudante destacou: *“o sentimento que eu tive, foi de um povo que lutou muito, eu me senti no lugar deles”*.

É importante levar em consideração não apenas o resultado final, mas o processo, buscando compreender a significância do fazer pedagógico mediante aos objetivos visualizados anteriormente pelo professor. Nesse sentido, fazer esse

questionamento aos educandos, quanto ao sentimento dos mesmos, foi importante para percebermos o quanto o jogo corroborou significativamente com a construção de conhecimentos, bem como para com o envolvimento dos educados na própria história.

Ao ouvir a afirmação do último discente mencionado, é notável que o mesmo entenda que, de alguma maneira faz parte dessa história, compreendendo também o quanto foi significativa cada luta realizada pelos negros no Brasil, já que foi o assunto abordado no jogo. Diante disso, fica evidente que a aprendizagem se deu de modo que o discente teve a oportunidade, assim como a possibilidade de refletir estando na condição de escravo, livre e cidadão de direitos, conforme cada jogada que o mesmo realizava.

O jogo buscou justamente provocar os discentes para uma maior reflexão quanto ao que de fato constituiu as lutas dos negros no Brasil, possibilitando aos mesmos está na condição do povo que lutou e resistiu para que muitas conquistas fossem alcançadas, não apenas a libertação da escravidão, mas também direitos que outrora não era possível. Assim, ao final do jogo, o jogador era direcionado pela própria jogada para uma “casa” que correspondia a todos os quilombos ainda existentes, mais especificamente em Alagoas. O maior intuito foi oportunizar as crianças a visualização de que os Quilombos não acabaram, mas permanece, de modo a promover a reflexão de que as lutas não estagnaram e muito menos a história, que por sua vez, é revigorada todos os dias.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referido artigo objetivou apresentar resultados de uma atividade que foi desenvolvida a partir da produção de um jogo didático referente ao ensino de História. O relato de experiência exposto ao longo do texto nos traz questionamentos acerca das atividades que são praticadas nas instituições escolares, uma vez que temos experiências apenas no campo da leitura e da realização de exames.

Entendemos o ensino de História altamente enriquecedor, particularmente no que se refere à formação do ser humano, ainda mais na conjuntura histórica que estamos vivendo atualmente, mas isso já é outro assunto. Desse modo, consideramos o jogo como uma metodologia de ensino significativa e

potencializadora da prática pedagógica desenvolvida na sala de aula e na escola como um todo. Isso, porque pensamos em um ensino pautado em aprendizagens humanizadoras e reflexivas.

Concluimos que o trabalho pedagógico desenvolvido em sala de aula vai além de provas, simulados e exames, o mesmo é um mecanismo importante para promover a melhoria da educação, uma vez que a educação escolar é mola propulsora para um ensino emancipador.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, W; FRAGA FILHO, W. **Uma história do negro no Brasil**. Salvador: Centro de Estudos Afro-Orientais; Brasília: Fundação Cultural Palmares, 2006.

BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. – 4. Ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

LAMAS, E. P. R. **O jogo como recurso pedagógico – Ser, comunicar, interagir, construir conhecimento**. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación. v. extr., n. 8, 2015. Disponível em: <<http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2014.1.1.15>>. Acesso em: 15 dez. 2018.

LEITE, I. B. **Os Quilombos no Brasil: questões conceituais e normativas**. Etnográfica, Vol. IV (2), pp. 333-354, 2000. Disponível em: <<https://acervo.socioambiental.org/sites/default/files/documents/03D00194.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2018.


MAESTRI, M. **A Revolta da Chibata faz cem anos**. Antíteses, v. 3, n. esp. p. 24-38, dez. 2010. Disponível em: <<https://acervo.socioambiental.org/sites/default/files/documents/03D00194.pdf>> Acesso: em 29 ago. 2018.

MARQUESE, R. B. **A dinâmica da escravidão no Brasil: resistência, tráfico negreiro e alforrias, séculos XVII a XIX**. Novos estud. - CEBRAP no. 74. São Paulo Mar. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010133002006000100007> Acesso em: 30 ago 2018.

SCHMIDT, M. A. A formação do professor de história e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe (Orgs.). **O saber histórico na sala de aula**. 12.ed., 2ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2015.

ANEXO – JOGO

Jogo didático resistência dos negros no Brasil: da colônia à república



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDU
CURSO DE PEDAGOGIA - LICENCIATURA PLENA
ORIENTADORA: PROF. Dra. - ANDRÉA GIORDANNA ARAUJO DA SILVA
DISCIPLINA: SABERES E METODOLOGIAS DO ENSINO DE HISTÓRIA II
AUTORES (AS):
ADRIANA JERONIMO DA SILVA ARAUJO
ANDREZO CORREIA DOS SANTOS
TACELY ALVES FLORENCIO SILVA

RESISTÊNCIA DOS NEGROS NO BRASIL: DA COLÔNIA À REPÚBLICA

🔍 CURIOSIDADES:

- 1 O Quilombo tinha como principal líder Zumbi dos Palmares;
- 2 O Quilombo rixá era constituído apenas por negro em fuga, mas também por negros libertos, indígenas e brancos com problemas com a justiça;
- 3 Ocorreu em novembro de 1904 e teve como líder Práxia Dutra;
- 4 É considerado pelos médicos higienistas que as epidemias surgiam e se disseminavam das habitações dos negros e pobres;
- 5 Maior movimento realizado pela população brasileira, contra uma ação de saúde pública;
- 6 A população se revoltava que o contágio da varíola era por meio de inoculação sobrenatural e a cura deveria ser decorrente da ação religiosa;
- 7 Ocorreu em 23 de novembro de 1910 tendo como líder da revolta João Cândido;
- 8 Os marinheiros sofreram diversos castigos corporais e eram punidos de forma injusta.

INICIO

Os quilombos viviam basicamente da caça, pesca e agricultura.

Surgiu na antiga capitania de Pernambuco, no regime do Serra da Barriga no segundo metade do século XVII.

Desde o século XIX se tornou tradicional no Brasil tanto a festa anarria quanto a revolta.

O quilombo foi a principal forma de resistência e luta por meio de revoltas escravas promovidas pelos quilombolas.

O primeiro quilombo organizado, o Quilombo dos Palmares, foi fundado por Zumbi dos Palmares.

Os marujos eram livres ou cativos fugidos.

Os movimentos anarria e revolta dos marujos e revoltas de escravos.

Os marinheiros sofreram diversos castigos corporais e eram punidos de forma injusta.

INFORMAÇÕES EXTRAS

Quilombo Alagoas

- Alagoas (Mina Angar de Onda, Sotom de Góia, estado de Goiás) - é o maior quilombo remanescente do Brasil;
- Rio de Rax (Rio de Rax do Lago, Bahia);
- Campina de Inda (Indaçu, Rio de Janeiro);
- Boa Vista (Cruzeira, Pará);
- Caramuru (Rio de Janeiro, São Paulo);
- Caramuru (Estado de São Paulo, Minas Gerais);
- Invernada (região do Vale do Ribeira, São Paulo);
- Anacoá (região de Paraíba, noroeste de Minas Gerais);
- Bocaia (Itatiaia, oeste de São Paulo).

LEGENDA

- Quilombo dos Palmares
- Revolta da Vacina
- Revolta da Chibata

INSTRUÇÕES

1. O jogo tem 3 fases: 1. Fase de Início e 2. Fase de Desenvolvimento e 3. Fase de Conclusão.
2. Cada fase tem 10 cartas e 1.1. Cartas de Início, 1.2. Cartas de Desenvolvimento e 1.3. Cartas de Conclusão.
3. O jogo é jogado com 2 jogadores.
4. Cada jogador recebe 5 cartas e 1.1. Carta de Início e 1.2. Carta de Desenvolvimento e 1.3. Carta de Conclusão.
5. O jogo é jogado com 2 jogadores.
6. Cada jogador recebe 5 cartas e 1.1. Carta de Início e 1.2. Carta de Desenvolvimento e 1.3. Carta de Conclusão.
7. O jogo é jogado com 2 jogadores.
8. Cada jogador recebe 5 cartas e 1.1. Carta de Início e 1.2. Carta de Desenvolvimento e 1.3. Carta de Conclusão.

Fonte: os autores (as)-2018