



“Entrando em cena”: aprendendo sobre a conquista dos direitos trabalhistas a partir de um jogo de interpretação de papéis em estilo RPG

“Entering the scene”: learning about the conquer of workers’ rights thru a role playing game

Cristiane dos Anjos Parisoto  <https://orcid.org/0000-0002-3723-7947>

Instituto Federal Sul-Rio-grandense - IFSUL

E-mail: crisanjos.historia@gmail.com

Itamar Luís Hammes  <https://orcid.org/0000-0002-3532-5011>

Instituto Federal Sul-Rio-grandense - IFSUL

E-mail: itamarh57@gmail.com

Resumo

Este trabalho é resultado da pesquisa realizada no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – PROFEPT intitulada “As conquistas do proletariado e os sentidos do trabalho: um jogo de RPG como recurso didático para o Ensino da História na Educação Profissional e Tecnológica”. A investigação teve como objetivo central analisar as potencialidades e contribuições do Ensino da História para a formação dos estudantes que cursam a Educação Profissional Integrada ao Ensino Médio. O jogo “A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado” aborda o processo de industrialização na Inglaterra no final do século XVIII, o surgimento do proletariado e a luta destes por direitos. A aplicação do jogo foi realizada com uma turma do Curso Técnico de Multimídia Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, *Campus Vacaria*. A partir dos instrumentos utilizados para avaliá-lo, concluiu-se que o jogo criado é atrativo aos estudantes, tem potencial para ensinar e promover o debate sobre aspectos importantes da vida profissional, além de se apresentar como uma proposta de trabalho interdisciplinar.

Palavras-chave: Educação Profissional Integrada. Ensino de História. Jogos pedagógicos.

Abstract

The current essay is the result from de research performed by the Professional Master’s Degree in Professional and Technological Education - PROFEPT entitled: “The achievements of the proletariat and the senses of work: an RPG as a didactic resource for History teaching in the professional and technological education”. The investigation had as a main goal the analysis of the potentialities and contribution of the teaching of History to the education of the students who attend the Integrated Professional Education to the HighSchool. The game “The Industrial Revolution and the achievements of the proletariat” approaches the process of industrialization in England in the end of the XVIII century, the beginning of the proletariat and the struggle to achieve their rights. The application of the game was performed with a class of the Technical Course in Multimedia integrated to HighSchool of the Federal Institute of Education from Rio Grande do Sul, campus Vacaria. According to the tools used to assess the game, we conclude that he is attractive to the students and has the potential to support teaching and promote the debate about important aspects of the professional life, besides that, is considered an interdisciplinary activity proposal.



Introdução

A Educação Profissional Integrada ao Ensino Médio, apresenta-se como uma alternativa para romper a dualidade educacional existente em nosso país pois, unindo a formação geral e a formação técnica em um único currículo, pretende garantir aos sujeitos, além do *saber fazer*, o conhecimento do próprio mundo.

O Ensino Médio integrado é aquele possível e necessário em uma realidade conjunturalmente desfavorável – em que os filhos dos trabalhadores precisam obter uma profissão ainda no nível médio, não podendo adiar este projeto para o nível superior de ensino – mas que protagonize mudanças para, superando-se essa conjuntura, constituir-se em uma nova educação que contenha elementos de uma sociedade justa. (FRIGOTTO, 2012, p.44).

Segundo Moura (2007), o Ensino Médio Integrado configura-se como um projeto de educação emancipatória da classe trabalhadora. Os filhos dos trabalhadores, ou da “classe-que-vive-do-trabalho”, como define Antunes (2009, p.101), são justamente os que mais precisam de uma educação de qualidade, pautada na interdisciplinaridade dos saberes e preparada para ajudá-los a enfrentar os desafios do mundo do trabalho e não apenas para conseguir um emprego.

Nesse sentido, na expectativa de contribuir com a proposta da Educação Profissional e Tecnológica oferecida nos Institutos Federais, elaborou-se um jogo como recurso didático, para tratar sobre o processo de organização dos trabalhadores no contexto da primeira Revolução Industrial. Este recorte historiográfico se justifica a partir do entendimento de que a Revolução Industrial, “[...] sob qualquer aspecto, foi provavelmente o mais importante acontecimento na história do mundo, pelo menos desde a invenção da agricultura e das cidades.” (HOBBSAWN, 2016, p.60).

A Revolução Industrial não foi uma mera aceleração do crescimento econômico, mas uma transformação sobretudo social, que alteraria fortemente o ritmo de vida e a relação que se tinha até então com o trabalho. A lógica do sistema capitalista, que vinha se estabelecendo desde a crise do sistema feudal, consolidaria-se. Com o modelo maquinofatureiro, o trabalhador tornou-se um empregado e passou a receber um salário pela venda de sua força de trabalho. Era o início da alienação do trabalhador diante do próprio trabalho.

Trata-se, portanto, de um tema de grande pertinência para a classe-que-vive-do-trabalho. Entendemos que este é um assunto central a ser estudado não somente nos cursos integrados, mas em todos os cursos destinados à formação profissional, já que a partir dele, é possível fomentar discussões acerca das relações de trabalho e formas de exploração no passado e no tempo presente.

A pesquisa teve como objetivo geral, analisar as potencialidades e contribuições do Ensino da História para a formação dos estudantes da Educação Profissional Integrada ao Ensino Médio, a partir da criação de um recurso didático capaz de apresentar o processo histórico que reduziu o trabalho a emprego, a exploração dos trabalhadores e a luta destes por melhores condições de trabalho e de vida.



O jogo “A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado” é um jogo onde os estudantes/jogadores assumem personagens para “vivenciar” as situações narradas pelo mestre durante a partida.

A escolha do RPG (*Role Playing Game* - jogo de interpretação de papéis) como estilo de jogo, deu-se porque, nesse modelo, os jogadores não estão competindo entre si. Pelo contrário, precisam colaborar uns com os outros e isso é uma postura mais que desejável quando tratamos da temática sobre a conquista dos direitos, que são sempre ações coletivas.

Ensinar e aprender por meio de jogos em estilo RPG de mesa – os jogos de interpretação de papéis

Por envolverem e desafiarem os estudantes, os jogos de RPG têm sido cada vez mais utilizados como recursos pedagógicos em diversas áreas do conhecimento. Isso porque esse tipo de jogo possui uma série de características e desdobramentos interessantes para a sala de aula. O jogo de RPG envolve imaginação, empatia, trabalho em grupo, tomada de decisões coletivas, colaboração entre os participantes, troca de ideias, elaboração de estratégias, concentração e, no caso do Ensino de História, favorece uma imersão no período ou fato estudado, o que possibilita a identificação do estudante como sujeito histórico. Além disso, a partir da temática escolhida para o jogo, poderão ser acrescentados conhecimentos de vários componentes curriculares.

De acordo com Kaplún (2003), para que um recurso didático cumpra com sua função educativa, deve-se levar em consideração três eixos estruturantes: o eixo conceitual, o eixo pedagógico e o eixo comunicacional.

Essa foi, portanto, a grande tarefa: criar um recurso educacional que fosse relevante do ponto de vista conceitual, que possuísse uma metodologia capaz de ensinar o que se pretende e que ao mesmo tempo, fosse atrativo e interessante para envolver o público a que ele se destina. Os jogos de RPG de mesa, possuem características que possibilitam o atendimento de todos estes requisitos.

Na elaboração de um material educativo, não podemos focar apenas no eixo conceitual, pois corremos o risco de criar um produto que interessará apenas a especialistas da área e não atingirá o público que queremos, no caso, os estudantes. Não se pode, no entanto, esquecê-lo sob risco de criar um produto pouco sólido conceitualmente. Por isso, é importante que uma ampla pesquisa sobre o tema do jogo seja realizada. Não há como pensar no desenrolar da partida, na criação dos personagens e situações, sem que se tenha os dados, as características, os detalhes e até curiosidades a respeito.

Para o eixo pedagógico, é necessário compreender as dinâmicas possíveis do jogo e analisar de que maneira a informação chegará até o estudante e se transformará em conhecimento. O jogo de RPG permite a utilização de diferentes recursos para apresentar o assunto, pois além da narrativa, podemos contar com imagens, sons, mapas, gráficos, cenários, tabuleiros etc. E por se tratar de um jogo, há o envolvimento direto dos estudantes, o que facilita muito o aprendizado. Todos aprendemos melhor quando não nos sentimos apenas ouvintes, mas sim, parte do processo.



E por fim, mas igualmente importante, os jogos de RPG têm se mostrado como ferramentas capazes de atrair os estudantes. Sem o eixo comunicacional, temos um recurso educacional falho, pois se não for interessante aos estudantes, certamente não teremos alcançado o objetivo principal, que é ensinar.

É preciso ressaltar, porém, que existem semelhanças e diferenças entre o RPG tradicional e o pedagógico, conforme afirma Amaral, (2013, p.13):

[...] o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso dos conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados. Além disso, as regras do RPG utilizado na escola são mais simples do que as do jogo comercial. Isso é muito importante, visto que o professor dispõe de pouco tempo em sala de aula, e seu objetivo é dar agilidade ao jogo.

O uso dos jogos como recurso didático, nas palavras do educador Celso Antunes (2012, p.393, grifo do autor), “[...] ao mesmo tempo podem *ensinar*, podem *aprimorar relações interpessoais* e ainda causar intensa sensação de *alegria, prazer e motivação*.” No caso dos jogos de RPG, há ganhos ainda maiores, já que os estudantes são os protagonistas e interpretam a vida dos personagens que escolhem. Além disso, nesse tipo de jogo eles não estão competindo entre si, pelo contrário, todos os participantes ajudam a construir aquela história, a qual se dá o nome de “aventura”.

Os desdobramentos que essa experiência pode trazer para as aulas além jogo, também merecem destaque, pois as possibilidades de aprendizado vão além do jogo em si. Dependendo do assunto abordado, muitos outros podem ser incluídos, debatidos e pesquisados. E isso pode ser feito tanto na disciplina que se propõe a utilizá-lo, como em várias outras. Isso porque o RPG é um jogo dinâmico, e assim como acontece na vida real, os personagens do jogo interagem com muitas situações ao mesmo tempo.

Antes de iniciar o jogo, é preciso que os estudantes conheçam o contexto em que a “aventura” acontece. Esse é um fator que pode modificar a relação entre o conteúdo e o estudante, pois haverá uma motivação a mais e um sentido prático em aprender sobre aquele determinado assunto. No caso dos jogos baseados em períodos ou fatos históricos, espera-se que os estudantes sintam-se “vivendo” tais situações, e a partir dessa experiência, consigam se perceber enquanto sujeitos históricos e relacionar esse aprendizado com o que vivem no tempo presente.

Os jogos tradicionais de RPG envolvem muitas categorias que não são viáveis ou possíveis quando o jogo é elaborado para ensinar História (a menos que se esteja trabalhando com mitologias). As aventuras tradicionais trazem seres com superpoderes, narrativas que envolvem magia, portais entre diferentes mundos, realidades paralelas, entre muitas outras possibilidades. São aventuras que certamente encantam seus jogadores, mas para fins históricos, alguns cuidados são necessários.

Mesmo que seja um jogo com personagens fictícios e que a construção de sua narrativa dependa das escolhas feitas pelos jogadores, é preciso garantir que não haja uma adulteração dos fatos históricos. As questões cronológicas também são relevantes quando se pensa nesse tipo de aventura, para não cairmos em anacronias ou interpretação equivocada do período *em jogo*. Para tanto, estes jogos precisam ter uma narração fixa (em que não há interferência dos jogadores) e elementos para a escolha dos personagens que estejam dentro de situações



possíveis. Tomando estes cuidados, certamente o recurso educacional tem grandes chances de além de divertir, ensinar.

Nesta pesquisa, como já mencionado, o tema escolhido para o desenvolvimento do jogo de RPG foi a Primeira Revolução Industrial, com ênfase para a conquista dos Direitos Trabalhistas, como a redução da jornada de trabalho, o direito de formarem associações que mais tarde seriam chamados de sindicatos, além de discussões sobre a exploração do trabalho infantil, entre outros.

Retomando as questões analisadas anteriormente, para a elaboração do jogo, foram observados os três eixos propostos por Kaplún (2003), que passamos a apresentar:

a) Para o **eixo conceitual**, uma ampla pesquisa sobre o assunto foi realizada. A narração contida no material intitulado *Livro do mestre*, os assuntos abordados nos baralhos de cartas e nos materiais com informações adicionais, foram baseados especialmente em três obras: no livro *A situação da classe trabalhadora em Inglaterra*, de Friedrich Engels; no capítulo XIII do livro *O Capital* – “A maquinaria e a indústria moderna”, de Karl Marx; e no livro *A Era das Revoluções - 1789 a 1848*, de Eric Hobsbawn. O livro de Engels é bastante rico em detalhes sobre as condições de vida e de trabalho dos operários e mineiros do período, o que auxiliou enormemente na escrita do material. Contudo, para que o jogo não ficasse demasiadamente extenso e complexo, foi necessário deixar alguns dos aspectos importantes de fora da narrativa, como a questão da imigração irlandesa.

b) Para que o **eixo pedagógico** fosse atendido, utilizamos uma linguagem apropriada ao público a que o jogo se destina – os estudantes do Ensino Médio, e procuramos deixar o tabuleiro com elementos visuais para facilitar a compreensão do que estava sendo abordado/narrado pelo mestre do jogo. A linha do tempo foi utilizada para situar os estudantes no tempo histórico em que a Revolução Industrial aconteceu e para que pudessem perceber os eventos de curta e longa duração. Além disso, como os principais momentos históricos abordados pelo jogo – o movimento Ludista e o Movimento Cartista – possuem uma distância temporal significativa, sem essa noção de passagem do tempo, ficaria difícil compreender os limites de atuação de cada personagem, visto que a expectativa de vida da classe trabalhadora era bastante baixa na época.

c) O eixo **comunicacional** já está contemplado no fato de ser o recurso didático, um jogo, que por si só, já costuma ser atrativo para diferentes públicos. Mas ele poderia deixar de sê-lo logo nos primeiros minutos se não tivesse elementos que prendessem a atenção dos jogadores até o fim. Essa foi uma das principais preocupações durante a elaboração do mesmo. Inclusive por não se tratar de um jogo competitivo, o que, em geral, já tornaria a experiência agradável. Por isso, as etapas do jogo só vão sendo conhecidas ao longo da experiência, para criar um ar de expectativa e colaboração entre os jogadores. No final, porém, foi preciso criar uma forma de mensurar o sucesso alcançado, pois para qualquer tipo de jogo, esse é um elemento fundamental.

Assim, concluímos que o jogo criado a partir dessa pesquisa, é atrativo aos estudantes, tem potencial para ensinar e promover o debate sobre aspectos importantes da vida profissional, além de se apresentar como uma proposta de trabalho interdisciplinar.



Aspectos metodológicos

A pesquisa foi realizada com estudantes e docentes do Curso Técnico de Multimídia Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, localizado no município de Vacaria –RS. Para a coleta de dados, foram utilizados questionários, entrevistas semiestruturadas, elaboração de mapas mentais, rodas de conversa e análise documental.

Adotou-se uma abordagem qualitativa, pois nesse tipo de estudo, segundo LÜDKE e ANDRÉ (1986), “[...] o ‘significado’ que as pessoas dão às coisas e à sua vida são focos de atenção especial do pesquisador.” Nas entrevistas e nos questionários, buscou-se fazer um levantamento dos sentidos atribuídos pelos participantes da pesquisa, aos conceitos centrais discutidos nesse estudo.

Na análise do Projeto Pedagógico do Curso, primeira etapa da coleta de dados, observou-se a concepção de educação integral da instituição e de que maneira está organizado o currículo do ensino de história, com a intencionalidade de perceber as possibilidades de se pensar o ensino da disciplina dentro da proposta de ensino integrado.

As entrevistas foram destinadas a professores do curso, considerando a concepção de que “[...] na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde” (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.33). Entre as questões da entrevista, foi abordado o que os docentes compreendem por ensino integrado, educação integral e as possíveis dificuldades e possibilidades que vislumbram de trabalharem na perspectiva da interdisciplinaridade, bem como, se percebem alguma relação entre os componentes curriculares que lecionam e a História.

Após a análise inicial do documento e a realização das entrevistas com os professores, foi apresentada a proposta do projeto aos estudantes e os encaminhamentos necessários para a assinatura dos termos de autorização para a participação dos mesmos na pesquisa.

No encontro seguinte, os estudantes responderam ao questionário com questões abertas e fechadas, que tinha por objetivo traçar o perfil dos mesmos e descobrir as razões da escolha do curso e quais suas perspectivas para o futuro profissional. Havia também questões sobre os recursos didáticos que mais gostavam e que na opinião deles mais contribuíam para que aprendessem. Além disso, responderam se percebiam alguma relação entre o curso de Multimídia e a disciplina de História e o que sabiam sobre os direitos trabalhistas.

No segundo momento desse encontro, passamos à coleta de dados utilizando como recurso, a elaboração de mapa mental individual. Esse recurso foi escolhido pelas possibilidades de verificação do conhecimento prévio, ao mesmo tempo que permite uma forma dinâmica de compreender as relações que se faz com a palavra-chave. Segundo Buzan (2009), o mapa mental é um método de armazenar, organizar e priorizar informações, através de palavras ou imagens, que desencadeiam lembranças específicas e estimulam novas ideias e reflexões.

O método dos mapas mentais foi utilizado antes e depois da intervenção realizada pela pesquisa – no caso, antes e depois da experiência de terem efetivamente jogado o jogo “A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado”, elaborado



durante a pesquisa, para a verificação se houve alguma mudança na compreensão sobre o tema.

A análise dos dados utilizou os conceitos da análise de conteúdo, conforme Bardin (1977), obedecendo a três diferentes fases: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

Criação do jogo “A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado”

O jogo “*A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado*” foi elaborado para ser jogado por quatro estudantes, sendo que um deles é o mestre-narrador e outros três são efetivamente os jogadores que interpretam os personagens que escolherem. Se houver um número maior ou menor em algum dos grupos, é possível fazer uma adaptação conforme orientações do *manual de instruções e regras do jogo* e de acordo com as escolhas dos jogadores e do professor.

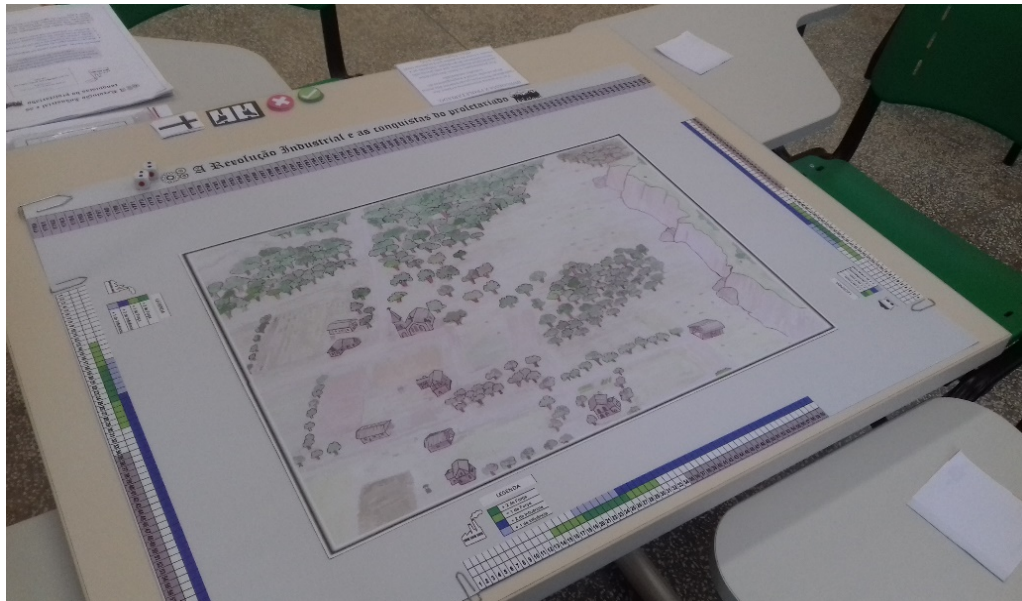
O jogo é dividido em três cenas e leva em torno de 1 hora e 30 minutos. A primeira cena conta com a narração do contexto histórico – a ambientação, revelando detalhes quanto ao processo produtivo e às condições de vida a que estavam sujeitos os personagens. Conforme a cena vai sendo narrada, o mestre vai marcando a passagem dos anos na linha do tempo indicada na parte superior do tabuleiro.

Durante a narração, o mestre mostrará imagens da época, documentos, recortes de jornais e relatos de pessoas que viveram o período, para que os estudantes possam compreender o contexto histórico e “entrar” no jogo e na história.

No primeiro momento, o tabuleiro retrata uma paisagem rural que vai sendo urbanizada com a instalação das fábricas. Essa cena começa a ser narrada em 1760 e vai até o ano de 1800. Quando chega no ano de 1780, o mestre retira o quadro central do tabuleiro (que é móvel) e que representa a paisagem rural. Em seu lugar aparece a paisagem urbanizada, considerando esse momento como o marco temporal do início da Revolução Industrial.

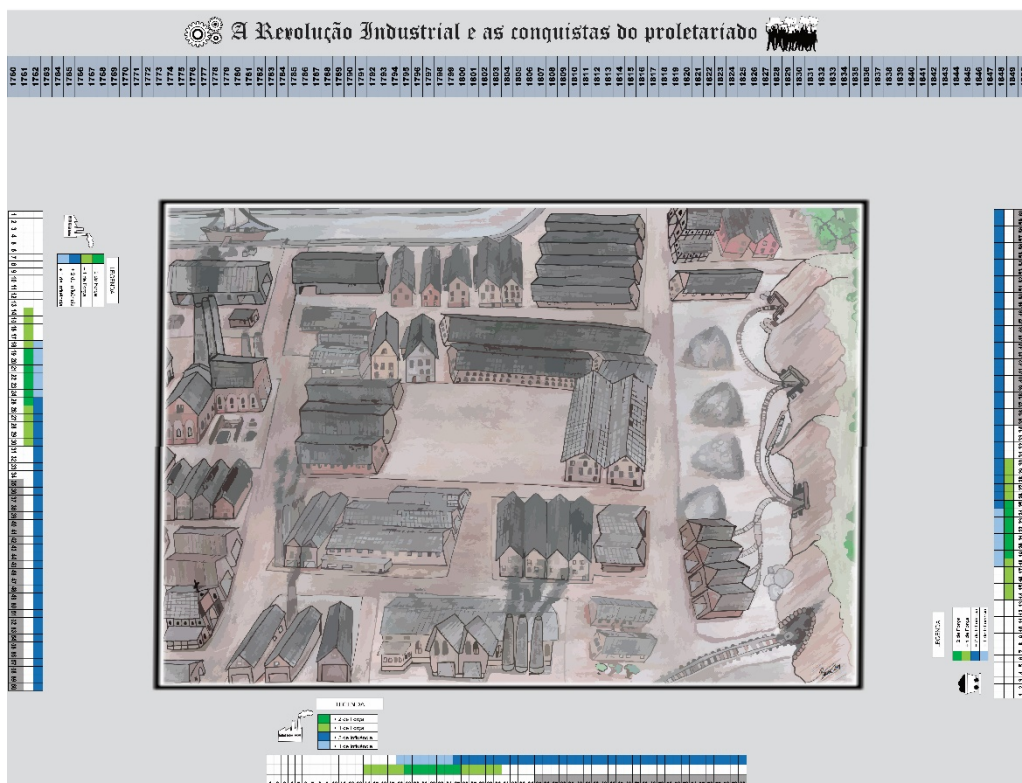


Figura 1 – Fotografia do Tabuleiro com o quadro da paisagem rural sobreposto



Fonte: Os autores

Figura 2 – Tabuleiro com a paisagem urbano-industrial



Fonte: Os autores

Figura 3 – Fotografia do tabuleiro, livro do mestre e demais peças do jogo



Fonte: Os autores

No final da narração da primeira cena, os jogadores escolhem os personagens que viverão a Cena 2 que retrata os movimentos ludistas e o uso da força para conter o avanço da máquina. Um deles será trabalhador das minas de carvão e os outros dois serão operários das fábricas, de acordo com a *carta de designação de local de trabalho* que retirarem. Estes personagens interagem conforme o desenrolar da partida, através da narrativa do mestre e das cartas dos baralhos de cada cena.

Para saber a idade dos personagens, cada jogador deverá rolar dois dados de seis faces. A soma dos dados definirá a idade de cada personagem no ano de 1800. Esse foi o método encontrado para dar mais aleatoriedade ao jogo. Cada jogador tem um indicador de idade, no tabuleiro, que vai avançando conforme a linha do tempo for sendo marcada pelo mestre. Para marcar a passagem do tempo e também da idade dos jogadores no indicador próprio, são utilizados cliques de metal ou de plástico, que vão sendo deslizados pelas bordas do tabuleiro (isso evita que a marcação saia do lugar acidentalmente, como facilmente acontece com o uso de algum tipo de grão ou pequenos objetos que ficassem sobre as linhas). Dependendo da idade, existem bônus que modificam a força e a influência que aparecem na ficha do personagem. Quando o personagem atinge uma idade marcada com a cor cinza (a partir dos 35 anos), ele será informado pelo mestre que deve jogar novamente os dois dados para verificar o limite de idade que seu personagem viverá. Isso significa que ele poderá viver no mínimo mais 2 anos e no máximo mais 12 anos, ou seja, no mínimo 37 e no máximo 47 anos. Esse é um ponto importante para que os estudantes percebam a expectativa de vida à época.



Figura 4 – Indicador de idade do personagem - operário

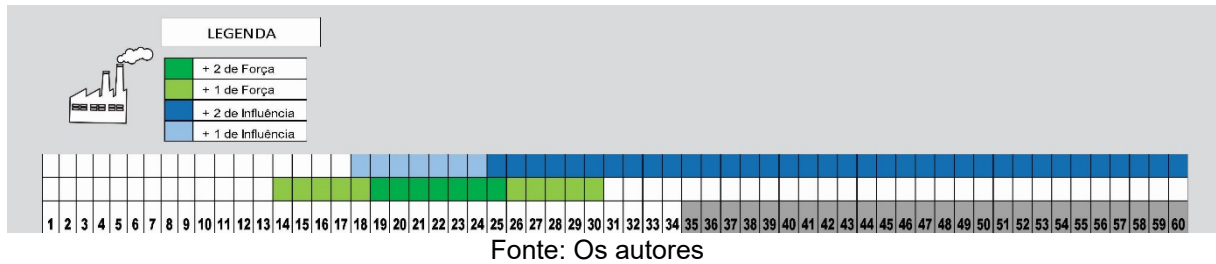
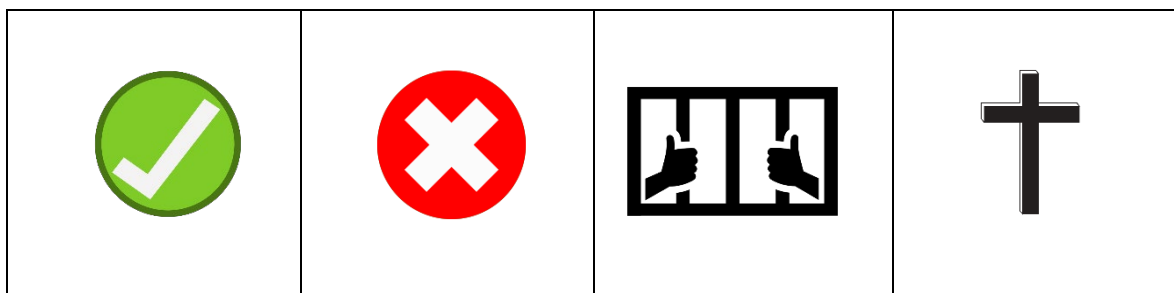


Figura 5 – Fotografia das fichas dos personagens



É importante destacar que o mestre tem um papel fundamental em todas as cenas. É ele quem guia os demais colegas na “aventura”. Além de narrar as cenas a partir do material denominado *Livro do mestre*, ficará responsável por cuidar da passagem dos anos na linha do tempo, como já mencionado, e verificar se os jogadores fazem o mesmo em seus marcadores de idade. Além disso, o mestre cuidará da planilha que marca a pontuação de cada rodada. Para facilitar esse processo, na cena 2, há ícones que representam o sucesso ou o fracasso de cada rodada, que são colocados acima do indicador de idade. Além disso, há um ícone que indica que o personagem foi preso e outro quando o personagem morre (e é substituído por outro). Isso ajuda a tornar mais visual o andamento das rodadas e a conferir a marcação feita pelo mestre.

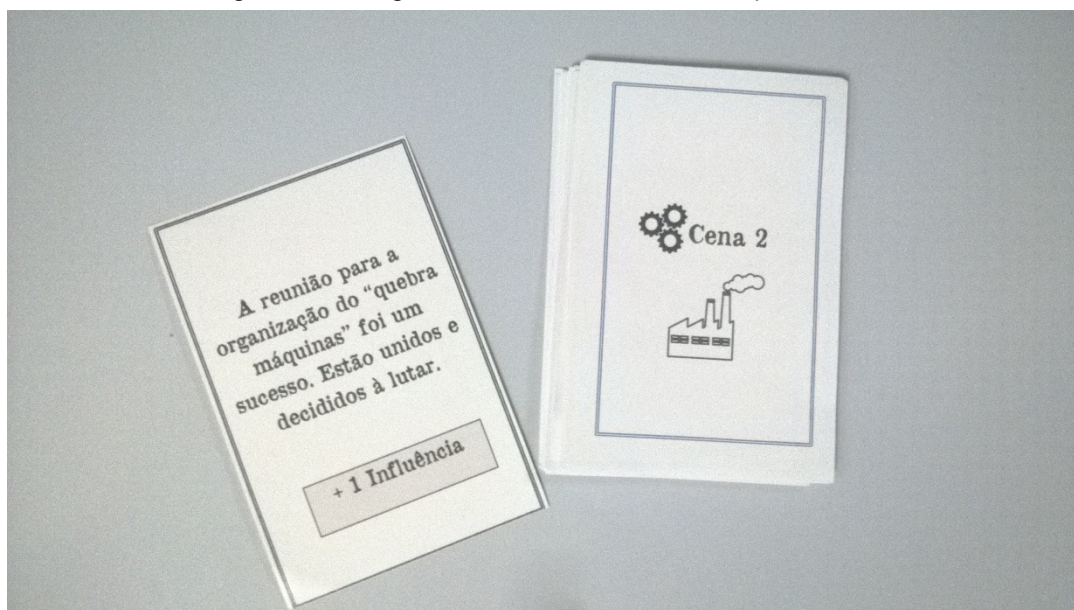
Figura 6 – Ícones ilustrativos



Fonte: Os autores

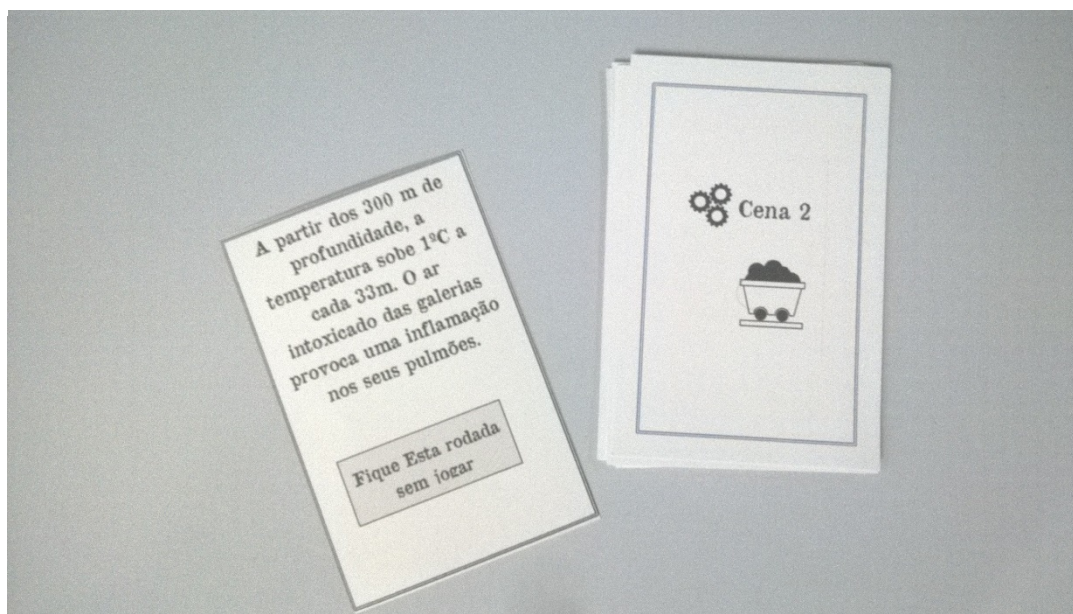
Durante a cena 2, os personagens-operários se envolvem em movimentos ludistas de “quebra máquinas”. Precisam ter as habilidades de *força* e *influência* suficientes em cada uma das seis rodadas para alcançar o resultado esperado. Já o personagem-mineiro viverá situações específicas da rotina das minas de carvão e lutará por melhores condições de trabalho. Para esta cena foram elaborados dois baralhos: um específico para os operários e outro para o mineiro. Nessas cartas vão aparecendo situações que melhoram ou agravam a situação dos personagens e que serão determinantes para o sucesso ou não do movimento ludista de que participam, no caso dos operários ou se conseguirão se manter no jogo e lutar por melhores condições, no caso do mineiro.

Figura 7 – Fotografia do baralho da cena 2 - operários



Fonte: Os autores

Figura 8 – Fotografia do baralho da cena 2 - mineiro



Fonte: Os autores

Para obterem sucesso em cada uma das rodadas, cada jogador deverá, depois de retirar a carta do baralho correspondente ao local de trabalho do seu personagem, verificar os níveis de força e de influência que o mesmo possui. Depois, deve somar ou diminuir estas habilidades de acordo com o enunciado na carta e por fim verificar se a idade do personagem lhe confere algum bônus. Feitos esses cálculos (que podem ser anotados em um bloco de papel para que facilitar a contagem) os jogadores, juntamente com o mestre verificam se conseguiram alcançar o mínimo de habilidades necessárias para o sucesso da rodada.

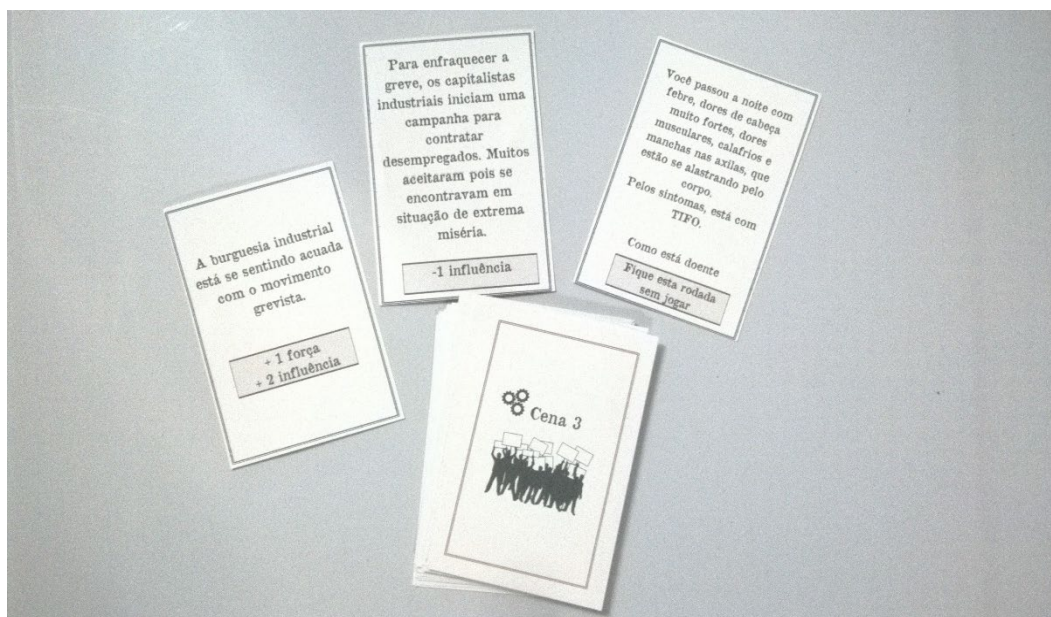
Figura 9 – Marcador de pontuação – Rodadas Cena 2

Rodadas - Cena 2						
Movimentos Ludistas/ Mineiros	1811	1812	1813	1814	1815	1816
Jogador A						
Jogador B						
Jogador C						
Total de pontos de Experiência _____						

Fonte: Os autores

Os resultados obtidos na cena 2 são somados e contados como experiência para a cena 3, que se passa entre 1817 e o final da década de 1840. Nessa cena, há mais complexidade nas situações, visto que é um período de grandes reivindicações do proletariado. Para isso, a cena 3 conta com um baralho de cartas específico para o período, que é utilizado por todos os jogadores.

Figura 10 – Fotografia do baralho da Cena 3



Fonte: Os autores

Na cena 3, o foco está na formação das *Trade Unions* - sindicatos e nas reivindicações do movimento cartista, com destaque para a elaboração da Carta do Povo. Há uma rodada especial que é pré-requisito para seguir no jogo. Se os jogadores, somando suas habilidades não conseguirem a pontuação mínima para formar um sindicato local, eles deverão usar a pontuação de experiência acumulada na cena 2.

Figura 11 – Marcador de pontuação – Rodada especial *Trade Unions*

Rodada Especial		
Formação do Sindicato local		
1ª chance (1825)	2ª chance (1826)	Uso de pontos de experiência

Fonte: Os autores

Durante o desenvolvimento das três cenas, são narradas situações que envolvem personagens-não-jogadores para informar quais eram as condições de vida e de trabalho em cada período, além de trazerem dados que remetem a outras áreas do conhecimento e que de alguma forma se relacionam com o período histórico estudado, de forma interdisciplinar.

O jogo conta ainda com materiais adicionais de informação que são lidos pelos jogadores. Entre estes materiais aparecem jornais e panfletos, explicações sobre leis que foram sendo aprovadas no período ou informativos com a explicação de conceitos usados na narrativa.

Nessa cena, também existem 6 rodadas, que representam os movimentos grevistas realizados pelo proletariado. Dessa vez, a pontuação de todos os jogadores em cada rodada, é somada. Mas o procedimento para a verificação da pontuação é o mesmo utilizado na cena anterior. Depois de saber qual a soma de suas habilidades



individualmente, os jogadores chegarão a um valor total, que reflete a habilidade do grupo naquela rodada.

Figura 12 – Marcador de pontuação Cena 3

Rodadas– Cena 3					
Greves	Jogador A	Jogador B	Jogador C	Soma total das habilidades	Pontuação equivalente (Conferir tabela no Livro do Mestre)
1828					
1829					
1830					
1831					
1832					
Total de pontos – Sucesso das Greves _____					

Fonte: Os autores

Para medir o sucesso das greves, foi criada uma tabela de conversão que considera 5 níveis de desempenho. Todas as greves realizadas representam ao menos um ponto, que é caso do desempenho “péssimo” (que em geral acontece quando um dos jogadores acaba ficando sem jogar aquela rodada porque o seu personagem está doente, foi preso ou acabou morrendo). Isso porque mesmo que o resultado tenha sido muito ruim, o fato de terem realizado a greve é considerado um avanço na conjuntura do jogo.

Figura 13 – Tabela de verificação – Sucesso das greves

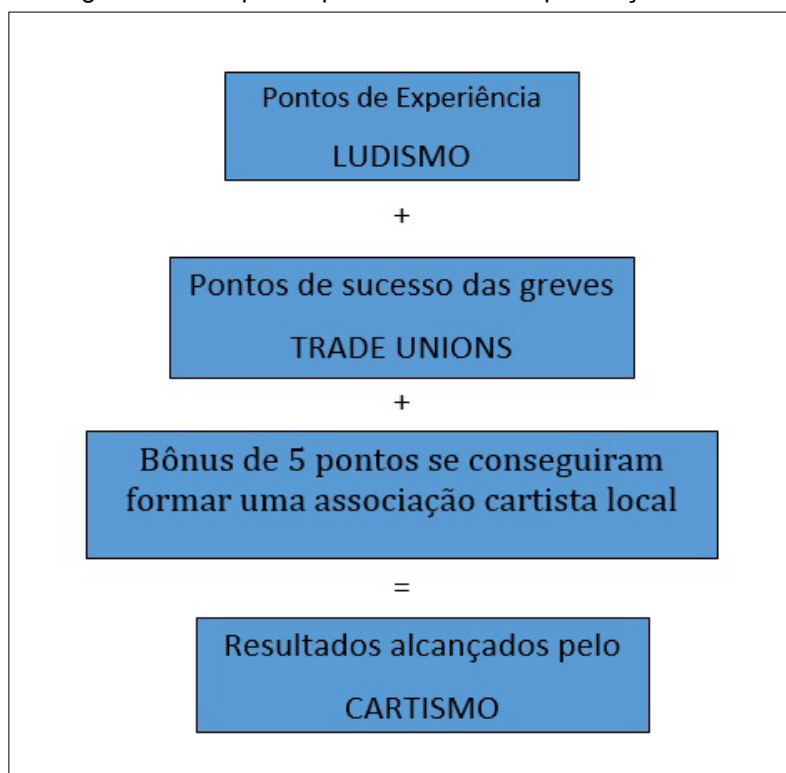
Sucesso das Greves		
Soma da pontuação (todos os jogadores)	Desempenho da greve	Pontuação alcançada na rodada
0 a 10	Péssimo	1
11 a 15	Ruim	2
16 a 20	Médio	3
21 a 25	Bom	4
26 +	Ótimo	5

Fonte: Os autores

Com as cenas concluídas, os jogadores devem somar os pontos de experiência da cena 2 com o resultado obtido nas greves da cena 3 e os possíveis pontos de bônus se conseguiram formar uma associação cartista local, como mostra o esquema abaixo, extraído do material “Livro do mestre”:



Figura 14 – Esquema para somatório da pontuação final



Fonte: Os autores

Essa pontuação é marcada em planilha própria, onde os jogadores obterão um número final, para mensurar o resultado do jogo:

Figura 15 – Marcador do total de pontos

Pontos de experiência - LUDISMO	
Sucesso das Greves – TRADE UNIONS	
Bônus – Associação Cartista local	
TOTAL	

Fonte: Os autores

Os jogadores verificam na *planilha de desfecho*, o desempenho que obtiveram e o comparam com o que aconteceu de fato, na vida real. Esse desempenho diz respeito às conquistas de direitos e melhores condições de vida.

Quadro 1 – Planilha de desfecho

Pontuação	Significado
15 pontos ou menos	Apesar de terem tentado por diversas maneiras, a atuação de vocês não garantiu as conquistas que almejavam. Houveram muitos empecilhos pelo caminho e vocês não conseguiram se articular suficientemente para fazer frente aos empregadores. Comparando com a vida real, podemos dizer que vocês tiveram um desempenho menor que os proletários ingleses que viveram aquela época, pois mesmo que eles não tenham alcançado tudo o que gostariam, tiveram muitas vitórias parciais.

Entre 16 e 29 pontos	A atuação de vocês foi muito próxima do que aconteceu na vida real. Mesmo que não tenham alcançado tudo o que almejaram, obtiveram muitas vitórias parciais. A Lei das 10 horas, a Lei sobre as Minas de 1842 e a Lei sobre as Fábricas de 1844 foram conquistas diretas do Cartismo, a partir da experiência acumulada pela classe operária, em sua trajetória histórica e em seu movimento de classe. Esse processo de lutas levou ainda a muitas outras conquistas futuras, como uma nova Lei da Reforma político eleitoral, que foi promulgada em 1867 e os direitos trabalhistas conquistados nos anos seguintes. Parabéns pelas conquistas!
30 pontos ou mais	A atuação de vocês foi superior ao que aconteceu na vida real. Diferentemente do que o que aconteceu com o proletariado inglês contemporâneo da revolução, vocês obtiveram sucesso nos movimentos ludistas de “quebra-máquinas” e conseguiram alcançar grandes resultados nas greves organizadas pelas <i>trade unions</i> . Toda essa trajetória, fortaleceu a consciência de classe e lhes trouxe força para avançar ainda mais em relação aos direitos trabalhistas. Conquistaram ainda dentro da Primeira Revolução Industrial, direitos que na vida real só foram alcançados muitos anos mais tarde. Parabéns!

Fonte: Os autores

Aplicação do recurso e resultados

Depois de terem efetivamente *entrado em cena* no jogo, os estudantes responderam a um questionário e participaram de uma roda de conversa a fim de avaliar o recurso didático e o aprendizado adquirido através dele.

Um dos estudantes considerou que o jogo se difere dos RPG que ele conhecia. Especialmente, porque os jogadores não possuem liberdade para decidir os rumos da história, ficando mais presos às jogadas de dados e instruções das cartas dos baralhos e das narrativas do mestre. Esse é um aspecto importante a ser registrado. Não foi possível deixar a narrativa mais solta, com maiores possibilidades de escolha para os jogadores, porque as chances do jogo terminar muito cedo, como que seguindo por atalhos, era considerável. E dessa forma, os estudantes poderiam deixar de “vivenciar” alguns dos processos fundamentais para a compreensão da temática a que o jogo se propõe. Por esta razão, foi preciso procurar um equilíbrio entre as possibilidades que esse tipo de recurso oferece e os objetivos de ensino.

No questionário, uma das questões abertas perguntava “em sua opinião, é possível aprender sobre a Revolução Industrial e seus desdobramentos com o jogo? Por favor, justifique sua resposta”. Todas as respostas foram afirmativas. Entre as justificativas, um dos estudantes argumentou:

Sim, pois, utilizando diversos recursos no decorrer da partida, o contato com conceitos, ideias e fatos torna-se mais natural, permitindo correlacionar melhor tais aspectos e suas consequências. As surpresas e reviravoltas da história conseguem envolver os participantes, favorecendo o aprendizado.

A tabela de pontuação final leva a uma comparação entre o resultado alcançado por eles e o que de fato aconteceu. Essa etapa também se constitui em um momento importante de aprendizado, pois ao debater isso em sala de aula, o professor poderá levantar diversas questões, como por exemplo, as dificuldades que encontraram, as situações que seus personagens enfrentaram, enfim, o que aprenderam com a experiência.



Concordamos com Pacheco (2015, p.29), quando diz que:

[...] antes de formar o profissional, trata-se de formar o cidadão, capaz de compreender o processo produtivo e seu papel dentro dele, incluindo as relações sociais estabelecidas a partir daí.

A criação do jogo “A Revolução Industrial e as conquistas proletárias” procura aliar o ensino da História à proposta dos Institutos Federais de oportunizarem aos seus estudantes uma educação emancipadora, articulando trabalho, ciência e cultura. Onde os mesmos possam refletir a partir de situações-problema, sobre as próprias condições de trabalho, à luz dos conhecimentos produzidos historicamente.

Considerações finais

São muitas as justificativas para que este jogo seja utilizado nas aulas de História da Educação Profissional Integrada ao Ensino Médio. A primeira delas é que o tema do jogo é um assunto dos mais importantes para a compreensão do mundo contemporâneo. A inclusão desse tema nas ementas de História dos cursos técnicos integrados, é indispensável para a formação humana e profissional dos estudantes. Afinal, não há como compreender as atuais relações de trabalho, de produção e consumo, sem que se tenha noção de como se originaram tais relações e sem conhecer o passado de luta de tantos trabalhadores para a conquista dos mais elementares direitos trabalhistas.

Ainda em relação ao assunto do jogo, é esse um tema que permite aos estudantes perceberem que a história está sendo construída a cada dia, já que a revolução iniciada na Inglaterra do final do século XVIII, ainda está em curso.

Os direitos trabalhistas são conquistas da própria classe trabalhadora e é fundamental que os trabalhadores do nosso tempo possam conhecer como se deu esse processo, inclusive por estarmos diante de constantes e severos ataques a estes direitos historicamente conquistados. Acreditamos que o desconhecimento desse processo histórico e a falta de consciência de classe, contribuem para que os trabalhadores não percebam a força que possuem para frear tais retrocessos, nem para lutar por melhores condições, à exemplo daqueles que o fizeram no passado.

Esse recurso didático possibilita ainda o trabalho interdisciplinar, mostrando aos estudantes a conexão entre vários componentes curriculares, como: conceitos da Sociologia que surgiram com as grandes transformações sociais ocasionadas pela Revolução Industrial; questionamentos da Filosofia sobre alienação e desumanização no trabalho; dados sobre a Geografia da Inglaterra, sobre a expectativa de vida dos trabalhadores, as transformações no espaço causados pela industrialização; conhecimentos de Física, Química, e Matemática na criação e funcionamento das máquinas e dos produtos; conhecimentos da Biologia sobre as doenças que acometiam os trabalhadores pelo exaustivo trabalho realizado, pelas péssimas condições nutricionais e de higiene, além dos impactos ambientais gerados por esse modo de produção; análise de obras de Arte produzidas no período e sobre ele; conhecimentos da Língua inglesa para ler reproduções de fontes históricas primárias, entre outras possibilidades.

Depois da utilização do jogo, além dos aprendizados sobre a Revolução Industrial e a conquista dos Direitos Trabalhistas, muitas outras questões podem ser discutidas com a turma de estudantes, como por exemplo, os direitos humanos, a



exploração do trabalho infantil, as desigualdades de gênero e o exercício da cidadania.

Para a criação dos personagens e, conseqüentemente, da narrativa, havia, por exemplo, a possibilidade de serem criados personagens proletários e personagens que representassem a burguesia industrial. Mas, considerando, que o jogo poderia ter um efeito contrário ao que se pretendia e acabar reforçando a ideia do *oprimido querendo ser o opressor*, como dizia o educador Paulo Freire, o jogo focou na perspectiva da classe trabalhadora, o que fez com que os jogadores, ao invés de estarem divididos, percebessem-se como integrantes de uma mesma classe e assim, unidos e lutassem contra o sistema que os explorava. Assim, todos interpretando personagens trabalhadores, as chances de os estudantes se coloquem no lugar do proletariado se torna muito maior, e foi o que constatamos na avaliação do jogo.

Espera-se que esse jogo interesse aos professores de História dos Institutos Federais e de outras redes de ensino e que possa ser usado em outras turmas, inclusive em outros contextos. Que este produto educacional possa fomentar discussões sobre o trabalho em sua historicidade e que se possa compreender as razões que nos levam a confundir trabalho com emprego.

A realização desta pesquisa se deu em meio a ataques aos direitos fundamentais historicamente conquistados pelos trabalhadores. A reforma trabalhista e a reforma da previdência penalizam sobretudo os trabalhadores mais pobres deste país. Por isso, é urgente e necessário que essa discussão chegue à classe trabalhadora, para que conhecendo a experiência histórica dos trabalhadores no passado, compreendam a constante e necessária luta da classe trabalhadora diante das desigualdades geradas e ampliadas por esse sistema. E mais do que isso, compreendam, nas palavras de Marx (Apud MANDEL, 1987, p. 52) que “a emancipação dos trabalhadores será obra dos próprios trabalhadores”.

Referências

- AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na escola**: aventuras pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.
- ANTUNES, Celso. **Na sala de aula**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. São Paulo, SP: Boitempo, 2009.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BUZAN, Tony. **Mapas mentais**. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.
- FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (org.). **Ensino médio integrado**: concepção e contradições. São Paulo: Cortez, 2012.
- HOBBSBAWM, Eric. **A Era das Revoluções**, 1789-1848. 36ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.
- KAPLÚN, Gabriel. Material educativo: a experiência de aprendizado. **Comunicação & Educação**, São Paulo, ano IX, n. 27, p. 46-60, maio/ago. 2003.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisas em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.



MANDEL, Ernest. **O lugar do marxismo na história**. São Paulo: Ed. Aparte, 1987.

MOURA, Dante Henrique. Educação básica e educação profissional e tecnológica: dualidade histórica e perspectiva de integração. **Holos**, v.2, ano 23, p. 4 -30. 2007.

PACHECO, Eliezer. **Fundamentos político-pedagógicos dos institutos federais**: diretrizes para uma educação profissional e tecnológica transformadora. Natal: IFRN, 2015.

Recebido: 19/08/2020

Aprovado: 07/01/2021

Como citar: PARISOTO, C. A.; HAMMES, I. L. “Entrando em cena”: aprendendo sobre a conquista dos direitos trabalhistas a partir de um jogo de interpretação de papéis em estilo RPG.

Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico (EDUCITEC), v. 7, e139921, 2021.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

