
Jabaquara: tecnologia educacional sobre vaqueiros negros e resistência à escravidão

Jabaquara: educational technology about black cowboys and resistance to slavery

David Durval Jesus Vieira

Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – *Campus Parauapebas*. Mestre em História Social da Amazônia (UFPA). **Endereço:** Rodovia PA-275, 68,8 km, Bairro União, Parauapebas – PA, CEP: 68515-000. **E-mail:** david.vieira@ifpa.edu.br.

Patrícia da Silva Chaves

Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – *Campus Conceição do Araguaia*. Mestre em Estruturas e Materiais de Construção (UFPA).

Michely Rocha Vieira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – *Campus Parauapebas*. Discente do curso técnico em Mecânica integrado ao ensino médio

Mário Washington Oliveira Ferreira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – *Campus Parauapebas*. Discente do curso técnico em Mecânica integrado ao ensino médio

RESUMO

O presente artigo apresenta uma proposta de tecnologia educacional para facilitar o aprendizado dos alunos da educação básica sobre negros escravizados e resistência à escravidão, especialmente no caso dos vaqueiros negros no Pará, atendendo ao que dispõe a lei 10.639 e o Parecer CNE/CP 03/2004 que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais que a regulamenta. A proposta foi estimulada por alguns resultados alcançados pelo projeto de pesquisa Processos socioambientais da criação de gado no Pará (1852-1934), em andamento no Instituto Federal do Pará – *Campus Parauapebas*.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Vaqueiros negros. Escravidão. Pará.

ABSTRACT

This article presents a proposal for educational technology to facilitate the learning of basic education students about enslaved blacks and resistance to slavery, especially in the case of black cowboys in Pará, in compliance with the provisions of Law 10.639 and Opinion CNE/CP 03/2004 that establishes the National Curricular Guidelines that regulates it. The proposal was stimulated by some results achieved by the research project Socio-environmental processes of cattle raising in Pará (1852-1934), underway at the Federal Institute of Pará - Campus Parauapebas.

Keywords: Educational technology. Black cowboys. Slavery. Pará.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente artigo apresenta uma proposta de tecnologia educacional a ser empregada entre os estudantes da educação básica, em geral, sobre a resistência de vaqueiros negros à escravidão no Pará durante o século XIX. A proposta foi inspirada no projeto de pesquisa *Processos socioambientais da criação de gado no Pará (1852-1934)*, em andamento no Instituto Federal do Pará – campus Parauapebas.

O projeto visa analisar os conflitos gerados, as formas de acomodação, as estratégias de defesas e de críticas em relação à expansão pecuarista; investigar como a criação bovina esteve presente na atuação do Estado, nos discursos ambientais, nos debates políticos e intelectuais, na atuação de fazendeiros e vaqueiros, nas estratégias de organização e formas de ocupação da terra; estabelecer semelhanças e diferenças entre os processos socioambientais da criação de gado na segunda metade do século XIX e início do XX em relação aos da atualidade.

Uma aplicação possível do conhecimento desenvolvido por este projeto está no âmbito da diversificação dos métodos de aprendizagem nas escolas, como uma forma mais atraente de fixação dos conteúdos expostos. Apresentamos uma proposta que ressalta a importância da brincadeira como educação lúdica. Segundo Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019), os alunos sentem-se confusos com

relação a seu papel na educação e na escola, pois a concepção da escola enquanto espaço de descanso, tempo livre e hora de estudo foi substituída por processos mecânicos e solitários que envolvem cobranças e resultados.

Dados mostram que a falta de interesse (20,1%) está entre os principais motivos para a interrupção dos estudos, após a questão do trabalho (39,7%), segundo pesquisa do IBGE sobre a educação, em 2017.

Neste sentido, trazemos uma alternativa divertida para as aulas sobre a História do Pará, destacando a participação e resistência dos povos negros escravizados, em especial os vaqueiros. Ademais, contribuímos para a implementação da lei 10.639 e do parecer CNE/CP 03/2004 que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais que a regulamentam.

Foi assim desenvolvida a tecnologia educacional que denominamos **Jabaquara**. **Jabá**, em tupi, é fuga, fugir e/ou fugitivo. Quando os indígenas escravizados pelos portugueses fugiam, eles precisavam comer, mas como não podiam parar para caçar, levavam carne seca, que passou a ser chamada de jabá. Enquanto **Quara** é um sufixo tupi que significa refúgio, entre outras coisas. Jabaquara significa refúgio dos fugitivos. É o mesmo que quilombo no idioma quimbundo (OHI, 2014, p. 110).

A escolha do nome faz uma relação entre a cultura do norte presente nos dialetos indígenas e no enredo que se encontra no jogo.

O CONCEITO DE TECNOLOGIA E DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

Para produzir a presente tecnologia, utilizamos o conceito de tecnologia relacionado à ideologização da técnica. Conforme Pinto (2005), a técnica representa o aspecto qualitativo de um ato humano necessariamente inserido no contexto social que a solicita, a possibilita e lhe dá aplicação. Para nós, o contexto social que a solicita é referente às demandas do Movimento Negro pela valorização da história e cultura afro-brasileira e africana, nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, para que o aluno se desenvolva enquanto cidadão social que combata, entre outras coisas, o racismo, bem como defenda ações afirmativas para a correção das desigualdades sociais e raciais.

Entendemos também que atuamos como pesquisadores inventores. De acordo com o artigo 2º, inciso II, da lei nº 10.973, a criação tecnológica pode ser conceituada, entre outras coisas, como invenção, modelo de utilidade ou qualquer outro desenvolvimento tecnológico que ocasione ou venha a provocar o surgimento de novo produto, processo ou aperfeiçoamento incremental, obtida por um ou mais criadores. A tecnologia educacional **Jabaquara** corresponde, então, a uma invenção de utilidade pedagógica, podendo acarretar o surgimento de um novo produto no mercado.

A tecnologia enquanto mediador

semiótico é o conceito de tecnologia educacional que defendemos. Para Rocha (2014), a aprendizagem de qualquer conceito se concretiza com a mediação semiótica ou pela interação com o outro, no contato social, no qual as palavras são utilizadas como meio de comunicação ou de interação. Rocha (2014) também esclarece que essa mediação controla as ações psicológicas do indivíduo, aumentando seu desempenho na realização de tarefas.

Pretendemos facilitar o aprendizado da história e cultura afro-brasileira, abordando o caso da escravidão negra no Pará, por meio de uma tecnologia educacional que, conforme Rocha (2014), pode ser entendida como objeto natural ou construído pelo homem que possa facilitar a apreensão da realidade relativa a um determinado fenômeno.

BASE LEGAL

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) especifica as principais matrizes étnicas que formaram o povo brasileiro no seu artigo 26, parágrafo 4:

O ensino de História do Brasil levará em conta as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígena, africana e europeia (BRASIL, 1996, Art. 26. § 4º).

Com a vigência da Lei nº 10.639/03, foi inserido, na LDB, o art.26-A tornando obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-brasileira no ensino fundamental e médio, no

âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras. Além disso, foi inserido o art. 79-B, que inclui no calendário escolar o Dia Nacional da Consciência Negra, a ser celebrado no dia 20 de novembro.

Para regulamentar a lei 10.639, foi instituído o Parecer CNE/CP 03/2004, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

Este Parecer se destina à comunidade escolar, abarcando sujeitos como os administradores de sistemas de ensino, professores, alunos e seus pais. Também procura oferecer uma resposta na área da educação, à demanda da população afrodescendente, em relação às políticas de ações afirmativas, isto é, de políticas de reparações, e de reconhecimento e valorização de sua história, cultura e identidade. Essas políticas correspondem a um conjunto de ações direcionadas à:

Correção de desigualdades raciais e sociais, orientadas para oferta do tratamento diferenciado com vistas a corrigir desvantagens e marginalização criadas e mantidas por estrutura social excludente e discriminatória (BRASIL, 2013, p. 83-85).

Neste sentido, as referidas Diretrizes curriculares afirmam que o ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana é um meio privilegiado para a educação das relações étnico-raciais, devendo

abranger conteúdos como iniciativas e organizações negras, incluindo a história dos quilombos e de seus remanescentes, que têm contribuído para o desenvolvimento de comunidades, bairros, localidades, municípios e regiões (BRASIL, 2013).

Em História da África, essas Diretrizes determinam que os tópicos pertinentes se desenvolverão associados com a história dos afrodescendentes no Brasil, sendo abordados, entre outros temas, o tráfico e a escravidão do ponto de vista dos escravizados (BRASIL, 2013).

Para o cumprimento dessas Diretrizes, o Parecer estabelece várias providências para os sistemas de ensino e os estabelecimentos de Educação Básica, como a edição de livros e de materiais didáticos, para diferentes níveis e modalidades de ensino, que atendam às suas disposições, em cumprimento ao disposto no Art. 26ª da LDB, e, para tanto, abordem a pluralidade cultural e a diversidade étnico-racial da nação brasileira (BRASIL, 2013).

Ao adotar o tema da resistência dos vaqueiros negros à escravidão no Pará, a tecnologia educacional **Jabaquara** destaca o protagonismo dos afrodescendentes durante o período escravista, atendendo, portanto, às determinações dos referidos dispositivos legais.

VAQUEIROS NEGROS E RESISTÊNCIA À ESCRAVIDÃO

Os campos marajoaras foram

certamente a principal região de criação de gado no Pará no século XIX. Segundo Bezerra Neto (2012), as atividades pecuaristas nas fazendas dos grandes proprietários passaram a assumir uma importância econômica cada vez maior, devido aos bons negócios envolvendo o abastecimento de carnes verdes em Belém, e ao comércio de exportação de couros e couros secos. Além disso, o surgimento do contrabando de bois, cavalos e couros animava o desenvolvimento da atividade criatória entre os fazendeiros.

Nessas fazendas houve a fixação definitiva do escravo negro como trabalhador, usualmente como vaqueiro, o qual dividia o ambiente de trabalho com libertos, índios e mestiços livres (BEZERRA NETO, 2012). Segundo Salles (2005), os vaqueiros tinham por função cuidar do gado bovino e dos cavalos, bem como construir casas e currais, caçar jacarés para tirar-lhes a banha, e matar os morcegos, que causavam grande dano ao gado. O autor também destaca que aos trabalhadores envolvidos neste criatório era permitido produzir farinha, cultivar cereais e vegetais para consumo próprio, fornecendo-lhes ainda armas e munições, além de poder plantar fumo e ganhar dinheiro fazendo jacás, cestos, etc.

Salles (2005) também destaca que os escravos que trabalhavam na criação de gado no Marajó costumavam tocar músicas e cantar em suas casas, utilizando normalmente uma espécie de guitarra, por eles mesmo fabricada,

que reproduzia uma música com a qual juntavam um canto improvisado, geralmente relatando alguns dos acontecimentos do dia.

Moraes (2006) amplia a análise sobre o cotidiano dos vaqueiros marajoaras. Nos momentos de cantoria, por exemplo, os demais trabalhadores da fazenda também se envolviam, tornando esse momento algo ímpar no dia a dia desses indivíduos e corroborando para uma maior aproximação entre eles, em que:

Explicitavam suas visões a respeito do mundo em que viviam, discutiam sobre fatos corriqueiros do cotidiano, amores, ódios, intrigas conjugais, trabalho, ou até mesmo ideias de conspiração contra a autoridade senhorial (MORAES, 2006, p. 322).

Moraes (2006) também ressalta que o trabalho desses sujeitos não ficava restrito unicamente à área correspondente à fazenda de criação de gado ou de produção agrícola. Os trabalhadores poderiam também exercer a função de condutores e vendedores de gado para seus senhores ou para outros latifundiários que contratassem seus serviços, ou que haviam encomendado gado contrabandeado, prática comum na Ilha que as autoridades buscavam a todo custo reprimir, o que facilitaria o compartilhamento de suas experiências com escravos, livres e forros nas fazendas ou negros amocambados na tessitura de relações culturais, sociais e econômicas que os mantinham, de certa forma, ligados a esses diversos mundos (MORAES, 2006).

Em suas Viagens pelo

Amazonas e Rio Negro, o naturalista Alfred Russel Wallace (2004) nos deixa mais informações sobre o cotidiano do vaqueiro marajoara. No dia 3 de novembro de 1848, o naturalista deixou Belém, “em demanda da ilha de Mexiana, situada no braço principal do Amazonas, entre a grande ilha de Marajó e a praia setentrional”, por meio de uma canoa que era “empregada no transporte de gado, e, por isso, não tinha acomodações apropriadas para passageiros”. A tripulação era composta por “oito rapazes tapuios, de 15 a 20 anos de idade, que eram ótimos e ativos companheiros de viagem”. Wallace ressalta que a ilha de Mexiana era “afamada por causa de seus pássaros, jacarés e onças”, e era “aproveitada como fazenda de criação de gado pelo seu proprietário”.

Ao ser recebido pelo “Sr. Leonardo”, o naturalista se acomodou em uma casa “espaçosa”, que tinha um “pavimento superior”, onde se viam, ao seu redor, “muitas laranjeiras e mangueiras, e, mesmo em frente, uma fileira de choupanas”, nas quais estavam “os vaqueiros, ou guardas do gado”, que eram, “na sua maioria, negros e escravos”, destacando-se “rapazes”, todos “robustos”.

Para Wallace, esses trabalhadores levavam uma vida em que se sucediam alternadamente a “ociosidade” e o “muito labor”, aparentando estimar “bem tal modo de existência”. Os vaqueiros demonstravam “grande habilidade com

o cavalo” e vestiam somente calça e colocavam gorro na cabeça.

O naturalista relata que “divertiu-se muito” ao assistir às “rudes lidas” com o gado pelos vaqueiros, “ora forçando as reses a entrar no curral, ora jogando nelas os laços, quando alguma tinha de ser abatida”. Para esse propósito, jogavam dois laços que “eram atirados para pegar nos pés ou na cabeça”. As pontas dos laços eram “firmemente sustentados pelos cavaleiros”, sendo que um deles saltava do cavalo “e, num golpe rápido”, jarretava “o pobre animal, com uma certa cutilada”.

O que para o naturalista poderia ser divertimento, para o vaqueiro não era. Tanto é que havia muitas notícias de jornais do século XIX que falavam sobre a fuga desses personagens. Em uma notícia do jornal *Gazeta Oficial*, de 20 de abril de 1859, oferecia-se recompensa pela captura do vaqueiro negro Apolinario de 40 anos, que tinha uma cicatriz na barriga e “cara um pouco desfigurada por causa de doenças venéreas”. Em outra notícia do mesmo jornal, de 1 de fevereiro de 1860, o escravo de “José Luiz Marroquino”, de nome “Thomé”, havia fugido do distrito de Muaná. Ele era considerado “preto crioulo, estatura regular, barbado retinto, pernas um tanto arquiadas”, e “falante”, sendo anteriormente vaqueiro de “Jozé da Silva Porto”, com 28 anos de idade naquela época.

As fugas escravas era uma forma de resistência que contribuiu para o fortalecimento da luta abolicionista.

Desde o período colonial, as fugas de

escravos aconteceram em ambos os sentidos entre as Guianas, não sendo incomum a circulação das notícias e ideias francesas prontamente associadas ao abolicionismo na boca dos cativos do lado de cá da fronteira, particularmente aquelas que davam conta do processo de abolição da escravidão no território francês, em 27 de abril de 1848 (BEZERRA NETO, 2001, p. 80).

Ao lembrar disso e colocarmos em evidência o papel de vaqueiros negros no trabalho e na resistência à escravidão, contribuímos para a implementação da lei 10.639, que torna obrigatório o ensino sobre a História e Cultura Afro-brasileira no ensino fundamental e médio, e pelo Parecer CNE/CP 03/2004, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais que regulamentam tal lei.

Algumas das orientações disponíveis nestes documentos devem ser abordadas de modo crítico pelo professor. Segundo Santos (2011), a África vem sendo abordada de forma idealizada e/ou mitificada por parte dos professores, o que implica numa análise da cultura afro-brasileira apenas a partir das origens africanas, e de forma superficial, além de desconsiderar a influência indígena e europeia na formação dessa cultura.

Além disso, o professor deve historicizar datas como o 13 de maio, para o aluno perceber a resignificação dela ao longo do tempo. Santos (2011) também lembra que a supervalorização de personalidades negras, como Martin Luther king, Nelson Mandela, Malcom X, etc., pode se assemelhar ao viés da história feita pelos intitulados

grandes homens, desconsiderando-se os outros sujeitos negros partícipes do processo de luta contra o racismo e pela igualdade de direitos entre etnias e/ou raças. Perceber, portanto, as experiências vivenciadas e tecidas por vaqueiros negros, torna-se um grande contributo para a aplicação crítica da referida lei.

TRANSPOSIÇÃO DIDÁTICA

Segundo Rocha (2014), a tecnologia funciona como mediador semiótico entre o Objeto de Ensino e o aluno. Ou seja, o intérprete tem que apresentar um domínio prévio do Objeto de Ensino e conhecimento do conteúdo inscrito no mediador semiótico. A tecnologia educacional, por si mesma, não possui o poder de realizar a transposição do saber a ensinar em saber ensinado. É por meio de seu manuseio, que podemos “mediar essa passagem semioticamente falando e culminar com a aprendizagem significativa do aluno” (ROCHA, 2014, p. 23).

A tecnologia educacional só funciona como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, por meio da transposição do saber a ensinar para o saber ensinado, realizada pelo professor, e do domínio deste último saber pelo aluno, bem como por seu hábil manuseio da tecnologia.

Antes de chegar ao aluno, de acordo com Rocha (2014), o conhecimento científico sofre um processo de transformação, reelaboração e organização para

fins de aplicabilidade didática. Essa transposição engloba três momentos:

- a) o “saber dos sábios”, corresponde ao “saber elaborado pelos cientistas”;
- b) o “saber a ensinar”, que é “a parte específica aos professores e que está diretamente relacionado à didática e à prática de condução de sala de aula”;
- c) o “saber ensinado”, referente ao que “foi absorvido pelo aluno mediante as adaptações e as transposições feitas pelos professores” (ROCHA, 2014, p. 13).

Para Rocha (2014), ao adentrar o ambiente escolar o saber sábio transforma-se em saber a ensinar, que podem ser encontrados nos livros didáticos e materiais instrucionais, seguindo regras e condicionantes convencionados pelo contexto escolar. De posse do livro didático, ao planejar a sua aula, o professor decide sobre a maneira que os conceitos determinados nos currículos e planos de ensino instruído pelas diretrizes nacionais e estaduais de cada sistema de governo serão organizados e exposto. É o momento em que o “saber a ensinar vai se transformar em saber ensinado”, o qual estaria “registrado no plano de aula do professor e que pode não corresponder aos objetivos estabelecidos”.

Vale ressaltar que não há garantia que “o saber ensinado aos alunos corresponda ao que foi aprendido por eles”, podendo se chegar a “conclusões distantes da proposta inicial”, além de, em alguns casos, o saber permanecer “somente por pequenos vestígios da intenção original” (ROCHA, 2014).

A transposição didática conta com dois recursos importantes para a sua instrumentalização: a interdisciplinaridade e a transversalidade. A primeira, permite “aprofundar conhecimentos disciplinares” e, simultaneamente, “indagar a esses conhecimentos” sua importância e adequação para “compreender, planejar, executar e avaliar situações de ensino e aprendizagem”. A segunda, “pressupõe um tratamento integrado das áreas de conhecimento”, bem como “um compromisso das relações interpessoais e sociais escolares com as questões que estão envolvidas nos temas” (ROCHA, 2014, p. 18).

A tecnologia educacional visa facilitar a transposição do saber a ensinar para o saber ensinado em sala de aula, minimizando as perdas de aprendizado do aluno ao que fora planejado. Além disso, atua como forte articulador da interdisciplinaridade e da transversalidade para a instrumentalização da transposição didática.

A TECNOLOGIA

Jabaquara é um jogo de tabuleiro que traz como base a jornada de membros de um quilombo no Pará na libertação de vaqueiros em fazenda localizada na ilha de Marajó. O objetivo primordial do jogo é auxiliar a fuga de escravos vaqueiros da Fazenda. O tabuleiro dispõe de 21 casas jogáveis, que possuem características e eventos que tendem a imergir o jogador no

período, com a apresentação das características do dia a dia do escravo vaqueiro, como o laçar e marcar do gado, além das reuniões ao final da tarde entre membros da Fazenda e vaqueiros negros, que tanto contribuíram para a aproximação entre esses grupos, e da localidade, com base em recortes jornalísticos.

Durante o jogo ocorrem empecilhos como o encontro com animais denominados **inimigos do gado**, o encontro com a guarda rural ou com o proprietário da fazenda em que está sendo realizada a fuga. O primeiro jogador a chegar na casa **Quilombo!** ganha o jogo. Não é necessário tirar o número exato para chegar à casa, os outros podem continuar até que todos cheguem à última casa. A Figura 1, remete à capa do jogo.



Figura 1. Capa do Jogo Jabaquara.

O tabuleiro acompanha cartilhas informativas, que buscam auxiliar o entendimento do propósito, tema e como jogar. Na cartilha exemplificada na Figura 2, apresentamos a temática e o objetivo principal que buscamos alcançar, os motivos que desencadearam o desenvolvimento desta tecnologia e seus principais participantes.

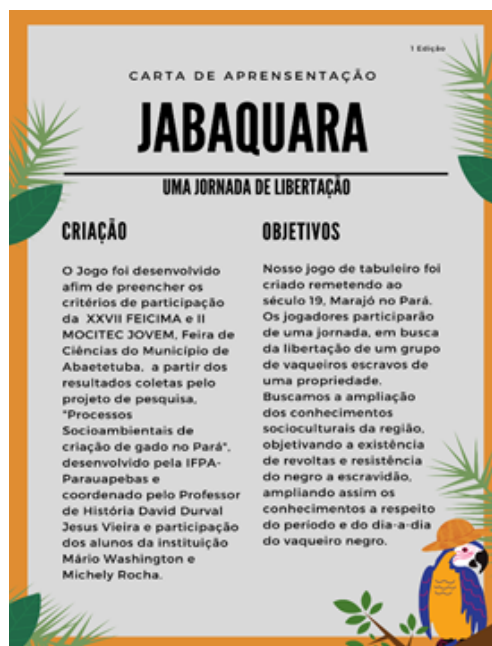


Figura 2. Carta de apresentação.

Na Figura 3, expomos as formas e regras de jogabilidade, além do material necessário e o objetivo que deve ser alcançado para a vitória no jogo.

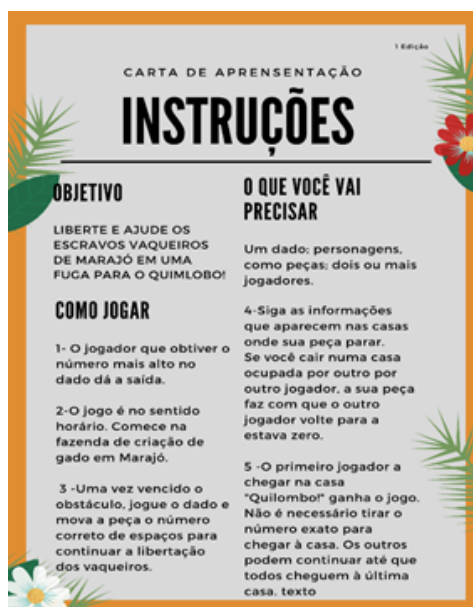


Figura 3. Carta de instruções.

Há uma cartilha especial de descrição dos personagens, dois meninos e duas meninas, conforme notamos na Figura 4. A equipe do projeto busca demonstrar a variedade étnica de nosso

país, com nomes e características físicas que remetem a indígenas e negros. Povos extremamente explorados nos princípios do Brasil. Além disso, os personagens buscam quebrar o estereótipo “branco salvador”, que infelizmente ainda circula em nossa sociedade.



Figura 4. Carta dos personagens.

Durante o jogo, haverá peças representando cada personagem, conforme percebemos na Figura 5.



Figura 5. Peças representando os personagens.

O tabuleiro, mostrado na Figura 6, é o ambiente do jogo e suas reviravoltas. Consiste em 44 casas jogáveis, sendo 22 delas casas especiais que remetem ao tema do jogo e trazem desafios ou agrados aos jogadores.

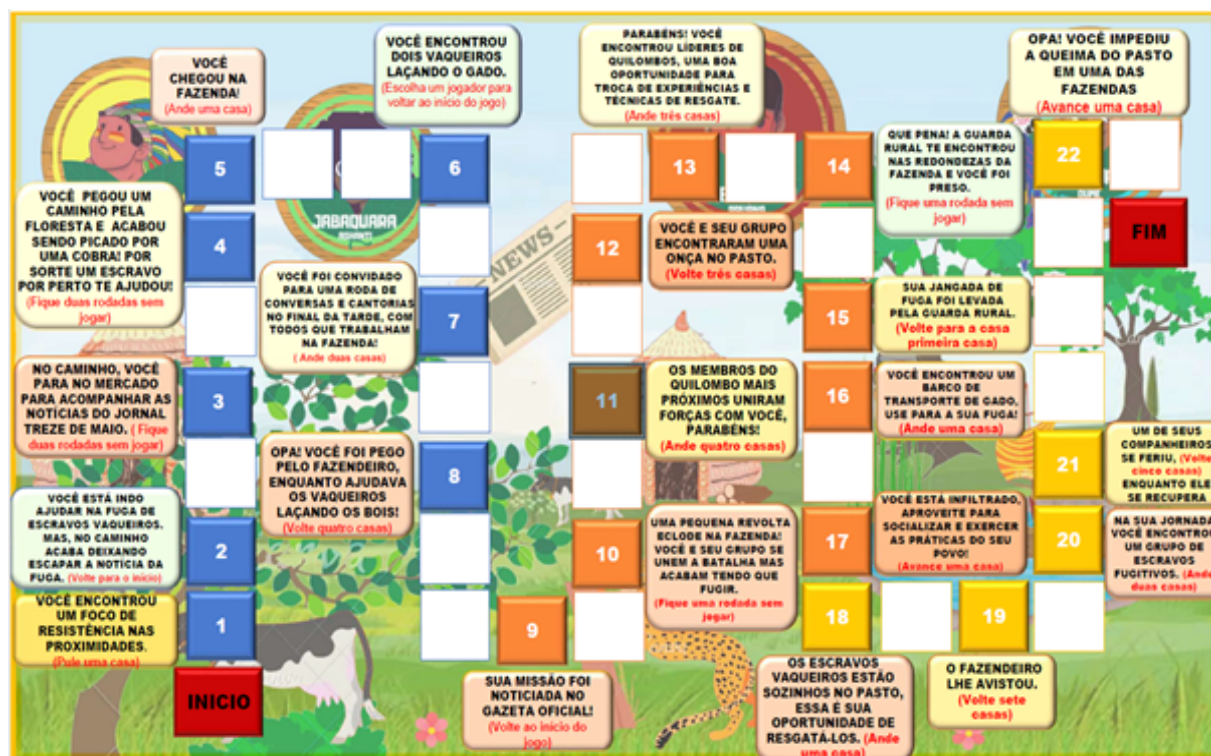


Figura 6. Tabuleiro do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo possibilita a ampliação do conhecimento a respeito do envolvimento e a versatilidade de uso do escravo negro em nossa história, ressaltando a resistência à escravidão. Dessa forma, procuramos promover o desenvolvimento de alunos mais pensantes e críticos com o passado, estimulando a sua curiosidade, a fim de combater o crescente desinteresse estudantil.

A inovação com técnicas educacionais ou apenas implementar com mais vigor atitudes eficazes já conhecidas, como os jogos, auxiliam na constante evolução para um aprendizado mais interessante e participativo. Acompanhando o meio acadêmico, o jogo busca contribuir, no âmbito social e educacional, a partir da ampliação dos conhecimentos regionais a respeito da participação e resistência dos escravos nos meios de produção ligados à criação de gado na antiga província do Pará.

Sua aplicabilidade se dá no âmbito educacional para a complementação de temas relacionados à escravidão e história do Pará, tendo assim uma gama de informações sobre a pauta, e gerando novas perspectivas sobre o que já foi estudado. O jogo se revela como uma ferramenta de ensino sobre a pluralidade das atividades exercidas pelos povos negros escravizados na província do Grão-Pará, atividades estas que movimentavam a economia da região, sendo uma das mais importantes indústrias produtoras da época.

REFERÊNCIAS

BEZERRA NETO, José Maia. Ousados e insubordinados: protesto e fugas de escravos na província do Grão-Pará — 1840/1860. *Topoi*, Rio de Janeiro, mar. 2001, pp. 73-112.

BEZERRA NETO, José Maia. *Escravidão negra no Pará: (séculos XVII – XIX)*. Belém: Paka-Tatu, 2012.

BRASIL. Lei nº. 9.394, de 20/12/1996. *Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Brasília, DF: Senado, 1996.

BRASIL. Lei nº 10.639, 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: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm>. Acesso em: 28 nov. 2020.

BRASIL. Lei nº. 10.973, de 02 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Lei/L10.973.htm>. Acesso em: 28 nov. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação;

Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Plano nacional de implementação das diretrizes curriculares nacionais para educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e Africana. Brasília: MEC, SECADI, 2013.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. *Revista Construção Psicopedagógica*, São Paulo, v. 27, n. 28, 2019, p. 37-47.

ESCRAVOS fugidos. *Gazeta oficial*, Belém, ano 3, n. 26, 1 fev. 1860, p. 4.

ESCRAVOS fugidos. *Gazeta oficial*, Belém, ano 2, n. 87, 20 abr. 1859, p. 4.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua*. Rio de Janeiro: IBGE, 2017.

MORAES, Cleodir da Conceição. *Gabriel José Quaresma: mulato, escravo e vaqueiro*. In: NEVES, Fernando Arthur; LIMA, Maria Roseane Pinto (Orgs.). *Faces da História da Amazônia*. Belém: Paka-Tatu, 2006.

OHIO, Mouzar Benedito e. *Paca, tatu, cutia! Glossário Ilustrado de Tupi*. São Paulo: Melhoramentos, 2014.

PINTO, Álvaro Vieira. *O conceito de tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005, v.2.

ROCHA, Helena do Socorro Campos. A utilização de tecnologias educacionais enquanto mediador semiótico em sala de aula: visibilizando as diversidades. In: ROCHA, Helena do Socorro Campos (Org.). *Tecnologia Educacional: instrumentalização para o trato com a diversidade etnicorracial na educação básica*. Belém: IFPA, 2014.

SANTOS, Lorene dos. Ensino de História e a Lei 10.639/03: diálogos entre campos de conhecimento, diretrizes curriculares e os desafios da prática. *Cadernos de História*, Belo Horizonte, v.12, n. 17, 2º sem. 2011.

WALLACE, Alfred Russel. *Viagens pelo Amazonas e Rio Negro*. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2004.