

## **RUSSIAN REVOLUTION: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS DE JOGOS COM FINS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Letícia Maria Torres Melo dos Santos <sup>1</sup>  
Victória Lima Souza Cavalcanti <sup>2</sup>  
Victória Lorrany Almeida Silva <sup>3</sup>  
Yasmim Larissa Gonçalves dos Santos <sup>4</sup>  
Lúcia Falcão Barbosa <sup>5</sup>

### **RESUMO**

O presente trabalho busca refletir acerca do processo de pesquisa e desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, em que buscou-se analisar e estabelecer correlações entre o ensino de história, a gamificação e a temática da felicidade. É importante salientar, que a pesquisa é fruto das experiências obtidas na disciplina de História Contemporânea I na Universidade Federal Rural de Pernambuco. O objetivo foi refletir acerca do porquê que a utilização de games, ou do processo de Gamificação, na sala de aula ainda é algo bastante instável. Apesar de ser uma temática cada vez mais consolidada, por mais que seja recente, em estudos e debates dentro e fora da academia. No campo da metodologia, utilizamos bibliografias que possibilitassem pensar diferentes visões de mundo e de que formas as mesmas podem estabelecer trocas com os conhecimentos que são trazidos e produzidos nos ambientes escolares pelos profissionais da educação, principalmente da utilização pesquisas desenvolvidas por autores como Wendy Goldman e com o conceito de “Felicidade” através dos diálogos com Eduardo Giannetti. Observou-se que, ao se utilizar dos jogos como forma de dinamizar o processo de ensino e aprendizagem desenvolvido com os estudantes, é possível refletir acerca das vivências e contextos sejam sociais ou culturais aos quais esses seres se encontram inseridos e com isso dialogar com quais as maneiras que o pensar a história, em especial a Revolução Russa, evento marcante que influenciou o pensar a sociedades e a economia mundial através de novas perspectivas, influência seus cotidianos de seres ativos e críticos em sociedade.

**Palavras-chave:** Ensino de História, Revolução Russa, História Contemporânea.

### **INTRODUÇÃO**

Em conformidade a metodologia de ensino-aprendizagem desenvolvida no decorrer da obra *Pedagogia do Oprimido* (2022) do educador libertador Paulo Freire, tomamos da premissa de que “Nosso papel não é falar ao povo sobre nossa visão do

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, [leticiaatorres1403@gmail.com](mailto:leticiaatorres1403@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, [victoria.souza92@gmail.com](mailto:victoria.souza92@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, [victoriaalmeida0013@gmail.com](mailto:victoriaalmeida0013@gmail.com)

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, [yasminlarissags@gmail.com](mailto:yasminlarissags@gmail.com);

<sup>5</sup> Professora orientadora: Professora Doutora Lúcia Falcão Barbosa, Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, [lucia.barbosa@gmail.com](mailto:lucia.barbosa@gmail.com)

mundo, ou tentar impô-la a ele, mas dialogar com ele sobre a sua é a nossa.” (FREIRE, 2022, p.55). Sendo esse, um convite a pensar uma educação que pode e deve ser feita visando estabelecer diálogos para além dos espaços vistos como educacionais. Quando Freire reflete como os professores e educadores não podem tentar ou querer impor uma visão de mundo, alerta para os perigos de pensar a educação a partir da concepção bancária da realidade. Em que os estudantes são máquinas que recebem um conhecimento, de forma unilateral e imutável sem questionar ou levantar problemáticas sobre os assuntos e temáticas que estão sendo trabalhados. Isto acontece porque, ao invés de libertar os estudantes das amarras que os alienam acerca das problemáticas e vivências de seus cotidianos, se tem a intenção de produzir seres não críticos que apenas reproduzem o que se é passado sem questionar suas procedências e veracidade.

Esse diálogo foi inicialmente levantado porque a utilização de games, ou do processo de Gamificação, na sala de aula ainda é algo bastante instável, apesar de ser uma temática cada vez mais consolidada, por mais que seja recente, em estudos e debates dentro e fora da academia. Utilizar os jogos, sejam eles virtuais ou físicos, é buscar, entre outras coisas, dialogar com as vivências e demandas desses estudantes. E com isso pensar suas visões de mundo e de que forma as mesmas podem estabelecer trocas com os conhecimentos que são trazidos e produzidos nos ambientes escolares pelos profissionais da educação. Ou seja, é fazer e pensar a educação como sendo desenvolvida e formada através do diálogo ativo entre os diferentes polos que compõem o processo. No ensino de história essa pode ser uma ferramenta bem importante e interessante, porque se torna uma maneira de fazer os estudantes se aproximarem de acontecimentos e processos históricos de forma participativa e colaborativa.

Tomando como referência que, algumas das reclamações que mais são direcionadas ao ensino de história é sobre como esses acontecimentos, processo e pessoas interferem ou se aproximam das realidades desses estudantes na atualidade. Uma das melhores formas, talvez, seja fazer esses viajarem através dos games de forma visual digital ou física como sendo personagens ou peças desses jogos. E isso pode ser feito através de desafios ou perguntas que estimulam o pensar o conteúdo que vem sendo trabalhado nesses jogos. Tornando um estudo desses conteúdos algo mais coletivo, em que os estudantes são agentes desse pensar a educação, e produzem conhecimentos dos mais diversos que, com o auxílio dos professores, vão se conectando às temáticas que vão sendo estudados ao longo do ano letivo e dos conteúdos educacionais que serão trabalhados.

## **Os Jogos Educacionais como forma de pensar a Felicidade dos seres**

Em primeiro momento é importante debater que felicidade é algo altamente relativo. Em Aristóteles, a mesma é vista como finalidade, ou seja, não é apenas uma ação ou um sentimento são várias coisas que se interligam, é algo a ser buscado pelos seres:

"Esse é o conceito que preeminente fazemos da felicidade. É ela procurada sempre por si mesma e nunca com vistas em outra coisa, ao passo que à honra, ao prazer, à razão e a todas as virtudes nós de fato escolhemos por si mesmos (pois, ainda que nada resultasse daí, continuaríamos a escolher cada um deles); mas também os escolhemos no interesse da felicidade, pensando que a posse deles nos tornará felizes. A felicidade, todavia, ninguém a escolhe tendo em vista algum destes, nem, em geral, qualquer coisa que não seja ela própria." (Aristóteles, 1991, P. 14)

Dessa forma, toda a ação humana teria como finalidade a felicidade. E isso vai muito além de bens materiais. Mas possível de ser alcançado a partir de ações e atitudes que os seres desenvolvem ao longo de sua vida e não regidos por questões religiosas, que deveriam ser o centro das decisões e conquistas dos seres. É algo possível e escolhido e não apenas uma dádiva. Essa breve apresentação foi feita para promover um diálogo interessante, reforçando que a felicidade pode ser uma das finalidades educacionais.

E por que não fazer isso através dos jogos? Por que não permitir aos estudantes que aprendam acerca de Revoluções Russas através de uma atividade dinâmica que mistura historiografia, com gamificação e literatura? É importante incentivar os estudantes a olharem o processo educacional como algo dinâmico e colaborativo, em que para além de agentes receptores desses novos debates que vão ser ativados, também se entendam como agentes pensantes desses novos conhecimentos e reflexões. Os jogos, nesse caso acabam, também, sendo uma maneira de aproximar esses profissionais da educação dos seus estudantes. Esses que cada vez mais apresentam demandas específicas que estejam mais relacionadas com seu cotidiano e que se aproxime do que vivenciam constantemente. Por isso, os jogos educacionais são formas de também trazer a felicidade, porque a mesma se procura porque se deseja e não por imposições. Os seres são organismos que estão constantemente em busca de algo que os mantém em harmonia, que os deixam felizes.

Por isso podemos entender que assim como o direito à educação, os seres deveriam ter como um de seus direitos garantidos constitucionalmente a felicidade. Está se falando de dois pólos que estão bastante interligados, se os jogos educacionais são formas de pluralizar o processo de aprendizagem tornando-o mais interativo e gerando

uma felicidade através do entusiasmo dos estudantes, então não se pode enxergar toda essa relação separada dos direitos que são e devem ser garantidos pelo Estado moderno a todos os cidadãos. Dessa forma, fazendo com que esses entendam que o ensino de história não são apenas fatos, pessoas e datas, mas o mesmo pode ser entendido e visto, também, nas mais diferentes ações e momentos do seu cotidiano. Mas para isso, é necessário estabelecer diálogos com esses estudantes. Os mesmos necessitam, reforçando, se sentir como agentes pensantes daqueles universos, em que não existe necessariamente algo completamente certo, mas sim possibilidades que podem e devem ser pensadas através do coletivo.

Com isso, se volta ao debate, feito anteriormente, acerca da finalidade aristotélica dos seres, a conhecida e plural felicidade pode ser alcançada e os estudantes necessitam se sentir como agentes pensantes e transformadores dessas realidades e situações. E quando se proporciona esse misto de sentimentos, se ascende a possibilidade de descobertas e novos olhares acerca de situações que pareciam já tão consolidadas. A Revolução Russa é um movimento que tem diferentes etapas e caminhos, quando se pensa em um jogo que toma essa temática como centro de discussão possibilita-se que os estudantes se tornem, para além de espectadores dessas diferentes peças e relações de poder que se desenvolveram ao longo desse movimento, agentes pensantes das causas, acontecimentos, narrativas e relações envolvidas nesse processo, ou seja, se liberta os mesmos para que se tornem, também, protagonistas de seus pensamentos.

Um debate que corrobora bastante com essa noção de autonomia desenvolvida ao longo do texto é o levantado por Wendy Goldman no texto *Mulher, Estado e Revolução* (2014) ao narrar sobre a presença feminina na Revolução Russa, o público leitor é envolvido nos debates vivenciados por aquelas que além de revolucionárias enfrentaram questões de gênero bastante fortes no período. Trazer como personagens do Jogo Mulheres é uma forma de incentivar os estudantes a olharem para essa revolução a partir da perspectiva, também, de gênero. E refletir a importância dessas que são constantemente ao longo da história silenciadas. Por exemplo, é no período revolucionário que os debates acerca do divórcio se tornam ainda mais fortes na Rússia do século XX, os Bolcheviques acreditavam que impedir o divórcio, como ocorria no período, era uma forma de cercear as liberdades individuais dos seres. Ou como durante a década de 20 na Rússia se vivia uma grande alta de desemprego, e de como a maioria das pessoas desempregadas eram mulheres que sofriam com a falta de vaga de emprego

e pelos sexismos de indústrias majoritariamente dominadas por homens que não as ofereciam oportunidades.

Todos esses são debates bem interessantes de serem levantados, principalmente porque pode mais vez ampliar os olhares dos estudantes sobre questões de desigualdade e gênero a partir do momento em que os mesmos atravessam diferentes fases da vida dos personagens que assumem no jogo. Olhar para a Rússia do período é observar uma região marcada por instabilidades, mas também marcada por mudanças nas suas estruturas organizacionais e sociais que vão desde a queda de um sistema monárquico com seu último Czar até a implementação do divórcio e do casamento civil, que quebram com as tradições marcantes e clericais católicas que ainda no início do século XX permearam e influenciavam o cotidiano russo.

## **METODOLOGIA**

Ao prepararmos a parte de conteúdo do jogo, como vem sendo refletido foram analisadas opções bibliográficas sugeridas durante o componente curricular na qual o jogo foi desenvolvido, bem como buscou-se opções de leitura e artes visuais. Elas servirão tanto para embasar o trabalho, como para serem trazidas para o próprio material do jogo. Assim, os estudantes poderão acessar o mesmo conteúdo utilizado para a elaboração do material enquanto estão jogando.

Desta forma, a dinâmica do jogo poderá trazer o elemento lúdico ao processo de estudar tanto a historiografia quanto os documentos daquele período, aos quais tivemos acesso. Inicialmente, nossa proposta não tenciona adaptar todos os textos ou imagens, mas selecionar trechos, para que o conteúdo esteja bem adaptado ao público que buscamos atingir. Também entende-se que a própria dinâmica do jogo permitirá moldar o conteúdo estudado ao público, uma vez que não será exigido dos estudantes que leiam textos extensos e que exigem amplo conhecimento prévio.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O jogo tratará das Revoluções Russas, envolvendo acontecimentos prévios, o próprio ano de 1917 e suas consequências a curto e médio prazo. Para isso, é interessante trazer as palavras de pessoas que testemunharam esse processo, como John Reed em *10 dias que abalaram o mundo* (1919) ou os cartazes de propaganda elaborados por Vladimir Maiakóvski. Ainda no campo visual, trechos do filme *O Encouraçado Potemkin* (1925), dirigido por Sergei Eisenstein, são úteis para entender como a revolução seria

representada para a população soviética nos anos seguintes. Uma importante cena a ser utilizada é a do massacre nas escadarias de Odessa por parte das forças czaristas.

Já o livro *Mulher, Estado e Revolução* (2014) de Wendy Goldman contribuirá para abordar a situação das mulheres ao longo das revoluções, quais foram os resultados conquistados e o que ficou pelo caminho. Goldman traz em seu texto a noção de como a emancipação feminina está conectada às mudanças sociais necessárias para toda a classe trabalhadora se libertar das pressões do capital, tanto internas quanto externas.

Devido à sua divisão em períodos que dão conta de todo o conteúdo do jogo, a obra de Sheila Fitzpatrick, *A Revolução Russa* (2017), é mais uma opção de texto historiográfico para utilizarmos na preparação deste jogo. Além disso, ela provoca a reflexão sobre em que momento a revolução de fato acaba e o que se faz com o uma nação cujo furor teria se arrefecido por volta da década de 1940 e aguardava os passos seguintes.

Outro livro que chegou às prateleiras brasileiras no centenário da revolução russa foi *História da Guerra Civil Russa: 1917 – 1922* (2017) de Jean-Jacques Marie. Esta obra ajuda a situar os grupos envolvidos nas guerras e os objetivos de cada um. Ademais, ela traz uma visão crítica sobre estatísticas do período e o desenrolar da guerra civil russa, um ponto bastante sensível para diversos historiadores.

É comum que em aulas envolvendo a Revolução Russa surjam questionamentos sobre a insatisfação da população, se todos estavam de acordo com o resultado dela e se as pessoas se sentiram, de fato, felizes nesta nova realidade. O(a) professor(a) pode debater com os(as) estudantes como não existia experiência semelhante à União Soviética em momentos anteriores da história. As pessoas que participaram de todo o movimento revolucionário estavam mergulhando em algo novo, mas que era preferido ao regime czarista que viviam previamente. Conforme Gianetti introduz em seu livro *Felicidade* (2002), o progresso científico e a racionalização do Estado a partir do século XVIII não foram suficientes para garantir o bem-estar de todos. A Rússia revolucionária emergia de um processo de industrialização, criando uma classe operária urbana robusta, mas ainda profundamente insatisfeita com suas condições de vida. Sair do meio rural e trabalhar em meio às máquinas não melhorou a situação ou acabou garantindo sua felicidade, nem mesmo a reforma emancipadora de Alexandre II (1818-1881) aproximadamente 50 anos antes da Revolução, e que libertou a população rural da servidão aos aristocratas possuidores de terra, solucionou por muito tempo os conflitos e o empobrecimento da população.

Outras desilusões advindas da Primeira Guerra Mundial, a retomada do absolutismo pelo czar Nicolau II (1868-1918) e a exploração dos trabalhadores por parte da elite industrial tiveram importante papel motivador para os revolucionários, demonstrando as contradições da modernidade. Uma importante leitura sobre este tema é *As Consequências da Modernidade* (1991) de Anthony Giddens, por permitir entender como o século XX, logo em seu início, era tão discrepante do amanhã que os iluministas projetavam.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo busca através desse processo de gamificação dinamizar o ensino de história e da temática Revolução Russa. Um assunto que, muitas vezes, diante do pouco tempo e da pluralidade dos componentes curriculares acaba tendo que ser trabalhado em sala de aula de forma muito rápida. Através do jogo, os estudantes são incentivados não apenas a pensarem os acontecimentos, mas também se sentirem como revolucionários que participaram ativamente ou foram influenciados pelas mudanças políticas e sociais que o movimento propôs.

Permitindo que esses estudantes se enxerguem não apenas como seres que recebem esses conhecimentos pré-formatados como máquinas, mas sim como agentes revolucionários que produzem os debates à medida que se sentem vivendo o momento histórico. Com isso, acabou se mostrando uma atividade bastante interessante para ser aplicada como uma atividade avaliativa. Isso porque, além de observar como os estudantes absorvem e refletem as temáticas que foram sendo trabalhadas durante o período letivo, é uma forma de incentivar os mesmos a construírem os resultados que buscam numa atividade. Já que neste momento assumem a persona de parte ativa do acontecimento e não de expectador do mesmo.

### **Apresentação do jogo: qual a plataforma e objetivo do jogo?**

**Nome do Jogo:** *Russian Revolution: A guerra pelo poder.*

**Tipo:** Tabuleiro e jogam de 2 a 4 jogadores.

**Material:** O jogo é composto por um tabuleiro contendo 4 caminhos com 10 casas cada, sendo um caminho para cada personalidade atuante nas revoluções de 1905 (Domingo Sangrento) e 1917 (Revolução Russa), em cada uma destas casas será abordada uma

passagem do processo histórico proposto. Cada caminho será representado por um personagem real representado por um “pin” que virá incluso no jogo, além disso, haverá cartas correspondentes ao desafio de cada uma das 10 casas de cada personagem, 4 bloquinhos de notas que ajudarão na contagem dos pontos, 4 envelopes “carta-personagem” e 1 envelope de desempate.

**Personagens:**

- **Alexandra Kollontai:** Militante política e primeira mulher a ocupar o cargo ministerial durante a Revolução Russa de 1917.
- **Nadiéjda Krúpskaia:** Ativista política, foi uma defensora fervorosa da educação. Esposa de Lênin.
- **Claude McKay:** Poeta e intelectual negro defensor da Revolução Russa
- **Lênin:** Teórico Político incentivador da revolução de 1905 e 1917.

**Objetivo:** O objetivo principal do jogo é a compreensão dos acontecimentos históricos por meio dos diferentes desafios históricos, em que os participantes deverão interpretar corretamente a atividade que se pede nas cartas de comando e responder o questionamento de forma mais correta para garantir o ponto. Nos desafios que serão propostos os alunos irão analisar documentos, fotos, vídeos, problemáticas do período, além de trabalhar com questões ligadas à percepção da felicidade durante o acontecimento histórico.

**Ideias iniciais para a mecânica do jogo: exposição das regras do jogo, identidade visual e mecânica.**

No jogo *Russian Revolution: A guerra pelo poder* os participantes serão desafiados a cumprir as missões e somar os pontos para poder conquistar o poder e controle do governo simbolizado pelo Palácio de Inverno. O jogo é direcionado para alunos do 3º ano do Ensino Médio, visto que este conteúdo faz parte da unidade temática correspondente ao respectivo ano. O diferencial desta proposta de jogo é ter os desafios estruturados conforme são desenvolvidas as questões da Olimpíada Nacional de História do Brasil (ONHB), em que é necessário que os alunos interpretem as fontes históricas, extraiam as referências presentes nas mesmas e comparem com os acontecimentos históricos. Além disso, as alternativas das respostas, seguindo este sistema, são estruturadas para estarem todas corretas, no entanto, apenas uma desta é a interpretação mais correta.



Esta estrutura funcional, permite que o jogo seja utilizado como forma de preparar os alunos para os vestibulares como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e o Sistema Seriado de Avaliação (SSA), de uma forma lúdica e menos tradicional.

### **Como jogar?**

O primeiro passo para iniciar a experiência imersiva é a organização do tabuleiro, cada um dos quatro caminhos é representado por uma cor e contém 10 envelopes com os respectivos desafios, totalizando 40 envelopes (10 verdes, 10 vermelhos, 10 azuis e 10 amarelos). Em seguida, devem ser separados os envelopes pretos, que contém as “carta-personagem”, cada participante deve escolher um destes envelopes pretos que estarão numerados de 1 a 4, o que os difere externamente são os números. A segunda ação a ser realizada após a escolha dos envelopes é retirar a “carta-personagem”, cada carta desta, como o próprio nome diz, definirá o personagem do participante, em seguida, cada um deverá pegar o “pin” correspondente ao seu personagem e seguir para seu caminho do tabuleiro.

Para decidir quem irá começar a partida os participantes devem tirar 0 ou 1, quem sair primeiro começa o jogo e escolhe o participante que jogará em sequência até que se tenha a ordem de jogo definida. A sequência do jogo se dá com cada participante resolvendo seu desafio um por vez. O fim do jogo se dá quando todos os participantes chegam na décima casa e somam-se os pontos, apenas aquele que somar mais pontos coloca o “pin” no Palácio de Inverno.

Em caso de empate, haverá um desafio final para aqueles que ficaram empatados, em que será lançado um desafio em comum: Aquele que responder primeiro de forma mais correta dobra a pontuação e conquista a vitória.

### **Regras**

1. Deverá ser estabelecido entre os participantes um acordo de tempo para a resolução dos desafios;
2. Não é possível não responder o desafio, aquele que não souber deve escolher de qualquer forma uma das alternativas;
3. Não se pode trocar a ordem dos desafios;
4. Cada participante deve responder apenas o desafio correspondente ao seu personagem.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com Tânia Ramos Fortuna (2018), a brincadeira é considerada uma forma de aprendizagem em si mesma, pois contribui para a construção das estruturas de conhecimento e para a apropriação dos mecanismos das ações que permitem a aprendizagem de conteúdos específicos. Além disso, ela ressalta que o ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento humano, pois está intrinsecamente ligado à expressão, comunicação, inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação. A brincadeira não apenas contribui para a assimilação de conteúdos, mas também promove o desenvolvimento de estruturas cognitivas e emocionais. A pesquisadora explica, também, que os educadores podem incorporar jogos e brincadeiras em suas aulas para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, promovendo a assimilação de conteúdos de forma lúdica.

Sabemos que diversos são os obstáculos para a aplicação de jogos e da gamificação nas salas de aula. Muitos educadores ainda veem o brincar como uma atividade oposta à aprendizagem formal, o que pode dificultar a integração de atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas. Também não é frequente que professores recebam formação adequada sobre a importância do brincar na educação e como integrar atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas, o que pode dificultar a implementação de estratégias.

Ademais, problemas como a falta de recursos e espaço adequado para a realização de atividades lúdicas e pressão por resultados e avaliações podem ser um obstáculo para a integração do brincar na educação, especialmente em escolas com poucos recursos.

Por isso, aprender o processo de organizar um jogo e mantê-lo como parte do planejamento de aula é fundamental para contribuir em formas de aprendizagem mais dinâmicas, que explorem os diversos tipos de inteligência e permitam aos(as) estudantes explorarem diferentes habilidades e interesses. Este jogo, especificamente, é voltado para os alunos do 3º ano do ensino médio, por abordar um conteúdo previsto para este ano escolar e exigir algumas habilidades cognitivas habitualmente presentes entre adolescentes dessa faixa etária.

## **REFERÊNCIAS**

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim, Editora Nova Cultura, 1991. Disponível em: < <https://abrir.link/LGtmg> > Acesso em: 24 mar. 2023.

BARROS, Raimundo Lázaro da Silva. **A Felicidade em Aristóteles no livro Ética à Nicômaco**. De Magistro de Filosofia ano X n. 22. Disponível em: <<https://abrir.link/OSqcz>> Acesso: 23 mar. 2023.

FITZPATRICK, Sheila. **A Revolução Russa**. 1ª ed. São Paulo: Todavia. 2017.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. *In*: Giacomoni, M. P; Pereira, N. M. (Org). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/174705>>. Acesso em: 12 dez. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Editora Paz & Terra, 84ª Edição, Rio de Janeiro, 2022.

GIANNETTI, Eduardo. **Felicidade**. Editora Cia das Letras, São Paulo, 2002. ISBN 978-85-8086-661-2.

GIDDENS, Anthony. **As Consequências da Modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GOLDMAN, Wendy. **Mulher, Estado e revolução: política familiar e vida social soviéticas, 1917-1936**. São Paulo: Boitempo/Iskra Edições, 2014, 399p.

HOBBSAWM, Eric J. **Nações e Nacionalismos desde 1780: Programa, Mito e Realidade**. Editora Paz & Terra, Rio de Janeiro, 1990.

MARIE, Jean-Jacques. **História da guerra civil russa: 1917-1922**. São Paulo: Editora Contexto, 2017.

MATTOS, Pablo de Oliveira. **A intelectualidade negra e a experiência soviética**. Estudos Históricos Rio de Janeiro, vol 35, nº 77, p.457-477, Setembro-Dezembro de 2022. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/eh/a/S4Bg5mMXSRbWWqPsNgsjNjL/> > Acesso: 12 dez. 2023.

**O encouraçado potemkin**. Direção de Sergei Eisenstein. União Soviética: Iakov Bliokh, 1925.

REED, John. **10 dias que abalaram o mundo**. Porto Alegre: L&PM, 2002.