

PLANO DE JOGO

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome da Equipe Responsável: Maria Isadora Galvão; Ana Claudia Foss** | |
| **Nível: Ensino Fundamental 1 ( ) Ensino Fundamental II ( ) Ensino Médio ( x)** | |
| **Componente Curricular**  **História**  **Sociologia**  **filosofia** | **Temas ou Conteúdos**  **Revolução industrial (1°, 2°, 3° e 4°)**  **Movimentos trabalhistas, greves**  **Moral** |

|  |
| --- |
| **Jogo: O homem e as revoluções industriais**  **Objetivos:**   * Discutir o papel do trabalhador na sociedade capitalista * Explorar a complexidade das relações de trabalho vivenciadas durante as revoluções industriais * Analisar a problemática da desigualdade capitalista no mundo do trabalho * Destacar relações sociais e morais a partir das situações apresentadas no jogo * Garantir que o aluno possa compreender e discutir as problemáticas da realidade capitalista * Possibilitar que o aluno seja sujeito em seu processo de aprendizagem, podendo problematizar sua realidade * Permitir que os alunos conheçam as contradições sociais que marcaram e ainda marcam o modo de trabalho e produção capitalista |
| **Expectativas de Aprendizagem:**  As expectativas de aprendizagem giram em torno de que, os educandos, enquanto agentes de seu processo de aprendizado, possam reconhecer e analisar criticamente os impactos do desenvolvimento capitalista em nossa sociedade, se atentando a precarização e mecanização do trabalho. Que sejam capazes de explorar as contradições presentes na vida social dos trabalhadores, assim como também na dos desempregados, estes, que muitas vezes se veem reféns dessa mecanização trabalhista. Além disso, explorar os movimentos grevistas e formas de resistência vivenciadas pelos sujeitos históricos estão entre as expectativas de aprendizagem, e a partir da imersão que o jogo proporciona, sentir empatia para com a realidade exposta. |
| **Interface:**  **Google Forms** |
| **Mecânica**  Se trata de um jogo dividido em 8 eventos no Google forms, com duas opções de escolhas (A e B) onde, a cada rodada de dois eventos ocorre uma mudança de personagem. Nos dois primeiros, nosso personagem é um jovem artesão inglês que se vê inserido na cinza e industrializada Londres do sec. XVIII, após, você é transportado para o século XIX, permanecendo em Londres, mas na pele de outro personagem cercados pelos dilemas de sua época. Em seguida, você chega ao século XX onde, vivenciando a realidade de uma mulher americana, operaria fabril, sente fortemente os efeitos da mecanização na fábrica onde trabalha. Por último, chegamos ao século XXI, encarnando um jovem rapaz que mora no Brasil, desempregado e sucumbindo as pressões sociais, se vê inserido na realidade da uberização, sendo “seu patrão”, mas sem condições trabalhistas e em situações precarizadas. |
| **Descrição:**  Nossa história começa no século XVIII na primeira revolução industrial, passa pela segunda, no século XIX, na terceira, durante o século XX, e por último, chegará até a quarta revolução industrial nos dias atuais, ocorrendo mudança de personagem a cada dois eventos. Mudanças radicais no estilo de vida, lutas, contradições e situações conflituosas poderão ser vistas no desenrolar desta viagem. Não é um teste de respostas certas ou erradas, em cada evento você enfrenta os efeitos das revoluções tecnológicas. Nosso objetivo é oferecer uma experiência em que você enfrenta situações históricas, com escolhas e possibilidades. |
| **Regras:**   * Passo 1: Acesse <https://www.pibid-histunioeste.com/> * Passo 2: Após, entre no link <https://docs.google.com/forms/d/1DFjdCTYT-6Cdp59G8tpjk-LjgAicqRNjdVKnIWzXXA8/edit> * Passo 3: informe seu nome, série, instituição onde estuda. * Passo 4 Leia a apresentação do jogo * Passo 5: inicie o jogo * Passo 6: Leia a introdução do primeiro evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “próxima” * Passo 7: Leia a introdução do segundo evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “próxima”. Irá aparecer o fim para o seu personagem de acordo com as alternativas escolhidas. Aperte em “próxima”. * Passo 8: Leia o fato inserido no documento e passe para o próximo evento * Passo 9: Ocorre uma mudança de personagem, leia a introdução do terceiro evento e escolha uma das 2 alternativas (A, B) e clique em “próxima”. * Passo 10: Leia o fato inserido no documento e passe para o próximo evento * Passo 11: Leia a introdução do quarto evento e escolha uma das 2 alternativas (A, B) e clique em “próxima”. Irá aparecer o fim para o seu personagem de acordo com as alternativas escolhidas. Aperte em “próxima”. * Passo 12: Ocorre uma mudança de personagem, leia a introdução do quinto evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “próxima”. * Passo 13: Leia a introdução do sexto evento e escolha uma das 2 alternativas (A, B) e clique em “próxima”. Irá aparecer o fim para o seu personagem de acordo com as alternativas escolhidas. Aperte em “próxima”. * Passo 14: Leia o fato inserido no documento e passe para o próximo evento * Passo 15: Ocorre uma mudança de personagem, leia a introdução do sétimo evento e escolha uma das 2 alternativas (A,B) e clique em “próxima”. * Passo 16: Leia a introdução do oitavo evento e escolha uma das 2 alternativas (A, B) e clique em “próxima”. Irá aparecer o fim para o seu personagem de acordo com as alternativas escolhidas. Aperte em “próxima”. * Passo 17: Leia o fato inserido no documento e clique em enviar. |
| **Referências:**  SILVEIRA DE SOUSA, Euzébio Jorge; ORTIZ MEINBERG, Marcio - A “uberização” e o aprofundamento da flexibilização do trabalho;  MARTINS, Maria Stella Bresciani – Lógica e Dissonancia. Sociedade de trabalho: Lei, Ciência, Disciplina e resistência operária;  [ENGELS](https://www.bing.com/search?q=Friedrich+Engels&filters=ufn%3a%22Friedrich+Engels%22+sid%3a%22dc27769c-bb20-df23-0575-c9ced953d50a%22+gsexp%3a%226f2e26bc-2a17-ccea-8637-c55d05d5fb55_bXNvL2Jvb2sud3JpdHRlbl93b3JrLmF1dGhvcnxUcnVl%22&FORM=SNAPST), Friedrich. A Situação da Classe Trabalhadora na Inglaterra SILVEIRA DE SOUSA, Euzébio Jorge - A “uberização” e o aprofundamento da flexibilização do trabalho;  DARC DE SOUZA, Aparecida; PAZIANI, Rodrigo Ribeiro - jogos narrativos e o ensino de história: reflexões sobre uma experiência;  MORAIS, Sérgio Paulo: jogos-narrativos: Ensino de História, relatos e possibilidades; [THOMPSON, E. P. Costumes em comum;](https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/181926/000238449.pdf?sequence=1&isAllowed=y)[THOMPSON, E. P. A formação da classe operária inglesa](https://www.academia.edu/29700178/THOMPSON_E_P_A_forma%C3%A7%C3%A3o_da_classe_oper%C3%A1ria_inglesa_Vol_I). |



APÊNDICE A – Encaminhamento Didático Pedagógico – Plano de Aula nº01

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Seq.** | **Procedimentos** | **Previsão Tempo** |
| 1. | Apresentação do jogo | 5 min |
| 2. | Alunos jogarem | 15 min |
| 3: | Discussão e impressões dos alunos sobre | 20min |
|  | Total | 40 min |