

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**  **Historia**  **Sociologia**  **Filosofia** | **Temas ou Conteúdos:**  **Segunda Revolução Industrial**  **Movimentos trabalhistas, greves, raça e etnias**  **Ética e Moral** |

|  |
| --- |
| **Jogo Segunda Revolução industrial**  **Objetivos:**   * Permitir que os alunos conheçam as contradições sociais que marcaram o modo de trabalho e produção capitalista no século XIX, durante a segunda revolução * Analisar a problemática da desigualdade capitalista no mundo do trabalho, pensando as condições trabalhistas do passado em paralelo com o presente * Explorar a complexidade das relações de trabalho vivenciadas durante a segunda revolução industrial. * Destacar relações sociais e morais a partir das situações apresentadas no jogo. * Discutir e problematizar as dificuldades que os sujeitos históricos tiveram e continuam a ter. * Possibilitar que os alunos sejam sujeitos no seu processo de aprendizagem, ao discutirem e analisarem o passado e sua realidade material. |
| **Expectativas de Aprendizagem:** As expectativas de aprendizagem do jogo são que os alunos possam observar, reconhecer e analisar criticamente os impactos da segunda revolução industrial e, consequentemente capitalista em nossa sociedade. Também explorar os acontecimentos que nos trouxeram até aqui; compreender juntamente as dificuldades e alternativas de sobrevivência naquela época, além de explorar movimentos grevistas e formas de resistência dos indivíduos. |
| **Interface: Google forms** |
| **Mecânica:** É um jogo dividido em 6 eventos no google forms, onde cada evento terá duas opçõespara seguir. No primeiro evento, a nossa protagonista tem 7 anos, e seu irmão 5. Chegando em Manchester, os pais dos personagem conseguem achar um emprego, fazendo com que nossa protagonista e seu irmão fiquem sozinhos em casa enquanto seus pais trabalham. No evento dois, a personagem principal já tem12 anos, seu irmão esta doente por causa da péssima condição de moradia, e por isso sua mãe deixa o trabalho na fábrica. Diante dessa situação, a personagem precisara tomar alguma decisão. No próximo evento, seu irmão fica ainda mais doente e seu pai acaba sofrendo um acidente. A família fica a depender das escolhas da personagem. Nesses 3 primeiros eventos, já podemos ver que as famílias daquela época sofriam com as péssimas condições de moradia e trabalho, e em muitos casos, dependiam de um único membro para trazer comida para dentro de casa. O quarto evento irá falar sobre as instalações de teares nas fabricas, e com isso, varias demissões em massa. O quinto evento mostra a dificuldade do personagem e seus colegas em acompanhar o ritmo dos teares, que era algo impossível e desgastante. No sexto evento mais demissões estão acontecendo, se alimentando mal e dormindo muito pouco o personagem começa a ver o fim, mas tudo depende de suas escolhas. |
| **Descrição:** O jogo apresenta a experiência de uma jovem mulher operaria imigrante Irlandesa que vive com seus pais e irmão em Manchester da segunda metade do século XIX. Sua família migrou da Irlanda para a Inglaterra em busca de trabalho na crescente indústria, mas sofre com exploração, com a miséria e péssimas condições de vida e moradia. Este jogo é um jogo de imersão, não é um teste de respostas certas ou erradas. Nosso objetivo é oferecer uma experiência em que você enfrenta situações históricas. Você terá a sua frente escolhas e possibilidades. |
| **Regras**   * Passo 1: Acesse <https://www.pibid-histunioeste.com/> * Passo 2: Após, entre no link https://docs.google.com/forms/d/1IBQ-k4IfOij-3gOuspbFEAb-NihKvyTEzv4N2CUgy44/viewform?edit\_requested=true * 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 “seguinte” * Passo 7: Leia a introdução do segundo evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “seguinte”. * Passo 8: leia a introdução do terceiro evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “seguinte”. * Passo 9: 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 e B) e clique em “seguinte”. * Passo 12: leia o fato e clique em “ seguinte” * Passo 13:leia a introdução do quinto evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “seguinte”. * Passo 14: Leia a introdução do sexto evento e escolha uma das 2 alternativas (A e B) e clique em “seguinte”. * Passo 17: Você chegou ao fim do jogo! Leia o fato inserido no documento e clique em enviar. |
| **Referências:**  [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 HOBSBAWN, Eric. Os trabalhadores: Estudos sobre a história d operariado.  GOMES, Marcio. Historiadores otimistas versus historiadores pessimistas: as condições de vida dos trabalhadores ingleses durante a Revolução Industrial melhoraram? [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);   PERROT, Michelle. Minha historia das mulheres.  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; |



APÊNDICE A – Encaminhamento Didático Pedagógico – Plano de Aula nº01

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Seq.** | **Procedimentos** | **PrevisãoTempo** |
| 1. | Apresentaçao do jogo | 5 min |
| 2. | Alunos jogam | 15 min |
| 3. | Discussao e impressoes dos alunos sobre o jogo | 25 min |
|  | total | 45min |