

UMA VISÃO DA DITADURA CIVIL-MILITAR NO BRASIL (1964-1985) ATRAVÉS DO JOGO FOTOGRAFIA VERSUS DESCRIÇÃO: um material didático para o ensino de história

Andréa Maria da Silva¹

RESUMO:

O principal objetivo de uma educação que explora o conhecimento e a verbalização dos(as) educandos(as) inicia-se com uma situação problema. Durante as aulas de História, os(as) alunos(as) são apresentados a situações que geram pensamento e reflexão. Para tanto, a proposta deste trabalho é apresentar uma nova possibilidade de se aprender História, e contribuir para o ensino-aprendizagem dos(as) alunos(as), tendo como proposta a inserção de uma prática lúdica, onde o principal articulador será a utilização de um jogo. Portanto, propomos a apresentação do jogo Fotografia versus Descrição, um material didático e pedagógico em formato de cartas, de autoria própria, criado para gerar uma reflexão e um diálogo acerca do período da Ditadura Civil-Militar no Brasil (1964-1985).

PALAVRAS-CHAVE: Ditadura Civil-Militar; Jogos pedagógicos; Ensino de história.

A VISION OF THE CIVIL-MILITARY DICTATORSHIP IN BRASIL
(1964-1985) THROUGH THE GAME PHOTOGRAPHY VERSUS
DESCRIPTION: a teaching material for teaching history

ABSTRACT:

The main objective of an education that explores the knowledge and verbalization of students begins with a problem situation. During History classes, students are presented with situations that generate thought and reflection. To this end, the purpose of this work is to present a new possibility of learning History, and contribute to the teaching-learning of students, having as its proposal the insertion of a playful practice, where the main articulator will be the use of a game. Therefore, we propose the presentation of the game Photography versus Description, a didactic and pedagogical material in card format, created to generate reflection and dialogue about the period of the Civil-Military Dictatorship in Brazil (1964-1985).

¹ Mestranda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Integrante do Grupo de Pesquisa “Jogos e Educação” vinculado ao Programa de Pós-graduação em História da UFCG. Endereço eletrônico do Currículo Lattes <http://lattes.cnpq.br/5716312554503791> Bolsista de Mestrado do CNPq. andreaahistoria2@gmail.com

KEYWORDS: Civil-Military Dictatorship; Pedagogical games; Teaching history.

Introdução

Produzida historicamente, a educação é entendida como prática da cultura humana. Na escola formal, essa educação é concebida como forma de conhecimento através do currículo escolar das disciplinas. Neste ambiente o pensar historicamente, que está vinculado a estudar história. Na escola, o projeto curricular deverá atender as necessidades, os objetivos, recursos empregados e formas de avaliação a fim de que os conteúdos que envolvam saberes, competências, representações, valores e outros sejam transmitidos.

Sabe-se que a sala de aula não é a única para se aprender história. Questões socioambientais, políticas, culturais e a vida cotidiana são competências de interpretação de cada ser humano, expressos a partir de suas vivências. A disciplina História entra no currículo dos estudantes como força motriz para o entendimento da natureza dos acontecimentos mediante eventos, personagens, rupturas e conhecimentos do homem no tempo. É pela educação e por estudar história que o ser humano se conecta com o seu ser histórico.

Nesse sentido, o(a) aluno(a) em seus primeiros anos na escola é apresentado a pensar historicamente e dar sentido ao passado quando o conhece e o entende, conduzindo-o assim a um conhecimento baseado em reflexões e inquietações que são articuladas, inicialmente nos anos finais do ensino fundamental II e no ensino médio pelos(as) professores(as), em sua maioria das ciências humanas.

Estamos acostumados a vivenciar nas aulas de história, debates que são resultado de questionamentos acerca do quão o homem interferiu em seu meio seja cultural ou cientificamente, e ainda tecnologicamente. Todo esse processo acarretou nas mudanças de contexto social e político que desagua na busca de justiça social e

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

no embate das desigualdades históricas que cotidianamente se notícia nos meios de comunicação. As ideias expressas em cada livro de história, são o somatório de conteúdos que cada série precisa estudar/aprender para entender os acontecimentos do homem no tempo, ou seja, estudar história. Estes conteúdos por sua vez, são apresentadas aos(as) alunos(as) em forma de conteúdo didático-pedagógico, que estão diretamente ligados a um saber específico de cada disciplina. A articulação de se ensinar história a partir dos diferentes usos de recursos, a exemplo da utilização de fontes históricas como a análise de documentos, como os jornais e outros materiais, costumam ser bem aceitos pelos(as) alunos(as) para poder assim gerar um entendimento da história por trás de cada passagem histórica, ao qual se destina os fins pedagógicos da conscientização da história.

O trabalho pedagógico que o(a) docente se propõe a fazer para que alunos e alunas entendam de forma única cada assunto, pode ser melhorada com a participação de toda a turma, pois ao identificar as falhas com a ajuda dos(as) alunos(as), o(a) professor(a) consegue melhorar sua didática e assim proporcionar uma aula onde cada aluno(a) entenda o assunto de forma prática, possibilitando assim uma compreensão do conteúdo de forma universal. O envolvimento da turma, proporciona melhorias nas aulas.

O papel do professor na constituição das disciplinas merece destaque. Sua ação nessa direção tem sido muito analisada, sendo ele o sujeito principal dos estudos sobre o *currículo real*, ou seja o que efetivamente acontece nas escolas e se pratica nas salas de aula. O professor é quem transforma *o saber a ser ensinado* em *saber apreendido*, ação fundamental no processo de produção do conhecimento. Conteúdos, métodos e avaliação constroem-se nesse cotidiano e nas relações entre professores e alunos. “Dar aula” é uma ação complexa que exige o domínio de vários saberes característicos e heterogêneos ²(Bittencourt, p. 50-51, 2012).

Uma aula democrática é o começo para as mudanças de pensamento de que o(a) professor(a) é o centro do saber, o(a) único(a) detentor(a) do conhecimento. Segundo Bittencourt (2012) Fazer com que os alunos exponham suas

² Todos os grifos desta citação estão na obra da autora.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

representações sociais sobre o tema proposto para o estudo pode favorecer igualmente uma reflexão por parte deles próprios (p. 240). Obviamente que o(a) docente, estar na sala de aula por ter o conhecimento sobre aquela disciplina, no entanto, os(as) alunos(as) podem e devem contribuir para as melhorias e sugestões que possam dinamizar as aulas.

Um professor competente, portanto, é aquele que desenvolve capacidade de mobilizar recursos cognitivos (conhecimentos aprofundados, operações mentais, capacidades relacionais, procedimentos, técnicas, atitudes) para enfrentar situações problemáticas e dilemas. Esta noção vale tanto para caracterizar o trabalho do professor quanto para explicar objetivos de aprendizagem para os alunos. Um professor será mais competente quanto mais souber imaginar, refletir, articular as condições que possibilitem aos alunos aprender melhor e de forma mais duradoura – a desenvolver suas estruturas cognitivas e seus recursos de pensar e agir – de modo a se constituírem como sujeitos pensantes e críticos, ou seja, competentes (Libâneo, p. 77, 2015).

Assim, o presente artigo pretende apresentar uma proposta lúdica, que mediada pelo(a) professor(a) numa articulação que envolve os conhecimentos prévios dos(as) alunos(as), caracteriza-se por envolver ludicidade nas aulas. Para tanto, a proposta deste artigo é apresentar uma nova possibilidade de se aprender História, e contribuir para o ensino-aprendizagem dos(as) alunos(as), tendo como proposta a inserção de uma prática lúdica, onde o principal articulador será a utilização de um jogo. Para esta proposta pedagógica que envolve uma didática participativa, propomos a apresentação do jogo Fotografia versus Descrição, um material didático e pedagógico em formato de cartas, de ³ autoria própria, criado para gerar uma reflexão e um diálogo acerca do período da Ditadura Civil-Militar no Brasil (1964-1985). Cabe aqui ressaltar que além da história ser uma disciplina escolar, ela também é uma condutora para problematizar, explicar e questionar por meio dos assuntos e das experiências vividas do homem no tempo a relação com o nosso meio.

³ Jogo criado em 2018 pela autora deste artigo.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

Neste sentido, o objetivo do jogo é que os(as) alunos(as), mediados pelo conhecimento que fora aprendido em sala de aula, entendam as agendas políticas e o que aconteceu em cada mandato dos 8(oito) ⁴Presidentes que estiveram no poder durante o regime ditatorial no Brasil (1964-1985). Estas agendas estarão nas cartas intituladas Descrição e as cartas Fotografia contarão com cada ⁵foto de cada presidente. O jogo também é composto por cartas que fazem referência a personagens dos setores da cultura musical e do cinema, do jornalismo e das diversas manifestações que ocorreram durante o período citado. Sabemos que o período ditatorial no Brasil envolve sentimentos diversos, e é um conteúdo muito sensível de se trabalhar em sala de aula, mas também sabemos que para entender a história é necessário conhecê-la. Procurar explicar a importância deste momento da nossa história é também fazer história. Dialogar sobre o porquê aconteceu, de que forma aconteceu, em qual momento aconteceu, é de suma importância para que os(as) estudantes tirem suas próprias conclusões sobre este passado obscuro da nossa história. Eles(as) tem a oportunidade de entender como se deu este período sombrio no Brasil através das pessoas que participaram efetivamente deste processo.

O golpe civil e militar de 1964 é um bom exemplo de um acontecimento que demarca um “passado sensível”; um passado que ainda não passou. Por isso, exige que Estado e sociedade o enfrentem corajosamente, em nome de um futuro que não tema o conhecimento desse passado, e que, em seu nome, abra arquivos e permita o acesso a informações existentes, mas não disponibilizadas ao público de pesquisadores e cidadãos do país. Um acontecimento e um período, que durante um bom tempo, quis ser chamado e considerado como revolucionário (Ferreira; Gomes, p. 19, 2023).

⁴ Este trabalho segue os parâmetros de presidência segundo o site da Biblioteca dos ex-presidentes. No site, após o regime militar depor João Goulart em março de 1964, o Brasil contabilizou 8 presidentes. São eles: Paschoal Ranieri Mazzilli, Humberto de Alencar Castello Branco, Pedro Aleixo, Arthur da Costa e Silva, a junta militar composta por: Aurélio Lyra Tavares, Augusto Rademaker e Márcio de Souza Mello. Logo após a junta militar encerrar seu mandato, o Brasil ainda teve como presidente: Emílio Garrastazu Médici, Ernesto Geisel e por fim João Baptista Figueiredo. <http://www.biblioteca.presidencia.gov.br/presidencia/ex-presidentesacesso> em 10/09/2024

⁵ As fotografias foram retiradas do site da Biblioteca dos ex-presidentes.

⁶ Grifos dos autores do livro.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

Portanto, a utilização de um jogo sobre este assunto, se insere nas diversas maneiras de apresentar o conteúdo de uma forma didática e prática. Conhecer o passado é criar um envolvimento com a história. A história do nosso país. O período ditatorial no Brasil foi de extrema violência e em sua face mais tenebrosa promoveu a tortura como política de Estado. Diante disso, todo recurso metodológico que estiver ao alcance do(a) docente é de extrema importância e faz-se necessário sua utilização. O livro, o filme, as imagens, as músicas, as artes, o patrimônio, toda esta gama de metodologias conseguem fornecer momentos interativos e de ensino para os(as) estudantes. Todavia, conhecer e criar outros recursos pedagógicos que possam auxiliar nas aulas, torna-se importante para o processo de ensino-aprendizagem e possibilita que as aulas sejam ainda mais dinâmicas e interativas. Para os(as) estudantes, este momento se torna um processo de exercitação do pensamento, capaz de gerar ações a fim de favorecer diálogos e debates que favoreçam o exercício do pensar, numa troca entre alunos(as) e professor(a). A partir desta consideração, é importante afirmar que nenhum formato de aprendizagem anula o outro e vice e versa, os recursos usuais continuam sendo extremamente valiosos, a proposta de utilizar um jogo de cartas com relação ao assunto exerce um papel importante no processo de conhecimento e de ensino-aprendizagem, pois além do recurso da leitura, Fotografia versus Descrição tem a inserção das imagens, das músicas, dos filmes e da história de cada personagem narrados no jogo.

Para compreender o sentido de inserir o jogo em sala de aula, faz-se necessário entender como acontece este processo na vida cotidiana, pois o sentido de jogar permeia várias outras esferas da vida humana, e temos como exemplo os jogos de competição, de esportes, e das diversas manifestações de imagens e de representações que estão interligados entre si. É importante ressaltar que o jogo, visando o conhecimento e o saber historicamente não é uma atividade superficial,

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

inconsistente ou de pouca importância. O jogo tendo como finalidade o ensino, gera aprendizagem, e é perceptível que dentro dele há aspectos de competição, destreza, emoção, e outras sentimentos que só são realmente gerados quando se estar jogando.

A maioria dos(as) pesquisadores(as) que tem o jogo como elemento central de seus trabalhos recorre a Johan Huizinga (1872-1945) que escreveu o livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2019 - 9ª edição), para entender o conceito de jogo da idade antiga à idade contemporânea. Nas suas primeiras páginas, o autor nos apresenta que o jogo possui diversas características, uma delas é a de que o jogo é uma atividade voluntária. O fato de ser livre, de ser ele próprio a liberdade (p. 10). Outra característica é que o jogo é uma evasão da vida ⁷“real” um ⁸“faz de conta”, sendo assim:

⁹Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de “só fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra “só” da frase acima (Huizinga, p. 10, 2019).

Ainda há uma característica muito importante que é a de que o jogo distingue-se da vida “comum”, pois possui isolamento e limitação (p.11). Segundo Huizinga, o jogo começa e termina em um determinado momento, há uma limitação do tempo.

E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo após ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna (Huizinga, p. 12, 2019).

⁷ Grifos do autor do livro

⁸ Grifos do autor do livro

⁹ Todos os grifos contidos nesta citação e nesta página estão na obra do autor.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

Uma outra característica que está de forma muito clara na obra de Huizinga é a de que o jogo cria ordem e é ordem (p.12), a partir desta característica podemos entender bastante sobre o jogo, pois nele há uma certa obediência, intrinsecamente ligada ao elemento tensão, contido dentro do ato de jogar.

. Expressa de uma forma direta, *Homo Ludens* tem sua primeira edição lançada em 1938. Ainda há no seio do povo europeu as enormes cicatrizes da primeira guerra mundial (1914-1918) e logo volta a ser sentida a inflamação de uma nova guerra vindo à tona, seria a segunda guerra mundial. Neste processo, os sentimentos caracterizam-se pela liberdade inflamada, devido aos anos intensos e sombrios promovidos guerra. Ter um momento para jogar, torna-se descanso. Jogar proporcionará satisfação.

Huizinga considera o jogo como um fenômeno cultural, o livro se estrutura sob uma ampla perspectiva histórica, recorrendo inclusive a estudos da origem histórica do fenômeno jogo e sua amplitude nas sociedades distantes ao nosso tempo, a exemplo das sociedades gregas e os jogos de luta. Há também o estudo relacionada a linguagem do jogo para gregos, chineses, japoneses, indígenas e outros povos distantes para nós no tempo histórico. *Homo Ludens* é uma obra que compõe o estudo dos jogos no seu meio cultural, o que se torna de extrema relevância para a época. Inserir os termos que o autor utiliza na área da educação, faz com que a utilidade de produção e execução do jogo, se tornem mais fáceis conhecendo cada característica citada acima.

Brincar, pensar, refletir, seguir regras, observar a tensão nos olhos do adversário, sorrir e criar uma expectativa estar intrínseca no ato de jogar. O jogo Fotografia versus Descrição, propõe, além do entendimento do conteúdo, uma visão de uma consciência histórica que observa as experiências, coletivas e individuais. É importante frisar que a Base Nacional Comum Curricular propõe que a educação básica trabalhe conhecimentos diversos que façam articulação com a realidade.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

Segundo a BNCC,

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 (BNCC, p. 9, 2017).

Tal assunto compõe as diretrizes de aprendizagem do 9º ano do ensino fundamental II e 3º série do ensino médio.

(EF09HI19) Identificar e compreender o processo que resultou na ditadura civil-militar no Brasil e discutir a emergência de questões relacionadas à memória e à justiça sobre os casos de violação dos direitos humanos. (EF09HI20) Discutir os processos de resistência e as propostas de reorganização da sociedade brasileira durante a ditadura civil-militar (BNCC, p. 430, 2017).

Fotografia versus Descrição é um jogo criado para que alunos e alunas conheçam a história política do Brasil, especificamente da Ditadura Civil-Militar no Brasil que durou tenebrosos 21 anos.

Os estudiosos do golpe de 1964 e do período histórico que se seguiu têm insistido em um ponto: não deveríamos usar as expressões “golpe militar” e “ditadura militar”, pois seriam mais corretas as designações golpe e ditadura “civil-militar”. A preocupação é louvável porque tem em vista justamente o fato de que houve apoio civil ao golpe e ao regime. Eu sustentaria, no entanto, um ponto de vista um pouco diferente: não é o apoio político que determina a natureza dos eventos da história, mas a efetiva participação dos agentes históricos em sua configuração. Nesse sentido, é correto designarmos o golpe de Estado de 1964 como civil-militar: além do apoio de boa parte da sociedade, ele foi efetivamente dado também por civis (Fico, p. 9, 2014).

Desenvolvimento

No ensino de história, os(as) professor(as) se deparam com a necessidade de apresentar e explicar conceitos relacionados aos fatos e eventos históricos, existe a preocupação de introduzir noções a estes conceitos a partir de cada fase escolar, aos quais são progressivamente trabalhados ao longo dos anos do ensino.

Estas noções costumam ser apresentadas mediante os conteúdos e assim torna-se o momento em que os alunos tem mais dúvidas e inquietações sobre o

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

percurso de eventos históricos pelo mundo, ou o porquê de ter acontecido aquela guerra, ou pra que serve estudar “coisas do passado”, como se o que aconteceu não pudesse voltar. E é justamente por isso que se procura aprender a História e entender seus conceitos. Para que aprendamos com os erros do passado, ou pelo menos entendamos porque aquilo aconteceu, e ainda mais, sabermos como mudar caso isso volte a acontecer.

Conhecendo o jogo

A possibilidade de concretizar o assunto por intermédio de um jogo, fornece a alunos e alunas a capacidade de estabelecer conexões com cada período que cada presidente governou. Conhecer os processos de cada passagem destes presidente e além disso, conhecer alguns personagens importante desse período, é rememorar e dar sentido as representações históricas que por vezes não as conhecemos. Aspectos políticos e ideológicos também são levados em consideração na apresentação do jogo.

Fotografia versus Descrição possui três tipos de cartas: As cartas presidente – com as Fotografias na cor vermelha e suas Descrições na cor preta. As cartas extras com as Fotografias na cor azul e suas Descrições na cor cinza e as cartas coringa que estão com as Fotografia na cor rosa e suas Descrições na cor laranja. As cores servem para auxiliar no entendimento de cada tipo de carta. O jogo ainda possui as cartas auxiliares, que estão na cor verde. As cartas presidentes, conforme dito anteriormente, são cartas compostas por Fotografia dos presidentes da época e uma breve agenda de cada momento ao qual cada um governou, estas agendas estão nas cartas Descrição. As cartas extras, são cartas de personagens homens, de instituições e de acontecimentos vinculados ao processo da ditadura civil-militar. Os personagens homens, se configuram como pessoas que foram figuras emblemáticas no processo de luta por liberdade neste período. Alguns destes homens eram chamados de inimigos da ditadura, por simplesmente não concordarem com aquele

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

tipo de política. Todos os personagens homens que compõem este tipo de carta foram escolhidos através de pesquisas sobre seu papel e sua contribuição na história política do Brasil que marcaram os anos de chumbo. Os acontecimentos e instituições somam-se ao reconhecimento das diversas manifestações ocorridas no decorrer da ditadura no Brasil. Fazem parte destas cartas os seguintes personagens: Wladimir Herzog, Taiguara, Chico Buarque, Carlos Marighella, Carlos Lamarca,¹⁰ Charles Elbrick, Wilson Simoninha, a passeata dos Cem Mil, o Dops, a Guerrilha do Araguaia e Henfil.

As cartas intituladas Coringa, são compostas por mulheres, que assim como os homens citados acima, também foram importantes e marcaram a história do nosso país, seja culturalmente, politicamente ou individualmente em suas dores infladas pela injustiça social que demandaria muita luta por parte destas mulheres. São elas: Elis Regina, Lélia Gonzalez, Zuzu Angel, Dilma Rousseff, Miriam Leitão e Gal Costa.

As cartas auxiliares, são cartas de suporte e indicação de recursos metodológicos para o(a) professor(a). Há nestas cartas a indicação de filmes, músicas, documentários, textos e propostas pedagógicas para se trabalhar o conteúdo.

Hora de jogar

Com o conhecimento sobre o assunto já adquirido é hora de jogar! Divide-se as equipes, cada um escolhe de qual lado quer ficar. É hora de rolar o dado pra ver quem começa primeiro. Quem tirar o número maior no dado, começa a jogar primeiro. É importante prestar atenção, pois a equipe adversária pode ter vantagem na próxima rodada. Olhos atentos e conhecimento na cabeça.

¹⁰ Optamos por inserir o embaixador dos Estados Unidos Charles Elbrick neste contexto, porque entendemos que seu sequestro, que fora planejado pela ANL (Ação Nacional Libertadora) em 1969, foi de suma importância para ocasionar um processo de luta pela volta de 15 presos políticos que haviam sido encaminhados para o México. Alguns dias após o sequestro, os 15 presos políticos que foram trazidos de volta ao Brasil. O embaixador Elbrick foi solto em 07 de setembro de 1969.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

Cartas Fotografia ficam viradas para cima, cartas Descrição para baixo. Numeradas, as cartas Descrição deve ser escolhida primeiro. Ex: número 5 cor laranja. O(a) aluno(a) deve ler juntamente com sua equipe.

A leitura silenciosa faz parte do processo de jogar, o adversário não pode saber qual carta eles(as) escolheram, se errar, fica mais fácil para a equipe adversária acertar.

Huizinga tinha razão quando falava que o jogo teria tensão. Feita a leitura da descrição que a carta relata, deve-se associar a qual personagem ela pertence.

Caso a equipe acerte o nome do personagem que faz referência aquela descrição escolhida, a equipe ganha os pontos equivalentes aquele tipo de carta.

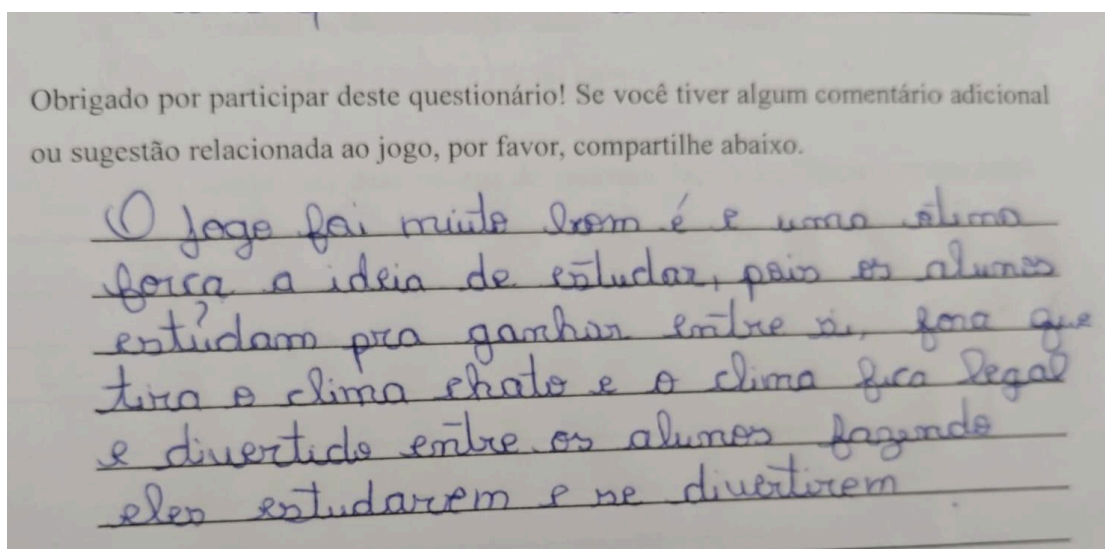
Cartas presidente valem 3 estrelas, cartas extras valem 2 estrelas e cartas coringa valem 1 estrela. A soma das estrelas equivale a uma premiação ao final do momento de jogar. O incentivo para aprender, e ainda mais quando se tem uma premiação, costuma gerar nos(as) alunos(as) uma atmosfera de engajamento maior para poder ganhar a partida. Mas o que mais importa no jogo Fotografia versus Descrição é que o conhecimento seja adquirido.

Figura 1- Estudantes jogando o jogo Fotografia versus Descrição



Fonte: Imagem da autora do trabalho, 2023.

Figura 2 - Comentário de uma aluna sobre o jogo e o momento de jogar



Fonte: Imagem da autora do trabalho, 2023.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

Figura 3 - As estrelas para gerar a pontuação e ao final do jogo contabilizar para a premiação



Fonte: Imagem da autora do trabalho, 2023.

Considerações Finais

Fotografia versus Descrição traz em seu conteúdo o simbolismo do que foi a ditadura civil-militar (1964-1985) no Brasil. É importante frisar, mais uma vez, que o conteúdo é de extrema sensibilidade, carregado de tristeza e raiva por termos tido em nossa nação políticos que eram os responsáveis em nos acolher e nos proteger, no entanto, fizeram justamente o contrário. A nossa memória que coletivamente e individualmente nos fazem refletir que a nossa identidade nacional pode ser legitimada quando a conhecemos e sabemos o quanto o instrumento de reconhecer nossas falhas e nossas vitórias são importantes.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

O povo tendo a consciência histórica e a consciência política como ponto de partida para o reconhecimento de sua história, se beneficia e consegue promover uma articulação de todas as propostas que estão envoltas no que o que é ser sociedade. Todas as problemáticas que corroboram com a ação de um povo em seu Estado ocasiona debates e discussões, conhecer a história do nosso país é conhecer a nós mesmos.

A ditadura civil-militar que ocorreu no início dos anos 1960 e foi encerrada no início dos anos 1980 marca o encorajamento de tantas pessoas que deram a vida para que mudanças acontecessem. Entender o que cada presidente fez com o nosso país por meio de um jogo não é não se importar com os seus agentes, é justamente o contrário, é fazer com que futuras gerações acostumadas com inovações, consigam associar o ¹¹opressor do oprimido, e mais uma vez entender o processo da ditadura, criando um diálogo de uma aproximação imagética com o objeto de estudo.

E aqui neste trabalho, procuramos apresentar o quão se torna importante que os(as) alunos(as) entendam o que foi a ditadura civil-militar no Brasil, quem foram seus agentes, quem deu, literalmente, o sangue em troca de um Brasil mais justo e igualitário, onde todos e todas tivessem a oportunidade de serem livres. Lutar em prol da Conquista e da liberdade para que futuras gerações pudessem usufruir do sentido de ser pertencente a um país livre, foram os principais pontos que os personagens das cartas extras e cartas coringa fizeram. A luta destas pessoas foi a de nunca mais serem amordaçados pela política carregada de nós – amarrados-, que em torno das maldades, sejamos laço - que podemos soltar -.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018, p. 396-433.

¹¹ Em Pedagogia do oprimido – Paulo Freire.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade

BRASIL. **Portal do Governo Brasileiro**, 2023. Biblioteca Presidência da República (Galeria dos Ex-presidentes). Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: <http://www.biblioteca.presidencia.gov.br/presidencia/ex-presidentes>. Acesso em: 31mar. 2023.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história**: fundamentos e métodos. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FERREIRA, Jorge; GOMES, Ângela de Castro. **1964**: o golpe que derrubou um presidente, pôs fim ao regime democrático e instituiu a ditadura no Brasil. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2023.

FICO, Carlos. **O golpe de 1964**: momentos decisivos. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 85. ed, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 9. ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão da escola**: teoria e prática. 6. ed. rev. e ampl, - São Paulo: Heccus Editora.

ANPUH-RN, 20 ANOS DE HISTÓRIA:

desafios ao ofício do(a) historiador(a) na contemporaneidade