



## ***Em busca da liberdade: a produção de um jogo pedagógico voltado para o Ensino Médio***

RODRIGO CARDOSO SOARES DE ARAUJO\*

A lei 10.639/2003 que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (9394/96), estabelecendo a obrigatoriedade do ensino da história e da cultura afro-brasileira, tem encontrado dificuldades em sua efetiva implementação nos sistemas de ensino do país (ANDRADE, GUEDES, NUNES, 2013). Diversos são os fatores que contribuem para isso, desde lacunas sobre a história da África e da cultura afro-brasileira na formação de professores até deficiências nos materiais didáticos, quando não, alguns silêncios sobre a contribuição negra na formação cultural do Brasil. Neste sentido, vislumbrou-se a possibilidade de produção de um jogo pedagógico como estratégia de abordar, de maneira efetiva, temas relacionados à luta contra a escravidão, redes de sociabilidade negras e suas práticas culturais.

O jogo pedagógico, *Em busca da liberdade*, será um jogo de tabuleiro ambientando em uma cidade brasileira fictícia durante a década de 1880, momento de aguda crise da sociedade escravocrata. Amparado por extensa produção historiográfica, produzida nas últimas três décadas, este material didático estará embasado naqueles trabalhos que buscaram ressaltar as diversas facetas da luta pela supressão da ordem escravista no país, destacando o protagonismo dos próprios escravos neste processo. A presente comunicação tem a intenção de apresentar a produção de jogos pedagógicos como estratégia lúdica no processo de ensino/aprendizagem, tomando como objeto de observação o jogo *Em busca da liberdade*, apontando, por fim, seus resultados parciais.

As alterações efetuadas na legislação educacional brasileira no sentido de incluir a história e a cultura afro-brasileira nos currículos escolares, tema, agora, sob intensos debates por ocasião da elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), foram conquistas que partiram dos movimentos sociais (COELHO;COELHO, 2015, p. 284). A perspectiva educacional que o movimento negro almeja aponta, de forma assertiva, para abordagens que apresentem a história e a cultura afro-brasileira no país para além do restrito âmbito da escravidão, salientando, por exemplo, expressões culturais, hoje, constituintes da cultura nacional.

Reconhece-se a necessidade premente de dar o devido lugar à herança cultural afro-brasileira, de diferentes momentos históricos, na história do país, a começar pelas salas de aula. Nesse sentido, defende-se a relevância de revisitar o tema da escravidão por uma perspectiva alinhada à produção historiográfica brasileira das últimas décadas, no sentido de recuperar, de forma positiva, a memória dos trabalhadores submetidos ao cativeiro e suas lutas por liberdade. Maria Helena Toledo Machado,

---

1 Professor de EBTT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS), doutor em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). O projeto de pesquisa aqui apresentado conta com apoio financeiro da Fundação de Amparo a Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG).



analisando a derrocada da ordem escravista na década de 1880, sintetiza o protagonismo dos escravos na luta por liberdade da seguinte forma:

*Cientes de que a escravidão perdia legitimidade, os grupos de escravos passavam a ganhar em ousadia e articulação, utilizando-se da quebra do consenso sobre escravidão para avançar em todo o tipo de reivindicação. Revoltando-se, fugindo, cometendo crimes, demandando melhorias, assim como salário e autonomia de ir e vir, os escravos, no decorrer da década, mostraram que confrontavam a escravidão tanto por dentro do sistema quanto por fora dele, exigindo simplesmente a liberdade. (MACHADO, 2014, p. 376).*

Eis o enfoque que *Em busca da liberdade* tem enquanto material didático. Ao trazer à tona diferentes estratégias de luta contra a ordem escravista de fins do Segundo Reinado, reiterado o protagonismo dos próprios escravos neste processo, tem-se a oportunidade de colocar em relevo a história da população negra brasileira, atentando para importância de sua composição na tecitura da sociedade do país. Assim, o jogo pretende apontar para uma alternativa pedagógica na abordagem de conteúdos importantes para a valorização da herança cultural afro-brasileira que, em geral, não são contemplados plenamente nos livros didáticos.

Todavia, antes de aprofundar o viés historiográfico que será abordado neste material didático, cabe tratar das especificidades, propriamente pedagógicas, do jogo em questão. Elaborado para ser jogado, do início ao fim, em um tempo máximo de aproximadamente 1h30, a ideia é que *Em busca da Liberdade* seja utilizado em sala de aula sob supervisão de um professor. O mesmo, receberá um manual para aprofundar seu conhecimento sobre os aspectos abordados no jogo, de forma a poder solucionar dúvidas históricas ou da própria jogabilidade e de seus objetivos.

Trata-se de um jogo colaborativo, ou seja, a despeito de cada jogador/aluno possuir um personagem no tabuleiro, eles não competirão entre si, mas tentarão de forma coletiva obter a liberdade por percursos propostos pelo jogo, logo após empreenderem uma fuga do cativeiro. Este modelo de jogo se mostrou mais interessante do que o competitivo, na medida em que, trata-se de uma oportunidade para trabalhar com os alunos questões caras para a Educação Básica, estabelecidas constitucionalmente, como a formação para pleno exercício da cidadania. Nesse sentido, o processo de ensino/aprendizagem aqui concebido, indo além do importante aspecto curricular que será o tema do jogo, possibilita a vivência em sala de aula de práticas solidárias, trabalho coletivo e senso de responsabilidade. Ademais, após a experiência vivenciada pelo jogo, abre-se a possibilidade dos docentes transportarem a discussão para outros temas caros à cidadania no Brasil da atualidade, tais como o preconceito racial e as políticas afirmativas.

Para proporcionar este processo de ensino/aprendizagem se parte da premissa de que o mesmo pode ser desenvolvido por uma perspectiva lúdica. Marc Bloch, em seu clássico livro, *Apologia da História ou o ofício do historiador*, afirmava, já em suas páginas iniciais, que "[...] mesmo que a história fosse julgada incapaz de outros serviços, restaria dizer, a seu favor, que ela entretém" (BLOCH, 2001, p. 43). Ainda que o autor fosse, ao longo desta obra, defender o caráter epistemológico da disciplina História, esta afirmação releva a importância de se empreender os estudos históricos levando em consideração seu aspecto lúdico.

Johan Huizinga, em sua obra *Homo ludens* - produzida poucos anos antes do livro de

Bloch, aquele no início da década de 1940 e este em 1938 - identificava o jogo como elemento fundante das sociedades humanas, dele decorrendo sua formação cultural. Ainda que refletindo o jogo em um espectro mais amplo do que o aqui pretendido, esse autor aponta para a ludicidade inerente à cultura e sua importância enquanto constituinte da mesma. Seguindo esta perspectiva teórica, *Em busca da liberdade* será elaborado atentando para pontos fundamentais que permitam a evasão da vida "real", inerente ao ato de jogar. (HUIZINGA, 2000).

Como aponta Huizinga, o jogo possui limitações temporais (duração da partida) e espaciais (tabuleiro, quadra, etc.) com regras próprias ordenando a maneira como os jogadores/alunos devem "existir" no universo criado pelo jogo. Pretende-se, ainda, que o jogo seja tenso durante todo tempo, uma vez que, este é um condicionante essencial para que se alcance sua intenção pedagógica. Caso a resolução dos problemas e a narrativa construída tornem-se, respectivamente, banal e desinteressante, fecham-se as portas para uma efetiva imersão no jogo, prejudicando, decisivamente, os objetivos de aprendizagem (Idem).

O escapismo temporal proporcionado aos jogadores/alunos, mesmo no ambiente de sala de aula, uma vez bem sucedido, pode ser um fecundo caminho pedagógico para se abordar os conteúdos escolares. No caso particular da disciplina História, nos últimos anos, diversos professores têm atentado para a relevância da utilização de jogos pedagógicos, dos mais variados, como forma de ensinar. Diversas publicações relatam bem-sucedidas experiências didáticas na elaboração e aplicação de jogos pedagógicos em sala de aula, abordando temas historiográficos de modo a angariar maior engajamento por parte dos alunos e, por consequência, uma melhor aprendizagem da disciplina História (ANDRADE, 2007; ANTONI, ZALLA, 2013; GIACOMONI, 2013; MARÇAL, 2009; MEINERZ, 2013).

Do ponto de vista historiográfico, o referencial teórico que fundamenta este projeto está em sintonia com alguns dos principais estudos sobre escravidão e abolicionismo no Brasil. A profícua produção sobre estes temas, nas últimas três décadas, em larga medida buscou inspiração teórica na corrente de estudos inaugurada por Edward Palmer Thompson na Inglaterra denominada história vista de baixo (*History from below*). Principalmente, a partir da publicação de sua obra *The making of the english working class*, historiadores de diversas partes do mundo passaram a buscar objetos de investigação que ressaltavam o protagonismo histórico de atores antes excluídos das narrativas historiográficas. Assim, camponeses, operários, servos, escravos, entre outros, emergiram de fontes documentais variadas possibilitando miradas distintas sobre temas corriqueiros da historiografia e, até mesmo, a abertura de novos campos de investigação. Segundo Jim Sharpe: "a história vista de baixo ajuda a convencer aqueles de nós nascidos sem colheres de prata em nossas bocas, de que temos um passado, de que viemos de algum lugar"

(SHARPE, 1992, p. 62).

No Brasil, vários historiadores dedicados aos temas da escravidão e do abolicionismo têm seguido as proposições teóricas da história vista de baixo como forma de ressaltar o protagonismo dos escravos na elaboração de estratégias para amenizar as condições de vida no cativeiro ou lutar por autonomia e liberdade. Entre tantos autores cabe, sumariamente, mencionar alguns daqueles com que se procurará dialogar na elaboração do jogo por terem se debruçado sobre objetos de pesquisa que estarão presentes no tabuleiro, personagens, fichas individuais e cartas.

Se por ocasião das comemorações do centenário da abolição da escravatura no Brasil uma série de trabalhos foram publicados redimensionando os estudos sobre esse tema, nas últimas décadas, diversos outros percursos investigativos foram traçados, em boa parte deles, ressaltando o protagonismo dos escravos na luta por liberdade. Como apontam Flávio dos Santos Gomes e Maria Helena Pereira Toledo Machado, tem-se buscado ir além das análises detidas nos espaços urbanos, nos debates parlamentares e na imprensa para se investigar os anseios e as lutas por autonomia e liberdade de escravos e libertos. Recentemente, a própria abolição tem sido revisitada, largando-se mão da ideia simplória da "transição do trabalho escravo para o trabalho livre", mostrando as simultaneidades das duas modalidades de trabalho no Brasil imperial e, posteriormente, as marcas do preconceito e da exclusão nas relações trabalhistas a que estavam relegados os "libertos do 13 de maio" (GOMES, MACHADO, 2015).

Sidney Chaulhoub, outro exemplo de autor com que o jogo pretende dialogar, em diversos trabalhos tem ressaltado o protagonismo dos escravos na luta contra o *status quo* escravista, na segunda metade do século XIX. Entre estes trabalhos, destaca-se seu livro *Visões da liberdade* no qual, a partir da análise de processos judiciais, o autor pode desvendar as diferentes concepções de liberdade presentes na luta contra a ordem escravista (CHAULHOUB, 1990). Em *Machado de Assis: historiador*, novamente, o autor retoma a ideia de uma participação ativa dos escravos na vida social e política do Rio de Janeiro a partir da obra daquele romancista (CHAULHOUB, 2003).

Autores que se dedicaram ao estudo da escravidão urbana, ao exemplo de Mary Karasch ou Wilson Roberto de Mattos, em duas das principais capitais com maior população negra, respectivamente, Rio de Janeiro e Salvador, foram fundamentais para ampliar a perspectiva sobre as diferentes ocupações em que os escravos eram empregados. Ao contrário da visão ordinária do escravo como elemento social brutalizado pelas violências que sofriam e, portanto, restrito aos serviços braçais, tais estudos apontam para atividades bastante especializadas desenvolvidas por escravos tais como, por exemplo, os escravos barbeiros que chegavam até mesmo a realizar

alguns procedimentos cirúrgicos. (KARASCH, 2000; MATTOS, 2008).

Com os personagens criados no jogo se pretende resgatar a multiplicidade de funções profissionais desenvolvidas pelos escravos, entre elas: amas de leite, mucamas, quitandeiras, barbeiros, tigres (responsáveis pelo transporte dos dejetos domésticos para rios e mares) e jornalheiros. As mencionadas profissões serão representadas no jogo, sendo os personagens que atuarão como protagonistas da narrativa que se desenrola ao longo de cada rodada. Estes serão os personagens com que os jogadores/alunos irão jogar, percorrendo as casas do tabuleiro. Cada personagem será dotado de habilidades específicas condizentes com sua profissão. Assim, por exemplo, enquanto o escravo barbeiro terá a habilidade de manuseio de instrumentos cortantes, a mucama conhecerá os "modos" próprios de um escravo da casa-grande e assim por diante.

Observe-se que, mesmo antes do início propriamente do jogo, aos jogadores/alunos é apresentado o universo da escravidão urbana no Brasil oitocentista por uma perspectiva distinta da hegemônica, geralmente, presente na consciência histórica de um aluno de Ensino Médio (COELHO; COELHO, 2015) Com isso, busca-se valorizar o elemento negro, retirando-o assim do estereótipo, geralmente tido pelos alunos, dos escravos enquanto indivíduos brutalizados pela rígida vida do cativo, relegados a serviços braçais nos campos ou minas. Relevando a multiplicidade de ocupações desenvolvidas por escravos, intenciona-se enfatizar o papel desempenhado por este estrato social que foi fundamental na formação cultural da sociedade brasileira.

Ainda mesmo antes de se começar o jogo, os alunos ainda terão a possibilidade de tomar contato com o universo imagético da escravidão, produzido pela identidade visual do jogo. Para isso, tomou-se como referencial alguns dos principais artistas que retrataram cenas da escravidão, tais como o Tenente Chamberlain, Jean-Baptiste Debret e os caricaturistas Henrique Fleüss, Rafael Bordalo Pinheiro e Ângelo Agostini.

Avançando sobre a análise das temáticas envolvidas no jogo, que estarão presentes em componentes como o tabuleiro e as cartas, será reservado destaque especial para as redes de sociabilidades exclusivas de negros livres, escravos e libertos estabelecidas em espaços como as irmandades negras, terreiros e as maltas de capoeira. Nesse ponto, objetiva-se projetar a herança cultural afro-brasileira para além de sua vinculação com a sociedade escravista, em sintonia com o necessário diálogo sobre a complexidade da composição identitária brasileira.

Carlos Eugênio Líbano Soares, dedicou-se a estudar a capoeira e as sociabilidades decorrentes de sua prática, com particular atenção, para as maltas de capoeiragem da capital do país, na segunda metade do século XIX (SOARES, 1998). A história da roda de capoeira é um importante elemento a ser trabalhado na Educação Básica, não apenas no sentido formal da

obrigatoriedade de se cumprir a lei 10.639/2003, mas, principalmente, no de resgatar um dos elementos mais vibrantes e representativos da cultura afro-brasileira, nos dias atuais.

Assim como as maltas de capoeiras, outras redes de sociabilidade que serão abordadas por *Em busca da liberdade* são as irmandades negras católicas. No século XIX, que aqui nos interessa, em diversas cidades brasileiras se pôde verificar a fundação ou continuidade de irmandades católicas compostas por homens negros livres ou libertos. Dedicavam-se, no âmbito religioso à devoção a santos católicos negros com Santo Elesbão, Santa Efigênia, São Benedito e, com maior incidência, Nossa Senhora do Rosário. Concomitante com sua função religiosa, estas instituições dedicavam-se à ajuda mútua entre seus irmãos, em muitas delas, havendo grande empenho para comprar cartas de alforria e auxiliar os necessitados.

Outras estratégias na luta pela liberdade, mais radicais do que a formação de pecúlio para manumissão por compra, ganharam força na última década de escravidão no Brasil, tais como a fuga, a revolta e a formação de quilombos. Momento em que se acentuavam as lutas pela abolição definitiva da escravidão no país, ao menos em cidades portuárias como o Rio de Janeiro e Santos, foi momento de aparecimento de um novo tipo de quilombo, os quilombos abolicionistas. Ao contrário dos quilombos tradicionais, os quilombos abolicionistas eram apoiados de diversas maneiras por líderes abolicionistas, auxiliando nas rotas de fugas de escravos ou até mesmo os financiando (SILVA, 2003). Como o jogo será ambientado neste período, a ideia é apresentar aos alunos/jogadores a complexidade destas sociedades alternativas formadas por escravos fugitivos, permitindo aprofundar o conhecimento não apenas de quilombos tradicionais, que existiam desde o período colonial, mas também esta nova modalidade surgida em fins do século XIX.

Em suma, *Em busca da liberdade* tem a intenção de transportar para o ambiente da sala de aula um entendimento sobre os temas da escravidão e abolicionismo em estreita sintonia com a mais recente produção historiográfica. Através das ações empreendidas no tabuleiro por meio de mecanismos variados como dados, cartas e fichas dos jogadores, os alunos terão a oportunidade de tomar contato com diversos aspectos que permeavam a vida dos escravos no Brasil imperial tais como suas práticas culturais, redes de sociabilidade e lutas por liberdade.

Não cabendo no tempo desta comunicação uma pormenorizada análise de todos os aspectos do jogo e dos debates historiográficos que fundamentam a construção de sua narrativa cabe, por fim, apresentar o atual momento do desenvolvimento do projeto e as projeções posteriores a sua produção. *Em Busca da Liberdade* encontra-se em fase de elaboração de seu protótipo, com a finalização das imagens que formam os diferentes componentes do jogo: fichas

dos jogadores, tabuleiro, personagens e cartas<sup>1</sup>. Simultaneamente, vêm sendo realizados estudos sobre a lógica matemática e as mecânicas que determinarão sua dinâmica<sup>2</sup>. Sendo um jogo pedagógico na modalidade de jogabilidade colaborativa, seu desenvolvimento está estabelecido não apenas pela sorte (jogo de dados), mas também por estratégias que devem ser traçadas pelos jogadores com a finalidade de cumprir as missões propostas. Ao final desta etapa do projeto, pretende-se ter em mãos uma primeira versão do jogo a fim de, antes de prosseguir, averiguar sua eficiência pedagógica.

Em seguida, a jogabilidade será testada, em sucessivos momentos, pela equipe que participa do projeto no IFSULDEMINAS - *Campus* Passos<sup>3</sup>. Essa etapa do projeto será fundamental para se analisar a viabilidade do jogo, identificando possíveis falhas mecânicas e a eficiência de seu aspecto lúdico, fundamental, como argumentado anteriormente, para se atingir os fins aqui propostos.

Após a aprovação da equipe participante do projeto no IFSULDEMINAS - *Campus* Passos, a etapa seguinte será de testes do jogo em turmas do Ensino Médio de três instituições federais de ensino: o próprio IFSULDEMINAS - *Campus* Passos, IFSC - *Campus* Xanxerê e o Colégio Pedro II - *Campus* São Cristóvão III sob orientação, respectivamente, do autor desta comunicação e coordenador do projeto, do professor Guilherme Babo Sedlacek e do professor Arthur Tostes Caser. O teste do jogo em três contextos educacionais diferentes tem como objetivo produzir relatórios de docentes e alunos sobre a experiência prática do jogo, levando-se em consideração o interesse produzido nos alunos, assim como, a possibilidade de aprendizagem dos temas tratados. Após estes momentos de aplicação prática do jogo, chegar-se-á etapa de avaliar os relatos das experiências nas três instituições promovendo as mudanças que parecerem necessárias.

Sendo um trabalho ainda em curso, essa comunicação pretendeu apresentar o jogo pedagógico *Em busca da liberdade* como forma de ensinar o debate sobre a produção deste tipo de material didático. Ainda que o atual momento de desenvolvimento do projeto não permita vislumbrar resultados conclusivos, interessa pensar sobre a concepção do jogo enquanto

---

2 Agradeço ao aluno Eduardo Cintra Firmino, aluno do curso Tecnologia em Produção Publicitária do IFSULDEMINAS – *Campus* Passos, que vem trabalhando na produção destas imagens.

3 Agradeço ao aluno Pedro Henrique Barbosa Bortoletto, aluno do curso Licenciatura em Matemática do IFSULDEMINAS – *Campus* Passos, bolsista de Iniciação Científica pela FAPEMIG que vem auxiliando nos exames de jogabilidade do jogo.

4 Além dos alunos mencionados nas notas anteriores ainda compõem a equipe que desenvolve este projeto no IFSULDEMINAS – *Campus* Passos os docentes: Renê Hamilton Dini Filho e Camila Guedes Codonho.

instrumento pedagógico pertinente para o processo de ensino/aprendizagem no âmbito da sala e aula. Após os testes de jogabilidade e os relatos produzidos desta experiência por docentes e discentes, poder-se-á perceber melhor as potencialidades deste jogo pedagógico e se chegar a novas análises.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBUQUERQUE, Wlamyra R. de. *O jogo da dissimulação: abolição e cidadania negra no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- ANDRADE, Débora El-Jaick. "O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de História". In: *História & Ensino*. v. 13. p. 91-106. Londrina, setembro de 2007.
- ANDRADE, Tatiane de; GUEDES, Elocir; NUNES, Pâmela. "O uso da lei 10639 em sala de aula". In: *Revista Latino-Americana de História*. V. 2. n. 6. p. 421 - 430. São Leopoldo, agosto de 2013.
- 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 (orgs.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- ARAUJO, Rodrigo Cardoso Soares de. *Pasquins: submundo da imprensa na Corte Imperial (1880 - 1883)*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2012.
- BLOCH, Marc. *Apologia da história ou o ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BRASIL. *Lei 10639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências*. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/L10.639.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm)  
Acesso em: 2/11/16.
- CHAULHOU, Sidney. *Visões de liberdade: uma história das últimas décadas da escravidão na Corte*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Machado de Assis: historiador*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- GIACOMONI, Marcello Paniz. "Construindo jogos para o ensino de História" In: Idem; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- COELHO, Mauro Cezar; COELHO, Wilma de Nazaré Baía. "O ensino de história e os desafios da diversidade: a formação da consciência histórica nos processos de implementação da lei n. 19.639/2003". In: GONTIJO, Rebeca; MAGALHÃES, Marcelo; ROCHA, Helenice (orgs.) *O*

*ensino de história em questão: cultura histórica, usos do passado*. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015.

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

KARASCH, Mary. *A vida dos escravos no Rio de Janeiro (1808 - 1850)*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

MACHADO, Maria Helena Pereira Toledo. "Teremos grandes desastres, se não houver providências energéticas e imediatas: a rebeldia dos escravos e a abolição da escravidão". In: GRINBERG, Keila; SALLES, Ricardo (orgs.). *O Brasil Imperial, Volume III (1870 - 1889)*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

\_\_\_\_\_; GOMES, Flávio dos Santos. "Da abolição ao pós-emancipação: ensaiando alguns caminhos para outros percursos". In: Idem; CASTILHO, Celso Thomas. *Tornando-se livre: agentes históricos e lutas sociais no processo de abolição*. São Paulo: EDUSP, 2015.

MARÇAL, Maria Antônia. "A utilização de jogos em sala de aula no ensino de história e cultura afro-brasileira e africana". In: *Revista África e africanidades*. Ano 2. n.7. s/1, novembro de 2009.

MATTOS, Wilson Roberto de. *Negros contra a ordem: astúcias, resistências e liberdades possíveis (Salvador-BA, 1850 - 1888)*. Salvador: EDUNEB, EDUFBA, 2008.

MEINERZ, Carla Beatriz. "Jogar com a história na sala de aula". In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

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

SHARPE, Jim. "A história vista de baixo". In: BURKE, Peter (org.). *A escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Editora da UNESP, 1992.

SILVA, Eduardo. *As camélias do Leblon e a abolição da escravatura: uma investigação de história cultural*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SOARES, Carlos Eugênio Líbano. *A negregada instituição: os capoeiras na Corte Imperial (1850 - 1890)*. Rio de Janeiro: Ed. Acess, 1998.

SOARES, Mariza de Carvalho. *Devotos de cor: identidade étnica, religiosidade e escravidão no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.