

APÊNDICE B – Manual de utilização docente²⁶⁰.



MANUAL DE UTILIZAÇÃO DOCENTE

²⁶⁰ Segue uma reprodução do conteúdo do manual docente criado para jogo, o original está formato em um arquivo de 36 páginas e foi disponibilizado em arquivo protegido para impressão (pdf). Portanto, a numeração do sumário do manual não corresponde à numeração da presente dissertação.

SUMÁRIO

1. Apresentação	3
2. Competências e habilidades Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio	4
3. Dissertação de Mestrado	6
4. Jogo de tabuleiro	11
5. Ambiente digital integrado	19
6. Proposta de trabalho com o jogo de tabuleiro	21
7. Outros usos do jogo	24
8. Orientações para impressão do jogo de tabuleiro	31
9. Referências bibliográficas	33

APRESENTAÇÃO

O presente manual tem apresenta o jogo de tabuleiro *Diálogos com as memórias: uma operação histórica*. Constam nele: as competências e habilidades trabalhadas dentro da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio (BNCCEM); um resumo da dissertação de mestrado produzida *pari passu* ao jogo; a apresentação dos elementos principais do jogo; uma proposta de trabalho com o jogo de tabuleiro que consideramos ideal para utilização do jogo; outras sugestões de trabalho com a documentação recolhida pelo jogo e disponibilizada no site e dicas para impressão do jogo de tabuleiro.

O que é o *Diálogos com as memórias: uma operação histórica*?

O **Diálogos com as memórias: uma operação histórica** é um jogo de tabuleiro com ambiente digital integrado produzido dentro do programa nacional de Mestrado Profissional em Ensino de História, realizado na Universidade Federal de Sergipe, campus São Cristóvão no ano de 2021. A criação do jogo tem como principal objetivo iniciar os estudos do Golpe Civil-Militar de 1964 e da Ditadura Militar na terceira série do Ensino Médio, usando como metodologia a empatia histórica para investigação discente de evidências diretas de parte desse período histórico: memórias, documentos históricos, fotografias e documentos oficiais. Ao fim, deve ser produzido um pequeno texto contando a história de uma personagem a partir das cartas adquiridas durante o jogo. Este texto, chamamos de “hipótese histórica”. Ele servirá para o trabalho docente posterior à aplicação do jogo.

Como surgiu a ideia de criar um jogo para trabalhar esse tema? Em minha atuação como docente da disciplina história tenho enfrentado ao longo dos anos resistências na sala de aula para estudar o Golpe Civil-Militar de 1964 e a Ditadura Militar. Essas resistências apresentavam-se via de regra sob frases do senso comum ou em posicionamentos mais enérgicos, os quais negavam a ocorrência de Ditadura Militar. Ambas as manifestações possuíam algo em comum: a utilização de memórias do passado para confrontar a ciência histórica aplicada em sala de aula.

Quando apresentava a historiografia sobre o período, essa parcela discente se desestimulava em estudar o conteúdo, apresentando mais empecilhos ancorados em memórias familiares “meu avô disse que tudo funcionava muito bem”. Essa postura foi alvo de muitas indagações e reflexões individuais: como incluir a parcela discente desacreditada do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem da História? Como incluir as memórias do passado no ensino de história? Quais memórias do passado entram na sala de aula e quais

precisariam entrar, mas permanecem fora? Como realizar uma proposta de ensino-aprendizagem garantidora da diversidade do passado e instigadora de reflexões sobre a diversidade do presente? Qual uma forma possível para trabalhar temas sensíveis sem causar afastamento inicial?

Todos esses questionamentos foram respondidos na dissertação de mestrado e estruturaram a criação do jogo de tabuleiro com ambiente virtual integrado ***Diálogos com as memórias: uma operação histórica.***

Procuramos no jogo de tabuleiro e no ambiente digital, minimizar a presença de conceitos historiográficos acolhidos como factuais (ex: golpe de Estado e ditadura), pois parte da resistência discente emerge frente a conceitos definidos anteriormente. Assim, durante o jogo, o corpo discente poderá criar suas “**hipóteses históricas**” sobre o passado. Podendo resultar do cruzamento dos elementos do jogo versões que corroborem a historiografia ou apresentem uma leitura oposta. A partir desse ponto, entra o protagonismo docente!

Caberá a docentes que escolherem trabalhar com o jogo de tabuleiro possibilitar a relação das “*hipóteses históricas*” formuladas durante o jogo com a historiografia estabelecida via textos acadêmicos, produções audiovisuais ou via livro didático de história. Para tanto, esse manual de utilização apresenta algumas sugestões de trabalho com o jogo e o material recolhido.

Desejamos uma boa leitura.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES BNCC ENSINO MÉDIO

O jogo de tabuleiro produzido busca trabalhar as seguintes competências e habilidades presentes na Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio (BNCCEM).

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC (2018):

1. Conhecimento: valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Pensamento científico, crítico e criativo: exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação: utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital: compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

7. Argumentação: argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

9. Empatia e cooperação: exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, suas identidades, suas culturas e suas potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Responsabilidade e cidadania: Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES ESPECÍFICAS DAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.

(EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.

(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.

6. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

(EM13CHS602) Identificar e caracterizar a presença do paternalismo, do autoritarismo e do populismo na política, na sociedade e nas culturas brasileira e latino-americana, em períodos ditatoriais e democráticos, relacionando-os com as formas de organização e de articulação das sociedades em defesa da autonomia, da liberdade, do diálogo e da promoção da democracia, da cidadania e dos direitos humanos na sociedade atual.

(EM13CHS605) Analisar os princípios da declaração dos Direitos Humanos, recorrendo às noções de justiça, igualdade e fraternidade, identificar os progressos e entraves à concretização desses direitos nas diversas sociedades contemporâneas e promover ações concretas diante da desigualdade e das violações desses direitos em diferentes espaços de vivência, respeitando a identidade de cada grupo e de cada indivíduo.

(EM13CHS606) Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

O jogo de tabuleiro *Diálogos com as memórias: uma operação histórica* é um produto do programa nacional de pós-graduação *Mestrado Profissional em Ensino de História*. Sua confecção foi estruturada a partir da dissertação de Mestrado “Diálogos com as memórias da Ditadura Militar: a construção de um jogo para o ensino de história no nível médio” (CRUZ, 2021) realizada na Universidade Federal de Sergipe.

A dissertação foi estruturada em cinco capítulos. Nela, realizei as definições conceituais elegidas para a construção do jogo, sempre relacionando-as à minha prática docente. Esse exercício, demonstrou as escolhas originárias da realidade vivida em sala de aula como propulsoras de uma abordagem da Ditadura Militar que avilte o protagonismo juvenil e certa autonomia nos estudos sobre o período. Segue um breve resumo da dissertação produzida apontando os principais referenciais teóricos utilizados. Contudo, reafirmo a importância da

leitura do texto para a compreensão ampla do jogo de tabuleiro e da proposta de ensino defendida na aplicação do jogo.

No primeiro capítulo são apresentadas visões históricas e definições conceituais a respeito do período. No debate conceitual entre Ditadura Militar ou Ditadura Civil-Militar, optou-se pela definição de Carlos Fico (2017) e Marcos Napolitano (2014), as quais defendem o ocorrido enquanto uma Ditadura Militar devido à iminência constante de uso da força repressora estatal e ao fato de o centro decisório estar restrito à esfera militar, respectivamente. Assentimos com os autores no tangente às origens do Golpe de Estado e à periodização proposta. Nessa leitura, a ditadura foi oportunizada por um Golpe Civil-Militar culminado em março de 1964 e a posteriormente protagonizada pelos militares até 1985.

Na segunda parte do capítulo foram expostas as formas como esse conteúdo atravessou minha formação e atuação docente até então. Cruzando minhas memórias com um dos principais materiais disponíveis para trabalho em sala de aula: o livro didático (FREITAS, 2019) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs e BNCCs). Elegemos como exemplar de análise do livro didático a coleção de maior circulação no país: “História, Sociedade e Cidadania” (BOULOS, 2016). Essas definições levaram ao segundo capítulo, onde discorreremos sobre o ensino de história e a proposta metodológica para o ensino assumida no jogo.

No segundo capítulo falamos brevemente sobre o ensino de história no Brasil e sua (des)estruturação a partir de Margarida Dias de Oliveira (2011), relacionando essa configuração à minha práxis em sala de aula. Os questionamentos discentes a conteúdos históricos em sala de aula considerados senso comum, ou até negacionismo, foram apontados como ecos dessa desestruturação. No que tange a Ditadura Militar, essas intervenções são manifestadas recorrendo à memórias familiares. Analisando as intervenções discentes, concebemos tais manifestações enquanto demonstrações de consciências históricas ora primitiva, ora exemplar (RÜSEN, 2015). Isso nos colocou um desafio: como realizar a inclusão dessas manifestações no estudo do passado dentro das aulas de história?

A resposta deu-se através da inclusão de divergências discentes no ensino de história. Para isso, criou-se uma metodologia de análise de evidências históricas baseada na empatia histórica (LEE, 2005; BARTON & LEVISTIK, 2004). O conceito de segunda ordem (LEE, 2005), popularizado por Peter Lee apregoa o estudo do passado a partir das crenças, razões e valores das personagens e instituições através dos vestígios deixados por tais agentes e instituições. Nessa perspectiva, partes do passado são contextualizadas e entendidas dentro de

suas especificidades. Construímos no jogo dois momentos em a metodologia criada é colocada em prática: nas análises das cartas e nas orientações para a criação da “hipótese histórica”.

Enquanto método, a empatia histórica permite um primeiro olhar discente autônomo e direto sobre o passado, possibilitando reconhecer a multiplicidade e a complexidade do fato histórico estudado. Essa abordagem do passado não permite a realização de conclusões e definições de determinado assunto, reconhecer a existência de diversos passados é um passo para entender os arranjos feitos dentro de seus contextos e, a partir dessa informação, compreender investigar e compreender o assunto estudado. No ambiente escolar, essas definições e conclusões são tomadas da historiografia assumida como um estudo embasado daquele período. Interligar pensamentos discentes à História e à historiografia ainda é tarefa docente no Nível Médio.

Nessa abordagem inserida no jogo prevalece o conhecimento discente protagonista no ensino de história, incumbindo a docentes (profissionais/pesquisadores/as) a mediação com a ciência histórica (método e historiografia). Ademais, o reconhecimento da pluralidade das sociedades passadas facilita a reflexão sobre a pluralidade das sociedades presentes, fortalecendo o respeito à diversidade e a busca incessante pela compreensão e garantia dos direitos humanos. Isso posto era preciso refletir sobre as intervenções memorialísticas em sala de aula.

No terceiro capítulo estudamos quais formas de utilização das memórias no Ensino de História. Para tanto analisamos novamente os PCNs, a BNCC/EM 2018 e o livro didático de História “História Sociedade e Cidadania” (BOULOS, 2016). Nessa análise identificou-se a ausência da Memória enquanto conceito e evidência no ensino aplicado à educação básica. Isso posto, abordamos também a não investigação da relação entre Memória e História no Ensino de História. Por fim, foi registrada a parca utilização de memórias enquanto conhecimento auxiliar – que confirma ou nega – da Ciência História (característica bastante comum a qualquer documento histórico levado para o ensino de história).

Por conseguinte, conceituamos a Memória (NA ÍNTEGRA, 2006; ELIZABETH JELIN, 2018) enquanto manifestação individual (CATROGA, 2015) mobilizadora das capacidades de lembrar e esquecer (RICOUER, 2007; TODOROV, 2013) e sua relação dialógica com a ciência História (CATROGA, 2015). Definiu-se a especificidade das memórias em situações traumáticas como as vividas na Ditadura Militar (JELIN, 2002) recolhidas através de testemunhos (JELIN, 2002; SARLO, 2007; TODOROV; 2013; RICOUER, 2007).

Esse caminho justificou a urgência da utilização de memórias da Ditadura Militar no Ensino de História voltado a educação básica, aplicação favorecida pelos trabalhos da Comissão Nacional da Verdade finalizados em 2014.

Para tanto, foram contextualizadas brevemente as políticas de Direitos Humanos no Brasil pós-Ditadura Militar (TELES, 2010), até chegar na implementação da Comissão Nacional da Verdade (CNV) (BRASIL, 2014). Sobre esta, abordamos brevemente seu histórico e sua estrutura através de Bauer (2017) e Batista Neto (2017), focando nas possibilidades que o relatório final produzido pela Comissão traz para o Ensino de História. Dentre tantas possibilidades, elegemos utilizar memórias transformadas em testemunhos pela CNV. Nesse trabalho reconhecemos os crimes cometidos pelo Estado brasileiro e a condição de vítimas a quem ousou enfrentar o regime e sua máquina repressora. Realizadas as conceituações necessárias, fomos para criação teórica e prática do jogo de tabuleiro em si.

O quarto capítulo foi iniciado justificando o potencial dos jogos enquanto ferramenta essencial para a vida (CAILLOIS, 2017; HUIZINGA, 2000). Amparados por Fortuna (2013), Meinerz (2013) e Caríssimi (2017), transpusemos essa condição para o Ensino de História, onde a ludicidade tem ganhado um importante espaço enquanto método de ensino-aprendizagem. Percebemos, no entanto, uma restrição desse avanço aos níveis fundamentais de Ensino. Essa constatação levou-nos ao questionamento: porque não utilizar metodologias lúdicas para o Nível Médio?

Questionando a abordagem mais conceitual dessa etapa da educação básica, adentramos na análise das (in)definições da BNCCEM, apontando possibilidades diante da indefinição (FREITAS, 2020). Ainda no Ensino Médio, verificamos a ausência da ludicidade dentro da BNCCEM na área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Como alternativa apresentamos ações práticas realizadas em sala de aula, para demonstrar a ludicidade como facilitadora do estudo da História nessa etapa da educação. Esse apontamento é embasado também via presença do lúdico em forma de jogos em outros aspectos da vida juvenil (GAMEBRASIL, 2020). Logo, apostamos na formulação do jogo, se não como uma garantia, como um convite à experimentação (FORTUNA, 2013).

Passamos à fundação teórica do jogo. Na fundamentação teórica, principiamos pelos elementos que caracterizam um jogo de tabuleiro (GIACOMONI, 2013; CARRETA, 2018), idealizamos o tabuleiro, as cartas e o desenvolvimento do jogo, cada elemento foi justificado separadamente. A adoção do conceito de objetos geradores (Ramos, 2004) foi o ponto de partida. Através dela, os objetos levados para sala de aula iniciam o diálogo para a investigação

do passado elegido. Tal abordagem foi aplicada às memórias da Comissão Nacional da Verdade e às fotografias no presente exigindo ou repudiando intervenção militar.

Definimos a atualização das memórias de vítimas e de agentes do Estado, elegendo como ponto central a tortura, (ONU, 1984; TERESTCHENKO, 2011) enquanto prática sistêmica e sustentadora do Estado repressor (NAPOLITANO, 2014). Estabelecemos também o recorte de gênero nas práticas de tortura (JELILN, 2002), uma vez que eram praticadas por homens e as vítimas das maiores violências eram mulheres. Assim, trabalhamos com memórias de mulheres torturadas e dos agentes do Estado envolvidos direta ou indiretamente nessas graves violações dos direitos humanos.

A uso de fotografias também como objetos gerados parte da riqueza que essas proporcionam para a Ciência História (BURKE, 2004; KOSSOY, 2001) e o Ensino de História (BITTENCOURT, 2008). Aliados a essas evidências, realizamos a seleção de documentos históricos possibilitadores da análise via metodologia criada. Nessa seleção, optou-se por apresentar variadas vozes presentes no plural debate realizado na sociedade no momento do Golpe de Estado Civil-Militar em 1964, e, sobretudo, durante a Ditadura Militar.

Os vestígios reunidos são essenciais para garantir outras vozes do passado além das memórias. Abordamos também a utilização de partes do Relatório Final da Comissão Nacional da Verdade (2014) e da Declaração Universal dos Direitos Humanos (2008) no jogo como documentos norteadores das sociedades democráticas e da formação juvenil no Brasil. Acreditando que ampliar o acesso a tais documentos no ambiente escolar possibilitará o desenvolvimento de visões que respeitem a pluralidade social. Além de identificar momentos de graves violações dos direitos humanos no passado recente do Brasil.

Para introduzir o ambiente digital integrado, abordou-se brevemente a história digital (MAYNARD, 2016; LUCCHESI & MAYNARD, 2019) e a utilização de QR Codes no Ensino de História. Todos os documentos históricos utilizados no jogo de tabuleiro estão disponibilizados de forma completa no ambiente digital.

Ao fim do quarto capítulo, descrevemos os elementos do jogo, o tabuleiro, as cartas, a forma de jogar e o objetivo: a formulação de uma “hipótese histórica” ancorada no relato de memória, relacionado a outras evidências do passado recolhidas através dos documentos históricos, inseridas nas orientações da Comissão Nacional da Verdade e nos direitos presentes na Declaração Universal dos Direitos Humanos.

No quinto capítulo a dissertação é finalizada com uma análise do produzido e os efeitos causadas pela pandemia durante o processo de criação do texto e do produto. Apontamos como

principal obstáculo a impossibilidade de realizar testes do jogo em sala de aula. Convidamos à utilização e revisão coletiva do jogo.

O resumo da dissertação apresentada acima é, antes de tudo, um convite a experimentação do jogo que não pode ser realizada durante a pandemia. À primeira vista, parece complicado a utilização de um produto nunca aplicado, mas conforme dito anteriormente, esse produto é um convite à experimentação.

Novamente recomendamos a leitura da dissertação para aprofundamento teórico e metodológico aplicados na criação do produto apresentado. Seguem as características fundamentais do jogo: suas cartas e seu objetivo final: a formulação de uma hipótese histórica.

O JOGO DE TABULEIRO

Jogos de tabuleiro são excelentes para o desenvolvimento da coletividade e autonomia: ao mesmo tempo em que compartilham um tempo-espço único ao jogo, cada participante busca vencer a partida. O jogo de tabuleiro *Diálogos com as memórias: uma operação histórica* é um convite a discentes para a investigação autônoma de uma parte específica do passado. Na continuação são apresentados os principais elementos do jogo: as cartas do jogo, as tabelas para construção da hipótese histórica e o ambiente virtual. A seguir descrevemos brevemente cada elemento.

Por ser um produto pedagógico, cabe à docência decidir como o jogo será inserido nas aulas. Essa inserção precisa levar em consideração as formas de jogar. O jogo pode ser jogado individualmente. Nesse formato, recomenda-se o mínimo de três pessoas (uma mediadora e duas jogando) e no máximo sete pessoas (uma mediadora e seis jogadoras). Também é possível realizar partidas disputadas em grupo. Para jogar em grupo, estipula-se que todos os grupos tenham números iguais de componentes, sugerimos grupos formados por até quatro componentes cada, com um total de no máximo 6 grupos, totalizando 25 pessoas (máximo de pessoas jogando simultaneamente em um mesmo tabuleiro). Pesará nessa decisão a quantidade de jogos impressos.

Também passa pela função docente definir se o tempo de jogo será de 50 ou 100 minutos, independentemente da escolha, reserve 10 minutos para a distribuição e recolhimento do jogo e arrumação da sala.

Conhecendo as cartas

O jogo é composto por **cartas principais** e **cartas auxiliares**, vejamos a função delas.

Cartas principais: essas cartas são o elemento central para a construção da hipótese histórica. Todas elas representam um tipo de vestígio do passado diferente.

As 38 cartas “**Memória**” contêm na frente memórias de vítimas da ditadura ou memórias de agentes do Estado. No verso, estão o logotipo do jogo e um QR Code. A cor rosa identifica tanto as cartas “**Memória**”, quanto as cartas “**Análise da Memória**”, configurando um conjunto temático. São simbolizadas por uma lupa dentro de uma cabeça.



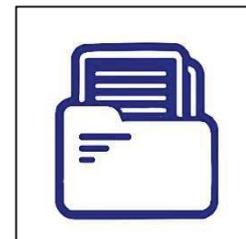
Símbolo: Memória



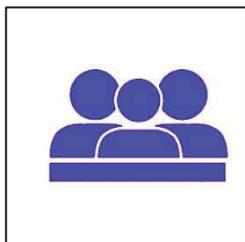
Símbolo: Fotografia

As 24 cartas “**Fotografia**” contêm na frente imagens solicitando intervenção militar no Estado ou imagens condenando a Ditadura Militar. No verso, estão o logotipo do jogo e um QR Code. A cor laranja identifica tanto as cartas “**Fotografia**”, quanto as cartas “**Análise da Fotografia**”, configurando um conjunto temático. São simbolizadas por uma máquina fotográfica.

As 117 cartas “**Documentos Históricos**” possuem partes de documentos produzidos no contexto do Golpe de Estado de 1964 e/ou durante os 21 da Ditadura Militar no Brasil selecionados para o jogo. Esses documentos podem possuir de uma até seis partes, sendo que essas estão identificadas por numerais romanos (ex.: I a VI). No verso, estão o logotipo do jogo e o QR Code. A cor azul escuro identifica as cartas “**Documentos Históricos**”. São simbolizadas por uma pasta de arquivos.



Símbolo: Documentos Históricos



Símbolo: Comissão Nacional da Verdade

As 54 cartas “**Comissão Nacional da Verdade**” possuem na frente trechos do Relatório Final da Comissão Nacional da Verdade do Brasil produzido em 2014 e as 29 recomendações apresentadas ao fim de seus trabalhos. No verso, estão o logotipo do jogo e o QR Code. A cor lilás representa essas cartas. São simbolizadas por três avatares representando o tripé norteador da Comissão: o direito à verdade, à memória e à reparação.

As 20 cartas “**Declaração Universal dos Direitos Humanos**” possuem na frente toda a Declaração – incluindo o preâmbulo – dividida em partes nas cartas. No verso, estão o logotipo do jogo e o QR Code. A cor azul claro representa essas cartas. São simbolizadas pelo logotipo da Organização das Nações Unidas.



Símbolo: Declaração Universal dos Direitos Humanos

Cartas auxiliares: essas cartas ajudarão na interpretação das cartas principais e na obtenção de mais recursos para a construção da hipótese histórica.



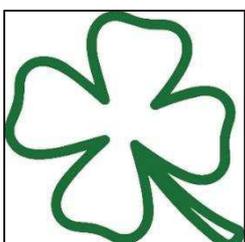
Símbolo: Memória

As 20 cartas “**Análise da Memória**” possuem orientações para interpretação das memórias. No seu verso estão o logotipo do jogo e um QR Code. A cor rosa identifica tanto as cartas “**Análise da Memória**” quanto as cartas “**Memória**” configurando um conjunto temático. São simbolizadas por uma lupa dentro de uma cabeça.

As 20 cartas “**Análise da Fotografia**” possuem orientações para interpretação das fotografias. No verso, elas possuem o logo do jogo e um QR Code. A cor laranja identifica tanto as cartas “**Análise da Fotografia**” quanto as cartas “**Fotografia**” configurando um conjunto temático. São simbolizadas por uma máquina fotográfica.



Símbolo: Fotografia



Símbolo: Coringa

As 30 cartas “**Coringa**” alteraram a dinâmica do jogo, dando algumas vantagens a quem as possuir. Ora permitirão a obtenção de atalhos dentro do jogo, ora permitirão recorrer à ajuda externa. Diferentemente de outras cartas, as cartas “**Coringa**” não possuem QR Codes no verso, pois são exclusivas do jogo de tabuleiro. A cor verde identifica essas cartas. São simbolizadas por um trevo de 4 folhas que na cultura popular é um presságio de sorte.

Criando uma “hipótese histórica”

Quem joga deve criar uma “*hipótese histórica*” sobre a personagem presente na carta “**Memória**” levando em consideração quais eram suas razões, crenças e valores no período relatado. O termo “hipótese histórica” é um recurso linguístico para nomear a criação de um texto produzido por quem estiver jogando, através desse nome buscamos aproximar a atividade do jogo de funções realizadas na pesquisa histórica.

O objetivo final do jogo é criar uma “hipótese histórica”. Para atingir tal objetivo, as jogadoras contarão com a metodologia criada via empatia histórica. Anseia-se a inserção dessa hipótese em um contexto histórico amplificado, abarcando as fontes históricas acessadas durante a partida (memória, fotografia, documentos históricos, Relatório Final da Comissão Nacional da Verdade e Declaração Universal dos Direitos Humanos), com elementos da Ciência História, como interpretação de fontes, localização temporal e espacial do fato histórico dentro do tempo de jogo (50 ou 100min). Essa hipótese deve estar ancorada na defesa dos direitos humanos.

Para uma orientação mais didática, foi criado um passo-a-passo orientando a formulação da mesma, indicando inclusive quais cartas usar em cada etapa.

Passo 1

No jogo existem 38 personagens separadas em 38 memórias diferentes localizadas nas cartas “**Memórias**”. Na criação de sua hipótese é importante descrever *quem era essa personagem, qual era seu nome, onde ela viveu, quais eram suas crenças, valores e razões naquele tempo e o que aconteceu com ela*. Nem todas informações estão nas cartas, por isso será preciso criatividade e faro investigativo apurado. Um fator importante é entender o que acontecia no período da lembrança presente na carta. O passo 2 te ajudará nessa função.

Passo 2

A “hipótese histórica” precisa contar o que aconteceu com a personagem e por que ela pensava daquela forma. Para isso, é necessário saber o que acontecia na sociedade em que ela vivia e até com o mundo, mais do que saber, é preciso provar através de evidências do passado. As cartas “**Documentos Históricos**” auxiliarão a entender o que aconteceu no passado e por que a personagem pensava daquela maneira. Existiam outras personagens ou instituições que pensavam como ela ou pensavam o oposto dela? Juntar todas as partes do documento não é suficiente, também é necessário interpreta-los e aí sim, acrescentar a hipótese histórica. Quanto mais documentos completos houver na hipótese criada, mais interessante ela será. Agora que o passado está contextualizado, a hipótese deve levar em consideração o momento em que a personagem está contando suas lembranças (use as “**Cronologias**” presentes no site) e isso nos leva ao passo 3.

Passo 3

Agora a hipótese histórica exigirá uma ligação temporal entre *passado e presente*, pois as personagens estão contando suas lembranças muito tempo depois daquilo que elas viveram. E o que está acontecendo nesse tempo atual? Fazer uma suposição sobre essa relação do passado

com o presente enriquecerá a hipótese histórica. As cartas **“Fotografia”** apresentam visões atuais a respeito do passado, elas concordam ou discordam do que foi dito na carta **“Memória”**? Por qual motivo? Responder a essas perguntas deixará a hipótese histórica contextualizada no presente. No próximo passo, outra carta ajudará nessa contextualização.

Passo 4

Para finalizar a descrição do presente, a hipótese histórica deve indicar o lugar e o contexto em que essas 38 personagens foram escutadas, para isso você poderá utilizar as cartas **“Comissão Nacional da Verdade”**. Agora que passado e presente estão contextualizados é hora de finalizar a hipótese, o próximo passo ajudará nessa ação.

Passo 5.

Agora que identificou quem é essa personagem, o que ela passou, em que ela acreditava (carta **“Memória”**), sabe também como era a sociedade no tempo de sua lembrança e (**“Cronologia”**) e quais eram as razões, crenças e valores que as pessoas e as instituições acreditavam (carta **“Documentos Históricos”**), sabe quando e onde ela contou essas histórias (carta **“Comissão Nacional da Verdade”**) e o que estava acontecendo nesse período (carta **“Fotografia”**), é preciso colocar a hipótese no papel e cumprir um último requisito: afirmar se essa personagem descumpria a Declaração Universal dos Direitos Humanos ou se ela era vítima de violações dessa declaração. Para isso, você deve utilizar as cartas **“Declaração Universal dos Direitos Humanos”**.

Na intenção de auxiliar a criação da hipótese histórica e de avaliar as hipóteses criadas foram construídas duas tabelas, a escolha de quem avaliará as hipóteses cabe a quem estiver jogando. Almeja-se que as hipóteses históricas criadas durante o jogo sirvam de material para aprofundamento dos conteúdos nas aulas posteriores à aplicação do jogo conforme sugerido na proposta de trabalho com o jogo de tabuleiro.

Tabela: “Elementos da Hipótese Histórica - Jogo”

Elementos da hipótese histórica	Cartas	Perguntas orientadoras
Crie a personagem da Memória.	“Memória”	Qual era o nome da personagem na carta? O que fazia? Onde ela viveu?
Descreva como era passado dessa personagem?	“Memória”	Quais eram suas crenças, valores e razões naquele tempo (em que ela acreditava)? O que aconteceu com ela nas lembranças contadas?
Apresente o contexto local: o que acontecia no entorno da personagem?	“Documentos Históricos” – um documento completo (todas as partes) e “Cronologias”.	O que acontecia na sociedade em que ela vivia (1964 – 1985)? Existiam outras personagens ou instituições com crenças, valores ou razões no mesmo período?
Apresente o contexto geral: como era o mundo naquele período?	Uso das “Cronologias” – elemento do tabuleiro	O que acontecia no mundo no período em que se passa a lembrança narrada?
Estabeleça relações entre passado e presente.	“Memória” e “Fotografia”	Relacione a lembrança da carta “Memória” à cena da carta “Fotografia”
Contextualize o presente: o que as pessoas pensam sobre o passado?	Fotografia	Qual a mensagem passada na Imagem? Quando ela foi produzida?
Contextualize o presente: onde e como essa lembrança foi recolhida?	“Comissão Nacional da Verdade”.	Em que lugar ou situação a personagem da memória foi escutada? O que acontecia nesse período (2012 – 2014)? (fique atento às datas e tente se lembrar)
Identifique e relacione a memória à DUDH	“Declaração Universal dos Direitos Humanos” (DUDH).	Em relação a DUDH: a personagem foi uma vítima ou violadora da declaração? (A pontuação desse aspecto deve ser multiplicada por três.)
Escreva sua Hipótese Histórica	Deve estar estruturada com começo, meio e fim.	

FONTE: Autor

Tabela: “Elementos da Hipótese Histórica - avaliação”

Elementos da hipótese histórica	Cartas	Perguntas orientadoras	JOGADOR/A (COR DO PEÃO)					
Critérios estabelecidos: pontuação mínima 0 – pontuação máxima 5								
Cria a personagem da Memória.	“Memória”	Nome (2 pontos) O que fazia (2 pontos) Onde ela viveu (1 ponto) – TOTAL: 5 PONTOS						
Como era passado dessa personagem?	“Memória”	Apresentou crenças, valores e razões da personagem (3 pontos) Disse o que aconteceu com ela nas lembranças contadas? (2 pontos) – TOTAL: 3 PONTOS.						
Contexto local: o que acontecia no entorno da personagem?	“Documentos Históricos” – pelo menos um documento completo (todas as partes) e “Cronologias”	Apresentou o que acontecia na sociedade em que ela vivia (1964 – 1985)? (2 pontos) Acrescentou outras personagens ou instituições com suas crenças, valores ou razões (3 pontos) – TOTAL: 5 PONTOS						
Contexto geral: como era o mundo naquele período?	Uso das “Cronologias” – elemento do tabuleiro – (não obrigatório)	Contextualizou o que acontecia no mundo no período em que se passa a lembrança narrada? (5 pontos)						
Relação passado-presente	“Memória” e “Fotografia”	Relacionou a lembrança da carta “Memória” com a cena da carta “Fotografia” (5 pontos)						
Contexto do Presente: o que as pessoas pensam sobre o passado?	Fotografia	Apresentou a mensagem da imagem (ditadura ou intervenção)? (3 pontos) Disse quando ela foi produzida? (2 pontos) – TOTAL 5 PONTOS						
Contexto do presente: onde e como essa lembrança foi recolhida?	“Comissão Nacional da Verdade”.	Apresentou o lugar ou situação em que a memória foi escutada? (2 pontos) Apresentou o que acontecia nesse período (2012 a 2014)? (3 pontos) – TOTAL 5 PONTOS						
Direitos Humanos	“Declaração Universal dos Direitos Humanos”.	Relacionou a personagem aos direitos humanos? (2 pontos) Afirmou se foi vítima (cartas 1 a 24) ou agente do estado (cartas I a XII) (3 pontos) – TOTAL 5 PONTOS (multiplique por três)						

A Hipótese Histórica deve estar estruturada com começo, meio e fim (10 pontos)	Total						
--	-------	--	--	--	--	--	--

FONTE: Autor.

Metodologia via empatia histórica

Nesse momento, transcrevemos a metodologia criada para análise de evidências históricas via empatia histórica. Antes, porém, convém ressaltar que o termo empatia não se refere ao significado recorrente no senso comum: se colocar no lugar do outro indivíduo. Consideramos em toda e qualquer situação essa tarefa impossível.

No presente trabalho, estudar história via empatia histórica implica investigar as personagens e instituições dentro de seus tempos, contextos e arranjos, buscando identificar quais eram as crenças, razões e valores que as levavam a agir da maneira que agiram. Nas palavras de Peter Lee:

O uso da palavra “empatia” no ensino de história é, em certa medida, estipulativo (ou seja, é atribuído um significado particular à palavra, quaisquer que sejam os outros significados que ela possa ter no mundo fora da educação em história). Nessa medida, é um jargão, mas não há mal nisso se ajudar os profissionais a chegar a um consenso sobre o que estão falando. **A ideia central aqui é que as pessoas no passado nem todas compartilhavam nossa maneira de ver o mundo. Por esse motivo, ao escrever ou ler a história, devemos entender as ideias, crenças e valores com os quais diferentes grupos de pessoas no passado entenderam as oportunidades e restrições que formaram o contexto em que viviam e tomaram decisões sobre o que fazer.**²⁶¹(LEE, 2005, p. 46 – grifo nosso)

Já Keith Barton e Linda Levstik (2004) afirmam que ao realizar o trabalho via empatia histórica, “existem cinco elementos que os professores devem estar cientes e desenvolver na sala de aula - um ‘senso de alteridade’, ‘normalidade compartilhada’, contextualização histórica, multiplicidade de perspectivas históricas e contextualização do presente”²⁶² (BARTON & LEVSTIK, 2004, p. 209).

O jogo não busca atingir as proposições de Peter Lee (2005) ou Barton & Levstik (2004), utilizamo-nos dessas proposições para desenvolver uma metodologia própria. A metodologia consiste na análise das evidências utilizadas no jogo com a finalidade de possibilitar a discentes a percepção da existência de múltiplas razões, crenças, valores, princípios das pessoas e instituições nas partes do passado selecionado.

Optou-se por trabalhar com habilidades uma vez que “As habilidades expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos

²⁶¹ Tradução livre do autor.

²⁶² Tradução livre do autor.

escolares” (BRASIL, 2018b, p. 29). Ainda que as habilidades selecionadas na a metodologia não estejam presentes na BNCCEM, elas foram pensadas especificamente no que tange o estudo do passado via empatia histórica e o trabalho com evidências diretas que esta demanda.

A utilização da empatia histórica como método aparece no jogo de tabuleiro em dois momentos distintos: no desenvolvimento do jogo e na finalização. Vamos ao primeiro momento. Para auxiliar a análise das evidências, principalmente das memórias e das fotografias, foram criadas cartas de análise. Elas contêm diretrizes e dicas de como questionar uma evidência. Dentre elas, há orientações relacionadas à empatia histórica. A seguir foram transcritas as dicas direcionadas às memórias, e destacadas as que versam sobre a empatia histórica:

Quais as motivações apresentadas pelas personagens na memória? Dica: identifique as personagens: **em que eles acreditavam no período relatado?** Por que elas agiam daquela maneira? **Quais valores guiavam essas personagens no tempo histórico relatado?** Em que elas acreditavam? Dica: Valores são o conjunto de características de uma determinada pessoa ou organização, que orientam a forma como estas se comportam e interagem com outros indivíduos e com o meio ambiente. Em outras palavras, **por que as pessoas faziam o que faziam?** **Aparecem instituições na memória?** Dica: Instituições são estruturas ou mecanismos de ordem social, que regulam o comportamento de um conjunto de indivíduos dentro de uma determinada comunidade, ex. empresas, órgãos governamentais, partidos políticos. O que estava acontecendo no momento da história abordado nessa memória? Dica: Identifique o período histórico.

Na finalização do jogo, as jogadoras devem transformar suas análises em um texto que optamos por denominar “Hipótese Histórica” para estimular a jogabilidade. Para orientar essa criação foi construída uma tabela. Nela constam os seguintes comandos: *crie a personagem da Memória; descreva como era passado dessa personagem; apresente o contexto local; apresente o contexto geral; estabeleça relações entre passado e presente; contextualize o presente; identifique e relacione a memória à DUDH; escreva sua “Hipótese Histórica”*. Esses comandos são complementados por direcionamentos semelhantes aos presentes nas cartas de análise.

Desta forma, transcrevendo a empatia histórica em uma metodologia de análise de evidências históricas, espera-se auxiliar discentes na percepção das múltiplas personagens e instituições e suas formas de viver e se organizar em seus contextos.

A ideia de criar ambiente virtual para o jogo de tabuleiro *Diálogos com as memórias: uma operação histórica* surgiu da necessidade de integrar as linguagens analógica (do formato jogo de tabuleiro) e digital (comum a juventude atual). Para tanto, siga as direções apontadas por Maynard & Silva (2012) ao propor a conectividade, a interatividade e a hipertextualidade.

No ambiente digital as evidências encontram-se reproduzidas integralmente em formato de texto aberto para edição (.docx) e formato de texto fechado (.pdf), assim como as fotocópias disponibilizadas pelos Arquivos originais (no caso dos jornais impressos), permitindo a quem está jogando verificá-los ou não.



QR Code Memórias

O formato de documento aberto para edição oferece a docentes opções variadas de trabalho como o documento histórico, por exemplo dividí-lo em partes. A conectividade entre analógico e digital será realizada de forma instantânea – caso haja conexão com a internet – mediante a utilização de código de resposta rápida, ou QR Code. Por exemplo, o QR Code disponibilizado nas cartas “Memória” e “Análise da Memória” levará para página memória e assim por diante.

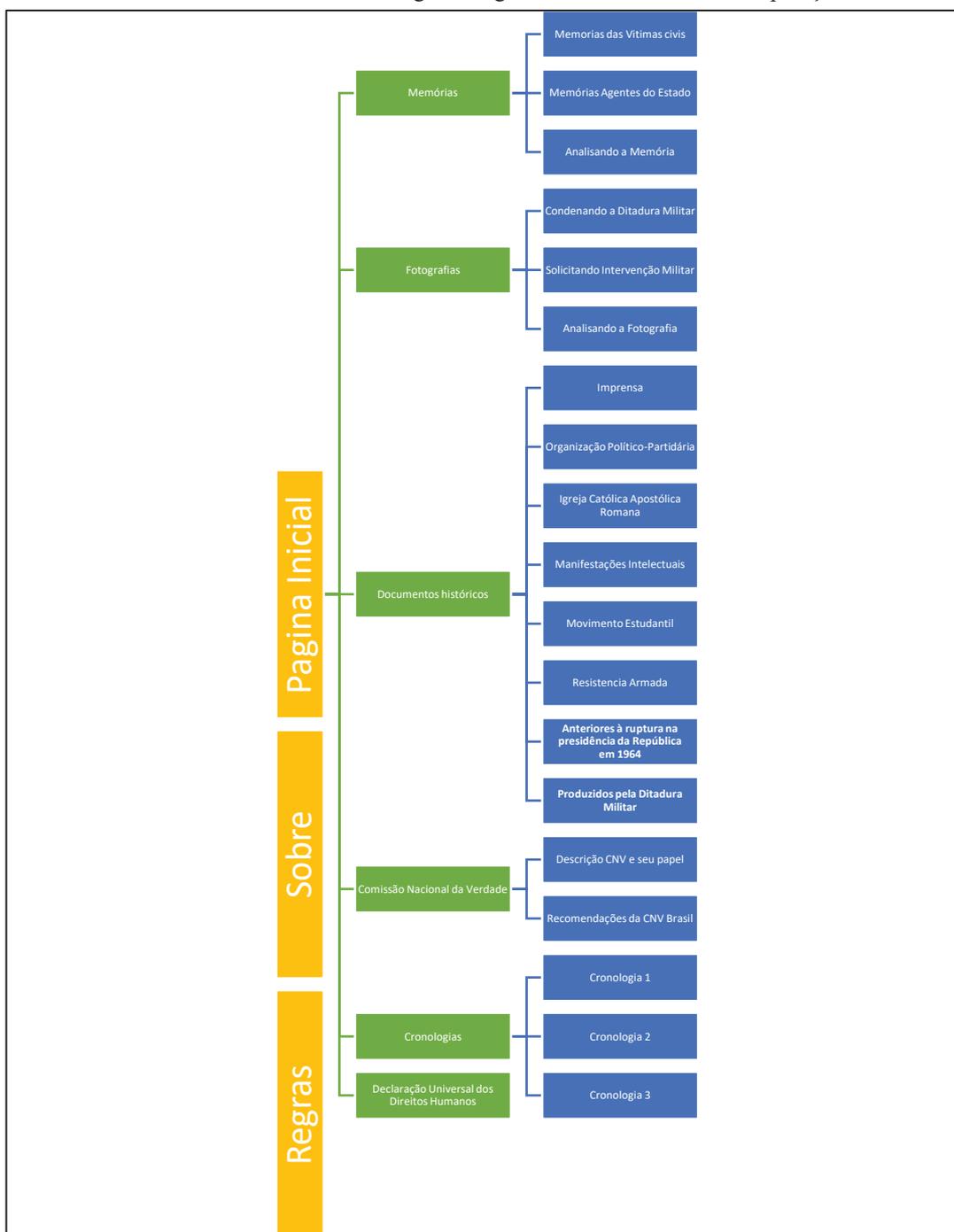
Além do trabalho com os documentos históricos utilizados no jogo de tabuleiro, o site reproduz 3 cronologias para contextualização da “hipótese histórica” e possível trabalho posterior em sala de aula. Na aba “DOCENTE” estão disponibilizados este manual (em .pdf) e um formulário para download do jogo para impressão. Para descompactar os arquivos é necessário inserir a seguinte senha: **qOgvd9iAuamREKb**. (respeitando letras maiúsculas e minúsculas)

A respeito da interatividade digital, convém esmiuçar a estruturação do site que é uma extensão para quem procura aprofundar a compreensão das evidências disponibilizadas no jogo. Sua estruturação é simples. Na página inicial há uma breve descrição da função do blog, caixas de diálogo com hiperlinks inseridos dentro de textos descritivos que levam às páginas em que estão os documentos completos, às cronologias e ao manual de instruções.

Em cada página os documentos estarão separados conforme ORGANOGRAMA 1, por exemplo no caso da CNV estarão divididos em dois blocos: descrição e orientações. A necessidade de navegação e descoberta, explora a obrigatoriedade de interação no ambiente digital. Nessas páginas um brevíssimo texto introduz hiperlinks direcionados aos repositórios originais, documentos em formato de texto aberto (.docx) e texto fechado (.pdf). Reforça-se a

proposição experimental dessa interligação entre um jogo de tabuleiro e um repositório digital, com a certeza que de nada se perde nesse caminho.

ORGANOGRAMA 1 – Estrutura do blog “Diálogos com as memórias: uma operação histórica”.



FONTE: Autor.

A proposta de trabalho com o jogo de tabuleiro que segue foi criada para utilização do ***Diálogos com as memórias: uma operação histórica*** nas aulas de História. Nela, as visões iniciais do período produzidas durante o jogo através das “hipóteses históricas” serão confrontadas com a historiografia do período. Reafirmando a autonomia de cátedra docente para planejar e aplicar o conhecimento, a proposição abaixo perfaz uma possibilidade de utilização do produzido por discentes durante o jogo.

Proposta de trabalho com o jogo de tabuleiro para 4 aulas de 50min.

Essa proposição foi feita considerando uma única aula no dia, caso haja 2 aulas sequenciais sugere-se a aplicação do jogo em duas aulas e a ampliação da quantidade de aulas para 5. Orientamos o registro de todo o processo através de fotografias, isso auxiliará na elaboração de um produto final.

Aula 1: Inicie a aula distribuindo os jogos de tabuleiro, defina em conjunto com discentes se as partidas serão individuais ou em grupo. (Partidas individuais exigem mais jogos impressos). Aplique o jogo de tabuleiro “Diálogos com as memórias: uma operação histórica”. Ao final da aplicação recolha as hipóteses históricas sem nome para utilizar na próxima aula.

Aula 2: Inicie a aula estimulando o compartilhamento das experiências de jogar um jogo sobre a ditadura. Sugerimos as seguintes reflexões: *como foi a partida? O que vocês sentiram ao ouvir as memórias? Quais memórias chamaram mais atenção e porquê? O que vocês sentiram ao descrever as fotografias? O que vocês sentiram ao lerem os documentos históricos?* É importante estimular o compartilhamento dos sentimentos discentes pois eles influenciam no desenvolvimento de competências socioemocionais e contribuem para a percepção do senso de normalidade compartilhada.

Agora adentre na parte conceitual do jogo. Sugerimos as seguintes questões: *já tinham ouvido falar sobre a Comissão Nacional da Verdade? Se sim, o quê? Já tinham lido a Declaração Universal dos Direitos humanos? Como foi escrever a hipótese histórica? Encontraram dificuldades para formular a hipótese histórica? Definam o que aconteceu naquele período.* As questões relacionadas ao conteúdo em si permitirão o mapeamento das maiores dificuldades discentes despertadas no processo.

Por fim, distribua aleatoriamente as hipóteses e solicite que as leiam em voz alta, tal ação propiciará o reconhecimento das múltiplas versões do passado criadas durante o jogo, bem como de semelhanças e diferenças presentes em cada versão. É importante que discente/grupos não leiam suas próprias hipóteses. Sugerimos nesse momento o foco no conhecimento histórico.

Uma variante possível seria a leitura de algumas hipóteses via docente, nesse caso sugerimos que durante a leitura evite-se expor erros gramaticais para não desmobilizar/desacreditar discentes em suas produções. Peça para que levem a hipótese histórica para casa.

Atividade pós-aula:

Sugestão 1: sorteie entre discentes um historiador ou uma historiadora da ditadura e indique que assistam a entrevista dada ao canal História da Ditadura²⁶³. Nessa entrevista discentes devem identificar: *visão sobre a ruptura de 1964 e quais justificativas para essa visão. Visão sobre o regime militar e quais justificativas para essa visão. Pontos em comum ou divergentes da hipótese histórica que está com eles.* Atualmente existem softwares de sorteio online, essas ferramentas agilizam o processo. Cabe à docência eleger o melhor modo de compartilhar a lista com discentes. Segue a lista de quem foi entrevistado e os respectivos links:

Pesquisador/a	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4
Marcos Napolitano: tempo total de entrevista 41min06s	https://www.youtube.com/watch?v=F1rloncnbeg	https://www.youtube.com/watch?v=olLdM92ukVg	https://www.youtube.com/watch?v=W0oZuM-hKEI	
Carlos Fico: tempo total de entrevista 43min13s	https://www.youtube.com/watch?v=ZgGgHn3ibCA	https://www.youtube.com/watch?v=84UQVafz4Q	https://www.youtube.com/watch?v=5adPO6v-cWY	
Daniel Aarão Reis: tempo total de entrevista 37min06s	https://www.youtube.com/watch?v=2qQNgjJsro8	https://www.youtube.com/watch?v=0mboH3rDjUo	https://www.youtube.com/watch?v=pINKWbg1Jto	https://www.youtube.com/watch?v=Db8QN3c7c98
Marco Antônio Villa: tempo total de entrevista 41min38s	https://www.youtube.com/watch?v=6xVNxpXCMNs	https://www.youtube.com/watch?v=YIAaD97gfaQ	https://www.youtube.com/watch?v=r9QsEOSIH2I	
Celso Castro: tempo total de entrevista 30min26s	https://www.youtube.com/watch?v=_jlylYhyLw	https://www.youtube.com/watch?v=anIKJSmkIOE	https://www.youtube.com/watch?v=Ka7QrBKeZa0	
João Roberto Martins Filho: tempo total de entrevista 30min26s	https://www.youtube.com/watch?v=5ZQSllsEez8	https://youtu.be/pdNPjBraCA8	https://www.youtube.com/watch?v=zsG9EXyclCo	
Carla Rodeghero: tempo total de entrevista 41min34s	Parte única: https://www.youtube.com/watch?v=5og9e3EDtec			
Caroline Bauer: tempo total de entrevista 18min33s	Parte única: https://www.youtube.com/watch?v=d_WtThsV_I4			
Sônia Meneses: tempo total de entrevista 21min58s	Parte única: https://www.youtube.com/watch?v=rcvJ7DVvm2E			

Caso tenham jogado em grupo, solicite que cada discente do grupo analise um/a pesquisador/a diferente, o debate historiográfico ficará mais amplo e rico.

²⁶³ Ver História da Ditadura. Disponível em: <https://www.historiadaditadura.com.br/>. Acesso em: 13 de abr. 2021.

Sugestão 2: indique a leitura do trecho “Nomes e datas” (p. 51 a 58) presente na revisão historiográfica feita por Carlos Fico no artigo “Ditadura Militar brasileira: aproximações teóricas e historiográficas”. A leitura possibilitará a compreensão de o porquê a historiografia conceitua o ocorrido em 1964 como Golpe Civil-Militar seguido por uma Ditadura. A leitura permitirá ainda reconhecer as divergências conceituais sobre o caráter da ditadura (civil-militar ou militar) e a periodização dentro da historiografia.

Link para acesso ao arquivo: FICO, C. **Ditadura Militar brasileira: aproximações teóricas e historiográficas**. Revista Tempo e Argumento, [S. l.], v. 9, n. 20, p. 05 - 74, 2017. DOI: 10.5965/2175180309202017005. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180309202017005>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

Aulas 3 e 4: oriente o corpo discente a reescrever as hipóteses históricas incluindo as definições conceituais apontadas pela historiografia recolhidas nas atividade pós-aula. Oriente a complementação das hipóteses históricas com as informações do Livro Didático utilizado ou com as cronologias disponíveis no ambiente digital do jogo.

Outra opção: separe discentes em grupos de até 4 pessoas e solicite que transformem o conjunto das hipóteses históricas em apenas uma, contendo os elementos presentes em todas as hipóteses, essa hipótese final deve conter as definições conceituais apontadas pela historiografia recolhidas na atividade pós-aula. Oriente a complementação da hipótese histórica com as informações do Livro Didático utilizado ou com as cronologias disponíveis no ambiente digital do jogo.

Finalização da proposta: finalize o trabalho expondo as versões finais das hipóteses históricas juntamente com os registros do processo. Essa exposição pode ser precedida de um debate com convidados sobre a ditadura, da exibição de um filme sobre a ditadura, de um sarau temático, enfim, de qualquer atividade que evidencie o que foi produzido.

Outros usos do jogo

A confecção do “Diálogos com as memórias: uma operação histórica” exigiu a reunião de diversas evidências diretas do passado. Agora são apontadas outras possibilidades de trabalho com os materiais recolhidos no jogo, principalmente com as evidências históricas transformadas em cartas. Não serão criadas proposições de trabalho detalhadas conforme a anterior, indicamos apenas mais possibilidades de utilização do jogo de tabuleiro e do site produzido. A maior parte das sugestões foi realizada pensando na utilização das cartas já impressas, caso docentes queiram trabalhar com os documentos completos eles se encontram no site do jogo. As sugestões seguem divisões temáticas.

Tema: Comissão Nacional da Verdade (2014)

A Comissão Nacional da Verdade recolheu mais de 1121 depoimentos ao longo de seus trabalhos. No jogo de tabuleiro são trabalhados somente 38 depoimentos, sendo que 24 são de mulheres torturadas na Ditadura Militar e 14 de agentes do Estado. A quantidade de depoimentos permite um trabalho profundo relacionando história e memória. Caso queira trabalhar outras questões como o mapeamento dos lugares de tortura, ou os dados estatísticos recolhidos pela Comissão recomendamos a leitura do Relatório Final.

SUGESTÃO 1: Conhecendo as memórias da Comissão Nacional da Verdade.

Objetivos: trabalhar com as memórias da CNV e relaciona-las ao conhecimento histórico.

Defina os conceitos de história e memória e realize uma roda de conversa sobre as diversas formas de acessar ao passado, apresente as diferenças entre memória e história e mostre a relação dialógica entre elas.

A seguir, distribua uma carta de memória para cada discente e solicite o acesso à versão completa no site do jogo ou no site da Comissão Nacional da Verdade (<http://cnv.memoriasreveladas.gov.br/>), nessa seleção é importante haver depoimentos de vítimas da repressão e de agentes do Estado. Peça para que apresentem uma pequena biografia da testemunha (Nome, idade, profissão atual e qual profissão ocupava durante o ocorrido), defina qual a visão da testemunha sobre o ocorrido no passado (ela acha que foi uma ditadura ou uma revolução, por exemplo) e de que forma ela participou no acontecimento. Por fim indique a necessidade de estabelecer uma relação entre o que foi coletado na memória e o livro didático utilizado e localize as memórias enquanto mais uma evidência do passado.

SUGESTÃO 2: Quem conta o passado?

Objetivos: humanizar os testemunhos coletados pela Comissão Nacional da Verdade.

Selecione previamente uma quantidade de cartas Memória suficientes para dividir a turma em grupos de até 4 pessoas, cubra os nomes das testemunhas. Nessa seleção é importante haver depoimentos de vítimas da repressão e de agentes do Estado.

Separe a sala em grupos e entregue uma carta para cada grupo. A partir da leitura do trecho, peça para criarem sem pesquisar essa testemunha no mundo atual: idade, gênero,

profissão, estado civil, quais são as crenças, valores e princípios que ela defende. Peça para apresentarem a personagem criada.

Depois de apresentadas todas as personagens, revele os nomes verdadeiros e peça para que pesquisem a real biografia e comparem com a criada. Ao fim faça uma roda de conversa sobre como as escolhas foram tomadas, por que atribuíram características físicas, em que se basearam para descrever as crenças, valores e razões da personagem.

SUGESTÃO 3: O que foi a Comissão Nacional da Verdade?

Objetivo: trazer para a sala de aula a principal política de memória realizada pelo Estado democrático brasileiro.

Solicite a realização de uma pesquisa sobre a Comissão Nacional da Verdade no Brasil. Qual ano de realização, sob qual governo, quais eram os objetivos, quais foram os principais resultados, quais as maiores dificuldades.

Selecione algumas reportagens sobre os trabalhos da Comissão Nacional da Verdade, leiam coletivamente. Utilize as cartas do jogo com as 29 recomendações do Relatório Final para realizar um debate sobre os efeitos práticos da comissão na vida cotidiana discente, sobre o papel de uma política de memória e sobre a necessidade de apuração dos crimes do passado, evidenciando que através da Comissão o Estado brasileiro pela primeira vez reconheceu oficialmente os crimes cometidos durante a Ditadura Militar.

TEMA: Declaração Universal dos Direitos Humanos.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos é um documento central para a democracia brasileira, a Constituição de 1988 a tem como parâmetro por exemplo. A declaração foi publicada em 1948 no contexto do pós-segunda guerra, naquele momento objetivava legislar sobre direitos inalienáveis dos seres humanos e, por conseguinte, garantir a defesa e aplicação desses direitos e evitar a ocorrência de novas barbáries contra a humanidade. O Brasil foi signatário em sua publicação e se comprometeu enquanto Estado em não violar nenhum dos direitos estabelecidos.

A história nos mostra que vários desses direitos foram violadas durante a Ditadura Militar e ainda são violados nas sociedades democráticas, como por exemplo o Artigo V que proíbe e criminaliza a prática de tortura. Por esse motivo o trabalho com a declaração é urgente dentro das aulas de história. Mais do que saber da sua existência, é preciso aviltar a apropriação de seu conteúdo por discentes em prol da diversidade e da propagação dos direitos humanos.

SUGESTÃO 1: Debatendo a Declaração Universal dos Direitos Humanos.

Objetivo: gerar apropriação do conteúdo da declaração através de debate sobre seus artigos.

Pegue as cartas Declaração Universal dos Direitos Humanos do jogo, separe as cartas de preâmbulo das cartas dos artigos. Divida a sala em trios. Peça para alguém ler o preâmbulo da Declaração. Distribua a mesma quantidade de cartas para cada grupo. Peça para os grupos escolherem um artigo que possuem em mãos para comentar em voz alta e responder a seguinte questão: esse direito é garantido e respeitado no Brasil? Se possível solicite exemplos. Agora peça para um grupo escolher um artigo não lido e solicitar que outro grupo o comente e responda a questão anterior. Caso haja ideias divergentes, estimule o debate, sempre com respeito.

SUGESTÃO 2: Direitos humanos para humanos direitos?

Objetivo: problematizar o senso comum de que os direitos humanos defendem pessoas criminosas.

Inicie a aula reproduzindo o vídeo “Direitos Humanos” (<https://www.youtube.com/watch?v=hGKAaVoDlSs>), em seguida proponha um debate sobre o que diferencia seres humanos? De onde viria a ideia de que os direitos humanos atendem somente parcelas específicas da população? Caso haja desconhecimento do documento, é importante propor ao corpo discente a reflexão de o porque eles não sabem seus direitos e acharem que somente outras pessoas os possuem.

Pegue as cartas Declaração Universal dos Direitos Humanos do jogo, separe as cartas de preâmbulo das cartas dos artigos, peça para uma pessoa pegar uma carta dos artigos: peça para explicar aquele artigo e depois responder em quais situações esse direito é violado? Quais ações tomar mediante essas violações? Abra para intervenções da sala.

Siga a dinâmica até o fim da aula ou até todos os direitos serem debatidos. Provavelmente o corpo discente não saberá indicar quais ações tomar mediante violações dos direitos humanos. Caso isso ocorra, solicite que realizem uma pesquisa para cada artigo. Por exemplo: o que fazer caso presencie o crime de tortura.

TEMA: Documentos Históricos.

No jogo “Diálogos com as memórias: uma operação histórica” foram utilizados 29 documentos históricos produzidos no contexto do Golpe Civil-Militar de 1964 e durante a

Ditadura Militar. Cada um dos 29 documentos foi dividido em partes selecionadas para atender à dinâmica do jogo de tabuleiro. Considerados fontes incríveis para estudar o período, seguem algumas sugestões de trabalho exclusivo com os documentos históricos.

SUGESTÃO 1: Golpe Civil-Militar de 1964

Objetivo: propiciar ao corpo discente a compreensão de que o golpe de Estado não foi uma obra exclusiva militar, havia uma diversidade dos debates e posicionamentos do período.

Selecione as cartas dos seguintes documentos:

- “BASTA” – editorial jornal Correio da Manhã (RJ), 31 de março de 1964;
- “FORA” - jornal Correio da Manhã, de 01 de abril de 1964;
- “Programa da Frente Única de Apoio às Reformas de Base” – Jornal Correio da Manhã publicado fevereiro de 1964;
- “Mensagem ao Povo Brasileiro” – Revista das Classes Produtoras – março de 1964;
- “Prece a Anchieta” – Lida na “Marcha da Família com Deus pela Liberdade” – março de 1964 e
- “Instrução reservada do general Castelo Branco” - 20 de março de 1964.

Divida a sala em grupos, distribua as cartas dos documentos acima, informe que os documentos completos estão no site <https://dialogoscomasmemorias.wordpress.com/> caso queiram lê-los e solicite que produzam uma ficha do documento: Quem produziu? Quando produziu? Qual assunto das cartas? Qual posicionamento político frente ao governo presidencial de João Goulart? Depois preenchidas as fichas, peça para que leiam em voz alta.

Após a leitura de todas estimule o debate: todos pensavam a mesma coisa? Quais eram as diferenças e quais eram as semelhanças. Finalize a conversa apresentando a definição de Golpe Civil-Militar presente no início do manual e busque esclarecer que o golpe foi um arranjo político feito por partes da sociedade civil, junto às Forças Armadas e ao capital estrangeiro, principalmente estadunidense.

SUGESTÃO 2: Revolução x Ditadura

Objetivo: Apresentar a disputa de narrativas existente na época entre a narrativa oficial do Estado que chamava o ocorrido de revolução e os grupos opositores que chamavam de ditadura.

Selecione as cartas dividindo-as em dois grupos:

DITADURA:

- “Manifesto em nome da Verdade” - 1975;

- “Classe política surpresa com cassação de Alencar” publicado no jornal Diário do Paraná em julho de 1977;
- “Declaração de maio de 1965” Partido Comunista do Brasil;
- “Manifesto pela Frente Ampla” Carlos Lacerda de 1966;
- “Manifesto PTB”;
- “Exigências cristãs de uma ordem política” Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB) de 1977;
- “Y JUCA PIRAMA: o índio, aquele que deve morrer” Conferência Nacional dos Bispos (CNBB) publicado em 1973;
- “EZTÉTYCA DA FOME” Glauber Rocha produzido em 1965;
- “Carta política da UNE” - 29º Congresso da UNE;
- “UNIDADE: na reconstrução da UNE” chapa Unidade 31º Congresso da UNE em 1979;
- “AO POVO BRASILEIRO” da Aliança Libertadora Nacional;

REVOLUÇÃO:

- “Julgamento da Revolução” – jornal O Globo, 07 de outubro de 1984;
- “ATO INSTITUCIONAL Nº 1” de 9 abril de 1964;
- “ATO INSTITUCIONAL Nº 2” de 27 de outubro de 1965;
- “ATO INSTITUCIONAL Nº 5” de 13 de dezembro de 1968;
- “LEI No 5.250, de 9 de fevereiro de 1967” - “Lei de Imprensa”;
- “DECRETO-LEI Nº 314, de 13 de março de 1967” - “Lei de Segurança Nacional de 1967”;
- “DECRETO-LEI Nº 1.077, de 26 de janeiro de 1970”.

Separe a sala em três grupos: o primeiro deve receber as cartas que apontam para a narrativa da ditadura, o segundo deve receber as cartas que apontam para a narrativa da revolução e um terceiro não deve receber carta alguma.

Ao primeiro e segundo grupo peça que identifiquem: quem está escrevendo o documento e porque tem aquela visão do ocorrido (ditadura ou revolução) ou como justificam ela (é uma ditadura porque..., é uma revolução porque...). Diga aos grupos que eles terão que convencer o terceiro grupo de que aquilo era uma revolução ou uma ditadura.

Enquanto isso, o terceiro grupo deve pesquisar no livro didático como o período é chamado e porque é chamado dessa forma, ou entregue o texto “Nomes e datas” (p. 51 a 58) presente na revisão historiográfica feita por Carlos Fico no artigo “Ditadura Militar brasileira:

aproximações teóricas e historiográficas” (<https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180309202017005>).

Após as análises, organize os grupos de forma que todas as pessoas se vejam sugerimos organizar a sala em formato de U com cada grupo ocupando um espaço específico. Siga a ordem dos fatos, inicie a apresentação pelo grupo da revolução, passe a palavra ao grupo da ditadura. Por fim peça para o terceiro grupo apresentar os resultados da pesquisa.

Ao fim das apresentações peça que os grupos digam em qual tempo histórico eles estão, a evidenciação do tempo histórico servirá para a diferenciação entre personagens do passado e análises produzidas no presente, estas frente a documentação recolhida do passado são capazes de afirmar a existência de uma Ditadura Militar.

Siga o debate refletindo sobre a historiografia do período, as conceituações e as tentativa de retorno da narrativa “da revolução de 1964”.

SUGESTÃO 3: INSTITUIÇÕES E DITADURA MILITAR

Objetivo: reconhecer posicionamentos institucionais como opiniões importantes para o questionamento da Ditadura Militar.

Selecione as cartas:

- “Declaração de maio de 1965” Partido Comunista do Brasil;
- “Manifesto PTB” 1965;
- “Exigências cristãs de uma ordem política” Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB) de 1977;
- “Y JUCA PIRAMA: o índio, aquele que deve morrer” Conferência Nacional dos Bispos (CNBB) publicado em 1973;
- “Manifesto da UBE” carta manifesto da União Brasileira dos Escritores publicado no Jornal Correio da Manhã (RJ) no dia 24 de outubro de 1964;
- “O REI DA VELA – PROGRAMA MANIFESTO DO OFICINA” José Celso Martinez produzido em 1967;
- “Carta política da UNE” - 29º Congresso da UNE;
- “AO POVO BRASILEIRO” da Aliança Libertadora Nacional.

Inicie apresentando a definição do que são instituições: são estruturas ou mecanismos de ordem social, que regulam o comportamento de um conjunto de indivíduos dentro de uma determinada comunidade (por exemplo empresas, grupos religiosos, agremiações políticas e etc.). Separe 8 grupos e entregue um conjunto de cartas para cada grupo.

Peça para os grupos identificarem: qual era o tipo de instituição (privada, pública, privada sem fins lucrativos, agremiações), qual é a relevância dessa instituição hoje em dia e qual era a importância no passado (nesse aspecto será preciso inferir a informação ou pesquisar na internet), qual o posicionamento dessa instituição sobre a Ditadura Militar e qual era a importância desse posicionamento para a sociedade do período?

Após esse momento, peça para que todos os grupos apresentem suas instituições, o posicionamento no passado e qual a importância que eles acreditavam que essa instituição tinha no combate à Ditadura Militar. Finalize a atividade com uma conversa sobre a importância das instituições nas definições sociais, apresente diferentes instituições em diferentes períodos, por exemplo Igreja Católica na idade média, Organização das Nações Unidas na Guerra Fria, etc.

Impressão

O jogo pode ser impresso em qualquer folha de papel, recomendamos para melhores resultados estéticos gramaturas (espessuras) maiores, além disso, quanto maior a gramatura do papel maior será a durabilidade do jogo.

Para as cartas recomendamos utilizar papel de 180g/m³ a 230g/m³, o tipo de papel escolhido influenciará na qualidade estética do jogo, recomendamos para todas as cartas a utilização de papel fotográfico Matte (sem brilho), reiteramos a utilização desse papel para as cartas fotografia devido a necessidade de analisar a imagem. Plastificar as cartas aumentará a durabilidade do jogo. Fica a critério de quem imprimir fazer isso sozinho ou propor essa realização como atividade preparatória discente ação ambientadora com os elementos do jogo.

O tabuleiro deve ser impresso em um papel 230 g/m³ ou superior.

Imprimindo em A2: Para aumentar a durabilidade e a qualidade do tabuleiro recomenda-se uma junção de materiais. Uma camada de papel Horlle²⁶⁴, outra de papel cartão e a arte impressa em adesivo comum, a impressão em adesivo precisa ser realizada em uma gráfica. A montagem deve seguir a seguinte ordem: o papel cartão vai embaixo, sobre ele é colado o papel Horlle, para a colagem do papel cartão com o papel Horlle recomenda-se o uso de cola branca comum espalhada em uma camada fina utilizando um rolo sintético de poliéster de 5cm, cole os dois papéis, de deixe secar com um peso uniforme em cima do colado. Para

²⁶⁴ O papel Horlle pode ser substituído por papel paraná, como esses possuem composições diferentes, caso se faça a opção pelo papel paraná recomendamos uma camada de papel cartão embaixo e outra em cima do papel paraná, pois esse em contato com a cola deixa o papel amarelado.

dobrar o tabuleiro, corte a colagem de papel no lugar em que deseja realizar a dobra (ao meio, em 3, ou 4 partes), junte as partes e depois cole o adesivo. Assim você dobrará o tabuleiro para dentro.

Imprimindo em A4: a impressão nesse tamanho demandará que as partes sejam unidas para a confecção do tabuleiro, as trilhas do jogo indicam os pontos de conexão de cada parte. O tabuleiro pode ter as quatro partes guardadas separadas, sendo montadas na hora de jogar. Quanto maior a gramatura do papel, maior será a durabilidade.

Sobre as cores: a produção do jogo foi realizada levando em consideração a impossibilidade de realizar a impressão colorida, por isso cada conjunto de cartas e os locais do tabuleiro contam com identificações simbólicas diferenciadoras de cada conjunto de cartas quando impressas em preto em branco. A impressão colorida do jogo impacta na aplicação e na adesão discente a esse. No entanto, ressaltamos a essencialidade da impressão das cartas Fotografia em papel fotográfico, ou ao menos de forma colorida, pois se impressas em preto e branco a qualidade e sua função no jogo será extremamente prejudicada.

Manual de Utilização: o manual foi criado em formato livreto, para a sequência correta das páginas realizar a impressão frente e verso.

Foi criado um canal na plataforma de vídeos online *Youtube*. Nele constam vídeos com as etapas de confecção do jogo (produção do tabuleiro e das cartas) e um tutorial das 6 primeiras rodadas do jogo. É possível acessá-lo através do endereço: https://www.youtube.com/channel/UCtf2z4S8kOdkXwkDr_5WfTQ.

Referências bibliográficas

- BARTON, Keith & LEVSTIK, Linda. **Teaching History for the Common Good**. 2004.
- BATISTA NETO, Modesto Cornélio. **A democracia no Brasil: Comissão Nacional da Verdade a construção democrática**. Ed. Gramma. Rio de Janeiro, 2017.
- BAUER, Caroline Silveira. **Como será o passado?** História, historiadores e a Comissão Nacional da Verdade. Paco Editorial. São Paulo, 2017.
- BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **História: sociedade e cidadania**. Ed. 2. São Paulo: FTD. 2016
- BRASIL. **Comissão Nacional da Verdade. Brasília: CNV**, 2014. v. 1.
- _____. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/BNCC_19mar2018_versao_final.pdf. Acesso em: 10 de mai. 2021.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Tradução de Vera Maria Xavier dos Santos. Revisão técnica Daniel Aarão Reis Filho. Bauru: EDUCS, 2004.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos - 2. ed.** São Paulo: Cortez, 2008.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- CARRETTA, Marcelo La. **Como Fazer Jogos De Tabuleiro: Manual Prático**. Curitiba: Ed. Appris. 2018.
- CARISSIMI, Laura B; RADÜNZ, Roberto. **Arquivo 7.0: jogos e o ensino de História**. MÉTIS: história & cultura – v. 16, n. 31. Universidade de Caxias do Sul, 2017. Disponível em:
<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/view/5390>. Acesso em: 10 de mai. 2021.
- CATROGA, Fernando. **Memória, história e historiografia**. Rio de Janeiro, Ed. FGV, 2015.
- CRUZ, Fernando de Souza. **Diálogos com as memórias da Ditadura Militar: a construção de um jogo para o ensino de história no nível médio**. Dissertação de Mestrado. Mestrado Profissional em Ensino de História, Universidade Federal de Sergipe. 2021. (no prelo)
- FICO, Carlos. **Além do golpe: versões e controvérsias sobre 1964 e a Ditadura Militar**. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- _____. **Ditadura Militar brasileira: aproximações teóricas e historiográficas**. Florianópolis: Revista Tempo e Argumento, v. 9, n. 20, p. 05 - 74. jan./abr. 2017. Disponível em:
<https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180309202017005>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender**. In: GIACOMONI, Marcelo P.; PEREIRA, Nilton M. (Org.). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

FREITAS, Itamar. **Livro didático**. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; OLIVEIRA, Maria Margarida Dias. Dicionário do Ensino de História. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2019. p.143-148.

_____. **O Ensino Médio na Base Nacional Curricular Comum**. I Colóquio de Educação Básica: O Ensino Médio Integral em Debate. Universidade Estadual da Bahia, 2020. (no prelo)

GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2020**. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

GIACOMONI, Marcelo P. **Construindo jogos para o Ensino de História**. In: GIACOMONI, Marcelo P.; PEREIRA, Nilton M. (Org.). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Ed. Perspectiva 2000.

JELIN, Elizabeth. **Los Trabajos de la memoria**. Madrid: Siglo XXI, 2002.

KOSSOY, Boris. **Fotografia & História**. 3ª ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

LEE, Peter. **Putting Principles into Practice: Understanding History**. In: National Research Council. How Students Learn: History in the Classroom. Washington, DC: The National Academies Press, 2005.

LUCCHESI, Anita; MAYNARD, Dilton. **Novas tecnologias**. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; OLIVEIRA, Maria Margarida Dias. Dicionário do Ensino de História. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2019. p.179-184.

MAYNARD, Dilton; SILVA, Marcos. **E-Storia**. Revista História Hoje, v. 1, no 2, p. 249-252 - 2012. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/54/44>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

MAYNARD, Dilton C. S. **Passado eletrônico: notas sobre história digital**. Acervo - Revista do Arquivo Nacional, v. 29, n. 2, p. 103-116, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/44800>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

MEINERZ, Carla B. **Jogar com a história na sala de aula**. In: GIACOMONI, Marcelo P.; PEREIRA, Nilton M. (Org.). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

NAPOLITANO, Marcos. **1964: história do regime militar brasileiro**. São Paulo: Contexto, 2014.

OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de. **O Direito ao Passado** – Uma Discussão Necessária à Formação do Profissional de História. Aracaju: Editora UFS, 2011.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Assembleia Geral das Nações Unidas em Paris, 1948. Disponível em:

<http://www.dudh.org.br/wpcontent/uploads/2014/12/dudh.pdf>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

_____. **Convenção contra a tortura e outros tratamentos ou penas cruéis, desumanos ou degradantes**. Assembleia Geral das Nações Unidas, 1984. Disponível em: <http://www.pge.sp.gov.br/centrodeestudos/bibliotecavirtual/instrumentos/degradant.htm>. Acesso em: 10 de mai. 2021.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto: o museu no ensino de história**. Chapecó: Ed. Argos, 2004.

RICOUER, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Trad. Alain François (et al.). Campinas, SP. Editora Unicamp, 2007.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da História: Uma teoria da história como ciência**. Tradução Estevão C. de Rezende Martins. Curitiba: Editora UFPR, 2015.

SARLO, Beatriz. **Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SODRÉ, Nelson Werneck. **História Militar do Brasil**. 2.ed. São Paulo: Expressão Popular, 2010.

TELES, Janaína de Almeida. **Os familiares de mortos e desaparecidos políticos e a luta por “verdade e justiça” no Brasil**. In TELES, Edson; SAFATLE, Vladimir (org.). O que resta da ditadura – a exceção brasileira. São Paulo: Boitempo, 2010.

TERSTCHENKO, Michel. **O bom uso da tortura ou como as democracias justificam o injustificável**. Trad. Constância Maria Egrejas Morel. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Los usos de la memoria**. Colección Signos de la Memoria. Museo de la Memoria y los Derechos Humanos. Chile, 2013. Disponível em: https://ww3.museodelamemoria.cl/wp-content/files_mf/1541602168SIGNOS_TODOROV.pdf. Acesso em: Acesso em: 10 de mai. 2021.



CRÉDITOS:

Roteiro e produção acadêmica:

Fernando de Souza Cruz

Orientação acadêmica:

Prof. Dr. Lucas Miranda Pinheiro

Design gráfico do jogo de tabuleiro:

Bruno Perê (beperere@gmail.com) e Vander xCheX (vanderche87@gmail.com)

Construção do site:

Thiago Freire de Carvalho (thiago.freire45@gmail.com)

Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História

Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão/Sergipe – 2021

