



Jogo didático vira-vira: a metrópole vira colônia, a colônia vira metrópole

Alessandra Gasparotto ***

Marco Vinício Pereira do Espírito Santo **

Eduarda Borges da Silva *

Resumo: Este artigo apresenta o “Jogo Didático Vira-vira: a metrópole vira colônia, a colônia vira metrópole”. O qual “investiga” a vinda da Família Real Portuguesa para o Brasil e as conseqüentes modificações que ocorreram na colônia (1808–1821), através de um jogo de tabuleiro. O material destina-se ao uso de professores e alunos de História do segundo ciclo do ensino fundamental, 5ª a 8ª série e/ou 6º a 9º ano. O objetivo deste artigo é explicitar quais materiais compõe o Jogo e de que forma foram produzidos, bem como, desenvolver uma proposta de aplicação do mesmo, enfatizando a importância de interagir de forma lúdica com os alunos e, também, ressaltando as suas possibilidades para o Ensino de História. O referido suporte está à disposição dos interessados no Laboratório de Ensino de História da Universidade Federal de Pelotas, sobretudo, aos alunos da graduação em Licenciatura em História para que possam utilizá-lo em seus estágios e, aos professores da Rede Municipal e/ou Estadual de Ensino. Em síntese, este Jogo pode subsidiar a prática docente – pois, o professor é “peça-chave”, mediando todas as etapas do Jogo – e, é capaz de contribuir para a construção do conhecimento histórico, de forma interativa.

Palavras-chave: Ensino; Jogo; História.

Abstract: This essay presents the "Didactic Game Turn turn: The metropole turn the colony, the colony turn the metropolis". Which "investigates" the coming of the Portuguese royal family to Brazil and the consequent changes that occurred in the colony (1808-1821), through a board game. The material is intended for use by teachers and students of History of the second cycle of basic education, 5th to 8th grades and / or 6th to 9th grade. The purpose of this article is to explain what materials make up the game and how they they were produced, as well as develop a proposal for implementation, emphasizing the importance of interact in a

*** UFPEL

** UFPEL

* UFPEL



playful manner with students, and also emphasizing their possibilities for teaching of History. The aforementioned support is available to those interested in History Teaching Laboratory of the Federal University of Pelotas, especially students of undergraduate degree in history so they can use it in their training, and teachers of the Municipal and / or State Education. In summary, this game can inform teaching practice - because the teacher is "a key part", mediating all stages of the game - and is able to contribute to the construction of historical knowledge to interactively.

Keywords: Education; Game; History.

INTRODUÇÃO

A criança começa muito cedo a interagir com seu meio, a partir de então, a interação com o outro passa a se dar de forma mais intensa, é a partir deste contato que a socialização vai desenvolvendo as suas habilidades e competências sociais. Poderíamos nos questionar a respeito do por que da elaboração de um jogo para auxiliar o ensino de história no ensino fundamental. A resposta nos parece clara, pois como forma de comprovar a importância do jogo como um dos componentes imprescindíveis da cultura humana, Murcia (2005, p. 9) destaca que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido á cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Buscamos aliar ao ensino a prazerosa prática da brincadeira. O filósofo Jean Jacques Rousseau (1712-1778), já apontava nesta direção ao defender que as atividades lúdicas deveriam ser aproveitadas no ambiente educacional já que proporcionavam a ideia de liberdade de expressão, utilização da experiência e a emoção como incentivo à aprendizagem. Compreendemos a partir das vivências de estágio, que se faziam necessárias algumas inovações no ensino de história, e foi com intuito de contribuir para o estreitamento desta lacuna que elaboramos o presente material. Vemos na ação do brincar a possibilidade de adquirir conhecimentos intelectuais importantes dentro do espaço escolar, onde diferentes conteúdos disciplinares podem ser assimilados de forma prazerosa.

Entendemos que a utilização de jogo nas escolas vai de encontro ao que defende Santos (2000, p. 37):



Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O jogo didático vira-vira: a metrópole vira colônia, a colônia vira metrópole, certamente dará sua contribuição para o ensino de história, colocando a disposição dos professores uma didática alternativa cujo objetivo principal é fomentar melhoras no ensino aprendizagem.

APRESENTAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO

A elaboração e confecção do Jogo Didático “Vira-vira: a colônia vira metrópole, a metrópole vira colônia” partiu de um trabalho para as disciplinas de História da América II e Estágio no Ensino Fundamental II, ministradas pelos professores, Fernando Camargo e Alessandra Gasparotto, respectivamente. Os quais pediram a elaboração de um material didático para alunos do 6º semestre do curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Federal de Pelotas, num regime conjunto de orientação. Pediram que trouxéssemos uma forma diferente e lúdica para intervir em algum dos conteúdos de América II.

O trabalho realizou-se em duplas e nós confeccionamos o Jogo Didático Vira-vira. Primeiramente buscamos estabelecer os recortes temáticos, temporais e espaciais, selecionando o conteúdo a ser inferido, juntamente com a escolha do público-alvo. E, depois partimos para o planejamento de qual suporte didático poderia ser construído, enquanto simultaneamente aprofundávamos nossas leituras e conhecimentos sobre o tema escolhido e sobre a possibilidade do ensino se ajustar as necessidades dos alunos.

O recorte temático foi definido então, como a transferência da corte portuguesa para sua colônia no continente Americano, o Brasil, sobretudo porque queríamos compreender melhor esse processo, torná-lo mais compreensível e dar ênfase a um dos momentos cruciais para a História do Brasil e do mundo, marcando uma ruptura no pacto colonial. “Pela primeira vez na História, um soberano português deixava a Europa para se instalar em um território colonial.” (VILAR, 2008, p. 11)



Já os recortes temporais e espaciais, delimitaram-se entre 1808 a 1821, período pré-independência do Brasil, quando este manteve sua condição de colônia, até a elevação a Reino Unido a Portugal e Algarves, em 1815. Sendo o Brasil o espaço central, foram feitas algumas inferências sobre a situação de Portugal no período e foi abordada com ênfase a cidade do Rio de Janeiro, capital escolhida e habitada pela corte portuguesa, cidade que, em virtude disso, sofreu grandes modificações.

A escolha do público-alvo deu-se devido a nossa prática docente em escolas públicas de Pelotas-RS, durante o Estágio no Ensino Fundamental I: Escola Estadual de Ensino Médio Coronel Pedro Osório e Escola Técnica Estadual Professora Sylvia Mello e, durante a realização de atividades do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência) na Escola Estadual de Ensino Médio Dr. Antônio Leivas Leite. A partir das nossas experiências consideramos que o nível lúdico e de complexidade do material que havia sido planejado, adéqua-se a alunos entre 5ª e 8ª série e/ou 6º e 9º anos.

Procurando uma definição para o agir ludicamente, concordamos com esta:

Numa abordagem mais abrangente, o lúdico poderia, então, ser ocasião de se lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos, regras e papéis. (EMERIQUE, 2004, p.4)

O planejamento foi construído após várias tentativas, até que concluímos que um jogo de tabuleiro, com cartas, seria o ideal. Pois, através destas podemos elencar perguntas e respostas abrangendo mais informações sobre o conteúdo, os alunos podem jogar diversas vezes sem que as cartas se repitam, ou seja, necessitando elaborar respostas e não as decorando, ainda trabalham em equipes, estimulando a cooperação e aprendendo, assim, de forma prazerosa. Já o tabuleiro serve para que a equipe visualize a posição do seu representante no jogo, para que seja o foco central de atenção dos participantes, afinal, em torno do tabuleiro estará o professor e os jogadores, que neste espaço se posicionam para ouvir as perguntas e proferir as respostas.

Kishimoto (1996, p. 16) ajudou-nos a compreender o que é um jogo. Segundo ela o Jogo se constitui num sistema de linguagem dentro de um contexto social, ou seja, ele deve ter um público-alvo, possuir regras para sua execução e ter objetos, que precisam ser confeccionados. Podendo, assim, ser um recurso em potencial para a abordagem histórica.



Além disso, o professor não perde seu papel de mediador durante o jogo, porque a ele cabem as atividades pré-jogo, que logo serão explanadas e, a pergunta das cartas e comentários acerca das argumentações dos alunos, no momento da resposta. Ajudando-os assim, a transformar as informações adquiridas em conhecimento e apropriação histórica.

Nossas leituras basearam-se nas aulas expositivas de América II e outras bibliografias que buscamos tanto sobre a vinda da corte, quanto sobre a produção de materiais para intervenções docentes (MARTINS, 2008; MUSEU HISTÓRICO NACIONAL, 2008; SLEMIAN, 2008; KISHIMOTO, 1996; EMERIQUE, 2004; BUSTAMANTE, 2004; DEL PRETTE, 2001; ARÓN & MILICIC, 1994; MURCIA, 2005; SANTOS, 2000).

Em relação aos materiais produzidos, o Jogo conta com um texto que serve de suporte tanto aos professores quanto aos alunos. Pois, apesar de possuir uma linguagem simples, propicia reflexões, pedindo que o aluno questione o professor em relação a conceitos, como por exemplo, qual a diferença entre “revolta” e “revolução”. Além disso, é lúdico, com representações para animar e divertir a leitura do texto e, ao fim deste, há a indicação dos autores que foram lidos, para que o professor possa se aprofundar ou consultar em caso de dúvidas.

Ademais, conta com um tabuleiro de vinte casas, em cinco colunas, no qual foi representada a aquarela de Richard Bates de 1808, sobre o cais do porto no Rio de Janeiro. Um local importante tanto pelo comércio feito, sobretudo, por meio da navegação, quanto pelas chegadas e partidas. Há também, cinco peças para marcar a posição de cada equipe em cada coluna, um dado que seve para indicar o número de casas que a equipe irá avançar e, uma ampulheta para marcar o tempo que cada grupo tem para articular sua resposta.

São quarenta cartas, com ilustrações de Dom João e com perguntas e respostas, no verso, sendo que as respostas estão invertidas em relação às perguntas. Alguns exemplos: O que aconteceu, na prática, quando o Brasil foi elevado à categoria de Reino Unido a Portugal e Algarves? Deixou de ser colônia; Como ficou conhecida a Missão de intelectuais que chegaram ao Brasil em 1816? Missão Francesa; Porque a colônia se internacionalizou com a vinda de D. João? Porque se tornou a sede administrativa de Portugal ou porque obteve a dimensão de metrópole.

Ainda, há um CD com a música “Na casa da Mariquinha” do cantor português Roberto Leal, que no Brasil ficou conhecida como “Vira-vira”, em função do refrão: “Ora vira, vira, vira, mas olhas se vira bem, se você sair da roda, olha que eu saio também” que marcou nossa infância e é um exemplo das inúmeras trocas culturais entre Portugal e Brasil,



além de indicar a relação existente entre a metrópole que deslocou-se para a colônia, fugindo de Napoleão e a colônia que passou a ser a sede administrativa de Portugal.

Outro material de leitura e discussão indispensável antes do jogo são as regras, que estão no verso da capa da caixa, que armazena o restante do material. Noções importantes para o bom desenvolvimento da atividade estão nesta parte, servindo assim, de subsídio ao professor. Cabe ressaltar que a elaboração das regras do jogo, foi a etapa mais difícil da construção do material.

O texto que também deve ser lido antes da referida atividade pedagógica demandou-nos tempo, pois além de trazer informações precisávamos problematizar questões, deixar os alunos curiosos e fazer com que compreendessem o conteúdo que seria abordado através do Jogo, conseguindo se situar no espaço e tempo e percebendo a atividade como um desafio e um estímulo para a apropriação de novos conhecimentos. As cartas precisavam ter perguntas objetivas, cabendo ao professor intervir e desenvolver as respostas, caso necessário. O que fez com que nos precisássemos desenvolver nossa habilidade de síntese ao produzir as perguntas, bem como demandou muita atenção para que não houvessem perguntas ambíguas.

Porém, as regras do jogo, precisam pensar em perfis diferentes de alunos e assim, incluir todos e apresentar possibilidades e estratégias para o professor agir diante de situações variadas, que surgem em uma atividade que reorganiza a estrutura da sala e a ação dos seus agentes. Mudando, portanto, a tradicional relação estabelecida e vivida ainda hoje nas escolas, o professor em pé, na frente da turma, abordando um conteúdo e os alunos sentados em fileiras ouvindo.

De acordo com Bustamante (2004, p. 57):

Assim, percebo a existência de fatores e aspectos sociais, culturais e políticos que dificultam, limitam ou controlam a concretização da vivência lúdica, pela própria possibilidade deste momento estar refletindo as contradições da vida cotidiana e construir enfrentamentos dela. A escola, por exemplo, historicamente se constituiu num espaço onde o lúdico deveria ser controlado, pela possibilidade de as crianças experimentarem novas regras e valores que levassem a certos questionamentos e transformações que não interessavam à instituição. Cabe ressaltar que a manifestação lúdica está sempre presente no contexto escolar e o que este sistema pode apresentar são formas de controlá-la.

Ao final do jogo, o grupo vencedor pede aos demais que dançam a música “Na casa da Mariquinha”, ou a popular “Vira-vira”. O professor pode fazer com que os alunos reflitam



sobre isso, permitindo que pensem, por exemplo, na nossa língua, o português, que na música é apresentada na variante portuguesa e não na brasileira. O mediador a partir dela, pode estabelecer relações do conteúdo abordado, passado, com o presente, aproximando os alunos e possibilitando-os trazer suas experiências cotidianas para a construção do conhecimento histórico. Pode questioná-los porque falamos português e como seria se não falássemos e pode estabelecer outras aproximações e distanciamentos, de acordo com o seu interesse e o dos alunos.

O material elaborado engloba e permite discutir questões sociais, culturais, políticas e econômicas dentro do tema a transferência da corte portuguesa, tais como: os escravos, a urbanização, o comércio, a navegação, a Província Cisplatina, a Revolução Liberal em Lisboa, a política de Napoleão, o governo Joanino, a doação de sesmarias, a Revolução Pernambucana, os trabalhadores de ofício, o começo da industrialização no Brasil, a censura na Imprensa Régia, a Missão Francesa, os órgãos criados, como o Banco do Brasil e a Biblioteca Nacional, entre outros.

Está disponibilizado no Laboratório de Ensino de História para uso dos interessados, sobretudo, alunos da graduação em História, da Pedagogia ou mestrados, que estejam realizando práticas docentes e para professores do Estado e do Município, que atuam no terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental.

PROPOSTA DE APLICAÇÃO

Quando o jogo for aplicado em sala de aula é preciso levar em consideração alguns pontos para que seu uso alcance a eficácia desejada no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de História.

O presente jogo de tabuleiro destina-se especificamente ao ensino de História do Brasil, cuja temática é: A transferência da Corte portuguesa (1808 – 1821). Para atender as especificidades do contexto no qual pretende-se apresenta-lo, estabeleceu-se uma estratégia didática que envolve os participantes num processo de interação entre os alunos e deles com o professor, sendo que este permanece como mediador da atividade em questão. Entendemos que o sistema educacional vigente ainda apresenta muitas falhas quanto à formação de profissionais e cidadãos. A aplicação da didática proposta traz uma nova contribuição, uma nova técnica metodológica que pode permitir a apropriação do conteúdo pelos alunos, garantindo melhorias no ensino de História para a Educação Básica. Concordamos com Arón; Milicic quando afirmam que:



[...] ingressar na escola implica abrir-se a influência de relações interpessoais com outros adultos significativos [...] e com os colegas [...] a criança amplia enormemente o seu mundo social e com isso as suas possibilidades de dar prosseguimento à aprendizagem das habilidades sociais. (ARÓN; MILICIC, 1994, p.28)

Sendo assim, objetivamos desenvolver na turma a interação, a socialização e aprimorar a capacidade de raciocínio e, além do desenvolvimento das suas habilidades sociais. Entendemos ainda que a utilização de jogos como recursos didático-pedagógicos nas aulas “[...] são experiências significativas para a apreensão da organização social a aprendizagem de regras, a identificação de habilidades associadas aos diferentes papéis e, portanto, para o desenvolvimento da competência social.” (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2002, p.43.)

A análise prévia da faixa etária dos alunos, turmas da 5ª a 8ª série e/ou 6º a 9º ano é de suma importância para a aplicação adequada do jogo. O professor necessariamente deverá ministrar com antecedência as aulas com conteúdo programático, a fim de que os alunos se apropriem do conhecimento necessário e das regras do jogo que são as seguintes:

Serão quatro horas/aula, divididas em duas etapas. Primeiro a sensibilização, como o momento da aproximação do tema proposto aos alunos. Nessas duas primeiras aulas o professor pedirá que se dividam em cinco equipes (representadas por uma das cores das bandeiras de Portugal e do Brasil) entregando a cada grupo o texto de suporte ao conteúdo. Deverá lê-lo com a turma mediando às dúvidas dos alunos.

Ao professor caberá ainda avisar a turma que nas aulas seguintes será aplicado um jogo sobre o assunto estudado. Antes da aplicação da atividade lúdica, deverá ser apresentado o material, esclarecendo as regras, dividindo as equipes, bem como deixar claro que não será apenas diversão, mas algo que visa trazer benefícios para o aprendizado da turma.

Na aula seguinte iniciam-se propriamente as atividades práticas do Jogo Vira-vira:

I - O professor deverá antes do começo da aula planejar os espaços da sala, para o tabuleiro, os jogadores e às equipes.

II - Pedir para que a turma se divida de acordo com a sua equipe e que o jogador de cada uma vá até o tabuleiro.

III - Realizar um sorteio a fim de decidir a qual grupo tocará a primeira questão.

IV - O aluno que principia joga o dado, o número que ficar na parte superior indica a quantidade de casas que irá pular, caso responda corretamente.



V - Em seguida, este mesmo jogador deverá pegar a primeira carta e entregar ao professor sem virá-la.

VI - O professor profere a pergunta e vira a ampulheta.

VII - Neste momento o aluno vai até a sua equipe para que discutam e entrem em consenso quanto à resposta, terá para isto 1 minuto e 15 segundos, correspondente ao tempo da ampulheta.

VIII - No momento em que está quase acabando o tempo, o professor alerta a equipe.

IX - Com o tempo findo o professor chama o aluno, caso demore a retornar, a equipe perderá esta rodada, só podendo jogar na próxima.

X - O aluno retorna a sua posição e profere a resposta.

XI - O professor faz uma breve explanação a cerca da resposta, indicando ao final se está correta ou não.

XII - Se o aluno acertou pula as casas indicadas pelo dado, se não permanece na sua posição.

XIII - O grupo que percorrer todo o caminho do tabuleiro primeiro será o vencedor! E, terá direito a exigir que os outros grupos realizem uma coreografia da música-tema do Jogo Vira-vira. O CD com a faixa musical acompanha o restante do material.

A aplicação desta didática em sala de aula divide-se em duas etapas, sendo elas a sensibilização e a problematização. A primeira delas, a sensibilização, é esta a etapa na qual é apresentado o texto de apoio, este texto trata basicamente do assunto em questão: A transferência da Corte portuguesa (1808 – 1821). É a partir deste texto que os alunos adquirem as ferramentas necessárias para desempenhar as atividades a alcançar as respostas durante o jogo.

Vale esclarecer ainda, que por sensibilização entendemos a aproximação do conteúdo aos alunos, uma aproximação que foge aos padrões das aulas tradicionais tornando-se mais amistosa e atraente, pois a atividade atrai a atenção do aluno para algo que lhe é novo. O caráter lúdico da aula visa então atrair o aluno para o conteúdo proposto. Entendemos que o jogo torna-se um recurso didático, pelo fato de trabalhar com conteúdos, a isso soma-se a mobilização dos conhecimentos dos alunos e dos professores. Possibilita ainda a construção de novos saberes, uma vez que desenvolve outras competências no aluno, bem como a leitura, a interpretação, o estabelecimento de regras, o diálogo com o outro, o que favorece as relações interpessoais, a apropriação de conhecimentos históricos e abstratos podem ser mais



facilmente compreendidos do que em uma aula convencional. O professor media, orienta os grupos, para que se mantenha o foco no ensino e na aprendizagem.

A etapa seguinte denominamos problematização, entendemos essa etapa como sendo fundamental para o sucesso da atividade. Pressupõe-se que com a etapa anterior, no jogo propriamente dito, os alunos se apropriaram do conteúdo, resta então ao professor mediar discussões e problematizar o conteúdo assimilado realizando uma reflexão a partir do conhecimento histórico em questão, pois se compreende que a história nos possibilite problematizar o presente com o auxílio dos fatos passados. Caso o professor julgue necessário logo após a execução dos trabalhos, um questionário pode ser elaborado e aplicado aos alunos para comprovar se as expectativas foram alcançadas. Os educandos podem ainda dar suas opiniões sobre o que acharam da atividade, se tiveram alguma dificuldade durante as tarefas e se houve boa participação dos colegas.

Compreendemos que oportunizando ao aluno um aprendizado aliado ao desenvolvimento de suas habilidades sociais certamente estaremos contribuindo para seu engajamento em relações sociais mais enriquecedoras para si e para os outros. Vale ressaltar o que entendemos por habilidade social e neste caso compartilhamos da definição de Combs e Slaby, (1977 apud ARÓN; MILICIC 1994, p.20): “A habilidade de interagir com outros, em determinado contexto e de maneira específica, socialmente aceitável e valorada, que seja reciprocamente vantajosa ou primariamente vantajosa para os outros.”

Desta forma, o jogo não é apenas uma atividade realizada sem um objetivo ou propósito específico, pois já nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) nos é apontado como objetivo para o Ensino de História no Ensino Fundamental promover nos alunos a capacidade de “posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas.”

CONCLUSÃO

Este Jogo pedagógico serve como subsídio para que o professor de História possa fazer uma intervenção diferente, possa atrair os alunos de uma forma criativa e divertida para este conteúdo, permitindo que a partir deste Jogo pedagógico ele possa definir suas próprias propostas de aplicação.



Assim, em nenhum momento este Jogo nega a atuação de professores que atentam para as especificidades de cada turma e de cada conteúdo. Também, não pretende substituir o professor da atividade ou suprimir sua autonomia de abordagem.

Ressalvamos que nosso intuito é auxiliá-lo, propiciar acesso a um material de qualidade, porém as intervenções cabem ao professor, o qual é entendido e considerado por nós “peça-chave” para a execução do Jogo, sendo o mediador de todas as etapas deste.

REFERÊNCIAS

DEL PRETTE, Almir. **Psicologia das Relações interpessoais**: vivências para o trabalho em grupo. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

ARÓN, A. M; MILICIC, Neva. **Viver com os outros**: Programa de desenvolvimento de habilidades sociais. Campinas: Editoral Psy, 1994.

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da Educação. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**: História. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1998. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_5a8_historia.pdf. Acesso em: 24 de Julho. 2013.

BUSTAMANTE, Glênia Oliveira. Por uma vivência escolar lúdica. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (org.). **Dinâmica Lúdica**: novos olhares. Barueri, SP: Manole, 2004. p. 55-68.

EMERIQUE, Paulo Sérgio. Aprender e ensinar por meio do lúdico. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (org.). **Dinâmica Lúdica**: novos olhares. Barueri, SP: Manole, 2004. p. 3-17.

MARTINS, Ismênia de Lima. **D. João VI e a Biblioteca Nacional**: um legado em papel. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2008.

MUSEU HISTÓRICO NACIONAL. **Um novo mundo um novo império**: A Corte Portuguesa no Brasil 1808 - 1822. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2008.

SLEMIAN, Andréa. **A Corte e o mundo**: Uma história do ano em que a família real portuguesa chegou ao Brasil. São Paulo: Alameda, 2008.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.



ANEXOS:



Imagem 1: Caixa do Jogo Didático Vira-vira, que armazena o material.



Imagem 2: Cartas do Jogo Vira-vira, frente com a representação de Dom João e no verso as perguntas e respostas e a caixa do baralho.

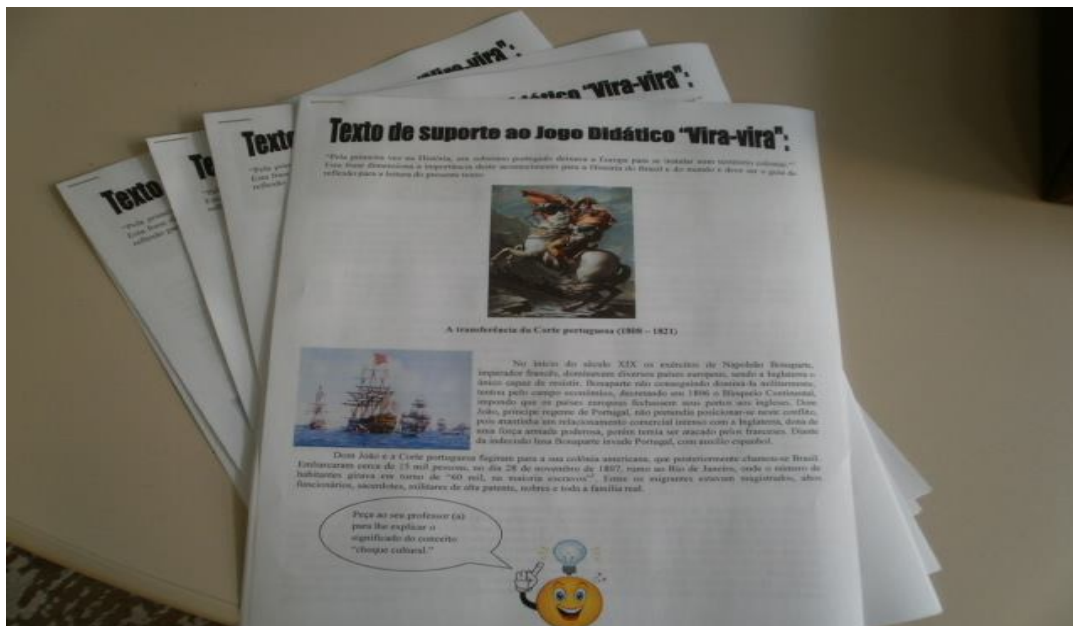


Imagem 3: Texto que subsidia a atividade, com ilustrações e diálogos com o leitor.



Imagem 4: Tabuleiro e peças do Jogo Didático Vira-vira, com dado e ampolheta.



Imagem 5: CD que acompanha o Jogo com a faixa musical “Na casa da Maquinha” do cantor português Roberto Leal, que no Brasil, em virtude do seu refrão, popularizou-se como “Vira vira”.



Imagem 6: Material completo do Jogo Didático Vira-vira.

Recebido em Julho de 2013
Aprovado em Agosto de 2013