CARTAS, TABULEIROS E CARTELAS

JOGOS PARA ENSINO E APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

VOLUME 2



Mariana Flores da Cunha Thompson Flores
Saionara Luciana Ribeiro Moreira
Fábio Ribeiro Lopes dos Santos
Giovanna Kopp da Cruz
(Organizadores)

EDITORA
SCHREIBEN

Mariana Flores da Cunha Thompson Flores
Saionara Luciana Ribeiro Moreira
Fábio Ribeiro Lopes dos Santos
Giovanna Kopp da Cruz
(Organizadores)

CARTAS, TABULEIROS E CARTELAS

JOGOS PARA ENSINO E APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

VOLUME 2

EDITORA
SCHREIBEN

2026

© Dos Organizadores – 2026
Editoração e capa: Schreiben
Imagem da capa: Het Stoomboots spel, de Aron Hijman Binger, entre 1831 e 1842. Acervo do Rijksmuseum, Amsterdã. Obra em domínio público.
Capa: reeditada com auxílio de inteligência artificial.
Revisão: os autores
Livro publicado em: 19/11/2026
Termo de publicação: TP1072026

Conselho Editorial (Editora Schreiben):
Dr. Adelar Heinsfeld (UPF)
Dr. Airton Spies (EPAGRI)
Dra. Ana Carolina Martins da Silva (UERGS)
Dr. Cleber Duarte Coelho (UFSC)
Dr. Daniel Marcelo Loponte (CONICET – Argentina)
Dr. Douglas Orestes Franzen (UCEFF)
Dr. Eduardo Ramón Palermo López (MPR – Uruguai)
Dr. Fábio Antônio Gabriel (SEED/PR)
Dra. Geuciane Felipe Guerim Fernandes (UENP)
Dra. Ivânia Campigotto Aquino (UPF)
Dr. João Carlos Tedesco (UPF)
Dr. Joel Cardoso da Silva (UFPA)
Dr. José Antonio Ribeiro de Moura (FEEVALE)
Dr. Klebson Souza Santos (UEFS)
Dr. Leandro Hahn (UNIARP)
Dr. Leandro Mayer (SED-SC)
Dra. Marcela Mary José da Silva (UFRB)
Dra. Marciane Kessler (URI)
Dr. Marcos Pereira dos Santos (FAQ)
Dra. Natércia de Andrade Lopes Neta (UNEAL)
Dr. Odair Neitzel (UFFS)
Dr. Wanilton Dudek (UNESPAR)

Esta obra é uma produção independente. A exatidão das informações, opiniões e conceitos emitidos, bem como da procedência e da apresentação das tabelas, quadros, mapas, fotografias e referências é de exclusiva responsabilidade do(s) autor(es).

Editora Schreiben
Linha Cordilheira - SC-163
89896-000 Itapiranga/SC
Tel: (49) 3678 7254
editoraschreiben@gmail.com
www.editoraschreiben.com

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C322 Cartas, tabuleiros e cartelas : jogos para ensino e aprendizagem de História. Vol. 2 / organização de Mariana Flores da Cunha Thompson Flores, Saionara Luciana Ribeiro Moreira, Fábio Ribeiro Lopes dos Santos, Giovanna Kopp da Cruz. – Itapiranga : Schreiben, 2026.
112 p. : il. ; e-book ; 16 x 23 cm.
Inclui bibliografia e índice remissivo
Acompanha tabuleiro
E-book no formato PDF.
ISBN: 978-65-5440-807-3
DOI: 10.29327/5998428
1. História – Estudo e ensino. 2. Jogos educativos. 3. Aprendizagem. 4. Recursos didáticos. I. Flores, Mariana Flores da Cunha Thompson. II. Moreira, Saionara Luciana Ribeiro. III. Santos, Fábio Ribeiro Lopes dos. IV. Cruz, Giovanna Kopp da. V. Título

CDD 372.89

Bibliotecária responsável Juliane Steffen CRB14/1736

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....5
Mariana Flores da Cunha Thompson Flores

Capítulo 1
"JOGO DAS TRÊS PISTAS".....9
Daniel Pozzebon
Fabiane Pacheco da Cunha
Janaína dos Santos Puchalski

Capítulo 2
BATALHA NAVAL HISTÓRICA.....23
Aislan Soares Viçosa
Amanda Bataglin
Fábio Ribeiro Lopes dos Santos
Gabriel de Oliveira Serafim
Isabel Flores
Laura Vargas Dicheti

Capítulo 3
"STOP HISTÓRICO!".....31
Ana Beatriz Rodrigues Brollo
Giovanna Kopp da Cruz
Maria Clara Turcato da Costa

Capítulo 4
LINHA DO TEMPO.....39
Eduardo Brum Marin
Vanessa Cadó Lopes
Willian Silva Carvalho

Capítulo 5
QUEBRA-CABEÇA HISTÓRICO.....49
Rafael Eugênio Scalco
Roger Frandoloso

Capítulo 6
BINGO DE REVISÃO DA HISTÓRIA.....59
Davi dos Reis Felipi
Gabriélli Sangoi
Paola Schumacher Gonçalves
Saionara Luciana Ribeiro Moreira

Capítulo 7
OLIGÁRQUICA.....97
Camilla Höehr dos Santos da Silveira
Pedro Heineck Moraes

ÍNDICE REMISSIVO.....109

APRESENTAÇÃO

Mariana Flores da Cunha Thompson Flores

A presente publicação é decorrente de um projeto de ensino, sob minha coordenação, desenvolvido no Curso de História – Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria, chamado "JOGOS DE HISTÓRIA: por um ensino prazeroso e consequente – Segunda edição". Conforme subentende-se pelo título, o projeto encontra-se na sua segunda edição, tendo a primeira ocorrido entre 2018 e 2019, com publicação resultante lançada em 2020.

Aproveitamos a oportunidade para deixar abaixo o link de acesso a essa primeira publicação que contém diversos jogos de ensino de História prontos para serem impressos e aplicados: https://www.ufsm.br/editoras/facos/cartas-tabuleiros-e-cartelas-os-jogos-no-ensino-e-aprendizagem-de-historia.

Desde a primeira versão do projeto, sua idealização surgiu do resultado de trabalhos de alunos(as) da disciplina de Laboratório de Ensino de História, que elaboram, no curto tempo de algumas aulas práticas, propostas de jogos para o ensino de História. Essa atividade é realizada anualmente quando da oferta da referida disciplina e as propostas de jogos que ficam bem elaboradas, demonstram maturidade nas proposições e complexidade nos formatos, são recolhidas e submetidas a uma triagem a fim de delimitar quais serão acolhidas ao projeto.

Desse primeiro movimento, os(as) discentes autores dos jogos são convidados(as) a compor o projeto a fim de realizarem estudos, leituras e discussões acerca da temática e assim serem capazes de dominar um instrumental teórico que permita o aprimoramento dos jogos propostos. No segundo momento, são feitas as descrições densas e fundamentadas de cada proposta de jogo, incluindo o desenvolvimento dos modelos de materiais necessários para a execução de cada um, o que chamamos de protótipos. Alguns desses jogos já possuem recortes temáticos pré-estabelecidos e outros se prestam a funcionar como modelos padrão que se adaptam a qualquer conteúdo escolhido. Todas as propostas de jogos das quais se parte recebem tratamento metodológico que as tornam jogos pedagógicos de fato, com exequibilidade, prevendo definição de tema, objetivos, superfície, dinâmica, regras e layout.

Após estas primeiras etapas, de elaboração teórica e de desenvolvimento das propostas de jogos, os protótipos são levados à comunidade escolar, onde são testados em turmas escolares da rede pública, previamente contatadas e que aceitaram participar do projeto. A etapa de aplicação prática dos jogos é fundamental na execução do projeto porque nela se localiza um dos momentos mais importantes de um projeto de ensino, qual seja, a atividade prática de um processo educativo que visa melhorar os processos de ensino-aprendizagem capacitando professores da rede básica em benefício da comunidade extra acadêmica. Importante também porque serve para avaliar se os objetivos propostos pelo projeto são alcançados e se necessitarão de ajustes ou revisões.

Após essa etapa de experimentação e adequação dos jogos no ensino básico, o material de todos os jogos (descritivo e prático) é devidamente revisado, retificado e finalizado chegando a uma redação/apresentação final. Esse material finalizado ganha o presente formato de livro para divulgação e distribuição gratuita para a comunidade escolar, consolidando a etapa final desse projeto, quando novamente ele vai até a comunidade escolar.

A ideia de fundo é de que todos os jogos contidos na publicação sejam de fácil execução e de baixo custo. Todos os materiais necessários como mapa/tabuleiro, cartas, cartelas, constam no material para serem impressos/fotocopiados, recortados e usados pelos educadores. Na publicação, os materiais deverão estar coloridos, mas serão elaborados graficamente para que em uma reprodução em preto e branco continuem sendo aplicáveis. Contudo, fazemos a sugestão aos educadores para que invistam em impressões coloridas (que certamente atraem mais aos educandos(as) pelo apelo visual) e protejam os materiais com papel-contact transparente a fim de garantir maior durabilidade.

Cada jogo contido nesta publicação também apresenta reflexões gerais, de cunho mais teórico a respeito do uso de jogos como metodologia ativa de ensino de História, a fim de que os(as) educadores(as) possam se apropriar teoricamente e ter autonomia para desenvolver suas próprias propostas, de modo que se adequem a suas realidades escolares.

Espera-se que, de posse desse material, os(as) professores da rede pública, interessados(as) nessas estratégias de ensino/aprendizagem, possam ter autonomia na aplicação e proposição da metodologia de jogos em sala de aula gerando resultados que extrapolam o período estrito de duração desse projeto.

Nesta publicação, quem nos lê vai encontrar 7 jogos didáticos para ensino de História. Todos têm formatos adaptáveis, ao mesmo tempo que apresentam propostas prontas para aplicação. Em cada jogo tivemos a preocupação de indicar as Habilidades e Competências que cada um envolve de acordo com a BNCC.

O primeiro chama-se "Jogo das Três Pistas" e se trata de um jogo de cartas de associação de temas dentro de conteúdos. Nesta proposta, o jogo refere-se ao tema da Primeira República no Brasil e pode ser aplicado em turmas de 9O ano do Ensino Fundamental. É um jogo simples que pode ser usado para revisão ou fixação de conteúdos necessitando de apenas 20 minutos para ser jogado.

O segundo jogo é o "Batalha Naval Histórica" que se inspira no clássico jogo Batalha Naval, mas a turma se divide em dois grupos para jogar num tabuleiro virtual único projetado pelo(a) professor(a). É um jogo de tabuleiro (virtual) que versa sobre a Primeira Guerra Mundial.

O terceiro jogo é o "Stop Histórico" que, tal qual o conhecido jogo no qual se baseia, oferece cartelas (que podem ser adaptadas numa folha de caderno), com colunas de temas a serem preenchidos nas linhas correspondentes. Neste caso, os temas das colunas são diferentes dos habituais, proporcionando jogabilidade para conteúdos variados.

O jogo seguinte é o "Linha do Tempo" que se joga através de um link que oferece uma linha do tempo interativa. Pode ser jogado individualmente ou com toda a turma conduzida pelo(a) professor(a). O tema proposto neste jogo é uma revisão da Pré-História ao início da Idade Média.

O quinto jogo é o "Quebra-cabeça Histórico" que parte de um Quiz para a montagem das peças de um quebra-cabeça por cada um dos grupos de jogadores. O jogo percorre diversos assuntos do século XIX e requer pelo menos um período para a aplicação.

O penúltimo jogo é um bingo, o "Bingo de Revisão da História", que aborda do Iluminismo ao final do século XIX e é jogado com cartelas numeradas e sorteio dos números. Cada número é uma pergunta, cada resposta certa permite marcar a cartela. O tema é amplamente adaptável.

O último jogo é um jogo de cartas, chama-se "Oligárquica" e é inspirado no já existente "Coup", que permite blefe, mas depende da compreensão por parte dos(as) alunos(as) das características de cada personagem histórico para ser jogado corretamente. O jogo aborda o período da Primeira República no Brasil, e por sua complexidade, é indicado para turmas de 3º ano do Ensino Médio. Novamente, trata-se de um formato que, a depender da intenção do(a) professor(a), pode ser adaptado para outros assuntos, servindo como um reforço de conteúdo para sua melhor fixação.

Este projeto contou com recursos do Fundo de Incentivo ao Ensino (FIEn) - CONEXÃO EDUCAÇÃO BÁSICA - 2024, que possibilitou cobrir custos de impressão na Gráfica Universitária e remunerar a bolsista, Saionara Luciana Ribeiro Moreira, a quem agradeço imensamente pela dedicação.

Nosso agradecimento especial à Escola Municipal de Ensino Fundamental Júlio do Canto, na figura do Professor Felipe Rios Pereira, pela abertura de suas portas e acolhimento deste projeto para a realização dos testes dos jogos na turma de 9º ano.

Desejamos uma boa leitura, aprendizado e divertimento!

Capítulo 1

"JOGO DAS TRÊS PISTAS"

Daniel Pozzebon[1]
Fabiane Pacheco da Cunha[2]
Janaína dos Santos Puchalski[3]

Indicação do ano escolar para aplicação:
9° ano do Ensino Fundamental (adaptável)

Tempo estimado para aplicação:
20 minutos (mínimo)

Formato/Tema:
Cartas / Primeira República do Brasil (adaptável)

Habilidades da BNCC:

(EF09HI01) Descrever e contextualizar os principais aspectos sociais, culturais, econômicos e políticos da emergência da República no Brasil.

(EF09HI02) Caracterizar e compreender os ciclos da história republicana, identificando particularidades da história local e regional até 1954.

1 Licenciado em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: danielpozzebon375@gmail.com.

2 Mestranda em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Email: fabiane.pacheco@acad.ufsm.br.

3 Mestranda em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Email: janaina.puchalski@acad.ufsm.br.

INTRODUÇÃO

Em português, jogo é uma palavra vinda do latim que significa "divertimento", associado a uma prática que se faz presente na vida de crianças há muito tempo, unindo o brincar e o aprender. Quando aliado ao ensino, propõe um desenvolvimento lúdico e consequente que oferece diversos ganhos a serem aproveitados pelo(a) professor(a), não só como diversão mas como um meio de aprendizagem guiada por objetivos de ensino. De acordo com os autores Antoni e Zalla (2013), os jogos, quando usados como recurso pedagógico, unem elementos da memória afetiva do(a) aluno(a), a experiência socialmente adquirida e os saberes formais com a sensibilidade corporal e expressiva do(a) aluno(a), oportunizando a criatividade e a comunicação.

O recurso dos jogos para ensino tem sido utilizado com cada vez mais frequência nas aulas de História, deixando, assim, para trás a sua associação desdenhosa a um entretenimento vazio e improdutivo. Sua utilização expande os horizontes educacionais, visto que:

> Em qualquer área do conhecimento este espaço de liberdade e ludicidade pode ser construído sem que os objetivos pedagógicos, o conhecimento científico, a seriedade e o planejamento docente sejam sacrificados (ANDRADE, 2007. p. 94).

A mudança pode ser percebida através do crescimento na criação e divulgação de modelos de jogos com incentivo pedagógico, como a proposta aqui elaborada de um material para ensino, testado em sala de aula com graduandos(as) e com objetivos pensados. Ou seja, o jogo não ensina por si só, a aplicação de jogos didáticos de história, assim como qualquer outra ferramenta educacional, requer planejamento e adaptação para o funcionamento do seu propósito pedagógico a partir da reflexão do professor que irá utilizá-la.

TEMA

Como referido anteriormente, o "Jogo das Três Pistas" tem como tema o período correspondente à Primeira República (1889-1930), contexto este caracterizado por uma série de acontecimentos importantes para a história do Brasil, marcando o início do regime republicano e a consolidação da política coronelista, caracterizada pela troca de favores entre chefes locais e regionais.

OBJETIVO

O jogo foi pensado para funcionar como forma de apoio ao aprendizado do conteúdo trabalhado, uma vez que permite aos estudantes retomar os principais conceitos do período. Conforme a definição de Fernando Seffner (2018), a partir do jogo é possível promover uma outra maneira de compreender e rever o assunto. Assim, é possível construir aprendizagens significativas em história, passando pela oportunidade de trabalhar da melhor forma possível o conteúdo.

Além disso, de acordo com Giacomoni e Pereira (2013), é através do jogo que é possível passar de um não saber para o saber, em que o brincar permite estabelecer relações entre o passado e o futuro, estimulando, assim, a criatividade do aluno(a). Por isso, entendemos o jogo das três pistas como uma boa alternativa para ser utilizado em sala de aula, como também um importante meio de sintetizar as principais características da Primeira República, possibilitando, a partir do brincar, novas formas de aprendizado.

Destarte, o jogo das três pistas, proposto como instrumento docente de avaliação do tema da Primeira República, assunto estipulado pela BNCC do 9º ano do Ensino Fundamental, é uma ferramenta que visa proporcionar a revisão de um aprendizado prévio construído ao decorrer das aulas com os(as) alunos(as). Destaca-se que a aplicação do jogo deve ocorrer sem ignorar o benefício de ser uma forma distinta de aula que atrai diversão, respeitando a responsabilidade e planejamento que isso significa no ensino de história.

Inspirado em jogos de programas de auditórios e remodelado para ensino de história, o jogo das três pistas consiste na formação de dois grupos diferentes almejando acertar o termo histórico através de pistas oferecidas por rodadas. Dessa forma, se incentiva a capacidade de reflexão em conjunto, associação de termos abstratos dentro do contexto específico da Primeira República do Brasil, reavivando o tema trabalhado em sala de aula através de uma dinâmica interativa. Além disso, de forma prática, o jogo se destaca pelo baixo custo de produção, e inspira uma gama de possibilidades utilizando seu formato para outras temáticas adaptando ao perfil da turma e do conteúdo, se necessário.

Para que o jogo possua esses benefícios, conforme já foi dito, é necessário planejamento, adaptação, sentido pedagógico e que o acordo de inserção nesse mundo fictício e coletivo seja cumprido. Dessa forma, a normatização "confere, assim, uma ordem ao jogo e compõe uma identidade para seus participantes, uma vez que a aceitação das regras é precondição para a participação/inserção na comunidade que se estabelece" (ANTONI, ZALLA. p. 114). Por isso, é preciso ter em mente e transmitir de forma clara e objetiva as regras e os objetivos do jogo e não utilizá-lo de forma improvisada.

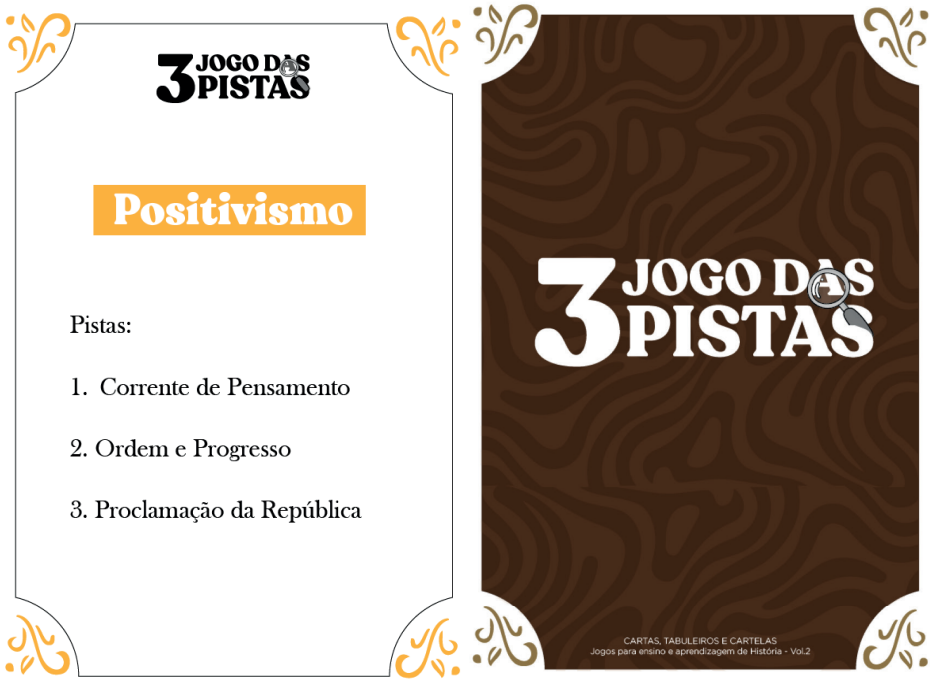
DINÂMICA E REGRAS

O jogo foi pensado para ser desenvolvido com dois grupos. Para tanto, consiste em 29 cartas, número ímpar para, em caso de empate, ser decidido o grupo vencedor em uma única rodada, tendo o(a) professor(a) como mediador e responsável por anotar os pontos e com o poder de decidir eventuais dúvidas que possam surgir.

Após a divisão em dois grupos (recomenda-se que ambos tenham a mesma quantidade de jogadores), a partida poderá ser iniciada com um simples par ou ímpar para indicar o grupo que começará jogando. Além disso, cada grupo deverá ter um líder que ficará responsável pela decisão do grupo. Nesse sentido, o(a) professor(a) ficará encarregado(a) de pegar as cartas que estarão embaralhadas em um único maço e viradas para baixo, como em um tradicional jogo de baralho, por exemplo o pife. Ele(a) ficará responsável por ler as dicas, que por sua vez têm os seguintes valores: a primeira vale 15; a segunda, 10; a terceira, 5. Lida a primeira dica, o grupo que venceu o par ou ímpar inicia o jogo, momento em que todos os integrantes podem participar e auxiliar, até que formulem a resposta no tempo de um minuto, para que o líder do grupo responda. O grupo tem a opção de responder algo ou não responder nada. Caso a resposta esteja errada ou não seja dada, ela passa para o grupo adversário valendo 10 pontos. Assim, se o grupo acertar, a rodada acaba, mas se o grupo não souber, a pergunta retorna novamente para o grupo inicial tendo a chance, agora com a terceira dica, de contabilizar cinco pontos em caso de acerto. Se todos errarem, nenhum grupo somará pontos. O grupo vencedor será aquele que somar mais pontos ao final do jogo.

Na figura a seguir, encontra-se um exemplar das cartas utilizadas no jogo. Na parte superior encontra-se o conceito referido, no caso "positivismo" e logo abaixo, as três pistas, sendo estas no caso a primeira "corrente de pensamento"; a segunda "ordem e progresso" e a terceira "proclamação da República".

Figura 1: Exemplar de carta do Jogo das Três Pistas



Fonte: Janaína Puchalski. Acervo pessoal, 2023.

As cartas do Jogo das Três Pistas estão disponíveis em anexo.

Lembrando que recomenda-se ao(a) professor(a), que sempre estude o jogo antes de aplicá-lo. Além disso, sempre é possível fazer adaptações, como retirar cartas de temas que não foram estudados especificamente, ou acrescentar cartas do mesmo formato que atendam temas eventualmente ausentes nas cartas mas que o(a) professor(a) julgue importante. Da mesma maneira, é possível dividir as cartas em categorias como "personagem", "revolta" ou "tema próprio ao período" e dar a informação de a qual categoria a carta sorteada se refere antes de começar a ler as três pistas propriamente. Em nossos testes dos jogos, esse recurso facilitou bastante sua aplicação. Outra forma que também funciona, é deixar expostos os temas das cartas em lista (no quadro, por exemplo) para facilitar aos alunos a conexão das dicas com as cartas existentes.

Bom jogo!

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Débora El-Jaick. **O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história**. Londrina: História & Ensino, v. 13, p. 91-106, 2007.

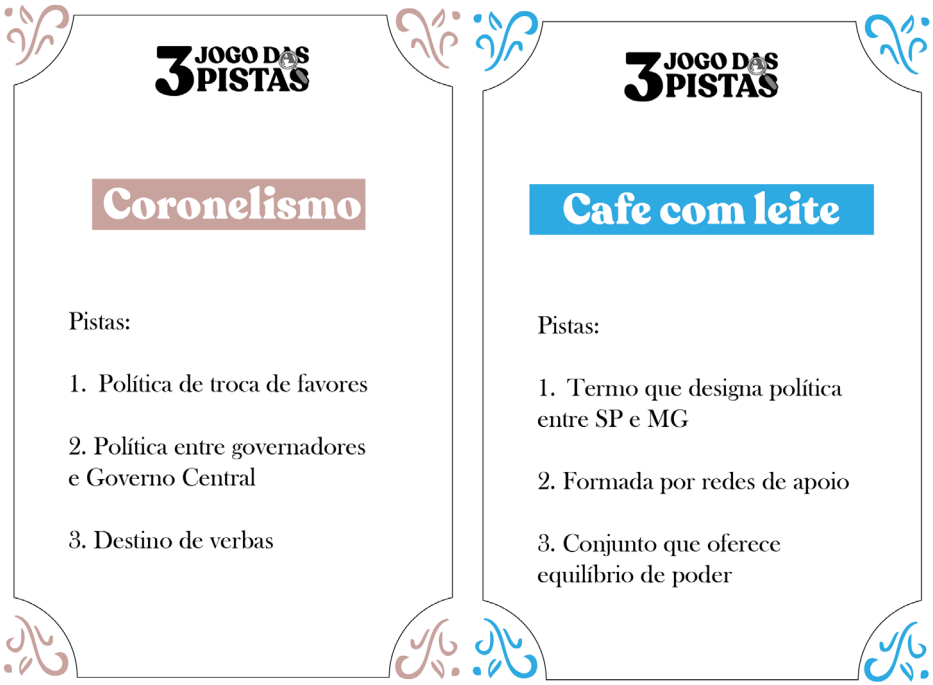
ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (Org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mulett (Org.). **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

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: Evangraf, 2013.

ANEXO:



3 JOGO DAS PISTAS

Positivismo

Pistas:

1. Corrente de Pensamento
2. Ordem e Progresso
3. Proclamação da República

3 JOGO DAS PISTAS

Oligarquia

Pistas:

1. Signfica poder de poucos
2. Grupo de cafeicultores
3. Latinfundiários

3 JOGO DAS PISTAS

Encilhamento

Pistas:

1. Política que gerou inflação
2. Deodoro de Fonseca
3. Aposta de compras e vendas

3 JOGO DAS PISTAS

Legislativo

Pistas:

1. Poder que propõe leis
2. Senado
3. Câmara dos deputados

3 JOGO DAS PISTAS

Coluna Prestes

Pistas:

1. Movimento que iniciou no Rio Grande do Sul
2. Participação de civis e militares
3. Tenentes

3 JOGO DAS PISTAS

Imigrantes

Pistas:

1. Atuaram em regime de "colonato"
2. Trabalho nos cafezais
3. Embranquecimento

3 JOGO DAS PISTAS

Voto de Cabresto

Pistas:

1. Voto aberto
2. DCoronelismo e jagunços
3. Compra de votos

3 JOGO DAS PISTAS

Executivo

Pistas:

1. Poder responsável pela execução
2. Presidente e Prefeito
3. Governadores

3 JOGO DAS PISTAS

Constituição de 1981

Pistas:

1. Documento de 1981
2. Lei maior do País
3. Direitos e deveres

3 JOGO DAS PISTAS

Revolução Federalista

Pistas:

1. Revolução no Rio Grande do Sul
2. Guerra Civil
3. Maragatos e pica-paus

3 JOGO DAS PISTAS

Floriano Peixoto

Pistas:

1. Marechal de ferro
2. República da Espada
3. Presidente

3 JOGO DAS PISTAS

Cangaço

Pistas:

1. Banditismo rural
2. Região nordeste
3. Lampião

3 JOGO DAS PISTAS

Revolta da Vacina

Pistas:

1. Revolta urbana
2. Higienização do RJ
3. Vacinação

3 JOGO DAS PISTAS

Revolta da Chibata

Pistas:

1. Revolta na Marinha
2. Castigos físicos
3. Negros e mulatos

3 JOGO DAS PISTAS

Canudos

Pistas:

1. Retratado na obra "Os sertões"
2. Antônio Conselheiro
3. Movimento Rural

3 JOGO DAS PISTAS

Contestado

Pistas:

1. Movimento Rural
2. Estradas de ferro
3. Direitos e deveres

3 JOGO DAS PISTAS

Movimentos Messiânicos

Pistas:

1. Movimentos populares no campo

2. Teor religioso

3. Canudos e Contestado

3 JOGO DAS PISTAS

Reforma urbana

Pistas:

1. Bota abaixo

2. Higienização do RJ

3. Pereira Passos

3 JOGO DAS PISTAS

Pos-abolição

Pistas:

1. Contexto do fim da escravidão

2. Libertos

3. Preconceito

3 JOGO DAS PISTAS

Campos Sales

Pistas:

1. Idealiza a política de governabiabilidade

2. Funding Loan

3. 2º presidente civil

3 JOGO DAS PISTAS

Modernismo

Pistas:

1. Semana de 1922
2. Busca de brasilidade
3. Tarsila do Amaral

3 JOGO DAS PISTAS

Cafe

Pistas:

1. A partir dele se tem uma bebida
2. Produto importante no Império
3. Oeste Paulista

3 JOGO DAS PISTAS

Imprensa Negra

Pistas:

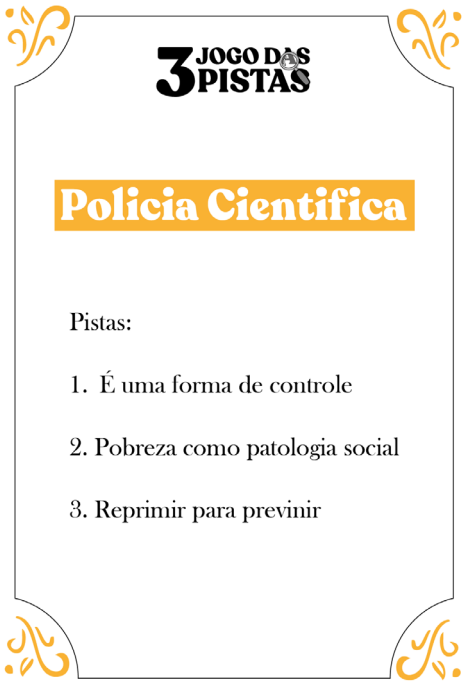
1. Forma de resistência pós-abolição
2. Imprensa
3. Jornal "A voz da raça" (1933-1937)

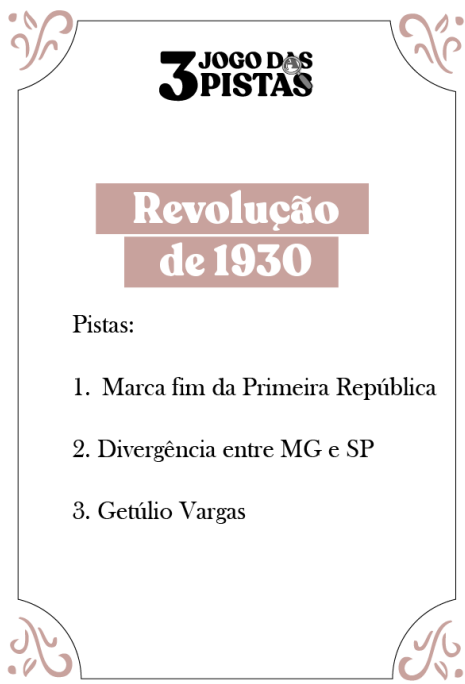
3 JOGO DAS PISTAS

Classes perigosas

Pistas:

1. Classe que apresenta perigo as elites
2. Estigmas sociais
3. Pobreza como problema social


3 JOGO DAS PISTAS
Policia Cientifica
Pistas:
1. É uma forma de controle
2. Pobreza como patologia social
3. Reprimir para previnir


3 JOGO DAS PISTAS
Revolução de 1930
Pistas:
1. Marca fim da Primeira República
2. Divergência entre MG e SP
3. Getúlio Vargas

Capítulo 2

BATALHA NAVAL HISTÓRICA

Aislan Soares Viçosa[4]
Amanda Bataglin[5]
Fábio Ribeiro Lopes dos Santos[6]
Gabriel de Oliveira Serafim[7]
Isabel Flores[8]
Laura Vargas Dicheti[9]

Indicação do ano escolar para aplicação:
9º ano do Ensino Fundamental (adaptável)

Tempo estimado para aplicação:
45 minutos

Formato/Tema:
Tabuleiro (virtual) / Primeira Guerra Mundial (1914-1918) (adaptável)

4 Mestrando em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: aislan.vicosa@acad.ufsm.br.

5 Licenciada em História pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail:amandabataglin24@outlook.com.

6 Graduando Licenciatura em História na Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: fabio.rls@hotmail.com.

7 Graduando em história e membro do grupo de estudos medievais e renascentistas da UFSM - Virtù e do Centro de Estudos sobre o esoterismo ocidental da América Latina (CEEO-AL). email: jibrailserafim@gmail.com.

8 Mestranda em história pela Universidade Federal de Santa Maria e licenciada em história pela mesma instituição. É membro do Virtù- grupo de estudos medievais e renascentistas da e do Centro de Estudos sobre o Esoterismo Ocidental da América Latina (CEEO-AL). Email para contato: isabel.flores@acad.ufsm.br.

9 Mestranda em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: lauravargasdicheti@gmail.com.

Habilidades da BNCC:

(EF09HI10) Identificar e relacionar as dinâmicas do capitalismo e suas crises, os grandes conflitos mundiais e os conflitos vivenciados na Europa.

(EF09HI13) Descrever e contextualizar os processos da emergência do fascismo e do nazismo, a consolidação dos estados totalitários e as práticas de extermínio (como o holocausto).

INTRODUÇÃO

A crescente popularidade de jogos eletrônicos para computadores, consoles e smartphones entre as crianças e adolescentes não tardaria a ser sentida no âmbito escolar. A *gamificação* (COSTA, 2017) tem sido cada vez mais estudada como metodologia de ensino nas mais variadas disciplinas, provando ser uma ferramenta útil para docentes captarem a atenção de mentes cada vez mais acostumadas com este tipo de abordagem. Neste capítulo, buscaremos demonstrar um jogo no estilo Batalha Naval para a revisão de conteúdos já ministrados pelo(a) professor(a) em sala de aula.

A temática da Batalha Naval Histórica é adaptável, ou seja, o(a) professor(a) pode adequar o jogo ao tema que desejar. Para isso, disponibilizamos como editar o powerpoint ao final do capítulo, desta maneira, o(a) educador(a) poderá elaborar o jogo conforme a necessidade da turma.

TEMA

A Batalha Naval Histórica é inspirada no jogo clássico, com adaptação para fins educacionais. Deve ser jogada em sala de aula com o objetivo de revisar conteúdos escolares. A adaptação é feita em um arquivo de PowerPoint, permitindo flexibilidade de personalização, de acordo com as necessidades e conteúdos. O tabuleiro deve ser projetado pelo(a) professor(a), uma vez que diferentemente do jogo clássico, as duas equipes compartilham o mesmo "campo de batalha". Em vez de destruir embarcações inimigas, o objetivo é responder a perguntas elaboradas pelo(a) professor(a) sobre o conteúdo, que são distribuídas previamente num quadro de coordenadas. O jogo também conta com algumas embarcações, que podem ser descobertas, resultando no ganho de pontos extras. No modelo que vamos oferecer, o tema é a Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Os(as) jogadores(as) ganham pontos ao responder corretamente e ao encontrar embarcações, e a equipe que ao final somar mais pontos, vence.

A proposta de abordar o tema da Primeira Guerra Mundial, deve-se ao fato de que, em geral, conteúdos que envolvem guerras tendem a ser sensíveis para abordagem de sala de aula e parecem ser mais escassos os materiais pedagógicos de metodologias ativas a respeito. A Primeira Guerra Mundial, em especial, fica muito à sombra da Segunda Guerra Mundial, em termos de produções a respeito. Isso se reflete na pesquisa acadêmica, na indústria cinematográfica e, consequentemente, na abordagem dos materiais didáticos no âmbito escolar.

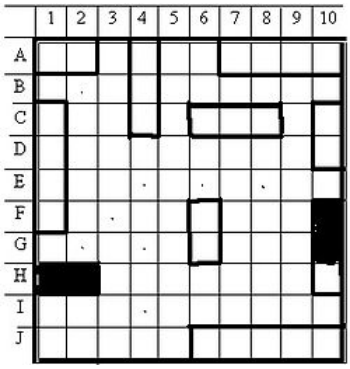
OBJETIVO

O objetivo proposto é de revisão de conteúdos, no caso, aqueles referentes à Primeira Guerra Mundial. Dessa forma, o jogo original foi alterado para se encaixar na proposta didática e não ser apenas uma disputa para afundar embarcações. A primeira alteração que foi realizada está no suporte: em vez de se utilizar um tabuleiro tradicional, a atividade foi feita em um arquivo de PowerPoint, possibilitando assim um maior controle por parte do(a) professor(a) em alterar e adaptar o jogo para as suas necessidades. Nesse sentido, em vez de eliminar as embarcações inimigas, como ocorre no jogo Batalha Naval original, deve-se responder às perguntas elaboradas pelo(a) professor(a) sobre o conteúdo que estão distribuídas pelo quadro de coordenadas.

DINÂMICA E REGRAS

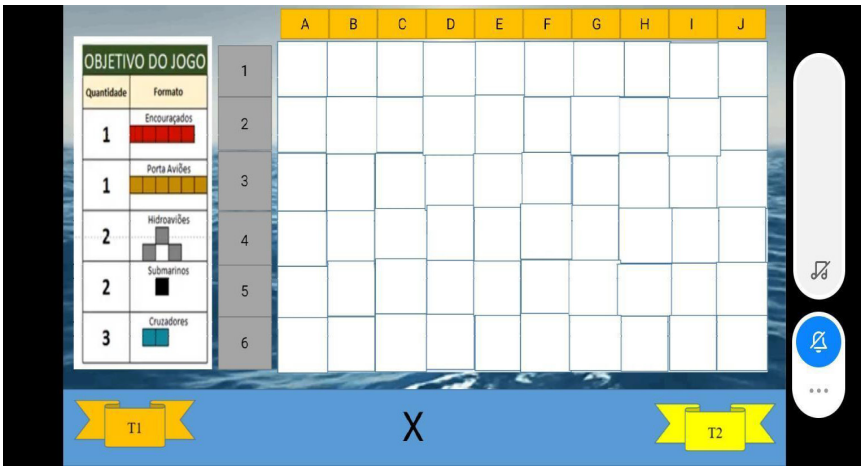
A Batalha Naval tradicional é um jogo de estratégia de tabuleiro para dois(duas) jogadores(as). Cada jogador(a) possui um tabuleiro em que posiciona uma frota de embarcações, sendo essas posições ocultas para o oponente. O objetivo do jogo é destruir as embarcações inimigas adivinhando sua localização por meio das coordenadas do tabuleiro, que geralmente compreende um quadrado 10X10 e de coordenadas formadas por letras e números.

Exemplo do quadro de Batalha Naval



A dinâmica do jogo adaptado é a seguinte: após dividir a turma em dois grupos e decidir qual grupo inicia jogando, cada grupo deve escolher um membro para ser o porta voz do grupo. O grupo que começa jogando, deve escolher uma coordenada no quadro exposto no Powerpoint. Digamos que a coordenada escolhida foi a A-6, nesta coordenada haverá uma questão. Neste caso, o grupo, através do seu porta-voz, deve respondê-la e, caso acertem, o grupo ganha um ponto; mas caso errem, a oportunidade é passada para o segundo grupo responder. Quando a questão for de dupla escolha, o erro acarreta automaticamente um ponto para o grupo oponente. Ao final de cada resposta, o(a) professor(a) deve clicar na âncora (disposta no canto inferior direito) para voltar ao tabuleiro. Ganha quem acumular mais pontos no final. Quando uma equipe ganha um ponto, o(a) professor(a) deve marcá-lo, clicando nas bandeiras "T1" ou "T2". Caso algum ponto seja marcado de maneira equivocada, é necessário clicar nas bandeiras até que zere novamente o tabuleiro, e a partir daí recolocar a pontuação correta.

Quadro de coordenadas no PowerPoint



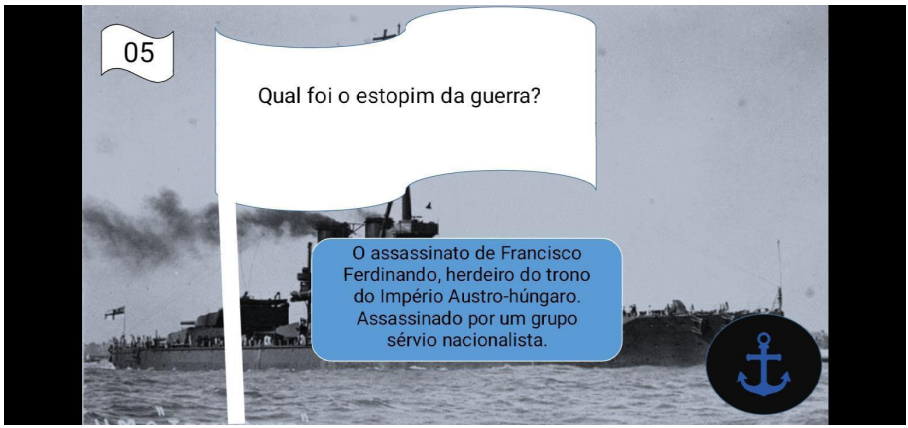
Caso alguma das coordenadas escolhidas seja parte de encouraçados, porta-aviões, hidroaviões, submarinos ou cruzadores (como se pode ver na legenda acima), o(a) jogador(a) também ganha pontos.

Neste jogo temos dois tipos de perguntas que podem ser encontradas nas coordenadas: as de apenas uma resposta possível, ou "dissertativas" e as de múltipla escolha. As questões dissertativas são aquelas em que os alunos precisam elaborar para responderem, já as de múltipla escolha envolve apenas dizer qual das alternativas está correta. Vale mencionar que cada slide é totalmente editável, podendo ser alterado esteticamente para encaixar melhor em qualquer temática proposta. Cada time tem um minuto para responder às questões, caso não responda, passa a vez para o outro grupo.

Exemplo de questão múltipla escolha



Exemplo de questão dissertativa (já com a resposta sendo visível)



Exemplo de coordenada vazia (para aumentar a competição)



Algumas edições que você pode precisar

No intuito de facilitar a adaptação do jogo para diferentes necessidades, nesta seção ensinamos algumas edições possíveis.

1. Para criar novas perguntas:
- Indicamos que duplique o slide contendo o modelo que deseja e altere apenas as caixas de texto.

2. Para adicionar mais pontos em relação à versão disponibilizada:
- Copie (Ctrl+C) e cole (Ctrl+V) a imagem da bomba;
- Selecione a nova imagem;
- Abra a aba "Animação", localizada no cabeçalho da página;
- Na opção "Iniciar", selecione "Ao Clicar";
- Na opção "Disparar", selecione "Ao clicar em";
- Escolha a imagem com número referente ao time que você deseja que a bomba apareça (fita T1 e fita T2). A relação original é: fita T1 - Imagem 136; fita T2- Imagem 130;
- Caso não funcione, é necessário conferir se o número da imagem continua o mesmo. Para isso:
- Selecione a aba "Página Inicial";
- Selecione a opção "Organizar";
- Selecione "Painel de Seleção";
- Selecione a fita T1 ou T2 e observe qual o número da imagem dela na aba a qual abrirá na direita.

3. Para adicionar perguntas responsivas:
- Selecione o quadrado branco da coordenada a qual deseja inserir uma pergunta;
- Abra a aba "Inserir", localizada no cabeçalho da página;
- Pressione "Ação";
- No box que abrir, selecione a aba "Clique do mouse";
- Selecione "Hiperlink para";
- Escolha a opção "Slide…";
- Selecione o número do slide com a nova pergunta;

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

COSTA, Marcela Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris Editora, 2017.

ANEXO

Link para acesso ao jogo "Batalha Naval"*

*** É necessário fazer o download do jogo e abri-lo no programa Power Point.**

https://docs.google.com/presentation/d/12LrFrxcFWpYPucIo1gNFpuYgeTXLk-_U/edit?usp=drive_link&ouid=106293006204823045121&rtpof=true&sd=true

Capítulo 3

"STOP HISTÓRICO!"

Ana Beatriz Rodrigues Brollo[10]
Giovanna Kopp da Cruz[11]
Maria Clara Turcato da Costa[12]

Indicação do ano escolar para aplicação:
6° ano do Ensino Fundamental (adaptável)

Tempo estimado para aplicação:
20 minutos (mínimo)

Formato/Tema:
Stop (cartelas) / Adaptável a qualquer tema.

Competências específicas de História para o Ensino Fundamental:

1. Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.

Competências específicas de Ciências Humanas e Sociais aplicadas para o Ensino Médio:

1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.

10 Graduanda em Licenciatura em História na Universidade Federal de Santa Maria. Email: abrbrollo@outlook.com.

11 Graduanda de Licenciatura em História na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: giovanna.kopp@acad.ufsm.br.

12 Graduanda em Licenciatura em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: claraturcatoc@gmail.com.

Habilidades da BNCC:

As habilidades envolvidas deverão variar de acordo com o tema escolhido para o jogo pelo/a professor/a.

INTRODUÇÃO

Até 1970, o ensino de História não era uma discussão da área da história, mas junto da noção de didática, eram propriamente questões da educação. Foi a partir da redemocratização brasileira que o ensino de História entrou nas disputas de formação de professores(as). Nesse período, as discussões sobre metodologias de ensino centravam-se na questão de motivar os(as) estudantes a aprender e estudar História. Assim, foram tecidas críticas ao modelo tradicional do currículo, de aulas expositivas, pois esse modelo fortalecia uma história dos dominantes que era excludente e enviesada.

Por essas críticas que a aula expositiva foi substituída pela aula dialogada e novos recursos didáticos foram inseridos, como: filmes, música, literatura, jogos, etc. Entendendo que cada estudante aprende de formas e tempos diferentes - devido seu contexto social e também condições pessoais -, considerar aplicar metodologias diferenciadas de ensino-aprendizagem é muito importante, pois permitem que os(as) estudantes se flexibilizem cognitiva e reflexivamente (ASSIS; BRITTO, 2023).

Quando falamos em metodologias ativas entendemos, assim como Moran (2018), que "ativa" deve estar sempre associada à aprendizagem reflexiva, para que os processos de conhecimento e desenvolvimento de competências sejam esclarecidos e compreendidos em cada atividade realizada. Dessa maneira, os recursos tecnológicos, sala de aula invertida, jogos e usos de outros variados recursos didáticos devem estar vinculados à vivência e experiências concretas (ASSIS; BRITTO, 2023).

Observamos que cada vez mais avança-se sobre a noção de que os jogos, no contexto escolar, podem auxiliar em uma série de elementos pedagógicos, como: revisão e diagnóstico de aprendizagens, dos assuntos que já foram tratados em aula e os que ainda serão, além de aproximação com as relações que são construídas entre os(as) estudantes dentro e fora do ambiente escolar (THOMPSON FLORES, 2019). O caráter de popularização que os jogos apresentam entre os(as) jovens e sua capacidade de aliar o lúdico ao escolar são os elementos centrais do êxito desse método. Entretanto, ainda conforme Thompson Flores (2019), a escolha do tipo de jogo a ser desenvolvido com

nossas turmas é mais complexa e precisa levar em conta diversos recursos e determinações: disponibilidade de tempo, espaço físico, tempo de preparação da atividade, organização da participação das e dos(as) estudantes, etc.

Segundo Giacomoni e Pereira (2013), apostar em uma abordagem lúdica no ensino-aprendizagem traz muitos benefícios, como o desenvolvimento da imaginação, raciocínio, expressão, forjando uma nova relação com o conhecimento, com o outro, consigo mesmo(a) e com o mundo. Dessa forma, compreendendo tais elementos positivos e em diálogo com os(as) autores, mesmo que não tenhamos garantias dos resultados envolvidos no ato de educar, é preciso apostar em novas propostas e construir atividades que equilibrem materiais estruturados e não-estruturados (BRAGA, in. GIACOMONI e PEREIRA, 2013), aprendizado e jogo (STACCIOLI, in. GIACOMONI e PEREIRA, 2013), contextualizando as atividades lúdicas junto às pesquisas e exposições docentes, mas sem perder a liberdade de ação e a diversão que as abordagens lúdicas podem proporcionar.

TEMA

O "STOP HISTÓRICO!" foi pensado, portanto, para ser uma ferramenta de auxílio aos(às) docentes em sala de aula, especialmente no processo de revisão dos conteúdos já previamente ministrados; isto não inviabiliza, entretanto, que possa ser utilizado para testar os conhecimentos gerais e até mesmo do senso comum que os(as) estudantes possam ter do conteúdo que ainda será iniciado. O "STOP!" ou "Adedonha!" é amplamente jogado entre crianças e jovens brasileiros, tanto em ambientes despojados e de recreação, quanto escolares, envolvendo quantidades variadas de participantes.

Pensando nessa combinação de lúdico e ensino, e enxergando este jogo como uma ferramenta que possibilita que muitos assuntos, temas e conhecimentos possam ser mobilizados com poucos recursos, mas sem deixar de engajar seus participantes no raciocínio criativo, apresentamos o "HISTÓRICO" como complemento possível ao "STOP!". Conforme modelo previamente elaborado, as e os docentes podem adaptar as categorias do jogo às suas necessidades pedagógicas e curriculares, metodologias e com o ensino-aprendizagem proposto. Além disso, os próprios conteúdos podem ser variados, uma vez que não definimos uma época histórica específica, mas sim categorias que permitem mobilizar diversos momentos ao longo da história.

OBJETIVO

Dividimos os objetivos em dois: os objetivos pedagógicos e os objetivos específicos do jogo. Quanto aos primeiros, visamos que o "STOP HISTÓRICO!" seja uma ferramenta para melhor elucidação e fixação dos conteúdos, trabalhando com os(as) estudantes questões de localização temporal e geográfica, diferentes sujeitos históricos e conceitos característicos de cada período. Daí, surge a possibilidade para que problematizações e outras abordagens questionadoras abram-se, ao longo de todo ano letivo, com várias metodologias e com diferentes eventos históricos.

Quanto aos objetivos específicos do jogo, a ideia é que nossas turmas possam participar de maneira mais ativa das atividades em sala de aula, empolgando-se enquanto o aprendizado é construído. Para cada recorte temático que o "STOP HISTÓRICO!" possa fazer referência, visa-se que os(as) estudantes desenvolvam noções de processos, desdobramentos, mudanças, rupturas, continuidades, etc sobre aquele período que, sim, serão desenvolvidas ao desenrolar da aprendizagem, mas que já recebam um pontapé inicial no momento lúdico.

DINÂMICA E REGRAS

O jogo ocorre com folhas de ofício ou com as próprias folhas de caderno dos(as) estudantes, a ser decidido conforme a dinâmica da sala de aula. Desenvolvemos cinco categorias (Imagens 1 a 5) que podem ser escritas no topo das folhas, separadas por colunas, e que serão responsáveis por guiar a atividade. Diferentemente do "STOP!" comumente jogado, em que há nome, cidade, animais, cores, etc, as categorias serão: **evento histórico, ambiente envolvido, figura histórica, conceito histórico e característica do evento**. Além dessa mudança, a dinâmica do tradicional STOP é escolher uma letra do alfabeto e completar todas as categorias com palavras que iniciem por essa letra. No "STOP HISTÓRICO!" a dinâmica altera-se para, ao invés de uma letra do alfabeto, um evento histórico/conteúdo é o que determinará as respostas das categorias, independente da letra com que comecem. Estas categorias podem ser adaptadas, assim como o recorte histórico específico que o(a) docente fará, mas acreditamos que elas sejam boas orientadoras para o que pretendemos com o jogo.

Não há um número limite de jogadores(as), mas precisamos ao menos de duas pessoas jogando. Como será realizado em sala de aula, com turmas que podem ter muita gente, sugerimos que sejam formadas duplas ou trios para a realização do jogo, em que seus participantes vão alternando para escrever na folha e é a resposta do grupo que vale. Nesse sentido, o "STOP!" é interessante para

desenvolver atividades em grupos e o raciocínio coletivo, rápido e criativo. Porém, compreendendo a "bagunça" que pode acontecer em sala, fica a critério do(a) docente selecionar a quantidade de pessoas em cada grupo, ou o jogo individual, ou mesmo a organização dos(as) estudantes para a formação dos grupos.

Cada uma das colunas, portanto, receberá uma das categorias históricas; abaixo delas, o jogo inicia! Fica a encargo do(a) professor(a) dizer qual evento histórico será o da vez, conforme exemplos do Anexo. Depois que o evento histórico for indicado, cada grupo deverá preencher as demais categorias, que formarão uma linha inteira com respostas que dialoguem com tal evento citado.

Recomenda-se ao(à) professor(a) que leve uma lista de eventos pré-definidos para o jogo, os quais poderão ser sorteados ou seguir uma listagem. Nesse sentido, se for do interesse, os eventos poderão ser divulgados para os(as) alunos(as) previamente para que possam ter algum tempo de preparação.

O(a) primeiro(a) aluno(a), ou grupo, que preencher todas as colunas deve gritar "STOP!", e assim, todos os demais param imediatamente de completar suas tabelas, independentemente de estarem no meio da escrita da palavra ou não. Caso em alguma rodada uma coluna não seja preenchida por ninguém, o(a) professor(a) deverá estar atento para dar por encerrada a rodada e contar os pontos. O(a) docente deve, agora, pedir para que cada grupo diga suas respostas, categoria por categoria, de acordo com a ordem previamente estabelecida (grupos da direita para a esquerda da sala, da esquerda para a direita da sala, da frente da sala para trás, etc).

Existem diversas maneiras de pontuar no jogo, mas seguiremos a mais convencional: se mais de um grupo tiver escolhido a mesma palavra ou frase para uma mesma categoria, todos estes levam 5 pontos; caso algum grupo dê alguma resposta única, que mais nenhum respondeu da mesma forma, levará 10 pontos. Se não conseguirem responder alguma categoria, será equivalente a 0 pontos. Ao final de todas as rodadas previamente organizadas, os grupos podem contar suas quantidades de acertos, mas evidenciamos que é importante que as palavras e frases escritas pelos grupos sejam questionadas, problematizadas e até mesmo debatidas, conforme tempo e disponibilidade, para que não finalizem o jogo com incoerências históricas, anacronismos e má compreensões.

Ademais, é extremamente relevante que o(a) docente já tenha respostas prontas para os eventos históricos que serão trabalhados, uma vez que a História permite, sim, que consigamos debater vários pontos de vista, e levantar elementos múltiplos de acordo com nossas realidades e vivências subjetivas - e é bastante possível que os(as) estudantes tragam respostas inusitadas -, mas nem por isso é menos objetiva e concreta em suas discussões. Há respostas que cabem e outras não! O juiz será sempre o(a) professor(a).

EXEMPLO DE EVENTOS HISTÓRICOS QUE PODEM SER USADOS:

EVENTO HISTÓRICO (sorteado ou pré-definido para ser preenchido com as quatro categorias à direita)	AMBIENTE ENVOLVIDO (país, local, território, etc)	FIGURA HISTÓRICA	CONCEITO HISTÓRICO	CARACTERÍSTICAS DO EVENTO
Revolução Industrial	Inglaterra	Engels	X	X
Segunda Guerra Mundial	Alemanha	Stalin	Fascismo	X
Brasil Império	Brasil	D. Pedro I	Escravidão	Fazendas de café
Antiguidade Clássica	Grécia	Homero	Democracia	Guerra do Peloponeso

ANEXO:

EVENTO HISTÓRICO	AMBIENTE ENVOLVIDO (país, local, território, etc)	FIGURA HISTÓRICA	CONCEITO HISTÓRICO	CARACTERÍSTICAS DO EVENTO

REFERÊNCIAS

ASSIS, Cristiane Ferreira; BRITO, Gilmário Moreira. Práticas no Ensino de História e metodologias ativas: desafios e perspectivas no contexto de educação por competências. Guarulhos/SP: **Revista Hydra**, v. 6, n. 12, 2023.

BACICH, Lilian; MORAM, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

THOMPSON FLORES, Mariana. (Org.) **Cartas, tabuleiros e cartelas: os jogos no ensino e aprendizagem de História**. Santa Maria: FACOS/ UFSM, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19903/Cartas%2C%20Tabuleiros%20e%20%20Cartelas_EBOOK.pdf?sequence=1>. Acesso em: 5 nov. 2023.

CAPÍTULO 4

LINHA DO TEMPO

Eduardo Brum Marin[13]
Vanessa Cadó Lopes[14]
Willian Silva Carvalho[15]

Indicação do ano escolar para aplicação:
6° ano do Ensino Fundamental (adaptável)

Tempo estimado para aplicação:
20 minutos (mínimo)

Formato/Tema:
On-line / Antiguidade (adaptável)

Habilidades da BNCC:

(EF06HI01) Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas).

(EF06HI03) Identificar as hipóteses científicas sobre o surgimento da espécie humana e sua historicidade e analisar os significados dos mitos de fundação.

13 Licenciado em História pela Universidade Federal de Santa Maria. Email: eduardomarin66@gmail.com.

14 Licenciada e Bacharela em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mestranda no Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: vanessacadolopes@gmail.com.

15 Mestrando em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: williancarvalhors@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Pensando na dificuldade que muitos(as) estudantes enfrentam em localizar os acontecimentos históricos no tempo e espaço, criamos o jogo "Linha do Tempo". Um jogo digital e interativo para professores(as) e estudantes, criado em uma plataforma online. Estamos de acordo com Marc Prensky (2012) quando este afirma que

> o potencial para a aprendizagem centrada no aprendiz por meio da tecnologia é enorme, muito maior do que a maioria de nós pensa. (Um comentário que os observadores da mudança tecnológica costumam fazer é que tendemos a superestimar os efeitos de curto prazo das novas tecnologias e subestimar os de longo prazo.) (p. 137).

Em consonância com as múltiplas possibilidades de contribuições do uso das tecnologias para o ensino, propomos usá-las como um instrumento que auxilie no processo de fixação e retomada dos conteúdos históricos trabalhados ao longo de determinados períodos do ano letivo (ou do ano letivo integralmente) com cada turma.

Por isso, a temática abordada na "Linha do Tempo" pode ser adaptada pelos(as) professores(as), atendendo às demandas específicas daqueles(as) estudantes e em conformidade com as discussões realizadas no conjunto de aulas de cada turma. Todavia, disponibilizamos o modelo produzido pelo grupo de autores(as) deste capítulo, que trata de forma contínua as temáticas trabalhadas no sexto ano do ensino fundamental (de acordo com a BNCC 2018), partindo do surgimento da humanidade e avançando até a Idade Média. Este exemplo pode ser utilizado da maneira como está proposto e/ou editado para outros temas.

O intuito do jogo é estimular que os(as) estudantes se situem no tempo, localizando os eventos históricos estudados, sua cronologia e encadeamento. Neste sentido, saber exatamente as datas indicadas não é o foco do jogo, mas aplicar a lógica cronológica, a fim de posicionar o que veio antes e depois.

Para montar a Linha do Tempo deve-se perceber que sempre há um ponto de partida, ou seja, sempre há um espaço que já está preenchido e que ao posicionar o cursor em cima das imagens obtém-se uma descrição da mesma. Assim, os(as) alunos(as) devem visualizar as imagens previamente estabelecidas e arrastá-las para as datas correspondentes, criando uma continuidade entre os temas de forma visual e interativa.

Sugerimos que os(as) docentes também explorem a noção de simultaneidade, trazendo para a discussão dois ou mais eventos históricos contemporâneos entre si e posicionando-os em locais coincidentes na Linha do Tempo.

Este jogo não tem necessariamente vencedores. É facultado ao(à) professor(a) criar dinâmicas a fim de que isso ocorra, ou o jogo pode ser aplicado de forma colaborativa entre a turma.

TEMA

A temática do jogo da Linha do Tempo é adaptável. O(a) professor(a) pode adaptá-la às temáticas trabalhadas com os estudantes ao longo do ano ou trimestre. Sugerimos também explorar a cronologia dos eventos de algum processo histórico específico (por exemplo, a Revolução Haitiana). Ou ainda, algum período da história, como Idade Antiga ou Medieval.

OBJETIVOS

Objetivos pedagógicos

- Revisar e retomar a aprendizagem dos conteúdos que foram discutidos previamente em aula.
- Auxiliar no processo de localização temporal dos(as) alunos(as), possibilitando também o reconhecimento do próprio tempo como histórico e parte de um todo.
- Trabalhar noções de cronologia e simultaneidade dos eventos e processos históricos.

Objetivos do jogo

- Situar corretamente na linha do tempo os eventos históricos apresentados.
- Construir uma ferramenta que organiza e situa os eventos trabalhados em aula.

DINÂMICA E REGRAS

O jogo foi elaborado através da plataforma genial.ly, na qual os(as) professores(as) podem criar conteúdo interativo e visual para criar apresentações, infográficos, vídeos interativos, questionários e muito mais. A plataforma é de fácil utilização e oferece uma variedade de modelos prontos (templates) que podem ser personalizados para atender às necessidades de projetos específicos.

Para usar nosso jogo da forma que está proposto (conforme os Anexos 3, 5, 6 e 7), apenas entre pelo link de visualização (Anexo 1).

A aplicação do jogo pode ser feita tanto em ambiente de sala de aula, quanto na casa do(a) estudante, levando em consideração que muitas escolas podem não ter a disponibilidade de um computador para cada aluno(a). Dessa forma, o jogo pode ser ministrado pelo(a) professor(a) e jogado em conjunto

com toda a turma, necessitando apenas de um computador e um projetor/televisão para a visualização da atividade. Neste caso, o(a) professor(a) fica como responsável por coordenar a atividade em seu computador. Caso exista a disponibilidade de computadores para todos os(as) alunos(as), cada estudante pode visualizar as imagens previamente estabelecidas pelos professores(as) e arrastá-las para as datas correspondentes, jogando de forma individual. Para preencher os espaços vazios da linha do tempo, os(as) alunos(as) devem escolher entre as opções dispostas à direita da tela no formato de imagens. Ao posicionar o cursor em cima da imagem, aparece uma breve descrição da mesma, que auxilia na sua compreensão. A dinâmica do jogo consiste em arrastar a imagem ao lugar correspondente a ela na Linha do Tempo que fica à esquerda da tela. No fim de cada página os(as) estudantes podem conferir as respostas corretas (Anexo 4) e avançar para a próxima página.

Já para editar nosso template, os(as) professores devem seguir alguns passos. Primeiro crie uma conta gratuita no site. Após, faça o login, entre pelo link disponibilizado (Anexo 1) e clique em "Reutilizar este genial.ly" conforme o Anexo 2. Agora você pode editar o texto, inserir elementos como imagens, vídeos e botões interativos que direcionam o(a) espectador(a) para diferentes partes da apresentação. Para mudar as imagens que serão arrastadas até a data na linha do tempo, clique na imagem e depois em substituir, faça o upload da imagem que você deseja e está pronto (Anexos 8 e 9).

Para editar as respostas, clique em "solução", depois em "janela" (Anexo 10). Uma pré-visualização irá abrir, então clique em "editar janela" no centro da tela (Anexo 11). Agora clique na imagem que deseja alterar e substitua pela sua resposta.

O jogo não tem propriamente um(a) vencedor(a), já que se jogado individualmente funciona como um teste de conhecimento e se jogado em grupo torna-se um jogo colaborativo e não competitivo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Senac, 2012

THOMPSON FLORES, Mariana. (Org.) **Cartas, tabuleiros e cartelas: os jogos no ensino e aprendizagem de História**. Santa Maria: FACOS/UFSM, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19903/Cartas%2C%20Tabuleiros%20e%20%20Cartelas_EBOOK.pdf?sequence=1>. Acesso em: 1 nov. 2023.

ANEXOS

ANEXO 1

Link para acesso ao jogo da Linha do Tempo

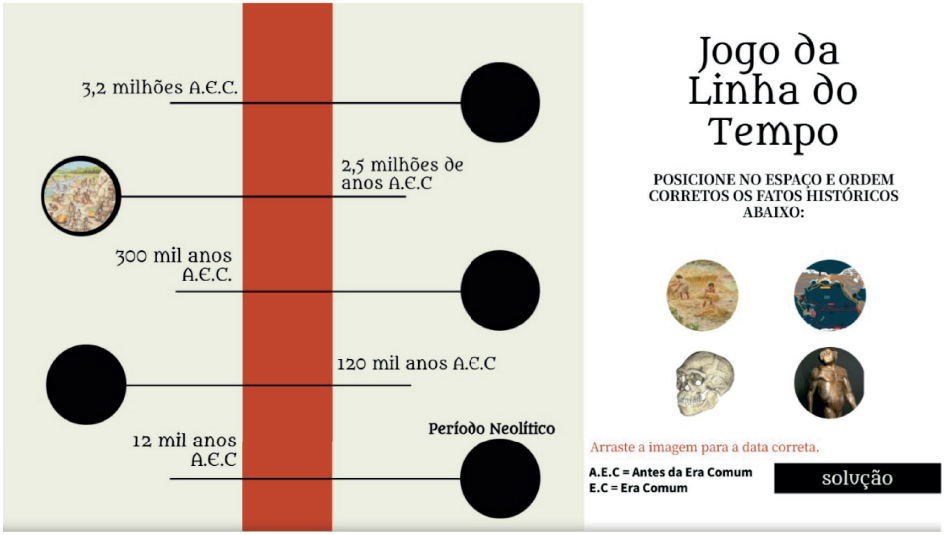
https://view.genial.ly/651f3b9a9be1e600114292a9/interactive-content-jogo-da-linha-do-tempo

QR Code para acesso ao Jogo da Linha do Tempo

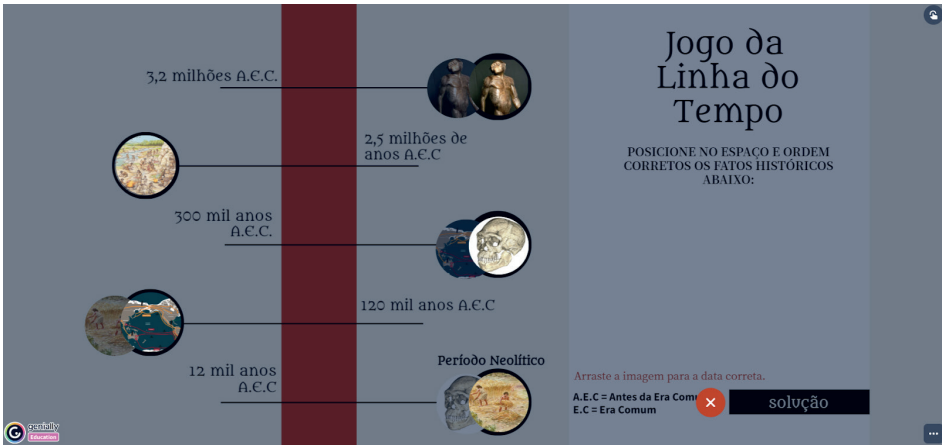
ANEXO 2



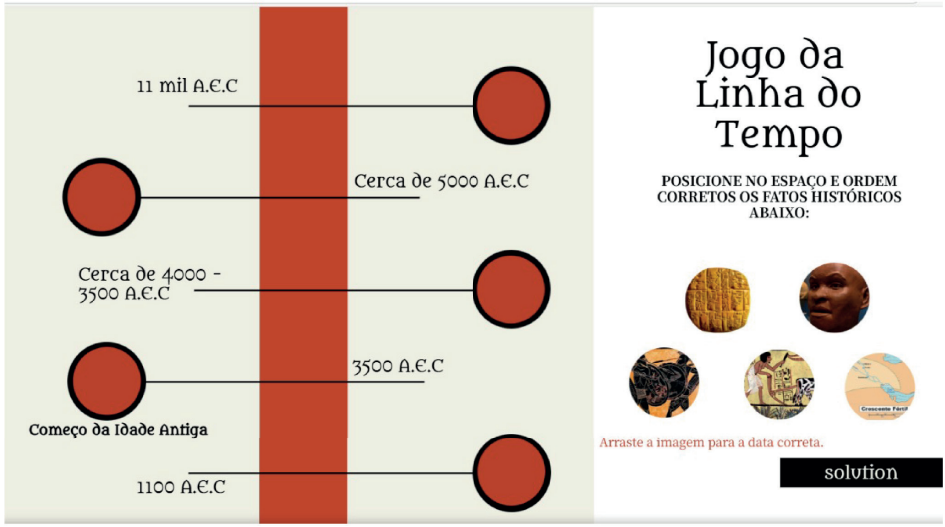
ANEXO 3



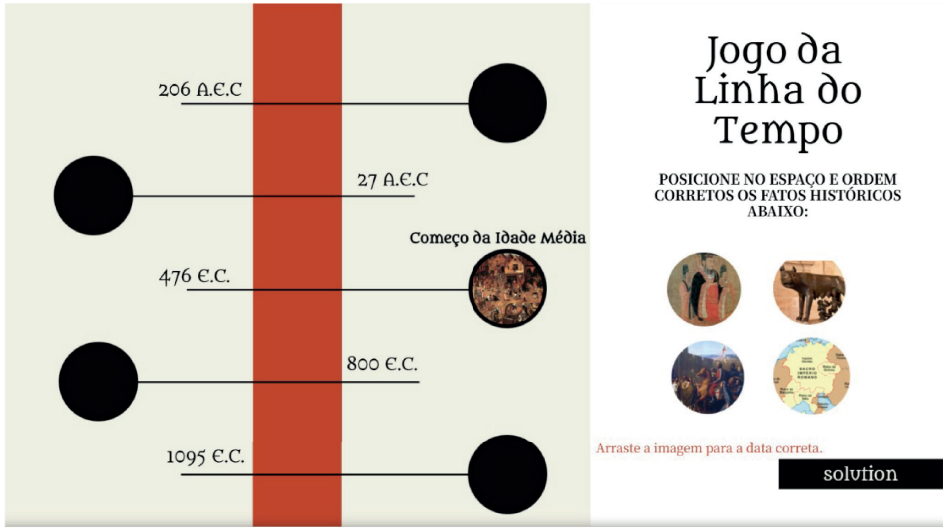
ANEXO 4



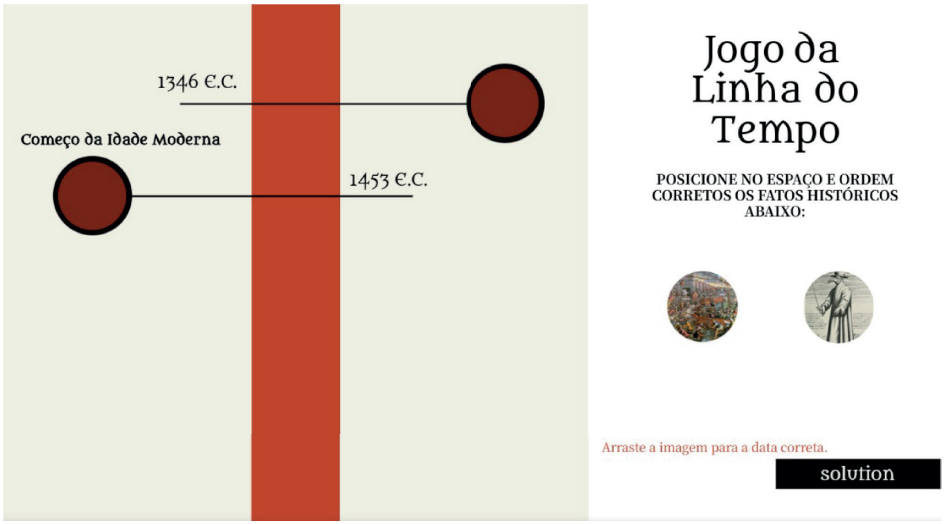
ANEXO 5



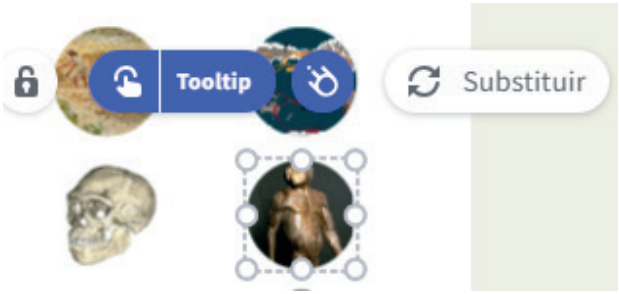
ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8



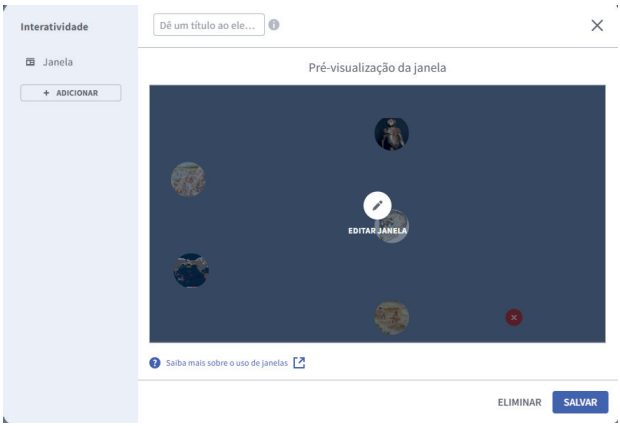
ANEXO 9



ANEXO 10



ANEXO 11



Capítulo 5

QUEBRA-CABEÇA HISTÓRICO

Rafael Eugênio Scalco[16]
Roger Frandoloso[17]

Indicação do ano escolar para aplicação:
8º Ano do ensino fundamental (adaptável).

Tempo estimado para aplicação:
45 minutos (mínimo)

Formato/Tema:
Quiz e quebra-cabeças / Guerras do Ópio, Partilha da África, Revolução Francesa e Revolução Industrial/ Adaptável a qualquer tema.

Habilidades da BNCC:

(EF08HI01) Identificar os principais aspectos conceituais do iluminismo e do liberalismo e discutir a relação entre eles e a organização do mundo contemporâneo.

(EF08HI03) Analisar os impactos da Revolução Industrial na produção e circulação de povos, produtos e culturas.

(EF08HI23) Estabelecer relações causais entre as ideologias raciais e o determinismo no contexto do imperialismo europeu e seus impactos na África e na Ásia.

(EF09HI10) Identificar e relacionar as dinâmicas do capitalismo e suas crises, os grandes conflitos mundiais e os conflitos vivenciados na Europa.

(EF09HI13) Descrever e contextualizar os processos da emergência do fascismo e do nazismo, a consolidação dos estados totalitários e as práticas de extermínio (como o holocausto).

16 Graduando em Licenciatura em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: rafael.scalco@acad.ufsm.br.

17 Graduando em Licenciatura em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: roger.frandoloso@acad.ufsm.br.

INTRODUÇÃO

A necessidade da compreensão de eventos e conflitos históricos, bem como suas características, surge para que discentes tenham uma base sólida de conhecimento histórico, pensando nisso, o presente jogo busca facilitar o ensino referente aos conflitos e eventos do período histórico contemporâneo. A utilização de jogos, conversa com a realidade em que o(a) aluno(a) se insere, tendo portanto, o objetivo de ser rápido e conciso, aumentando a proximidade do jogo com a realidade da sala de aula, na qual os períodos são curtos. Podemos compreender a indissociação do indivíduo e de sua realidade através do aprendizado pela seguinte frase:

> Vygotsky defende que o aprendizado do indivíduo não pode ser dissociado do contexto histórico, social e cultural em que está inserido. Para aprender, elaborar conhecimentos e para se autoconstruir, o ser humano precisa interagir com outros membros de sua espécie, com o meio e também com a cultura. (SANTOS; ANDRADE; FERNANDES; LIMA, 2021. p 7)

Aproximando o conhecimento e aprendizado da realidade do indivíduo, não apenas facilitamos, como tornamos o saber mais prazeroso para o mesmo. Segundo Giacomoni e Pereira (2013), "nesse ato de jogar, os estudantes estão na origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes". Portanto, o ato de jogar não deve ser visto como uma subversão do conhecimento, pelo contrário, deve ser admirado como uma capacidade de se recriar o passado de forma lúdica, dando vida àquilo que outra hora já foi presente.

Assim, o jogo não somente aproximará o(a) aluno(a) do conteúdo trabalhado, mas também integrará seus conhecimentos para que o passado seja compreendido pelo mesmo. O jogo dispõe assim, de duas etapas que são jogadas simultaneamente, o quiz e o quebra-cabeças, ambos sendo datados no período contemporâneo. O quiz será feito através de perguntas e respostas, enquanto o quebra-cabeça terá que ser montado pelos(as) alunos(as) juntando todas as peças de seus respectivos conflitos/eventos históricos, como por exemplo, as Guerras do Ópio, no qual o(a) aluno(a) deverá adquirir as peças que correspondem ao LOCAL, outra ao PERÍODO e por fim, a correspondente ao O QUE FOI o evento.

TEMA

Diversos e complexos são palavras que poderiam descrever os conflitos e eventos históricos contemporâneos, e através desta complexidade surgem as dúvidas e receios. Tendo em vista isto, a ideia se centra na utilização de

eventos como: Guerras do Ópio, Partilha da África, Revolução Francesa e Revolução Industrial. As possibilidades, claro, são mais diversas, mas é imprescindível que o(a) educador(a) se atenha aos principais eventos e conflitos da contemporaneidade, para que não gere mais dúvidas aos(às) alunos(as).

Apesar do período contemporâneo ser o tema ora proposto para este jogo, nada impede o docente que for utilizá-lo, de modificar o jogo, alterando o período e consequentemente os eventos, conflitos e perguntas que são essenciais para o funcionamento do mesmo.

OBJETIVO

A compreensão é a palavra que define o objetivo do jogo. Feito de forma simples, busca atender as principais dúvidas que podem surgir ao falarmos dos conflitos. A funcionalidade do quebra-cabeça, somada à praticidade do quiz de perguntas e respostas, auxilia o aluno no sentido de uma compreensão ampla dos eventos abordados, e em caso de persistirem dúvidas as mesmas podem ser respondidas pelo(a) professor(a) no decorrer da atividade. A soma destes elementos do quiz e quebra-cabeça atendem tanto objetivos pedagógicos como específicos no desenvolvimento e decorrer do jogo.

DINÂMICA E REGRAS

O jogo consiste em duas dinâmicas principais que se ligam. A primeira é um quiz de perguntas digital, desenvolvido na ferramenta virtual Kahoot! referente ao período escolhido pelo(a) educador(a). Já a segunda, é um quebra-cabeças analógico contendo diferentes partes que serão anexadas conforme os(as) alunos(as) acertam as perguntas do quiz. Neste caso, utilizamos o período contemporâneo para desenvolver a atividade. É recomendado que o quebra-cabeça seja feito fisicamente, utilizando materiais como papelão, papel cartão, EVA, entre outros. Já o quiz pode ser realizado através do computador e mídias digitais, facilitando assim a dinâmica dentro da sala de aula. Recomendamos então, para a criação do quiz, o site Kahoot, no qual o(a) professor(a) previamente formula perguntas e respostas, facilitando a dinâmica. Caso o(a) professor(a) não goste da ideia de utilizar um site propriamente para isto, pode ainda utilizar-se de recursos digitais de slides (Power Point) ou métodos mais convencionais, como escrever a pergunta no quadro.

Tendo o período definido, é necessário o entendimento do jogo, assim como de suas regras: 1- Os(as) alunos(as) devem formar grupos (número de grupos é referente ao número de eventos históricos escolhidos pelo(a) educador(a), ou seja, se forem 5 eventos, serão formados 5 grupos, um para cada respectivo

evento); 2- Cada grupo terá o nome de um evento histórico (Ex: Guerras do Ópio, Partilha da África, Revolução Francesa e Revolução Industrial) e a ordem de jogada de cada grupo deve ser previamente definida, sendo uma pergunta por vez por grupo; 3- Ao acessar o link do jogo, disponível abaixo, deve-se clicar em "Aprender" para dar início ao quiz e as perguntas devem ser respondidas apenas por um(a) representante, escolhido pelo grupo; 4- As perguntas são objetivas e possuem quatro opções, sendo apenas uma correta; 5- À cada pergunta respondida de forma correta os(as) alunos(as) têm direito a uma peça do seu quebra-cabeça. Em caso de resposta errada, o grupo passa a vez ao próximo. 6- Em caso de resposta certa, o representante do grupo irá se dirigir até as peças e escolher aquela que acreditam compor a informação correta do evento que dá nome ao grupo. Ao escolher a peça correta, o representante encaixa a mesma no seu evento/conflito. Caso escolha a peça errada, o grupo perde a chance de retirar uma peça naquela rodada, e deverá aguardar a próxima rodada para uma nova tentativa. 7- O(a) professor(a) é quem lidera o jogo, ou seja, dúvidas e discussões deverão ser levadas até o(a) docente. Ainda, o(a) professor(a) é quem deve indicar se a peça escolhida pelo grupo é a correta ou não, se contempla ou não o seu evento histórico.

O jogo oferece 20 questões ao todo. Sendo 5 grupos e necessitando, cada um, de 3 perguntas para a montagem dos respectivos quebra-cabeças, o que totaliza 15 questões, restam 5 questões excedentes para a realização da partida. Caso o número de questões oferecidas ainda não seja suficiente, recomendamos o(a) docente que leve algumas questões a mais.

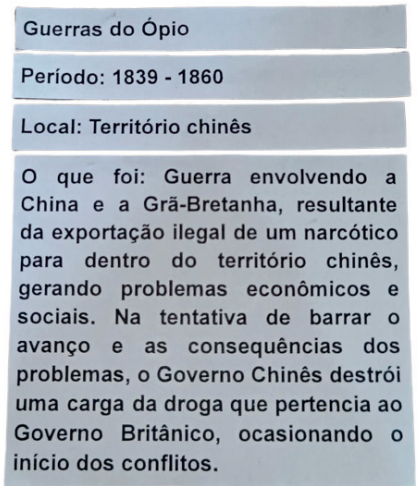
O jogo segue até que todos os grupos tenham formado seu quebra cabeça. Na plataforma anteriormente recomendada, Kahoot, os pontos se somam automaticamente para cada grupo ao final de cada rodada, levando em conta se a resposta está correta, assim como o tempo que o grupo levou para responder, portanto, o critério de desempate pode ser os pontos somados ao final do jogo, bem como tempo das respostas).

ANEXOS

ANEXO 1 - Site do quiz (Kahoot)

https://create.kahoot.it/share/trabalho-lab-de-ensino-em-historia/85928ccf-ade2-4c9b-8465-0a79b516f1f0

ANEXO 2 - exemplo de quebra-cabeça pronto de um dos eventos



ANEXO 3 - Quebra-cabeças dos eventos históricos utilizados para a produção do jogo

Revolução Industrial
Período: 1760 - 1840
Local: Inglaterra - Reino Unido
O que foi: Período de grande desenvolvimento tecnológico que teve início na Inglaterra a partir da segunda metade do século XVIII e que se espalhou pelo mundo, causando grandes transformações. Teve 3 fases, garantiu o surgimento da indústria e consolidou o processo de formação do capitalismo.

Partilha da África
Período: 1885 - 1914
Local: Continente Africano
O que foi: Repartimento político territorial de um continente, com objetivo de evitar uma possível guerra entre as nações imperialistas que já exploravam o território previamente. Dentre os países que participaram e foram beneficiados pela repartição, estão: Grã-Bretanha, Espanha, Portugal, França, Bélgica, Itália e Alemanha.

Guerras do Ópio
Período: 1839 - 1860
Local: Território chinês
O que foi: Guerra envolvendo a China e a Grã-Bretanha, resultante da exportação ilegal de um narcótico para dentro do território chinês, gerando problemas econômicos e sociais. Na tentativa de barrar o avanço e as consequências dos problemas, o Governo Chinês destruiu uma carga da droga que pertencia ao Governo Britânico, ocasionando o início dos conflitos.

Revolução Francesa
Período: 1789 - 1799
Local: França
O que foi: Considerada uma revolução burguesa, foi o resultado da crise política, econômica e social que a França enfrentou no final do século XVIII. Essa crise marcou o fim da monarquia absolutista que existia na França há séculos e da antiga ordem de privilégios que constituía o Antigo Regime francês.

Revolução Russa
Período: 1917
Local: Rússia
O que foi: Com um território majoritariamente rural e "atrasado" se comparado ao continente europeu, seu povo estava vivendo na miséria e fome, consequência dos quase 300 anos de uma única dinastia no poder, guerras perdidas e medidas que prejudicaram os camponeses e trabalhadores. Um território que antes era dominado pelo clero e nobreza, e governado por Czares, passou a ser uma terra governada pelo próprio povo, tendo uma das primeiras medidas, a retirada do país da Primeira Guerra Mundial.

ANEXO 4 - Perguntas utilizadas para o quiz do jogo

1. Qual foi o país pioneiro na Revolução Industrial?

A- França; B- Estados Unidos; C- Inglaterra; D- Japão. R: C

2. Quais dessas alternativas não representam uma característica da Revolução Industrial?

A- Especialização e divisão do trabalho; B-Mecanização da produção; C- Produção de excedentes; D- Ponto inicial do capitalismo. R: D

3. Durante a Revolução Francesa um slogan de caráter liberal foi lema dos eventos. O que dizia?

A- "Pátria ou Morte"; B- "Liberdade, Igualdade e Fraternidade"; C- "Deus, Pátria e Família"; D- "Igualdade, Propriedade e Soberania". R: B

4. O final do século XIX foi marcado pelas primeiras grandes crises do capitalismo. Assinale abaixo um dos fatores:

A- Superprodução industrial; B- Ascensão de partidos marxistas; C- Recuperação da mão-de-obra artesanal; D- Desenvolvimento industrial na África e Ásia. R: A

5. O imperialismo promovido no século XIX pelas potências europeias era justificado moralmente pelo (a)?

A- Darwinismo social; B- Sincretismo religioso; C- Livre comércio; D- Autonomia dos povos. R: A

6. É incorreto afirmar sobre o imperialismo do final do século XIX:

A- A unificação de Itália e Alemanha não têm relação com o imperialismo; B- O Nacionalismo foi um dos suportes da política imperialista; C- A política imperialista não ficou restrita à África; D- O imperialismo europeu realizou exploração de povos em larga escala. R: A

7. Os sindicatos de trabalhadores surgiram na Inglaterra no século XIX, assinale a opção que contempla o objetivo deles:

A- Tomar a fábrica à força através de greves; B- Buscar unir trabalhadores de empregos online sem carteira assinada; C- Favorecer a negociação dos trabalhadores com o patrão; D- São restritos ao campo, devido aos grandes latifúndios das colônias. R: C

8. Qual das alternativas não representa uma característica dos movimentos anarquistas e socialistas do século XIX?

A- Internacionalismo; B- Superação do capitalismo; C- Protagonismo dos oprimidos; D- O capitalismo é reformável. R: D

9. Descreva o significado da charge abaixo:



Fonte: Ficheiro:China imperialism cartoon.jpg – Wikipédia, a enciclopédia livre

A- Partilha da África pelas potências europeias após a conferência de Berlim; B- Charge que busca denunciar os estereótipos de diferentes nacionalidades; C- Repartição da China pelas potências europeias imperialistas; D- Denuncia as desigualdades sociais entre as nações representadas na charge. R: C

10. No ano de 1842 uma série de sanções foi imposta ao Império Chinês pela Coroa Britânica. Foram chamadas de:

A- Tratado de Versalhes; B- Conferência de Berlim; C- Tratado de Nanquim; D- Tratado de Tordesilhas. R: C

11. Assinale a alternativa que contempla o maior número de países que participaram da partilha da África:

A- Estados Unidos e França; B- Bélgica e Marrocos; C- Grã-Bretanha e Itália; D- Alemanha e Chile. R: C

12. Qual o estilo de guerra utilizado na Primeira Guerra Mundial que aumentou consideravelmente o número de mortos?

A- Guerra de Trincheira; B- Cavalaria; C- Artilharia aérea; D- Guerra biológica. R: A

13. O cenário europeu às vésperas da Primeira Guerra Mundial já apontava para uma disputa envolvendo as potências, um dos motivos para a disputa foi:

A- O medo da ascensão comunista em países da Ásia; B- As disputas ideológicas entre Ocidente e Oriente; C- Corrida científica impulsionada devido à gripe espanhola; D- Disputa por expansão imperialista entre as potências europeias. R: D

14. Em 1917, a Rússia se retirou da Primeira Guerra Mundial, após um grande evento. Que evento foi esse?

A- Grandes Expurgos; B- Queda do governo comunista; C- Revolução Russa; D- Ascensão da Monarquia ao poder. R: C

15. Durante a Segunda Guerra Mundial, o Eixo era encabeçado por três países de regime de caráter fascista. Quais eram?

A- Reino Unido, Estados Unidos e União Soviética; B- Alemanha, Itália e Japão; C- Iugoslávia, Alemanha e Itália; D- Japão, China e Rússia. R: B

16. União Soviética, Itália e Iugoslávia tiveram forças militares de resistência contra o avanço nazi-fascista. Quem eram?

A- Partisans; B- Aliados; C- Colaboradores; D- Libertadores. R: A

17. A imagem abaixo retrata o "Dia D", um dos principais eventos da Segunda Guerra Mundial. Que evento foi esse?



A- A invasão alemã no território francês em 1940; B- A invasão da Normandia pelas tropas aliadas em 1944; C- A ocupação da Polônia pela Alemanha em 1939; D- A ocupação do território alemão pelas tropas dos Estados Unidos em 1945. R: B

18. Assinale abaixo o que foi considerado o estopim para a Primeira Guerra Mundial:

A- O assassinato da família imperial russa; B- A emancipação dos povos árabes; C- O assassinato do arquiduque Francisco Ferdinando; D- A expansão de partidos comunistas. R: C

19. Qual a tática de guerra adotada pela Alemanha Nazista para surpreender seus inimigos e causar danos significativos?

A- Guerra química; B- Guerra de tanques; C- Gás mostarda; D- Blitzkrieg (Guerra relâmpago). R: D

20. A Segunda Grande Guerra (1939-1945) adquiriu caráter mundial a partir de 7 de dezembro de 1941, quando:

A- Os russos tomaram a iniciativa de anexar os Estados Bálticos; B- Os franceses, por determinação do marechal Pétain, ocupam o Sudeste da Ásia; C- Os japoneses atacaram a base norte-americana de Pearl Harbor; D- Os alemães invadiram o litoral mediterrâneo da África. R: C

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

THOMPSON FLORES, Mariana. (Org.) **Cartas, tabuleiros e cartelas: os jogos no ensino e aprendizagem de História**. Santa Maria: FACOS/ UFSM, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19903/Cartas%2C%20Tabuleiros%20e%20%20Cartelas_EBOOK.pdf?sequence=1>. Acesso em: 27 out. 2023.

SANTOS, Letícia Rodrigues; ANDRADE, Elisângela Ladeira de Moura; FERNANDES, Juliana Cristina da Costa; DE LIMA, Emmanuela Ferreira. As contribuições da Teoria da Aprendizagem de Lev Vygotsky para o desenvolvimento da competência em informação. São Paulo: **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 17, 2021.

Capítulo 6

BINGO DE REVISÃO DA HISTÓRIA

Davi dos Reis Felipi[18]
Gabriélli Sangoi[19]
Paola Schumacher Gonçalves[20]
Saionara Luciana Ribeiro Moreira[21]

Indicação do ano escolar para aplicação:
8° Ano Ensino Fundamental/ Adaptável a outros anos

Tempo estimado para aplicação:
1h/Aula

Formato/Tema:
Bingo / Iluminismo ao final do século XIX /Adaptável a outros temas

Habilidades da BNCC:

(EF08HI01) Identificar os principais aspectos conceituais do iluminismo e do liberalismo e discutir a relação entre eles e a organização do mundo contemporâneo.

(EF08HI06) Aplicar os conceitos de Estado, nação, território, governo e país para o entendimento de conflitos e tensões.

(EF08HI07) Identificar e contextualizar as especificidades dos diversos processos de independência nas Américas, seus aspectos populacionais e suas conformações territoriais.

18 Graduando em Licenciatura em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: davi.felipi@acad.ufsm.br.

19 Licenciada em História pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: gabizita44@gmail.com.

20 Licenciada em História pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: paolaschum@gmail.com.

21 Mestranda no Programa de Pós-graduação em História na Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: saionaralucianaribeiromoreira@gmail.com.

(EF08HI25) Caracterizar e contextualizar aspectos das relações entre os Estados Unidos da América e a América Latina no século XIX.

INTRODUÇÃO

Tendo em vista a realidade do contexto escolar, urge a necessidade de meios para que os(as) alunos(as) consigam compreender os conteúdos ensinados em sala de aula de maneira diferenciada e lúdica. Para isso, busca-se aplicá-los de forma descontraída, juntando o tempo de lazer com o processo de aprendizagem, com o objetivo de reforçar os estudos sobre eles de forma lúdica, estimular o trabalho em equipe, a memória e o raciocínio lógico. Nesse sentido, elaboramos o clássico jogo de bingo, para um bingo histórico. Em um formato padrão, pode ser adaptável para qualquer conteúdo de história, sendo responsabilidade do(a) professor(a) elaborar as questões e respostas.

O formato proposto aqui consiste em o(a) discente fazer a pergunta que corresponde a um número no bingo e os jogadores que tiverem o número na cartela podem responder a mesma. Se mais de um(a) jogador(a) tiver o mesmo número nas cartelas, deve-se usar par ou ímpar para definir que terá o direito de responder. O jogo pode ser aplicado no ensino fundamental ou no ensino médio. A proposta de jogo que estamos oferecendo é correspondente ao conteúdo geral de revisão do oitavo ano do ensino fundamental.

TEMA

Pretende-se a produção de um material educativo e atrativo para ser utilizado em sala de aula como proposta de apoio didático, abordando os temas anuais da disciplina de História das turmas de 8º (oitavo) ano do ensino fundamental. Trata-se de um jogo de perguntas e respostas inspirado no bingo, com os temas abordados no ano referido, que vão de Iluminismo até o Mundo no Século XIX. O jogo a ser apresentado foi construído manualmente e a jogabilidade dele necessita de uma cópia impressa. Apesar das questões serem para o 8°, o jogo pode ser moldado para qualquer série/ano em que o professor(a) esteja atuando no momento.

OBJETIVO

O bingo tem por objetivo revisar o conteúdo de história que foi visto ao longo do ano de uma forma atrativa e divertida, reforçando os estudos sobre eles de forma lúdica, estimulando o trabalho em equipe, a memória e o raciocínio lógico.

DINÂMICA E REGRAS

Os(as) estudantes devem ser divididos em grupos, variando de tamanho conforme a quantidade de alunos(as) presentes em aula. Ao total, são 24 cartelas, cada uma delas contendo 16 espaços com números correspondentes às perguntas que devem ser feitas para o grupo, e 50 perguntas enumeradas a serem sorteadas. Dependendo da quantidade de grupos, os(as) alunos(as) podem receber mais de uma cartela.

Em cada rodada do jogo, um número será sorteado, podendo ser pelo(a) professor(a). Tal número corresponde a uma pergunta dissertativa do conteúdo de História visto ao longo das últimas aulas (perguntas enumeradas em anexo). Os(as) jogadores(as) que apresentarem o número da pergunta em sua cartela devem ouvir a questão atentamente e tentar respondê-la. Caso mais de um grupo apresente o número na cartela, deve-se usar par ou ímpar para definir que terá o direito de responder. Cada pergunta é abrangente, pois o objetivo é que os(as) alunos(as) reflitam sobre o conteúdo e respondam contribuindo com aquilo que memorizaram dos assuntos. A meta é que todos os grupos que possuem o número sorteado nas cartelas pontuem e marquem o espaço correspondente na cartela. Portanto, o(a) docente deve auxiliar os alunos até que eles desenvolvam alguma resposta para a pergunta realizada.

Para ganhar o jogo é preciso completar um padrão, seja linha, coluna ou diagonal. O grupo deverá cantar Bingo assim que completar um dos padrões, levando o jogo ao fim.

ATENÇÃO: As cartelas não se repetem e são únicas e exclusivas do GRUPO.

ANEXO 1 - Perguntas e Respostas

1. O que foi o Iluminismo? Foi um movimento intelectual que ocorreu na Europa, no século XVIII. Os pensadores iluministas pretendiam tornar a sociedade europeia mais racional. Para isso, questionaram as bases do Antigo Regime, criticando o poder despótico dos reis absolutistas e condenando muitos elementos religiosos.

2. Como as ideias científicas do século XVIII influenciaram os pensadores do Iluminismo? Estimularam o desenvolvimento do espírito crítico. Os pensadores iluministas foram profundamente influenciados pelos avanços da ciência e aplicaram os métodos em suas análises sobre a sociedade, criticando as instituições políticas e econômicas dominantes no Antigo Regime.

3. Quais eram as críticas que alguns filósofos iluministas faziam à Igreja? A superstição, o fanatismo e a intolerância religiosa. Também criticavam a falta de liberdade de pensamento e de opinião, visto que, por muito tempo, o dogma religioso foi o principal conjunto de princípios autorizados pela Igreja.

4. Quais aspectos do Absolutismo os pensadores iluministas mais criticavam? O despotismo e a ideia de direito divino dos reis, além de condenarem os privilégios da nobreza e do clero

5. O que foi o despotismo esclarecido? Foi uma forma de governo adotada por alguns monarcas europeus durante o século XVIII. Essa forma de governo se caracterizava pela mistura de práticas absolutistas e ideias iluministas.

6. Quem foi o marquês de Pombal? Como as medidas tomadas por ele afetaram o Brasil? Era ministro de D. José, rei de Portugal, fez diversas reformas que influenciaram o Brasil. No século XVIII, Pombal procurou reduzir o poder da Igreja Católica na Colônia, principalmente por meio da expulsão dos jesuítas. No plano econômico, aumentou o valor dos impostos e incentivou a criação de companhias de comércio.

7. Quais eram as principais características das colônias inglesas do Norte? E das colônias do Sul? As colônias do Norte foram povoadas, em grande parte, por puritanos perseguidos na Inglaterra. A sociedade que se formou nessas áreas era dominada por líderes puritanos e sua economia era baseada na pequena propriedade familiar, onde se praticava a agricultura e a pecuária para o sustento dos colonos e o comércio do excedente. Nas colônias do Sul, o clima mais quente e a qualidade do solo eram propícios à produção de artigos tropicais, como o tabaco, a cana-de-açúcar e o algodão. A economia dessas colônias consistia na produção monocultora em grande escala, voltada para o mercado externo.

8. O que foi o Massacre de Boston? Porque ele aconteceu? O Massacre de Boston foi um incidente ocorrido na cidade de Boston, em Massachusetts, em março de 1770. Nessa ocasião, uma multidão de colonos, que protestava contra as novas leis, foi alvejada por soldados britânicos, resultando em cinco mortos e vários feridos. O tiroteio ocorreu praticamente no mesmo momento em que o novo primeiro-ministro britânico, sob pressão dos colonos, revogava a maioria das leis (Acts) impostas após a Guerra dos Sete Anos, com exceção da que incidia sobre o comércio de chá.

9. O que eram as Leis Intoleráveis? Como os colonos reagiram a essas leis? As Leis Intoleráveis foram medidas adotadas pelo Parlamento britânico como represália às manifestações dos colonos. Entre as principais medidas estavam: a interdição do porto de Boston até a indenização dos prejuízos causados pela Festa do Chá; intervenção em Massachusetts, que foi convertida em colônia real; e restrição do direito de reunião entre os colonos. Os colonos, por sua vez, reuniram-se ilegalmente em uma assembleia, formando o Primeiro Congresso Continental, contando com representantes de todas as colônias, com exceção da Geórgia.

10. Qual foi o papel desempenhado por Thomas Paine no processo de independência dos Estados Unidos? O inglês Thomas Paine teve importante participação na independência dos Estados Unidos. Durante as guerras de independência, alistou-se como secretário militar. Também incentivou a união das colônias depois da guerra, sendo um dos primeiros a divulgar a expressão "Estados Unidos da América" para se referir à nova nação.

11. O que eram os Estados Gerais na França do século XVIII? O que os representantes do terceiro estado reivindicavam? Havia uma assembleia parlamentar que reunia os representantes dos três estados da França. Durante as primeiras reuniões dos Estados Gerais, a principal reivindicação dos representantes do terceiro estado era a mudança na forma de votação.

12. O que foi a tomada da Bastilha? O que essa ação significou? A abolição dos privilégios feudais, a padronização do sistema de arrecadação de impostos e o fim das penas consideradas cruéis. Os bens do clero e dos nobres que saíram da França foram confiscados e utilizados como garantia para a emissão de assignats e também para saldar as dívidas da França. Além disso, a Igreja foi subordinada ao Estado e a Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão foi aprovada.

13. Quais eram os princípios defendidos na Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão? Defendia os direitos individuais e a igualdade dos cidadãos perante a lei. Além disso, essa declaração limitava os poderes do rei e assegurava às pessoas o direito à propriedade.

14. Quando foi promulgada a primeira Constituição francesa? Quais foram as principais mudanças propostas nesse documento? Em 1791, contemplou as principais reivindicações do terceiro estado, como a igualdade civil, jurídica e fiscal. Porém, a igualdade política não se estendeu a toda a sociedade. A

nova lei estabelecia uma diferenciação entre os cidadãos ativos, aqueles que podiam votar e candidatar-se a cargos eletivos, e os passivos, aqueles que não podiam participar das eleições.

15. Quais eram as facções políticas na Convenção Nacional? Os girondinos, que eram partidários da descentralização política e da autonomia das províncias e defendiam os interesses da alta burguesia e desejavam limitar às conquistas sociais dos revolucionários; os jacobinos, que eram considerados radicais e desejavam ampliar as conquistas sociais que haviam sido propostas no início da revolução, por isso, eles contavam com o apoio dos sans-culottes; e os membros da Planície ou Pântano, que ocupavam o lugar central da assembleia e não tinham uma posição política definida.

16. Por que a Inglaterra foi pioneira no processo de industrialização? O acúmulo de capitais foi um dos principais motivos do pioneirismo inglês no processo de industrialização. A partir do século XVI, os burgueses ingleses conseguiram acumular capitais principalmente por meio da exploração comercial das colônias da América e da África, e também por conta das relações comerciais com outros Estados europeus.

17. Como era o dia a dia e as condições de trabalho dos operários nas fábricas inglesas no início do século XIX? No dia a dia das fábricas, os trabalhadores operavam as máquinas e produziam grandes quantidades de produtos. O cotidiano dos operários era muito cansativo. Eles chegavam a trabalhar até 16 horas por dia e não tinham direito às férias. Além disso, o ambiente de trabalho era degradante, pois as fábricas eram escuras, úmidas e com pouca ventilação. Os operários eram sempre vigiados por um feitor e era comum acontecer acidentes de trabalho; nesses casos, os operários não recebiam ajuda financeira ou médica.

18. O que foi o movimento ludista? Ocorreu no início do século XIX. Esse movimento era formado por grupos de operários que, inconformados com as injustiças a que estavam sendo submetidos, manifestaram seu descontentamento por meio de greves e motins. Como forma de protesto, esses operários invadiam oficinas têxteis e quebravam todo o maquinário.

19. O que eram as Trade Unions? Eram associações formadas por diferentes profissionais, como sapateiros, pedreiros, mineiros, mecânicos, tecelões, livreiros e carpinteiros. Procuravam organizar as reivindicações de grupos de especialistas e, para isso, eles contribuíam com uma pequena quantia mensal.

20. Quem foram os cartistas? O que eles reivindicavam? Os operários cartistas. Nesse manifesto, enviado ao Parlamento inglês em 1838, eles reivindicavam o direito de voto de todos os homens maiores de 21 anos, eleições anuais para o Parlamento, pagamento de salários aos parlamentares, voto secreto, fim do critério censitário para se candidatar ao Parlamento e igualdade entre os distritos eleitorais.

21. Quais foram as consequências da invasão de Napoleão na Espanha para as colônias espanholas? O aumento do desejo de independência e a formação de juntas governativas pelas elites coloniais.

22. Mesmo que a independência oficial do México tenha ocorrido no ano de 1821, a população do país a comemora como se ela tivesse ocorrido em 1810. Por quê? Porque, nesse ano, iniciaram-se, efetivamente, os levantes populares liderados pelo padre Miguel Hidalgo.

23. Após a independência do México, qual grupo social tomou o poder? A elite Criolla.

24. Quais ideias do Iluminismo influenciaram a Revolução Americana? As ideias de governo republicano com participação dos cidadãos nas decisões políticas e de direito de escolher seu governante por meio do voto.

25. Quais ideais da Revolução Francesa influenciaram na Conjuração Baiana? Ideais de liberdade do povo e de governo republicano.

26. O que foi a "interiorização da Metrópole"? O estabelecimento no Rio de Janeiro das instituições-chave da administração do Império e a criação e consolidação de interesses próprios dos súditos americanos.

27. O que foi a Revolução Pernambucana de 1817? Foi um movimento promovido pela elite agrária pernambucana, descontente com a falta de representatividade no governo central. Em março de 1817, um grupo de revolucionários assumiu o poder na província, declarando-a uma República separada do resto do Brasil. O novo regime só durou até maio, quando tropas portuguesas invadiram Recife e debelaram o movimento.

28. Como era a situação dos indígenas e dos africanos escravizados no final do período Colonial? Os indígenas viviam subjugados em aldeamentos e missões e os africanos escravizados eram tratados de maneira desumana.

29. Quem foi Jean-Baptiste Debret? Qual sua importância para o estudo da história do Brasil? Foi um pintor francês que chegou ao Brasil no ano de 1816 e permaneceu até 1831. Debret pintou cenas da vida cotidiana dos brasileiros, retratou diversos grupos étnicos africanos e indígenas, bem como festas e costumes populares, além de aspectos arquitetônicos das construções. Em razão dos temas retratados, a obra de Debret é considerada uma importante fonte para o estudo da história do país.

30. O que foi a Revolução do Porto? Qual era o contexto econômico de Portugal naquele momento? Quais eram as reivindicações feitas pelos revoltosos? Foi uma revolução que ocorreu em agosto de 1820, em Portugal. O contexto econômico de Portugal no momento da Revolução do Porto era de crise econômica, causada principalmente pela perda dos lucros que os portugueses obtinham com o monopólio do comércio brasileiro. As reivindicações feitas pelos revoltosos do Porto eram: a volta de D. João VI a Portugal, a elaboração de uma Constituição para o Reino e a reformulação das relações comerciais entre Portugal e Brasil, restabelecendo o exclusivo comercial.

31. O que eram as Cortes de Lisboa no contexto da Revolução do Porto? Quais eram as suas propostas? As Cortes de Lisboa eram uma assembleia formada por representantes políticos do Reino. Elas propunham que o rei D. João VI retornasse para Portugal e com seu auxílio governasse o país. Além disso, as Cortes queriam que Portugal restabelecesse o monopólio do comércio brasileiro, ou seja, queriam que o Brasil voltasse a ser uma colônia portuguesa.

32. Quando D. João VI e a Corte portuguesa regressaram a Portugal? Por que o rei decidiu pelo retorno? Em 1821. O rei decidiu voltar para Portugal porque os políticos portugueses estavam ameaçando depô-lo do poder caso assim não fizesse.

33. Quais foram as primeiras medidas tomadas por D. Pedro após o Dia do Fico? Expulsou do Rio de Janeiro soldados portugueses que se recusaram a jurar fidelidade a ele e aproximou-se da elite conservadora brasileira, nomeando José Bonifácio como seu ministro.

34. Quais foram os 4 Poderes Politicos reconhecidos pela Constituição do Império do Brasil? O Poder Legislativo, o Poder Moderador, o Poder Executivo, e o Poder Judicial.

35. O que foi o poder moderador durante o Império Brasileiro? Art. 98. O Poder Moderador é a chave de toda a organização Política, e é delegado privativamente ao Imperador, como Chefe Supremo da Nação, e seu Primeiro Representante, para que incessantemente vele sobre a manutenção da Independência, equilíbrio, e harmonia dos poderes políticos.

36. O que é uma Assembleia Constituinte? Norberto Bobbio, em seu dicionário de política, define a Assembleia Constituinte como: "um órgão colegial, representativo, extraordinário e temporário, que é investido da função de elaborar a Constituição do Estado, de pôr – em outros termos – as regras fundamentais de ordenamento jurídico estatais.

37. As máquinas eram vistas como vilãs e geradoras de desemprego–por qual movimento operário? Ludismo.

38. O que foi o Golpe do 18 Brumário de Luís Bonaparte? Foi uma manobra política para garantir a ascensão dos girondinos, a alta burguesia francesa, ao poder. Por meio do golpe, o sistema denominado Diretório foi derrubado e substituído pelo Consulado. Este fato marcou o início da ditadura do general Napoleão Bonaparte (1769-1821).

39. O que foi a Guerra dos Sete anos no contexto da colonização da América do Norte? Disputa de terras indígenas no Vale do Rio Ohio, entre Inglaterra e França. A Inglaterra vence, mas tem que arcar com os gastos.

40. Por que é errado dizer que os europeus estavam levando a civilização para o continente africano? Porque o continente africano já tinha uma civilização e uma construção identitária, com sua língua própria e seus saberes.

41. O que foi o imperialismo do século XIX? Política econômica de expansão e dominação territorial por partes de países europeus sobre territórios africanos e asiáticos, de forma violenta e exploratória, ignorando aspectos sociais e culturais locais, sob justificativa "civilizatória".

42. O que é orientalismo? O Orientalismo é um termo utilizado para definir teoricamente a produção histórica e cultural de todas as sociedades que não se encontram no contexto da cultura europeia.

43. O que foi o Congresso Nacional Indiano? Surgiu em 1885 o Congresso Nacional Indiano, movimento que de início não visava a expulsão imediata dos britânicos, mas queriam obter os direitos dos cidadãos ingleses.

44. Entre 1885 e 1905, mais de uma dúzia de grupos teoricamente "subjugados" do baixo Congo e do Congo central se revoltaram. Dentre eles, cite o que foi mais bem-sucedido: foram os Yaka, que combateram eficazmente os europeus por mais de dez anos.

45. Quais as outras formas de resistência africana contra os colonizadores, além do confronto direto? Além do confronto direto, havia entre os trabalhadores africanos, outras formas de boicotar o sistema de trabalho forçado colonialista, como a indolência ao trabalho, a destruição de bens ligados ao processo produtivo e a sonegação de impostos.

46. Por quais razões os colonizadores europeus não respeitaram as diferentes etnias e culturas durante a divisão territorial? A falta de respeito pelos diferentes grupos étnicos e culturais durante o processo de colonização europeia está ligada a várias razões algumas das razões mais comuns são as motivações econômicas, a exploração da terra e recurso desrespeitando as tribos e comunidades locais e um xenofobismo ao classificar os africanos como todos iguais, o que levou a guerras.

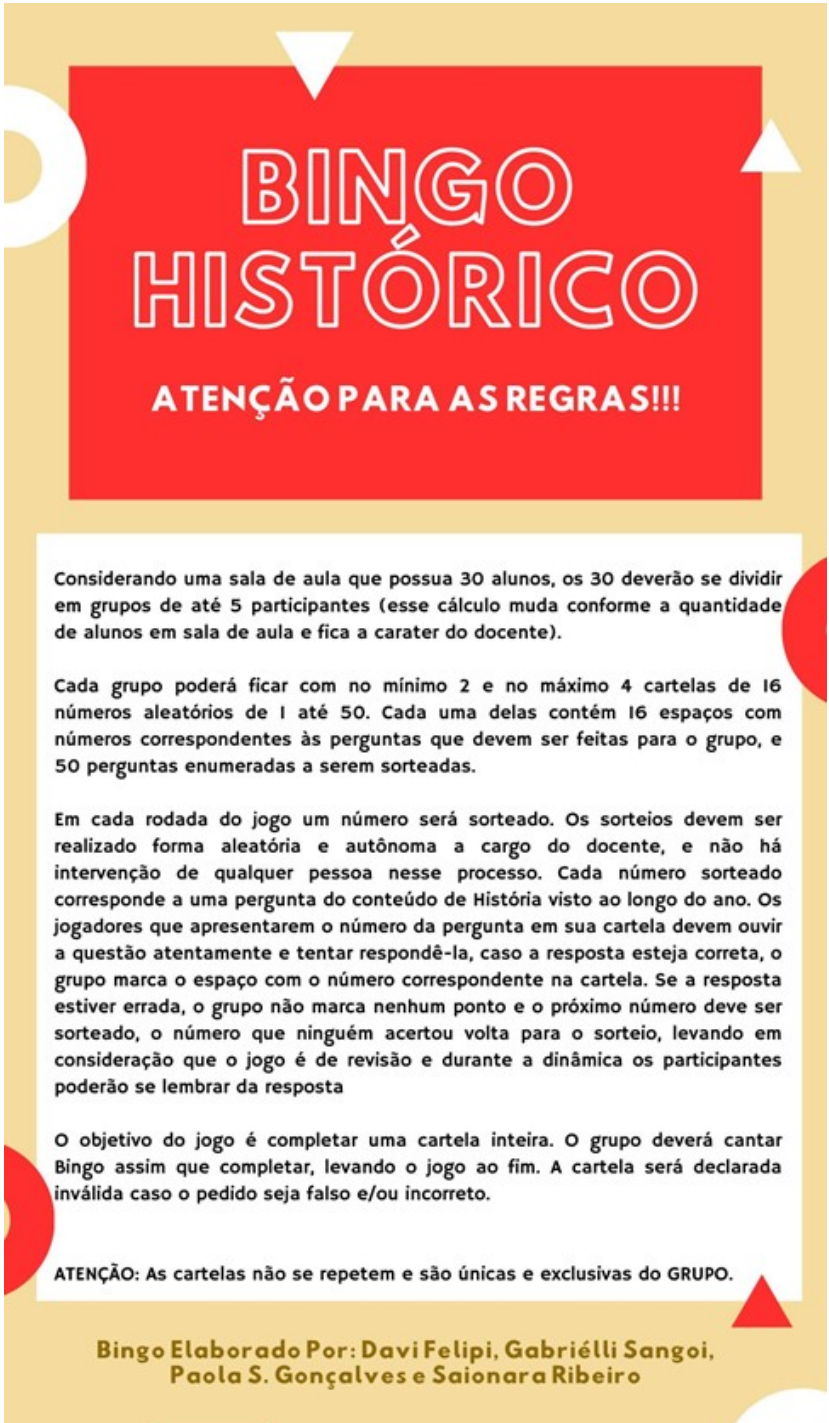
47. O que foi o primeiro da Filadélfia? realizado entre setembro e outubro de 1774. Nesse primeiro encontro, os colonos emitiram sua insatisfação com as leis impostas pelos ingleses, mas mantiveram sua fidelidade com o rei inglês. A situação se agravou porque os ingleses decidiram enviar mais tropas para as Treze Colônias e, mais uma vez, obrigaram os colonos a sustentá-las.

48. A independência dos EUA foi pacífica? Justifique. Não. Depois da declaração de independência, os conflitos entre colonos norte-americanos e ingleses seguiram acontecendo e se estenderam por mais cinco anos.

49. O que foi a batalha de Yorktown? A derrota dos ingleses foi sacramentada por meio da Batalha de Yorktown, que ocorreu no final de 1781. Depois dela, os ingleses aceitaram negociar com os norte-americanos, e a independência dos Estados Unidos foi reconhecida por meio do Tratado de Paris de 1783.

50. Quem foi o autor original da Declaração de Independência dos Estados Unidos? Thomas Jefferson foi o responsável por elaborar a Declaração de Independência dos EUA.

ANEXO 2 - Modelo de cartilha para o bingo - Regras para imprimir



BINGO HISTÓRICO

ATENÇÃO PARA AS REGRAS!!!

Considerando uma sala de aula que possua 30 alunos, os 30 deverão se dividir em grupos de até 5 participantes (esse cálculo muda conforme a quantidade de alunos em sala de aula e fica a carater do docente).

Cada grupo poderá ficar com no mínimo 2 e no máximo 4 cartelas de 16 números aleatórios de 1 até 50. Cada uma delas contém 16 espaços com números correspondentes às perguntas que devem ser feitas para o grupo, e 50 perguntas enumeradas a serem sorteadas.

Em cada rodada do jogo um número será sorteado. Os sorteios devem ser realizado forma aleatória e autônoma a cargo do docente, e não há intervenção de qualquer pessoa nesse processo. Cada número sorteado corresponde a uma pergunta do conteúdo de História visto ao longo do ano. Os jogadores que apresentarem o número da pergunta em sua cartela devem ouvir a questão atentamente e tentar respondê-la, caso a resposta esteja correta, o grupo marca o espaço com o número correspondente na cartela. Se a resposta estiver errada, o grupo não marca nenhum ponto e o próximo número deve ser sorteado, o número que ninguém acertou volta para o sorteio, levando em consideração que o jogo é de revisão e durante a dinâmica os participantes poderão se lembrar da resposta

O objetivo do jogo é completar uma cartela inteira. O grupo deverá cantar Bingo assim que completar, levando o jogo ao fim. A cartela será declarada inválida caso o pedido seja falso e/ou incorreto.

ATENÇÃO: As cartelas não se repetem e são únicas e exclusivas do GRUPO.

Bingo Elaborado Por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro

ANEXO 3 - Modelo de cartilhas numeradas - 24 CARTELAS




BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
42 4 15 2
6 28 3 38
5 49 30 34
31 25 12 19
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
46 17 8 45
27 1 13 22
40 18 21 16
44 37 9 47
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
36 44 8 6
34 48 25 5
39 27 23 45
38 49 13 19
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
30 2 31 47
11 10 15 29
18 42 21 40
43 32 09 20
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
14 17 46 36
33 41 16 50
37 3 24 22
35 28 01 25
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
23 36 14 3
18 5 28 43
30 31 1 4
8 24 39 10
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
29 38 9 45
48 21 12 19
49 41 37 34
6 13 26 40
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
2 20 42 32
22 46 11 44
27 15 17 16
33 7 47 35
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
50 3 5 18
35 27 32 6
4 40 7 19
2 15 21 42
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
39 16 49 41
12 46 29 43
26 50 34 23
17 31 45 36
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
20 24 44 30
48 25 13 28
38 11 9 1
10 14 37 22
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
8 26 25 42
4 11 21 24
36 48 27 34
23 20 2 30
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
29 5 47 17
16 31 1 49
32 15 14 46
3 39 6 10
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
18 19 41 50
45 9 8 44
13 7 40 22
43 12 28 35
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
37 38 14 27
50 4 48 29
41 25 31 35
23 17 9 18
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
38 10 46 2
34 1 36 16
45 42 19 24
20 3 8 32
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
22 21 30 33
28 43 7 44
11 15 40 13
47 12 39 5
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
26 15 49 6
25 5 37 44
36 14 34 48
30 47 9 46
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
18 29 35 19
7 42 31 4
50 10 11 49
39 27 9 23
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro

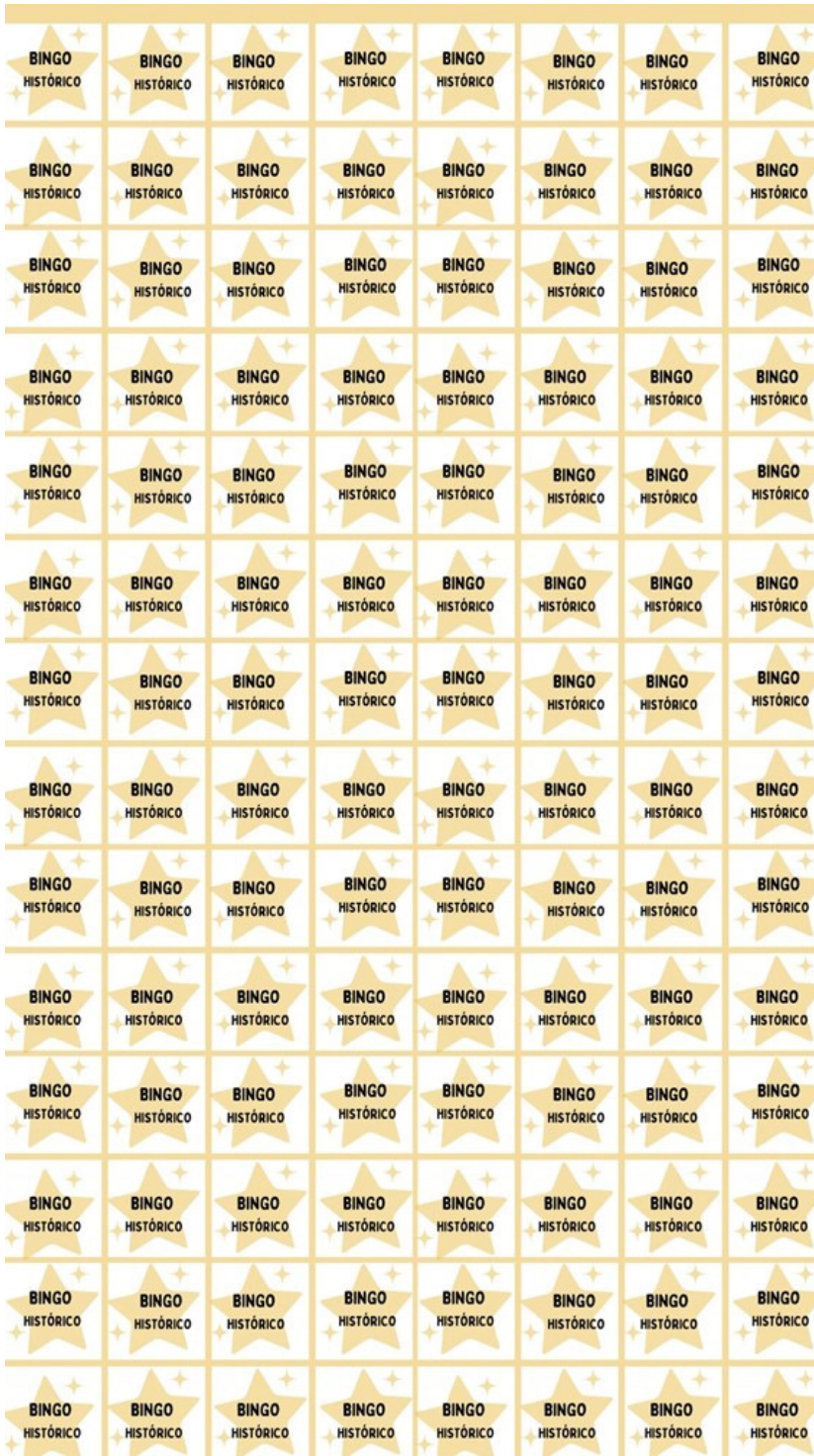

BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
38 32 43 20
1 22 33 15
2 26 13 12
21 45 24 3
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
40 16 17 8
43 28 41 19
9 6 24 15
34 48 39 45
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
49 36 29 31
18 22 12 43
4 20 17 16
14 50 33 11
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
32 47 42 1
30 26 27 46
44 35 13 7
10 38 21 28
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO HISTÓRICO
Você lembra o que aprendeu na disciplina de história esse ano?
15 21 50 13
12 29 45 5
10 20 32 16
36 18 44 30
Bingo elaborado por: Davi Felipi, Gabriélli Sangoi, Paola S. Gonçalves e Saionara Ribeiro


BINGO
HISTÓRICO

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DIAS, Maria Odila da Silva. A interiorização da Metrópole. In: DIAS, Maria Odila da Silva. **A interiorização da Metrópole e outros estudos**. São Paulo: Alameda, 2005.

DICIONÁRIO DO BRASIL IMPERIAL. VAINFAS, Ronaldo (Org.). Rio de Janeiro: Objetiva, 2002. Verbetes: Balaiada, Cabanagem, Sabinada.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. Disponível em <http://www.ufrgs.br/lhiste/download-jogos-e-ensino-de-historia/>. Acesso em: 2 out. 2023.

HOBSBAWM, Eric. A Revolução Industrial. In: **A Era das Revoluções (1789-1848)**. São Paulo: Paz e Terra, 1986, p. 23-69.

PIMENTA, João Paulo. Introdução: Espaços, dimensões e tempos da independência do Brasil. In: PIMENTA, João Paulo (Org.). **E deixou de ser colônia: uma história da independência do Brasil**. São Paulo: Edições 70, 2022.

VOVELLE, Michel. **A revolução francesa, 1789-1799**. Tradução: Mariano Echolor. São Paulo: Editora Unesp, 2012, p. 1-80.

CONSTITUIÇÃO POLÍTICA DO IMPÉRIO DO BRASIL DE 25 DE MARÇO DE 1824. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao24.htm>. Acesso em: 2 out. 2023.

LEÃO, Diogo Abreu. **O que é uma Assembleia Constituinte**. Politize, 16/1/2018. Disponível em: <https://www.politize.com.br/assembleia-constituinte/>. Acesso em: 2 out. 2023.

SOUZA, Marina Mello e. **Algumas impressões e sugestões sobre o ensino de História da África**. São Paulo: Revista História Hoje, *1*(1), 17–28, 2017. DOI: https://doi.org/10.20949/rhhj.v1i1.3.

SAMPAIO, Thiago. **O Imperialismo em sala de aula: uma análise dos livros didáticos de História do PNLD 2020**. Brasília/DF: Em Tempo de Histórias, *[S. l.]*, v. 1, n. 36, 2020. DOI: 10.26512/emtempos.v1i36.30731. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/view/30731>. Acesso em: 2 out. 2023.

Revista Eletrônica Discente História.com. Cachoeira, v. 5, n. 10, p. 100-116, 2018. Centro de Artes, Humanidades e Letras (CAHL) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB).

Capítulo 7

OLIGÁRQUICA

Camilla Höehr dos Santos da Silveira[22]
Pedro Heineck Moraes[23]

Indicação do ano escolar para aplicação:
3º ano do Ensino Médio

Tempo estimado para aplicação:
1h/Aula

Formato/Tema:
Cartas / Primeira República Brasileira

Habilidades da BNCC:

(EM13CHS101) Analisar processos históricos, sociais, políticos, econômicos e culturais, considerando diferentes contextos e temporalidades.

(EM13CHS105) Compreender as dinâmicas dos movimentos sociais e sua influência na construção de políticas e transformações sociais.

INTRODUÇÃO

Nas salas de aula do Brasil, é possível encontrar, como regra, um oceano de diferenças que compõem o perfil dos(as) alunos(as): diversidade de classe, raça, gênero, crenças religiosas e orientações sexuais. Essa pluralidade de vivências e opiniões, que reflete com precisão a realidade brasileira, geralmente se apresenta como um desafio a ser superado em prol da convivência

22 Licenciada em História pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: camillahoehr@gmail.com.

23 Licenciado em História pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: pedroheineckmoraes@yahoo.com.br.

e do aprendizado. No entanto, arriscamos aqui afirmar que há um elo invisível que conecta todos esses jovens, independentemente de suas singularidades: o apreço pela diversão. É nesse desejo comum, intrínseco à juventude, que se deve encontrar a "luz didática" para o ensino nos novos tempos.

A nova geração de alunos(as) adentra as salas de aula trazendo consigo um desafio inédito para os(as) professores(as): como harmonizar a "fome por tecnologia", que consome crianças e adolescentes, com os conteúdos programáticos tradicionais? Esse dilema, que ecoa nos corredores das escolas e nos planejamentos pedagógicos, consome horas preciosas dos(as) docentes das mais diversas disciplinas e níveis educacionais. Muitos deles, por serem formados sob paradigmas didáticos distintos, veem-se diante de um abismo geracional, onde os jovens, ávidos por interatividade e sínteses rápidas, demandam uma linguagem que dialogue com seu tempo. Os jogos então emergem, não sendo apenas ferramenta lúdica, mas também uma estratégia poderosa e necessária para o ensino e a aprendizagem da disciplina de História.

Neste contexto foi criado o jogo de cartas **"Oligárquica"**, baseado no jogo já existente **"Coup"**, criado por Rikki Tahta. O objetivo deste em sala de aula é simples: mais e mais vezes os(as) alunos(as) buscam formas de revisar o conteúdo aprendido —memorizar nomes, acontecimentos, datas e funções— as cartas servem, portanto, como uma forma de complementar o conteúdo já aprendido, a fim de fixar o conhecimento. Para que o jogo funcione, portanto, o docente deve ter trabalhado com a turma previamente o conteúdo que tematiza o jogo. O jogo "Oligárquica" serve então como uma alternativa divertida para fixação de conteúdos já aprendidos.

A temática escolhida para este foi baseada no conteúdo ensinado para os(as) alunos(as) do terceiro ano do ensino médio, sobre a "Primeira República brasileira", entretanto, caso o(a) docente ache necessário, é um jogo que permite adaptações para diversos conteúdos, por óbvio, mudando alguns elementos visuais e nomes.

TEMA

O jogo **"Oligárquica"** propõe-se a adentrar em um dos principais temas estudados nas escolas, referente a História do Brasil, mergulhando nas águas turbulentas da Primeira República brasileira. Esse período foi marcado por jogos de poder, coronelismo e oligarquias e ganha vida nas cartas que retratam atores históricos emblemáticos da época, cada um exercendo sua diferente função para levar o jogador a ganhar de seus competidores. Presidentes, coronéis e oligarcas, antes distantes nos livros didáticos, agora se tornam

personagens lúdicos na palma da mão dos alunos(as), que podem interagir com a história de maneira palpável e divertida, trazendo para a sala de aula, além do aprendizado, diversão. A temática, inspirada no currículo do terceiro ano do Ensino Médio, não se limita a um único contexto; o jogo é uma obra aberta, pronta para ser adaptada a outros cenários históricos, desde que se reinventem seus elementos visuais e narrativos.

OBJETIVO

O principal objetivo do jogo **"Oligárquica"** é auxiliar os(as) alunos(as) na fixação e revisão de conteúdos históricos diversos —visto que esse pode ser facilmente adaptado para inúmeros conteúdos— especialmente na memorização de nomes, datas, acontecimentos e funções que são muitas vezes esquecidos facilmente em meio ao mar de conteúdos do Ensino Médio. Ele funciona como uma ferramenta complementar ao ensino tradicional, atuando como um "botão de emergência" para momentos em que os(as) estudantes demonstram dificuldades em relacionar e reter informações e como uma forma dos(as) professores(as) incrementarem certa modernidade em suas práticas docentes. Deve-se atentar ao fato de que o jogo não substitui a aula teórica do(a) professor(a), sendo assim dependente da didática do(a) docente em relação a trabalhar o conteúdo em sala de aula para que tenha eficácia. O jogo também pode ser usado fora da sala de aula em grupos de amigos ou de interessados em diferentes conteúdos históricos.

ELEMENTOS NECESSÁRIOS

- Cartas disponibilizadas em anexo - imprimir duas vezes cada carta para formar o baralho completo (caso mude a temática, utilize-as como modelo);
- Moedas (aconselha-se aqui o uso de objetos que simulem moedas, como clipes de papel);
- Manual de Instruções em anexo (deve ser disponibilizado para cada grupo de alunos).

DINÂMICA DO JOGO

O(a) professor(a) deve separar os(as) alunos(as) em grupos de no mínimo três jogadores e no máximo seis (aconselhável cinco jogadores para uma partida mais rápida e interativa). Após isto, deve-se distribuir as cartas até que todos(as) possuam em suas mãos **DOIS** personagens (os alunos não devem mostrar uma

para o outro), estes serão os "pontos de vida" ou "influências" de cada jogador, ao ficar com as mãos vazias, o jogador perde. O restante do baralho deve ficar no centro da mesa, recebendo o nome de "Baralho Central".

O(a) jogador(a) à esquerda do professor(a) (caso os(as) alunos(as) façam individualmente, o(a) jogador(a) à esquerda da pessoa que distribuiu as cartas) deve começar, seguindo o sentido horário.

O fluxo de jogo se dá de forma simples, entretanto, por tratar-se de uma atividade de blefe, estratégia e dedução, os alunos devem estar focados o suficiente para distingui-lo. Exemplo de um turno de jogo:

1. **Turno do(a) Jogador(a):**
   - O(a) jogador(a) ativo escolhe uma ação de algum personagem para realizar.
   - Ele(a) pode blefar, fingindo ter um personagem que não possui.

2. **Bloqueios e Duelos:**
   - Outros(as) jogadores(as) podem tentar bloquear a ação ou desafiar o(a) jogador(a) para um duelo, alegando que este não tem o personagem necessário.
   - Os duelos são resolvidos revelando as cartas, o que pode resultar em perda de influência para o(a) que desafiou (caso tenha contestado errado) ou o para o(a) jogador(a) desafiado (caso tenha blefado).

3. **Perda de Influência:**
   - Quando um(a) jogador(a) perde uma carta, ele(a) a revela e a descarta.
   - Se um(a) jogador(a) perde ambas as cartas, ele(a) é eliminado do jogo.

4. **Insurreição:**
   - Quando o(a) jogador(a) reunir 7 moedas, pode escolher pagar as 7 moedas para fazer uma insurreição. A insurreição, neste caso, é escolher um(a) oponente para perder uma carta de influência (personagem). Contudo, se o(a) jogador(a) reunir 10 moedas, ele(a) estará obrigado(a) a fazer uma insurreição contra um(a) oponente.

ANEXO 1: MANUAL DE PERSONAGENS

PERSONAGENS



CORONEL

CORONELISMO: impede a ação do militar;
Impede ajuda extra;
Impede ação do político;



POLÍTICO

IMPOSTO: Cobra 1 de todos os jogadores;
Pode ser impedido pelo Trabalhador e pelo Coronel;



JORNALISTA

DIFAMAÇÃO: Olha uma carta de um jogador e pode forçar a troca;



TRABALHADOR

REVOLTA: Pagando 2 moedas impede uma ação (menos do Militar);
Pode ser impedido pelo Policial;

Resumo de Turno

No seu turno, você deve realizar uma das seguintes ações.

- **Renda** Receba 1 moeda. Não pode ser bloqueado ou contestado.
- **Ajuda Externa** Receba 2 moedas. Pode ser bloqueado pelo Coronel.
- **Insurreição** Pague 7 moedas e escolha um jogador que perderá uma de suas influências. Não pode ser bloqueado ou contestado.
- **Ação de um Personagem** Declare influenciar um personagem. Você pode dizer a verdade ou blefar. Se o jogador possuir 10+ moedas, deverá realizar uma traição.



SUFRAGISTA

BUSCA POR DIREITOS:
Compra duas cartas e descarta as atuais;



POLICIAL

PATRULHA: Impede a ação do Trabalhador ou da Sufragista;



MILITAR

GOLPE: Pague 3 moedas e retire uma influência de outro jogador;
Pode ser impedido pelo Coronel;

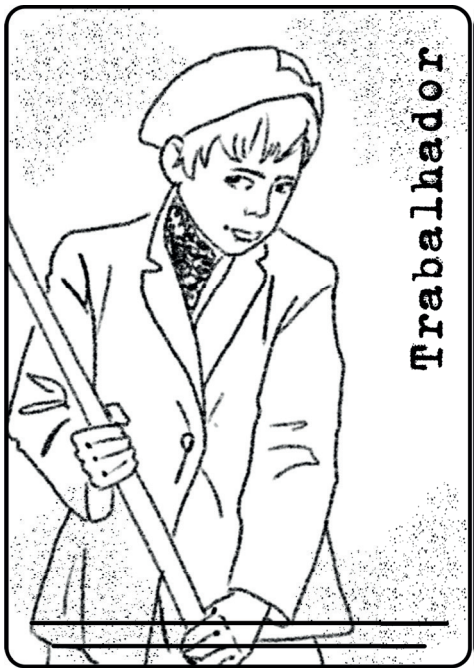


PADRE

DÍZIMO: Tira duas moedas de outro jogador;
Pode ser impedido por outro Padre;

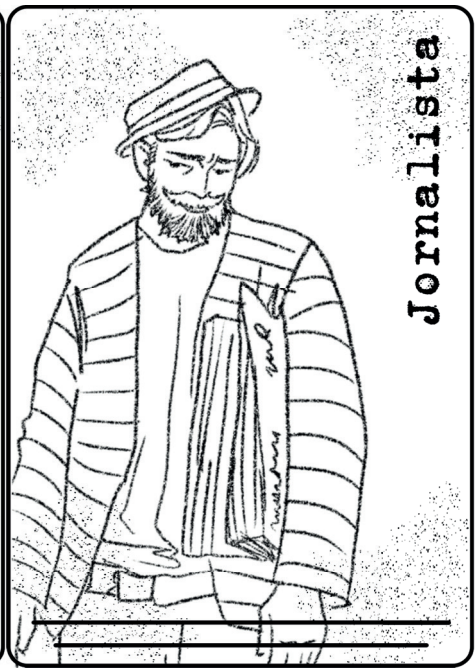
ANEXO 2 – CARTAS PARA IMPRESSÃO



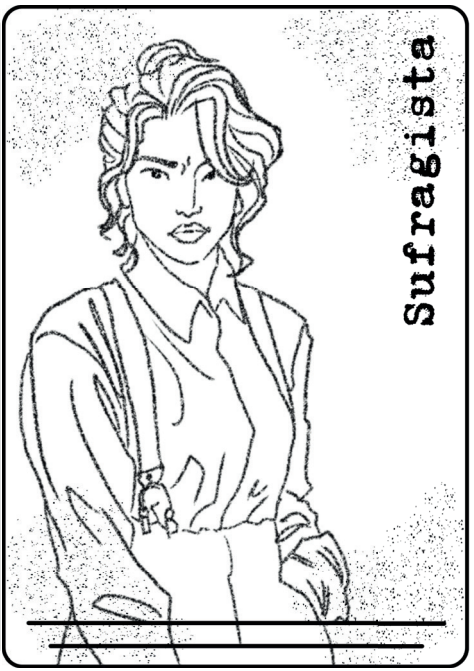

Trabalhador

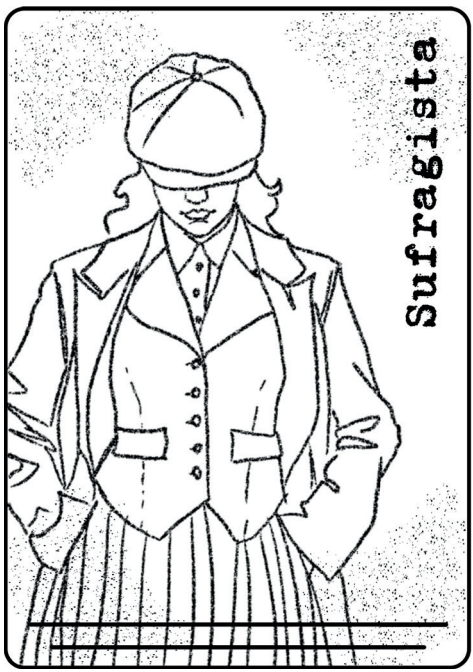

Trabalhador


Jornalista


Jornalista


Jornalista


Sufragista


Sufragista


Sufragista

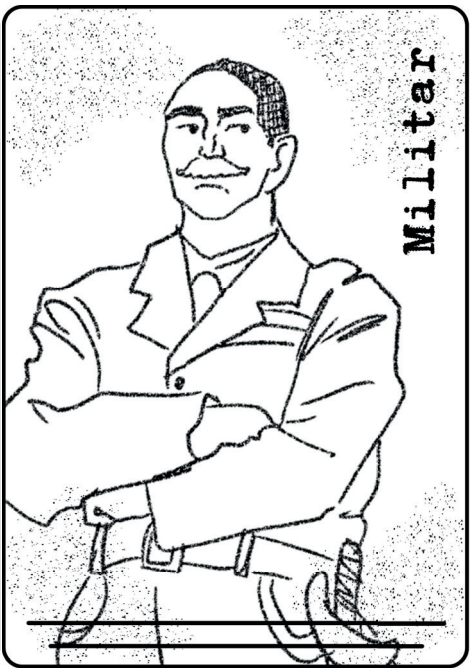

Político

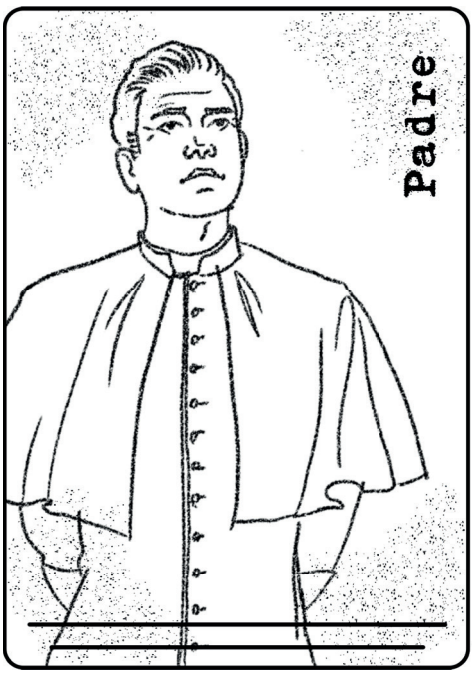

Político

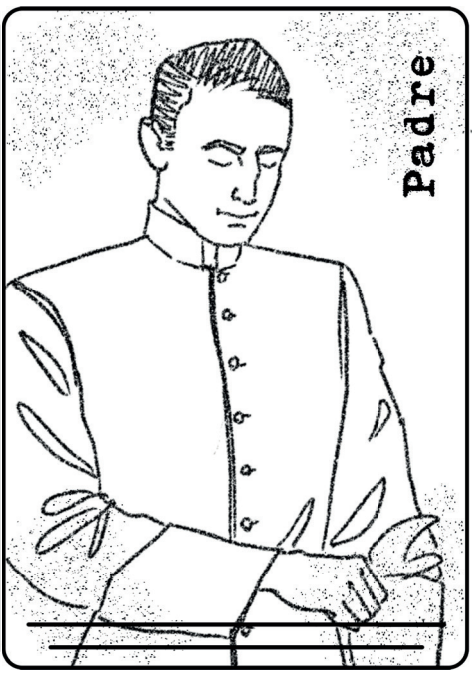

Político

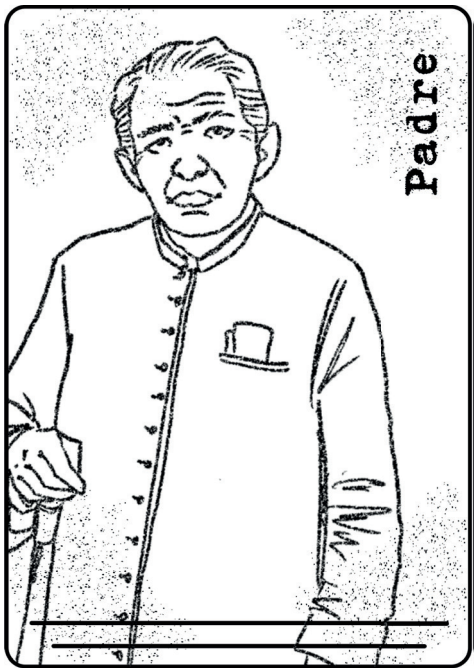

Militar

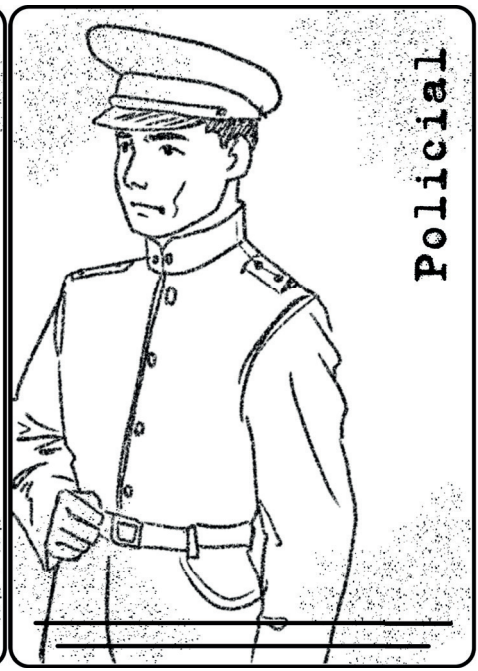

Militar

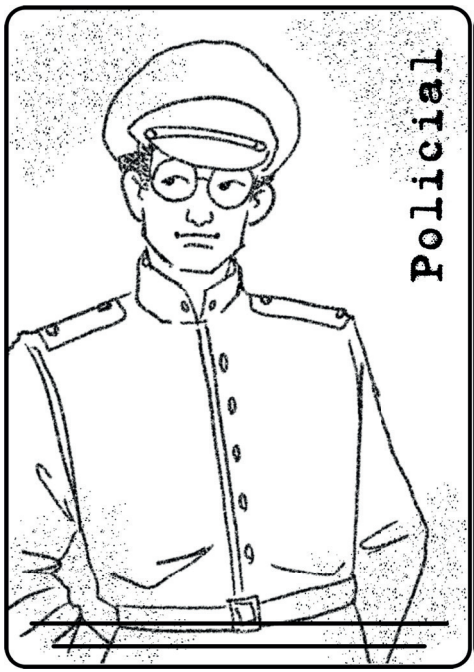

Militar

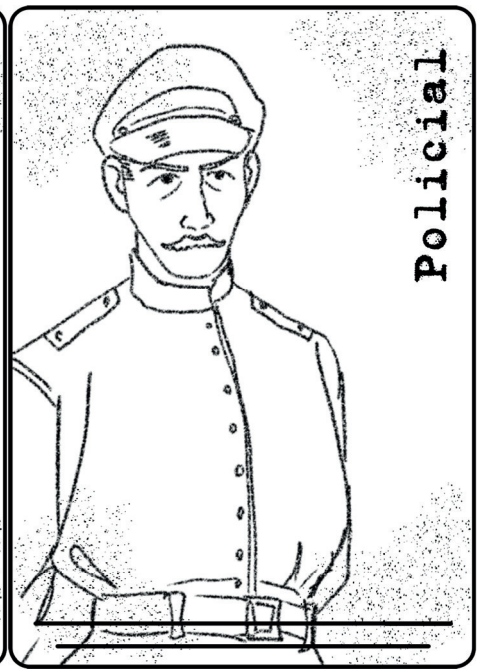

Padre


Padre


Padre


Policial


Policial


Policial

ANEXO 3 – VERSO DAS CARTAS



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

THOMPSON FLORES, Mariana. (Org.) **Cartas, tabuleiros e cartelas. Os jogos no ensino e aprendizagem de História**. Santa Maria: FACOS/UFSM, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19903/Cartas%2C%20Tabuleiros%20e%20%20Cartelas_EBOOK.pdf?sequence=1>. Acesso em: 2 out. 2023.

ÍNDICE REMISSIVO

A

África 49, 51, 52, 54, 55, 56, 58, 64, 96
Africanos 65, 66, 67, 68
Alemanha 36, 54, 55, 56, 57, 58
Alunos 5, 7, 11, 13, 26, 35, 40, 41, 42, 50, 51, 52, 60, 61, 97, 98, 99, 100
América 23, 60, 63, 64, 67
Aprendizado 8, 11, 33, 34, 50, 97, 99
Aprendizagem 1, 5, 6, 10, 32, 33, 34, 37, 40, 41, 42, 58, 60, 98, 108
Aulas 5, 10, 11, 32, 40, 61

B

Batalha Naval Histórica 7, 24
Bingo 7, 60, 69
BNCC 6, 9, 11, 24, 32, 39, 40, 49, 59, 97
Brasil 7, 9, 10, 11, 36, 62, 65, 66, 96, 97, 98

C

Capitalismo 24, 49, 53, 55
Cartas 5, 6, 7, 12, 13, 98, 99, 100
Cartas 9, 37, 42, 58, 97, 99, 108
Cartelas 5, 6, 7, 31, 37, 42, 58, 60, 61, 108
Colônias 55, 62, 63, 64, 65
Colonização 67, 68
Colonos 62, 63, 68
Comércio 55, 62, 66
Compreensão 7, 39, 42, 50, 51
Comunidade 6, 11
Conflitos 24, 49, 50, 51, 54, 59, 68
Conhecimento 10, 32, 33, 42, 50, 98
Contemporâneo 49, 50, 51, 59
Coordenadas 24, 25, 26
Cronologia 40, 41
Culturais 9, 31, 67, 68, 97

D

didática 25, 32, 98, 99
didáticos 6, 10, 25, 32, 96, 98
dinâmica do jogo 26, 42
direito 26, 52, 60, 61, 62, 63, 64, 65
docente 10, 11, 34, 35, 51, 52, 61, 98, 99

E

Econômico 62, 66
Educação 32, 37
Educação 14, 28, 37, 42, 58, 96, 108
Embarcações 24, 25
Ensino 1, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 24, 32, 33, 37, 40, 42, 49, 50, 53, 58, 60, 96, 98, 99, 108
Ensino Fundamental 7, 8, 9, 11, 23, 31, 39, 59
Ensino Médio 7, 31, 40, 97, 99
Escolar 6, 9, 23, 24, 25, 31, 32, 39, 49, 59, 60, 97
Estudantes 11, 32, 33, 34, 35, 40, 41, 42, 50, 61, 99

F

França 54, 55, 56, 63, 67

G

Governo 57, 59, 62, 65

H

Habilidades 6, 9, 24, 32, 39, 49, 59, 97
História 1, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 23, 31, 32, 35, 37, 39, 42, 49, 58, 59, 60, 61, 96, 97, 98, 108
Histórico 7, 11, 34, 35, 41, 50, 52, 60
Históricos 34, 35, 39, 40, 41, 50, 51, 53, 97, 98, 99

I

Imagens 40, 42
Imperialismo 49, 55, 67
Independência 59, 63, 65, 68, 96
Industrial 36, 49, 51, 52, 53, 55, 96
Inglaterra 36, 53, 55, 62, 64, 67
Ingleses 64, 67, 68

J

Jogadores 7, 12, 24, 25, 34, 60, 61, 99, 100
Jogo 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 24, 25, 26, 28, 29, 32, 33, 34, 35, 40, 41, 42, 43, 50, 51, 52, 53, 55, 60, 61, 98, 99, 100
Jogo das Três Pistas 7, 10, 13
Jogos 5, 6, 8, 10, 11, 13, 24, 32, 37, 42, 50, 58, 96, 98, 108

L

Linha do Tempo 7, 40, 41, 42, 43
Lúdica 33, 50, 60, 98

M

Material 6, 10, 60
Medidas 54, 62, 63, 66
Memória 10, 60
Metodologias 25, 32, 33, 34, 37

O

Oligárquica 7, 98, 99
Operários 64, 65

P

Personagem 7, 13, 100
Poder 12, 54, 57, 61, 62, 65, 66, 67, 98
Política 10, 54, 55, 63, 64, 67
Políticos 9, 31, 66, 67, 97
Portugal 54, 62, 66
práticas 5, 14, 24, 28, 49, 62, 99
Primeira Guerra Mundial 7, 23, 24, 25, 54, 56, 57, 58
Processo 6, 33, 40, 41, 53, 60, 63, 64, 68
Produção 2, 11, 49, 53, 55, 60, 62, 67
Professor 7, 10, 12, 13, 24, 25, 26, 32, 35, 40, 41, 42, 51, 52, 60, 61, 99, 100
Professores 6, 32, 40, 41, 42, 98, 99

Q

Quiz 50, 51, 52, 53, 55

R

Regras 5, 11, 51, 67
Relações 11, 32, 49, 60, 64, 66

República 7, 9, 10, 11, 12, 65, 97, 98
Revolução 36, 41, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 65, 66, 96
Rodada 12, 35, 52, 61

S

Sociedade 61, 62, 63
STOP HISTÓRICO 3, 31, 33, 34

T

Tabuleiro 6, 7, 24, 25, 26
Tabuleiros 5, 37, 42, 58, 108
Temática 5, 24, 26, 40, 41, 98, 99
Tempo 5, 6, 7, 10, 12, 31, 33, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 52, 60, 62, 98
Território 36, 54, 57, 59
Trabalhadores 54, 55, 64, 68



EDITORA
SCHREIBEN