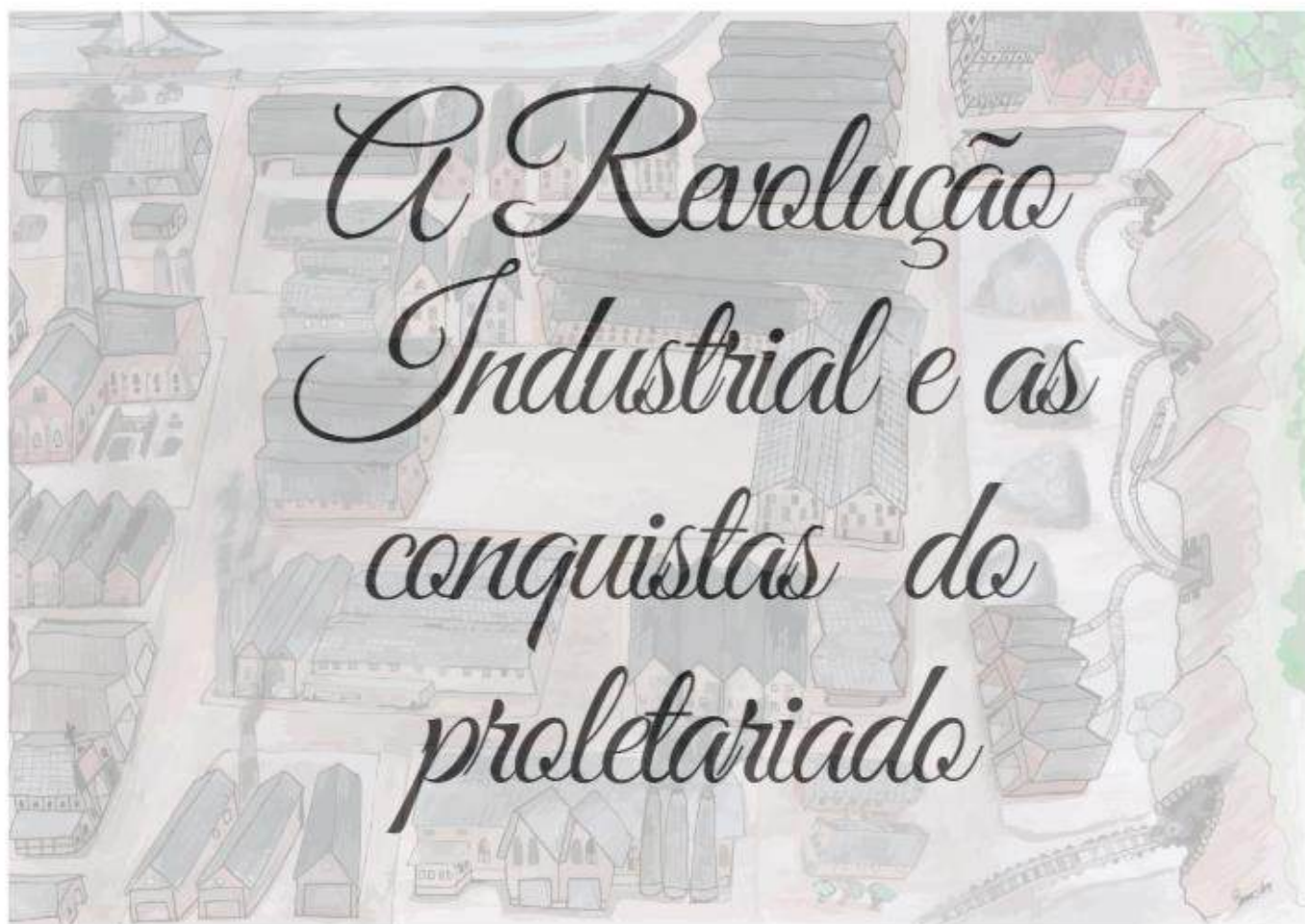


JOGO DE RPG DE MESA



**Um Recurso Didático para o Ensino da História na
Educação Profissional e Tecnológica**

Autora: Cristiane dos Anjos Parisoto
Orientador: Prof. Dr. Itamar Luís Hammes

**INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE
CAMPUS CHARQUEADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**

CRISTIANE DOS ANJOS PARISOTO

**A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL E AS CONQUISTAS DO
PROLETARIADO: UM JOGO DE RPG COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O
ENSINO DA HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal Sul-rio-grandense, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Itamar Luís Hammes

FICHA TÉCNICA

Autora

Cristiane dos Anjos Parisoto

Orientação

Prof. Dr. Itamar Luís Hammes

Ilustrações

Bruno Nadal Pauleti

FICHA CATALOGRÁFICA

P234c Parisoto, Cristiane dos Anjos

A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado: um jogo de RPG como recurso didático para o ensino da história na Educação Profissional e Tecnológica/ Cristiane dos Anjos Parisoto. – 2019.

63 f., il.

Dissertação Produto (Mestrado) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Charqueadas, Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional, Charqueadas, RS, 2019.

“Orientador: Prof. Dr. Itamar Luís Hammes.”

1. Educação profissional e tecnológica. 2. Ensino de História.
3. Jogo de RPG. 4. Revolução industrial. 4. ProfEPT. I. Título.

CDU 37

Catálogo na Publicação:
Bibliotecário Fernando Scheid - CRB 10/1909



O trabalho “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” de Cristiane Dos Anjos Parisoto e Itamar Luís Hammes está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Sumário

5

**CARTA AO
PROFESSOR**

9

**Principais
Elementos do
Jogo**

12

**Resumo das
Regras**

15

**LIVRO DO
MESTRE**

37

**Fichas-
Locais de
Trabalho**

38

**BARALHOS
CENA 2**

44

**BARALHO
CENA 3**

50

**Fichas dos
Personagens**

57

**Ícones
Ilustrativos**

58

**Imagens para
a Linha do
Tempo**

59

**Cartas
Informativas**

61

**Considerações
Finais**

62

Referências

Carta ao Professor

Caro colega!

É com grande alegria que compartilho este jogo contigo. Ele é fruto da minha pesquisa de mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, pelo IFSUL e foi elaborado especialmente para ser usado nas aulas de História do Ensino Médio Integrado.

5

O jogo aborda a Revolução Industrial a partir da perspectiva da classe proletária e conta através de seus personagens e das situações vivenciadas por eles, como ocorreu o processo de conquista dos direitos trabalhistas naquele contexto. Considerando os recentes e graves ataques a direitos historicamente conquistados, tratar sobre este tema, especialmente na Educação Profissional, é urgente e necessário.

Escolhi este modelo de jogo para tratar sobre as conquistas do proletariado na Primeira Revolução Industrial, porque jogos de RPG de mesa (*Role Playing Game* - jogo de interpretação de papéis) envolvem imaginação, empatia, trabalho em grupo, tomada de decisões coletivas, colaboração entre os participantes, troca de ideias, concentração e, no caso do Ensino de História, ainda favorece uma imersão no período ou fato estudado, o que possibilita a identificação do estudante como sujeito histórico.

É importante destacar, porém, que existem diferenças entre o RPG tradicional e o RPG pedagógico. Os jogos tradicionais envolvem muitas categorias que não são viáveis ou possíveis quando o jogo é elaborado para ensinar história (a menos que o tema do jogo seja sobre 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 o ensino da história, alguns cuidados se fazem necessários. Mesmo que seja um jogo com personagens fictícios e que a construção de sua narrativa dependa das cartas retiradas e das escolhas feitas pelos jogadores, é preciso garantir que não haja uma adulteração dos fatos históricos. Além disso, as questões cronológicas também são importantes nesse tipo de aventura, para não cairmos em anacronismos ou interpretação equivocada do período *em jogo*.

Por isso, este jogo possui uma narração fixa (em que não há interferência do mestre ou dos jogadores), baralhos de cartas que narram situações que modificam as habilidades iniciais dos personagens e o uso de dados que determinam resultados possíveis dentro da narrativa.

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 primeiro livro, é 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 aspectos importantes de fora da narrativa, como a questão da imigração irlandesa, por exemplo.

O jogo também possui um tabuleiro com elementos visuais para facilitar a compreensão do que vai sendo abordado/narrado pelo mestre do jogo. A linha do tempo foi utilizada para situar os estudantes no tempo histórico em que se passa a Revolução Industrial e para que possam perceber os eventos de curta e longa duração.

Além disso, como os principais momentos históricos abordados pelo jogo, (o Ludismo e o Cartismo), 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 muito baixa na época.

Como uma das características desse tipo de jogo é a imprevisibilidade, como de fato acontece na vida real, nem todas as regras são conhecidas pelos jogadores antes de iniciar a partida. Elas vão sendo reveladas pelo mestre, em cada etapa.

Para facilitar a aplicação do jogo, sugiro que convide alguns alunos (de preferência os que serão os mestres) para jogarem ao menos uma vez antes de apresentá-lo ao restante da turma. Conhecendo as regras e a dinâmica do jogo com antecedência, certamente conseguirão “mestrar” melhor o jogo para os colegas.



Nas próximas páginas você encontrará imagens do *Livro do Mestre*, do tabuleiro, dos baralhos e demais cartas e acessórios do jogo. Mas para a reprodução do jogo, disponibilizo ao final deste material, nas *Considerações Finais*, os links dos arquivos com a formatação necessária e a indicação do tipo de folha para impressão e demais materiais que foram utilizados.

Principais Elementos do Jogo



Personagens

O jogo possui doze personagens-jogadores que representam mulheres, homens e crianças, todos proletários, com atributos de força e de influência de acordo com a idade que possuem ao longo da partida.

Baralhos da Cena 2

A Cena 2 retrata "os movimentos ludistas e o uso da força para conter o avanço da máquina"

Nessa cena, os personagens-operários se envolvem em movimentos ludistas de "quebra máquinas". Já o personagem-mineiro passa por situações específicas da rotina das minas de carvão na luta por melhores condições de trabalho.



Baralho da Cena 3

A cena 3 narra a formação das Trade Unions - sindicatos e as reivindicações do movimento cartista, com destaque para a elaboração da Carta do Povo.

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. Nesta 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.



Tabuleiro

O tabuleiro ilustra um cenário urbano-industrial e possui elementos que representam a passagem do tempo e as idades dos personagens. A sugestão é que para a impressão do tabuleiro seja feita em lona (material para banner) nas medidas de 67,5 x 55 cm. O quadro com a paisagem rural, que fica sobre a imagem central do tabuleiro, deve ser impresso no mesmo material, no tamanho 50x35 cm.

Livro do Mestre

Toda a narrativa do jogo está contida no Livro do Mestre. Além da narração das cenas, o livro do mestre traz orientações que vão sendo reveladas aos jogadores conforme o desenrolar da partida.





Dados

São necessários dois dados comuns para o jogo. Eles são usados em diversos momentos, seja para definir a idade dos personagens, como para determinar o sucesso ou o fracasso de uma situação descrita pelas cartas do baralho.

Clips de papel

Para marcar a passagem dos anos nos indicadores de idade dos personagens e na Linha do Tempo, são utilizados clips de papel que deslizam pelas bordas do tabuleiro. Sugere-se que sejam revestidos de plástico, para evitar danos no material e que o clip da Linha do Tempo seja de tamanho grande.



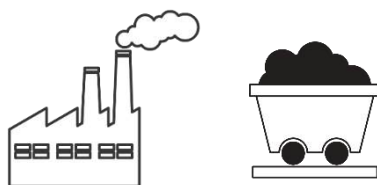
Bloco de notas

É importante disponibilizar blocos de notas ou qualquer outro material que possa auxiliar os jogadores a marcarem suas habilidades, pois elas mudam em cada rodada.

Resumo das Regras do Jogo

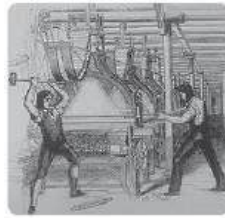
Por se tratar de um recurso didático baseado em fatos históricos, o jogo possui uma cronologia que vai de 1760 a 1850. Há uma pequena introdução (início do século XVIII) anterior ao início da Revolução e três cenas.

12



➔ Na **primeira Cena** (de 1760 a 1800) ocorre a ambientação. O mestre narra o contexto em que a Revolução Industrial acontece e no final da primeira Cena, os jogadores escolhem os personagens que irão interpretar. Para descobrir a idade do personagem no ano de 1800, é preciso rolar os dados e a soma dos números alcançados será a idade do personagem.

Um dos jogadores interpretará um 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 irão interagir conforme o desenrolar da partida, através da narrativa do mestre e das cartas dos baralhos de cada cena.



➔ **Na cena 2**, que retrata “os movimentos ludistas e o uso da força para conter o avanço da máquina” há seis rodadas.

13

Em cada rodada:

- Os jogadores tiram uma carta do baralho. (Há um baralho específico para o mineiro);
- Cada jogador deve observar suas habilidades de força, influência e vitalidade e somar ou diminuir conforme o que diz a carta que retirou e os possíveis bônus da linha de idade em que o personagem está;
- Em seguida, deve comparar as habilidades que possui com as exigências para cada rodada (Força 4, Influência 2). Se tiver os valores mínimos, significa que obteve sucesso e marca um ponto, que deve ser anotado na planilha própria e identificado no tabuleiro com o símbolo verde de acerto. Caso contrário, não pontua e usa o símbolo vermelho de erro;
- Caso o personagem seja preso, usa-se o ícone da prisão até que ele seja liberto;
- Se o personagem por algum motivo, morrer, ele será substituído por outro personagem e será colocada uma cruz acima da linha de idade para sinalizar a troca;
- No final da cena 2 a pontuação dos 3 jogadores é somada e conta como pontos de experiência para a próxima rodada.



➔ 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*.

14

O sistema das rodadas é o mesmo da cena anterior. Mas a pontuação passa a ser coletiva. Deverão ser somadas as habilidades (força e influência) dos três jogadores e anotadas na planilha específica para a rodada. Depois disso, há uma tabela para converter as habilidades dos jogadores em cada rodada e medir o nível de sucesso da greve.

No **final**, soma-se a pontuação da cena 2 e da cena 3, mais um possível bônus para saber o resultado do jogo e compará-lo com o que aconteceu na vida real, de acordo com a historiografia.



OBS.: No Livro do Mestre, há o detalhamento das regras, que serão reveladas aos jogadores conforme o desenrolar da partida.

Livro do Mestre

Jogo de RPG de mesa
**A Revolução Industrial e
as conquistas do proletariado**



**INSTITUTO
FEDERAL**
Sul-rio-grandense

AUTORA: CRISTIANE DOS ANJOS PARISOTO
ORIENTADOR: ITAMAR LUÍS HAMMES



PROFEPT
PROFESSORES DE EDUCAÇÃO
PROFESSORES DE EDUCAÇÃO
PROFESSORES DE EDUCAÇÃO

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 e as conquistas do proletariado



Orientações iniciais

17



LEGENDA

O que aparecer em azul são instruções
O que aparecer em preto, deve ser narrado

*Você foi escolhido como mestre do jogo.
Essa, é uma função muito importante, pois você narrará a história e auxiliará os jogadores que interpretarão personagens.*

Antes de iniciar o jogo, leia com a tenção as instruções do jogo e verifique se seu professor leu a "carta ao professor"

Além de narrar, você tem ainda as seguintes funções:

- *Marcar a passagem do tempo, quando*  
- *Conferir se os jogadores avançaram no indicador de idade, conforme a narrativa;*
- *Organizar os acessórios do jogo (Baralho de fatos, indicadores, fichas dos personagens...)*
- *Anotar o resultado de cada rodada, nas etapas de ação;*
- *Auxiliar os jogadores durante toda a partida.*

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.

O *trabalho*, uma atividade inerentemente humana e que e está presente desde as primeiras etapas da História da humanidade, passou a ser reduzido a *emprego*.

Este termo surgiu para marcar a relação entre o dono dos meios de produção e aquele que vende a sua força de trabalho, ou seja, que a “emprega” para execução de uma determinada tarefa. Emprego, portanto, é “a compra e venda de força de trabalho, sob o capitalismo”.

O jogo “A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado” aborda o período histórico que compreende a Primeira Revolução Industrial, que ocorreu por volta da década de 1780 até o final da década de 1840.

Mas antes de “entrarmos” nesse período da história, é preciso voltar um pouco mais no tempo e compreender qual era o cenário daquela época e quais os motivos que levaram a Inglaterra a se tornar a pioneira na industrialização.

Primeira cena - contexto histórico

Estamos em um povoado em Manchester, na Inglaterra, no início do século XVIII. A vida nesse povoado, como em qualquer lugar da Europa, move-se em um ritmo muito lento e seus habitantes têm pouco acesso a informações sobre o mundo fora dali.

A família é uma unidade econômica e também social. Todos os membros trabalham. Até as crianças pequenas têm tarefas. A vida em casa e a vida de trabalho estão estreitamente integradas.

Além das atividades agrícolas, há um grande número de famílias que se dedicam às atividades artesanais. A fiação e a tecelagem das matérias-primas são feitas nas próprias casas dos trabalhadores.

Estas famílias de tecelões vivem, na maior parte dos casos, no campo, próximo das cidades, e o que ganham assegura mesmo que modestamente, a sua existência.

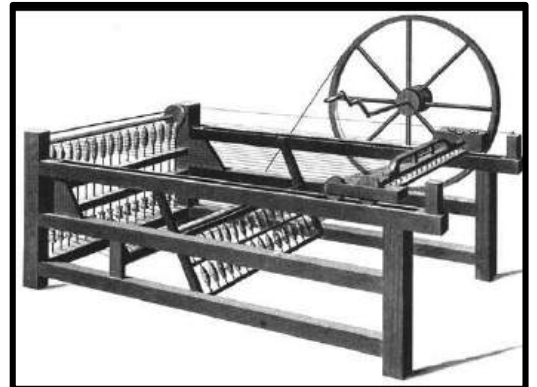
A vida nesses povoados, porém viria a mudar drástica e rapidamente a partir de uma invenção capaz de produzir mais, em menos tempo.



1767

Em 1767, foi inventada por James Hargreaves a *spinning jenny*, uma máquina de fiar que permitia ao artesão produzir 80 fios de uma só vez.

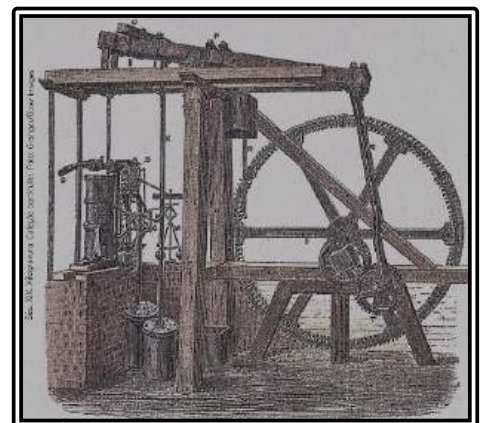
(Colocar a imagem 1 na linha do tempo)



1769

Dois anos mais tarde, a máquina a vapor utilizada para retirar água das minas de carvão, foi aperfeiçoada por James Watt e foi criada a Steam Engine. O motor dessa máquina funcionava com energia gerada pela queima do carvão.

(Colocar a imagem 2 na linha do tempo)



Com estas invenções, o artesão já não podia competir com a produtividade das máquinas.

O artesão foi perdendo, assim, a autonomia da produção doméstica, que ele obtinha por meio do próprio trabalho e o de sua família. E sem ter como continuar trabalhando como faziam as gerações, muitos se viam obrigados a aceitar um emprego nas fábricas.

Chegamos ao ano de 1780. Muitos historiadores consideram ser esse o marco inicial da Revolução Industrial.



1780

(Retirar o quadro central do tabuleiro)

A substituição das ferramentas pelas máquinas, da energia humana pela **energia motriz** e do modo de produção doméstico pelo sistema fabril caracterizam a Revolução Industrial.

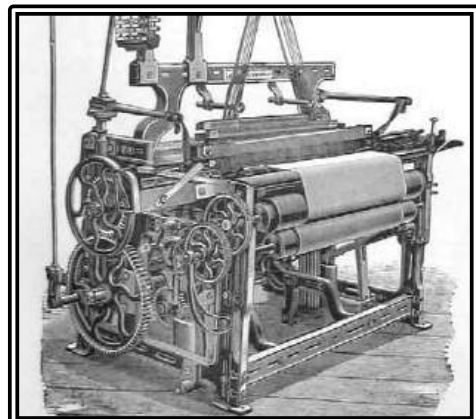
Foi chamada de **Revolução**, em função do enorme impacto sobre a estrutura da sociedade, num processo de transformação acompanhado por notável evolução tecnológica.



1785

Em 1785, foi criado por Edmund Cartwright o tear mecânico, que contribuiu para a mecanização da tecelagem e a aplicação do motor a vapor na indústria.

(Colocar a imagem 3 na linha do tempo)



O ritmo de vida já mudara bastante. Já não são mais os ciclos da natureza quem determinam o momento de acordar e de adormecer. Agora, tudo é controlado pelo relógio. A vida doméstica fica em segundo plano.

O novo modo de produção requer total submissão à disciplina da fábrica. Com uma rotina monótona e regular. A divisão do trabalho e a mecanização da produção aumentavam os rendimentos do capitalista, ao mesmo tempo em que desqualificavam a atuação do trabalhador, impondo a ele a repetição de atividades cada vez mais simplificadas. Os salários eram extremamente baixos e o risco de desemprego era constante.

Por receberem baixos salários, os operários eram obrigados a habitar moradias precárias. Além disso, os custos do transporte eram altos e os trabalhadores tinham pouco tempo livre além da fábrica, o que os forçava a morar em bairros precários próximos às elas, com muita poluição e acúmulo de lixo.



(Aqui inicia a fase de ação dos jogadores)

**Escolham os personagens que viverão a próxima
cena.**

Ação:

- 1) Joguem os dados para descobrir qual a idade do personagem no ano de 1800.
- 2) Marque na sua linha de idade o número indicado pelos dados.
- 3) Ao atingirem a idade de 7 anos, vocês já podem trabalhar nas fábricas ou nas minas de carvão.
- 4) Os que tiverem 7 anos ou mais, deverão tirar uma carta para descobrir qual será o local de trabalho.
- 5) Em seguida, devem localizar a carta *burgueses* com o nome e o retrato do burguês, dono da fábrica ou da mina de carvão em que você trabalhará.
- 6) À medida que o mestre for narrando a história e marcando a passagem dos anos na linha do tempo, cada jogador deverá fazer o mesmo, no seu indicador de idade.
- 7) Quando o personagem chegar na idade de 35 anos (marcada pela cor cinza na linha), deve comunicar ao mestre, que explicará o que deverá ser feito.

*Quando um personagem atingir a idade de 35 anos ou mais, ou seja, quando chegar na marcação em cinza na linha de idade, o jogador rolará os dados para descobrir quantos anos ainda viverá. Essa será a idade limite do personagem. Quando o personagem atingir tal idade, ele morre. O jogador então retirará uma nova ficha de personagem – sem poder escolher, desta vez. Nesse caso, **o novo personagem terá uma idade base de 7 anos + o número que tirar nos dados** (isso vale para todas as vezes em que for necessário trocar de personagem no jogo).*

Segunda cena – Conter o avanço das máquinas

1801

Homens, mulheres e crianças são submetidos a rotinas exaustivas. Quase não veem a luz do dia, pois quando saem para trabalhar ainda está escuro e quando retornam, já anoiteceu.

Os operários e os mineiros acordavam bem cedo. Pois por volta das 5 horas da manhã começavam a trabalhar.

O ambiente de trabalho dos operários era insalubre, já que as fábricas eram escuras, úmidas e com pouca ventilação. Não tinham refeitórios, nem banheiros. O Trabalho era repetitivo e jornadas exaustivas (16 a 18 horas por dia).

O trabalho nas minas de carvão por sua vez, era ainda mais pesado e os riscos, muito grandes. Ocorriam desabamentos e havia sempre o perigo de explosões devido a circulação de gases em certos lugares da mina.

Além disso, tanto os operários quanto os trabalhadores das minas eram constantemente vigiados. Ameaças, castigos e multas eram sofridas pelos operários em caso de falhas.

As mulheres formavam uma importante parcela da mão de obra industrial. Recebiam salários mais baixos que os homens e não tinham licença à maternidade, sendo que retornavam ao trabalho em até 3 ou 4 dias depois de darem à luz.

As crianças pobres começavam a trabalhar por volta dos 7 anos de idade. Recebiam salários ainda menores e faziam turnos de 12 a 15 horas por dia. E algo muito comum que ocorria com elas, eram os acidentes de trabalho.

Mas o que fazia esses trabalhadores se sujeitarem a esta rotina? Muitos não viam outra opção:

(Pedir a algum jogador que leia a Carta sobre a Lei dos vadios)

Seus personagens estão imersos nesse cenário. 10 anos se passaram. Chegamos ao ano de 1811.

Cada jogador, deve apresentar o personagem escolhido, bem como os valores de vitalidade, de força e de influência.

24

1811

Nesse tempo, vocês entraram em contato com as ideias socialistas e anarquistas por meio de jornais e panfletos que eram distribuídos clandestinamente, pois eram proibidos.

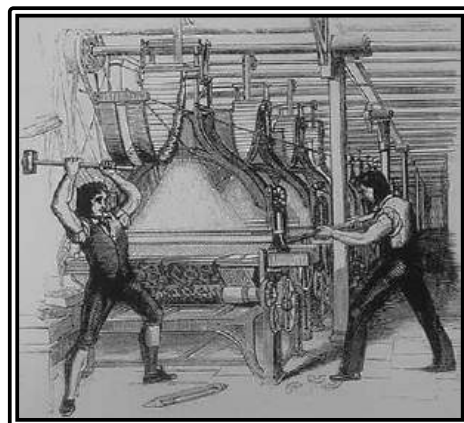
Além de publicar artigos que criticavam a exploração do trabalho na fábrica, os jornais e panfletos denunciavam as condições de vida precárias dos trabalhadores e ainda informavam sobre as reivindicações do proletariado.

Inconformados com as injustiças a que estavam submetidos, muitos operários manifestaram seu descontentamento por meio de greves e motins.

Um dos mais significativos exemplos, foi o **movimento ludista**, que era formado por grupos de operários que invadiam oficinas têxteis e quebravam o maquinário como forma de protesto.

(Ler carta sobre o Ludismo e colocar a imagem 4 na linha do tempo)

Agora, os personagens operários testarão suas habilidades para verificar se obterão sucesso nos movimentos ludistas e o personagem mineiro verificará se consegue avançar no jogo e mobilizar seus companheiros, lembrando que as condições de vida dos mineiros eram ainda piores.



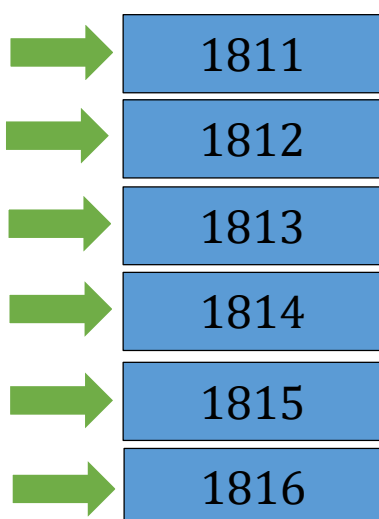
Observem que dependendo da idade que seus personagens possuem, podem existir **bônus de força e de influência**, habilidades estas que devem ser somadas àquelas que constam na ficha do seu personagem.

Teremos 6 rodadas, representando os movimentos ludistas que ocorreram de 1811 a 1816. Em cada uma delas, vocês devem pegar uma carta do baralho de ocorrência e fazer o teste se possuem as habilidades necessárias.

Para que os operários tenham sucesso no movimento ludista de *quebra-máquinas*, e os mineiros em suas manifestações, precisarão ter no mínimo 4 pontos de força e 2 de influência, em cada rodada.

Lembrando que mesmo que os testes sejam individuais, o resultado será coletivo. Pois a cada conquista de um grupo de trabalhadores, todos os demais ganham. Afinal, todos sofrem situações semelhantes e constituem uma mesma classe.

(Nessa rodada, você é o responsável por cuidar da linha do tempo, conferir se os jogadores avançam as idades dos personagens e anotar as conquistas de cada jogador)



Agora, é hora de verificar os resultados das rodadas. Todos os pontos conquistados serão chamados de **experiência**.

(Verifique as marcações individuais e some todos os pontos conquistados. Esse valor poderá ser usado adiante para completar uma pontuação mínima na formação das Trade Unions.)



1818

Em 1818 a Associação dos Mineiros teve força suficiente para impor uma greve geral. Estas associações obrigavam os seus membros a prestar um juramento de fidelidade e de segredo, mantinham em dia listas, cofres e contabilidade e tinham ramificações regionais. Mas a clandestinidade de que se rodeavam as suas ações paralisava o seu desenvolvimento.

26

Terceira cena – Sindicatos



1820

Os movimentos ludistas e demais protestos vividos na cena anterior mostraram que vocês não aceitaram passivamente as condições de trabalho às quais eram submetidos.

Porém, perceberam que mais do que lutar contra as máquinas, o que estava errado mesmo era a exploração que vinham sofrendo por parte dos donos delas. Era chegado o momento de encontrar outros meios de luta.

Vocês entraram em contato com as ideias socialistas e anarquistas por meio de jornais e panfletos que eram distribuídos clandestinamente, pois nessa época eram proibidos.

Esses jornais e panfletos publicavam artigos que criticavam a exploração do trabalho na fábrica e denunciavam as condições de vida precárias em que vocês se encontravam.



1824

A partir da experiência ludista, que foi o meio que encontraram de confrontar empregadores e lutar por melhores condições, mostraram a força e a resistência dos trabalhadores.

Assim, em 1824 o Parlamento Inglês é pressionado a aprovar uma lei permitindo a livre associação entre os trabalhadores (algo que anteriormente só era permitido às classes sociais dominantes).



(Colocar a imagem 5 na linha do tempo)

Foram formadas as *Trade Unions* – os primeiros sindicatos.

Estas associações passam a negociar em nome do conjunto de trabalhadores (unificando a luta) por maiores direitos e salários.

O objetivo principal era o de evitar que os empregadores pudessem exercer pressão sobre os trabalhadores individualmente.

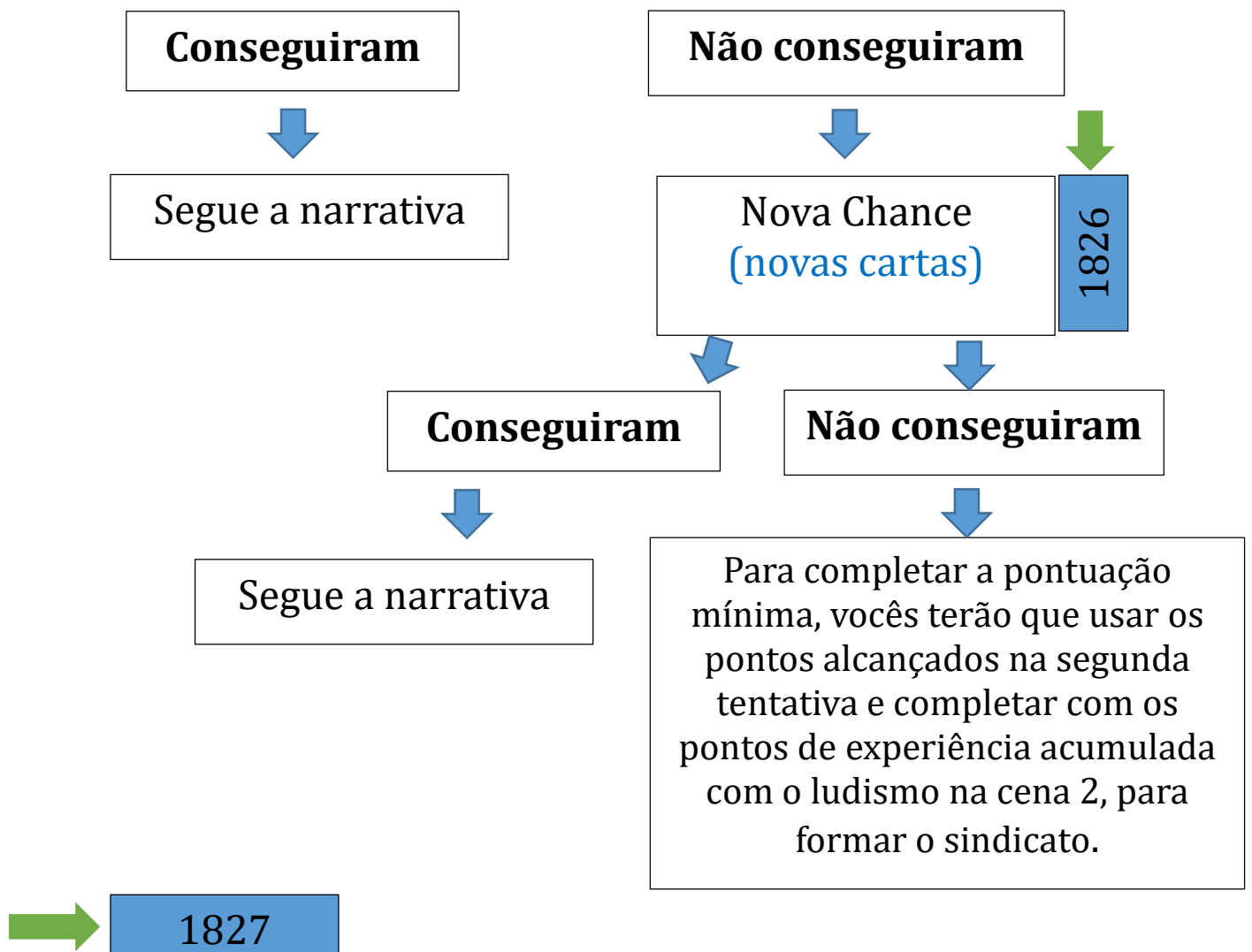


1825

Retirem as cartas do baralho. Observem as condições descritas pelas cartas + as habilidades (de força e influência) que constam na ficha de cada personagem e + os possíveis bônus por idade. Somem todos os valores dos personagens. Se tiverem 18 pontos ou mais, conseguiram organizar uma *Trade Union* (sindicato) local.

28

(Na planilha dos marcadores de pontuação há um campo específico para marcar essas rodadas)



Com o sindicato formado e portanto, mais fortalecidos coletivamente, os trabalhadores tentam negociar com os empregadores. Os meios que estas associações costumam usar para atingir os seus fins eram os seguintes: se um dos patrões (ou vários deles) se recusa a pagar o salário fixado pela associação, é enviada uma delegação ou encaminhada uma petição.

Se isso não bastar, a associação ordena que parem o trabalho e todos vão embora.

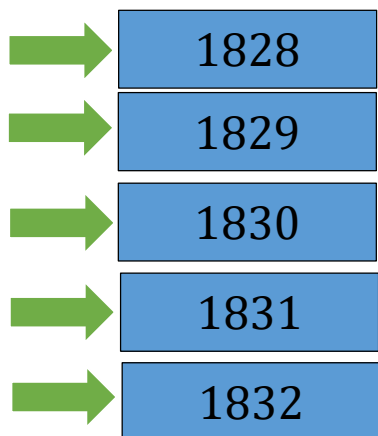
Mas estes meios legais são muitas vezes fracos, visto que há operários que não fazem parte da associação, ou que se aceitam se afastar dela por vantagens efêmeras oferecidas pela burguesia industrial. Principalmente em casos de greves parciais, o industrial consegue recrutar homens suficientes para dar continuidade à produção e deste modo, fazer fracassar os esforços dos membros da associação.

(Ler panfleto convocando para a greve)

Para que a greve tenha algum sucesso, é preciso conseguir que um grande número de trabalhadores cruzem os braços e parem de trabalhar. Além disso, existem outros fatores que podem influenciar no resultado de cada movimento grevista.

Nas próximas cinco rodadas, retirem as cartas do baralho e verifiquem se conseguem alcançar alguma conquista nas greves seguintes:

(Em cada rodada, depois de retirarem as cartas do baralho da Cena 3, devem somar as habilidades (força +influência) de todos os proletários. O resultado deve ser colocado na planilha própria, que medirá o grau de sucesso da greve).



| <i>Soma</i> | <i>SIGNIFICADO</i> | <i>Pontuação</i> |
|----------------|--------------------|------------------|
| <i>0 a 10</i> | <i>Péssimo</i> | <i>1</i> |
| <i>11 a 15</i> | <i>Ruim</i> | <i>2</i> |
| <i>16 a 20</i> | <i>Mediano</i> | <i>3</i> |
| <i>21 a 25</i> | <i>Bom</i> | <i>4</i> |
| <i>26 +</i> | <i>Ótimo</i> | <i>5</i> |

A década de 1830, como se pode perceber, inicia de forma turbulenta na Inglaterra.

E há ainda nesse contexto, uma situação em que a luta por uma reforma política interessa a vastos setores sociais, resultando na grande mobilização. Os operários ingleses, aliados à burguesia liberal, lutam por uma reforma político-eleitoral, conseguindo “arrancar das oligarquias do antigo Parlamento a Lei da Reforma”.

A Reforma eleitoral, no entanto acaba favorecendo ainda mais a burguesia, que passa a poder mandar seus representantes ao Parlamento. Ao mesmo tempo que a Reforma não trouxe nada aos trabalhadores, que continuaram sem o direito de voto, estes também não podem enviar representantes ao Parlamento.

Após a Reform Bill, o Parlamento eleito reforça o poder do Estado contra os trabalhadores, reprimindo o movimento sindical e promulgando em 1834 a Poor Law (Lei sobre os Pobres).

→ 1834

(Ler a carta sobre a Lei dos Pobres)

31

→ 1835

São nestas condições que desenvolve-se o **movimento cartista**, expressão da radicalização da classe operária, quando, pela primeira vez, os operários dirigem uma luta política.

→ 1836

Uma grave crise econômica leva a um novo movimento pela reforma eleitoral. É criada a associação dos operários de Londres.

→ 1837

Em 1837, já são mais de 100 associações como essa. Uma grande reunião de operários se junta para elaborar uma petição com 6 pontos que constituirão uma carta: A Carta do Povo.

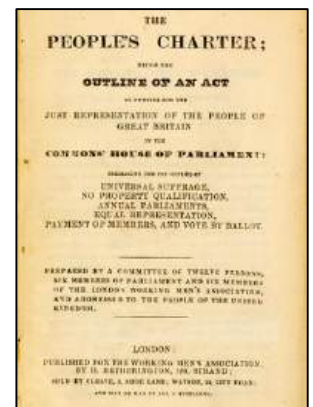
Verifiquem as habilidades de cada um nesse momento (força + influência). Se somando os valores, obtiverem número igual ou superior a 21 pontos, vocês conseguiram formar uma **associação cartista** local, e ganham mais 5 pontos. Caso contrário, não pontuam.

1838

32

(Colocar a imagem 6 na linha do tempo)

É chegado o momento em que os trabalhadores percebem que sua luta deve ser muito maior do que a que já vem travando contra os empregadores, um a um. A experiência adquirida nos movimentos ludistas, com a organização sindical e os movimentos grevistas, os levou a querer conquistar garantias mais amplas, em forma de lei. E para isto, era preciso ter representação política.



(Ler a carta do povo, de 1838)

A Carta vai recebendo adesões, tornando-se um movimento nacional e unificador de interesses populares. O proletariado passou a ter uma unidade nunca antes atingida.

A Carta unificava as aspirações democráticas e de educação dos artesãos, respondia aos interesses dos operários de fábricas em sua luta por salários dignos, direitos sindicais e jornada de 10 horas, incorporava os tecelões manuais em sua luta por existência e elevava, em nível político e nacional, a luta contra a Lei dos Pobres.

Resultados do Cartismo

- Constituiu uma importante experiência para a classe trabalhadora em seu intento de melhorar as condições de vida e foi o primeiro ensaio de organização política dos trabalhadores.
- Sua ação forçou o governo britânico a articular uma legislação que contou com um elevado conteúdo social, como por exemplo a redução da jornada de trabalho.
- O Cartismo significou a tomada de contato da classe trabalhadora com a ação política, que até então havia concentrado seu empenho na conquista de melhorias nas condições de trabalho.
- Contribuiu para aumentar a **consciência de classe** e para que os trabalhadores lutassem por uma representação popular no Parlamento.

E assim, chegamos ao final da década de 1840 e ao que nomeamos como a Primeira Revolução Industrial. Como o próprio nome indica, essa revolução não acaba aqui.

A partir da década de 1850, a Revolução Industrial consolida o avanço científico e tecnológico, e se espalha por outras partes do mundo. A partir de então viveremos a chamada Segunda fase da Revolução e atualmente, a Terceira Revolução Industrial.

E há quem considere que atualmente, vivemos a quarta Revolução Industrial ou *Revolução 4.0*. Mas aí, essa já é uma outra história. 😊

Para mensurar as conquistas alcançadas por vocês, somem



E depois verifiquem na planilha de desfecho, qual foi o resultado do jogo e comparem-no com o que aconteceu de fato, na vida real.

Marcadores de Pontuação

Rodadas– Cena 2

| Movimentos Ludistas/ Mineiros | 1811 | 1812 | 1813 | 1814 | 1815 | 1816 |
|-------------------------------|------|------|------|------|------|------|
| Jogador A | | | | | | |
| Jogador B | | | | | | |
| Jogador C | | | | | | |

Total de pontos de Experiência _____
(Somar os resultados positivos de todos os jogadores)

35

Rodada Especial – Formação do Sindicato local

| | 1ª chance (1825) | 2ª chance (1826) | Uso de pontos de experiência |
|---|---------------------|---------------------|---------------------------------|
| Soma das habilidades dos três personagens | | | |

Rodadas– Cena 3

| Greves | Jogador A | Jogador B | Jogador C | Soma total das habilidades | Pontuação equivalente (conferir no Livro do Mestre) |
|--------|--------------|--------------|--------------|-------------------------------|--|
| 1828 | | | | | |
| 1829 | | | | | |
| 1830 | | | | | |
| 1831 | | | | | |
| 1832 | | | | | |

Total de pontos – Sucesso das Greves _____

Resultado Final

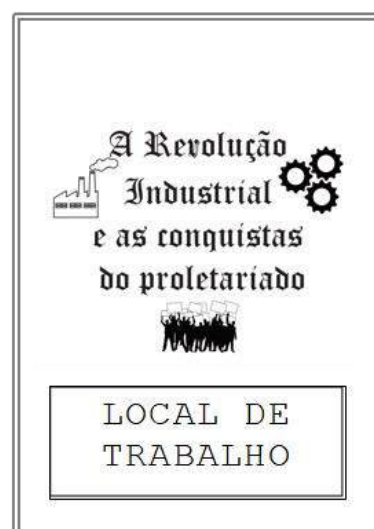
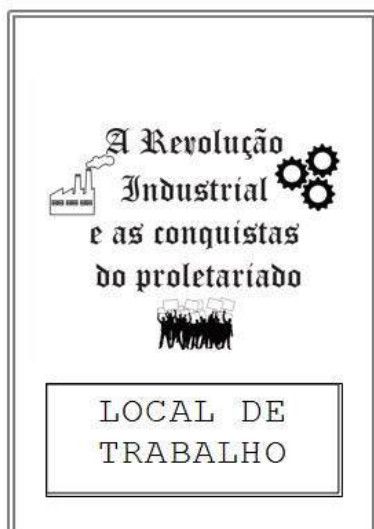
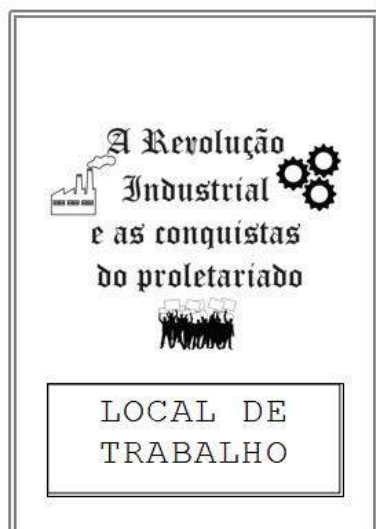
| | |
|--|--|
| Pontos de experiência - <i>LUDISMO</i> | |
| Sucesso das Greves – <i>Trade Unions</i> | |
| Bônus – <i>Associação Cartista</i> local | |
| TOTAL | |

Planilha de Desfecho

| Pontuação | Significado |
|----------------------|---|
| 15 pontos ou menos | Apesar de terem tentado de 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 almejavam, 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! |

Fichas

Locais de Trabalho



Fábrica têxtil do Sr. Marshall

A fábrica é escura e pouco ventilada, o que deixa o ar contaminado e a temperatura bastante alta.

Você e seus colegas trabalham das 5 horas da manhã até as 21 horas da noite de segunda a sexta. No sábado, normalmente até as 23h. E no domingo, são mandados para fazer a limpeza das máquinas.

Fábrica de algodão do Sr. Wood

Seu local de trabalho é insalubre. Os gases exalados pela graxa e óleo usados para iluminar o ambiente, deixam o ar irrespirável e a temperatura ainda mais alta.

Sua jornada inicia às 5h da manhã e vai até as 21h da noite, de segunda à sábado.

Mina de carvão

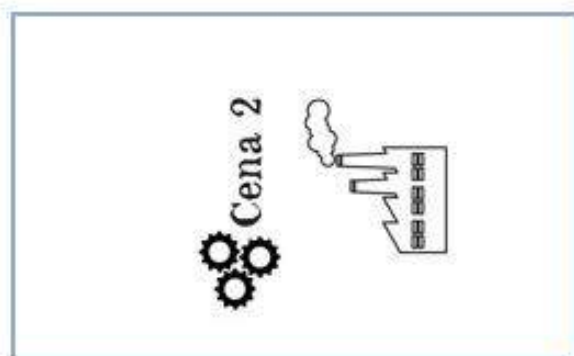
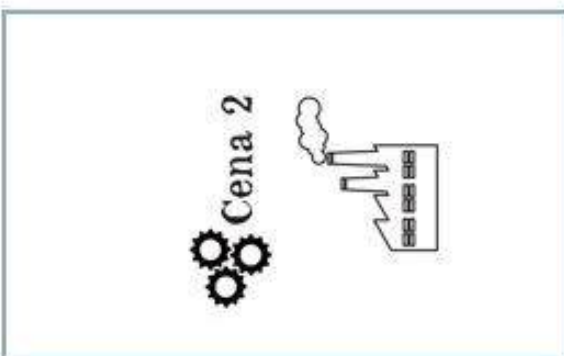
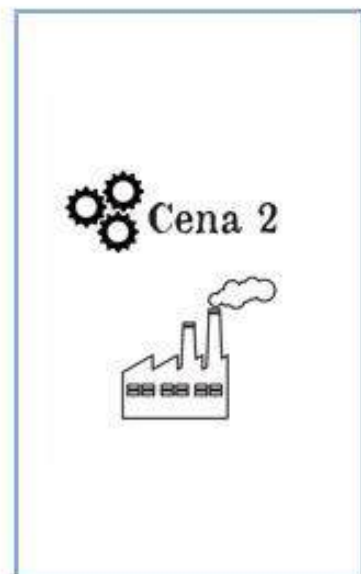
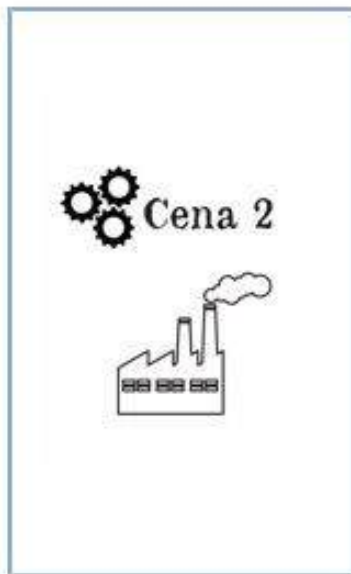
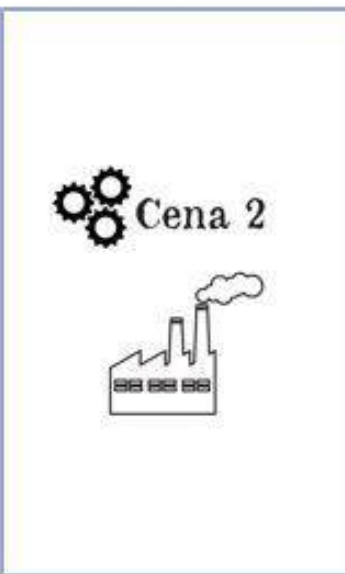
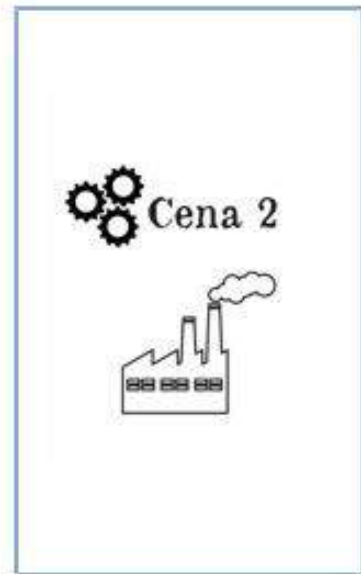
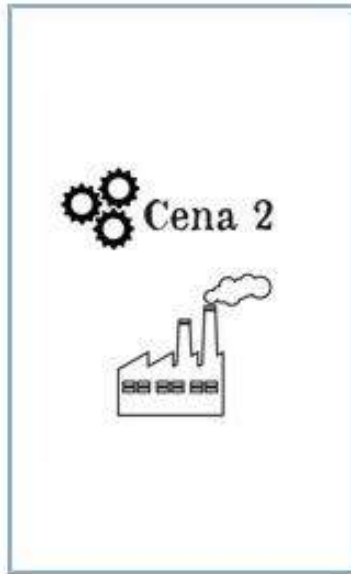
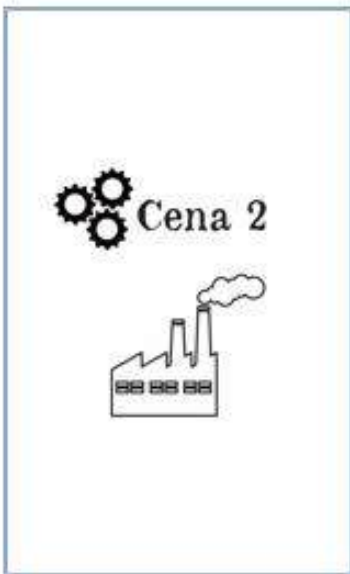
A mina era explorada por galerias subterrâneas.

Umidade, calor e gases gerados pela queima de lampiões deixam o ambiente insuportável, colocando a vida de todos os mineiros em risco.

O trabalho é extremamente cansativo e pesado.

A jornada de trabalho é de 16 horas por dia.

Baralhos Cena 2



Você teve um acidente leve de trabalho.

Verifique sua Vitalidade.

Se for 2 ou menos, fique sem jogar nesta rodada.

Você e outros ludistas se reuniram secretamente para organizar a invasão na fábrica. Mas foram descobertos e precisaram se dispersar rapidamente.

Jogue os dados. Se conseguir um valor igual ou maior que 8, você consegue fugir. Caso contrário, você será preso e estará fora do jogo nas duas próximas rodadas.

Você tem trabalhado 16 horas por dia e mesmo assim não tem conseguido dinheiro suficiente para se alimentar adequadamente.

- 2 Força

A reunião para a organização do "quebra máquinas" foi um sucesso. Estão unidos e decididos à lutar.

+ 1 Influência

Você conseguiu a ajuda de um colega na manifestação.

+ 2 Influência
+ 1 Força

Você e outros ludistas se reuniram secretamente para organizar a invasão da fábrica

+ 2 Influência

Você e seus colegas planejavam invadir a fábrica à noite para destruir as máquinas.

Porém a polícia chegou e vocês desistiram.

Fique Esta rodada sem jogar

Você foi escolhido como líder da manifestação por seu desempenho e inteligência.

+ 2 Influência
+ 1 Força

A tecnologia está avançando cada vez mais rápido e as máquinas estão ganhando espaço além da fábrica. Já há projetos de construção de uma locomotiva à vapor. Você e seus colegas estão dispostos a resistir e tentar conter seu avanço.

+ 1 Influência

Você foi acometido por uma forte e pesada doença da qual poucos escapavam ao se tornarem trabalhadores das fábricas. A causa dessa doença é a atmosfera contaminada, a alta temperatura e os gases exalados pela graxa e o óleo necessários para iluminar o ambiente.

- 3 Força

Você e outros 63 ludistas foram acusados de terem atentado contra a fábrica de Cart Whrightnt.

Jogue os dados. Se obtiver pontuação igual ou maior que 6, você foi absolvido. Caso contrário, será deportado para uma das colônias inglesas e está fora do jogo.

Conseguiu reunir um grande número de colegas para tratarem sobre o movimento ludista.

+ 2 Influência

A rotina extenuante, a falta de alimentação adequada, poucas horas de sono... tem prejudicado sua saúde.

Verifique sua vitalidade. Se for menor ou igual a 3, você perde 2 pontos de força.

- 2 Força

Você conseguiu a ajuda de vários colegas na manifestação.

+ 2 Força

Você foi escolhido como líder da manifestação por seu desempenho e inteligência.

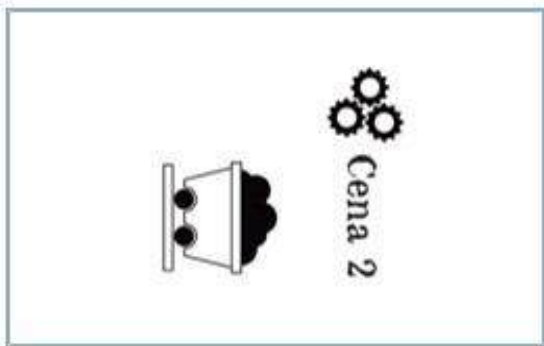
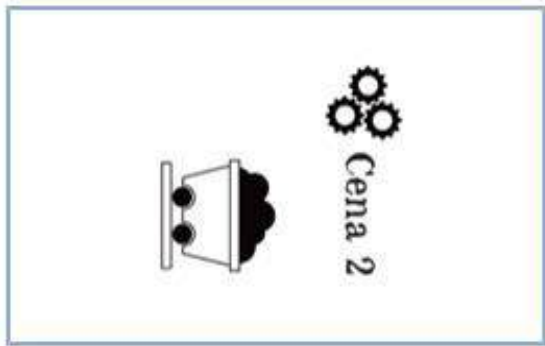
+ 2 Influência

+ 1 Força

Você foi ameaçado de demissão.

Conhecendo a realidade dos desempregados que acabam precisando da assistência social, você decide desistir de participar da reunião dos ludistas.

- 2 Influência



Você sofreu um acidente na mina.

Fique esta rodada sem jogar

Você tem trabalhado 16 horas por dia em uma rotina de trabalho pesado e com grandes riscos. Mesmo assim, seu salário não é suficiente para garantir uma alimentação adequada.

- 2 Força

Houve um desmoroamento na mina. Por sorte, desta vez, ninguém se feriu. Mas os acidentes são muito comuns. Você e seus colegas se revoltam contra as condições a que são submetidos. Se negam a trabalhar naquelas condições.

+ 1 Influência

Como as minas de carvão são subterrâneas, para extrair o carvão com sua picareta, você precisa deitar-se e apoiar-se nos cotovelos. Disso resulta uma inflamação nessas articulações.

- 3 Força

Você está colaborando na organização de uma associação de mineiros para reivindicar melhores condições de trabalho e aumento salarial. Nesse período, é proibida qualquer associação de trabalhadores, mas mesmo assim, você tem conseguido apoio de muitos colegas.

+ 2 Influência
+ 1 Força

Pelas condições degradantes a que estão sujeitos, você consegue o apoio de muitos mineiros para uma manifestação.

+ 1 Influência
+ 1 Força

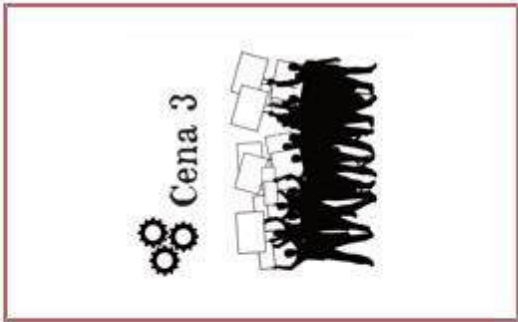
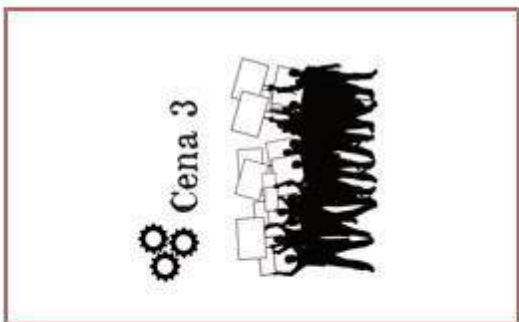
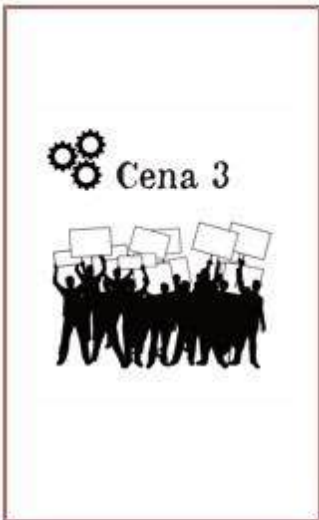
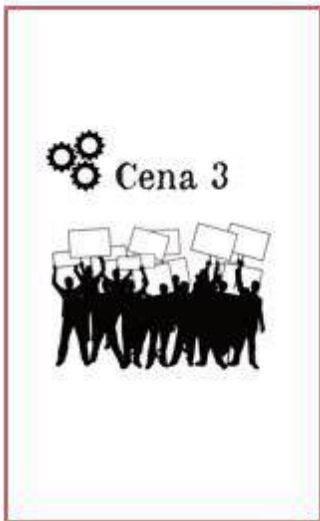
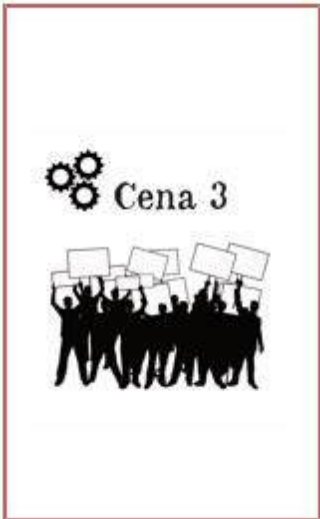
Fique Esta rodada sem jogar

A partir dos 300 m de profundidade, a temperatura sobe 1°C a cada 33m. O ar intoxicado das galerias provoca uma inflamação nos seus pulmões.

7 ou + a mina está segura
6 ou - a mina explode e você não sobrevive

Há constantes riscos de explosões nas minas. Role os dados para verificar a segurança da mina onde trabalha.

Baralho Cena 3



Você consegue convencer mais colegas da necessidade de associarem-se para formar o sindicato.

+ 1 influência

A burguesia industrial está se sentindo acuada com o movimento grevista.

+ 1 força
+ 2 influência

Você foi identificado como grevista pelos supervisores da fábrica (ou mina) e você foi demitido.

Seu personagem sai do jogo

Os jornais estão anunciando que a greve está alcançando um grande número de adesões. Verifique se no local onde trabalha isso está acontecendo.

Role os dados

8 ou + sim e você ganha + 2 Influência

Você tem se sentido excessivamente cansado, com falta de ar, com tosse, suando muito durante a noite e perdendo o apetite. Pelos sintomas, pode estar com **tuberculose**, essa doença é causada por uma bactéria e é transmitida de pessoa a pessoa.

Por isso, fique sem jogar esta rodada

Um panfleto circula pelas ruas da cidade denunciando a longa jornada de trabalho a que estão submetidos.

Você mostra tal panfleto para os seus colegas.

Teste sua influência.

Role os dados

02 a 04, sem efeito

05 a 08 + 1 influência

09 a 12 + 2 influência

Você sai às ruas entregando panfletos a fim de conseguir apoio à greve.

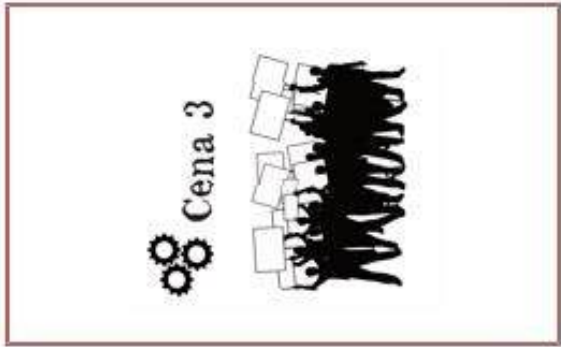
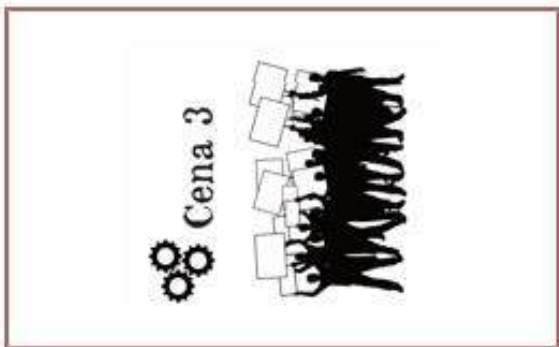
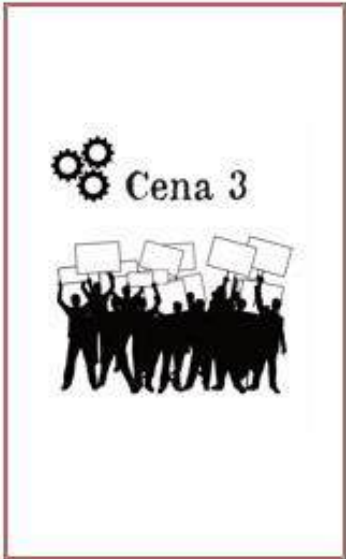
Jogue os dados

6 ou + consegue apoio e + 1 influência

Você foi levantado como um articulador do movimento grevista pelos supervisores da fábrica (ou mina)

Jogue os dados

7 ou + mantém a influência
6 ou - perde 1 ponto de influência



Entregaram a você um panfleto clandestino na rua.

Jogue os dados

Se obtiver soma igual ou maior que 6, você conseguiu o apoio de vários colegas para participar da reunião para organização do sindicato.

6 ou +
-1 influência

Você, que é um (a) dos poucos que sabe ler entre seus colegas, lê para um grupo de operários um panfleto que denuncia a falta de segurança nas fábricas, e os inúmeros acidentes, algumas vezes, fatais.

-1 influência

A miséria em que se encontram tantos trabalhadores, obriga-os a retornarem ao trabalho sob quaisquer condições e isso enfraquece o movimento.

-1 influência
-1 força

Você soube que está sendo organizado um protesto contra a extensa jornada de trabalho. Verifique a linha do tempo. Se estiver no ano de 1897 em diante, isso significa que esse tipo de manifestação deixou de ser ilegal (e você mantém as habilidades). Caso contrário, você decide não participar e perde:

- 2 influência

Você passou a noite com febre, dores de cabeça muito fortes, dores musculares, calafrios e manchas nas axilas, que estão se alastrando pelo corpo.

Pelos sintomas, está com TIFO.

Como está doente

Fique esta rodada sem jogar

As condições do local onde mora são muito precárias. Há a suspeita de que a água ou mesmo alimentos estejam contaminados. Muitos dos seus vizinhos estão doentes, apresentando diarreia, náuseas e vômitos. A suspeita é de um novo surto de Cólera.

Jogue os dados

2 a 6 - Está doente
7 a 12 - Está saudável

-2 força

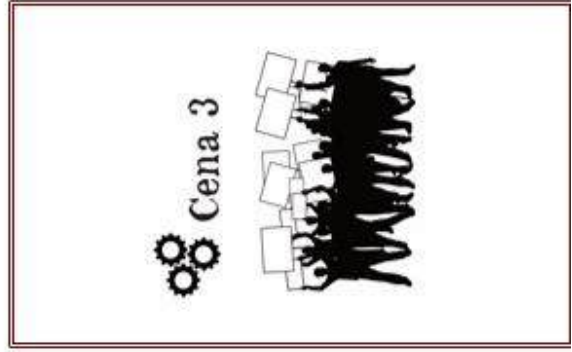
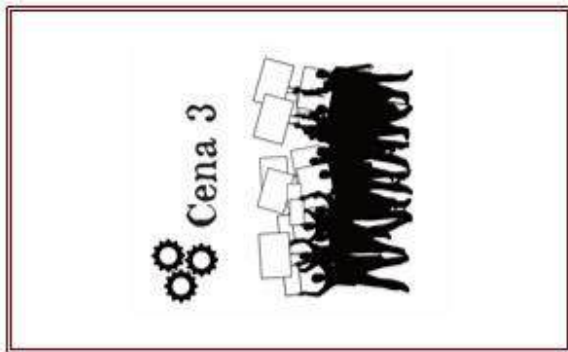
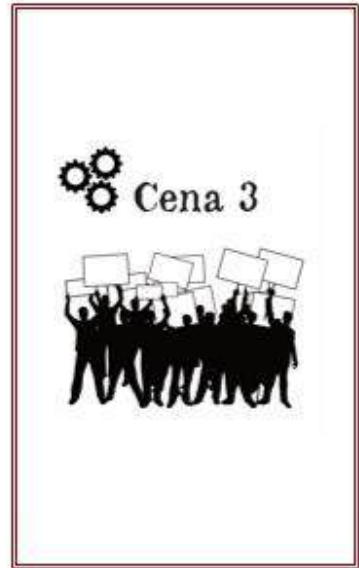
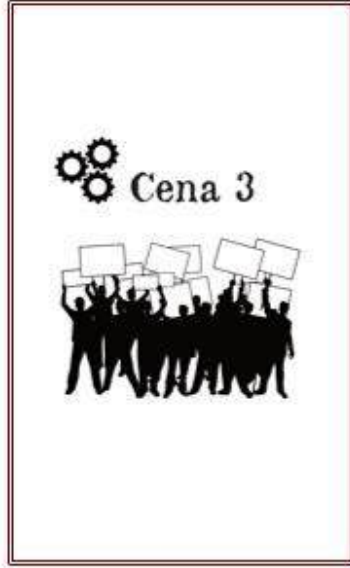
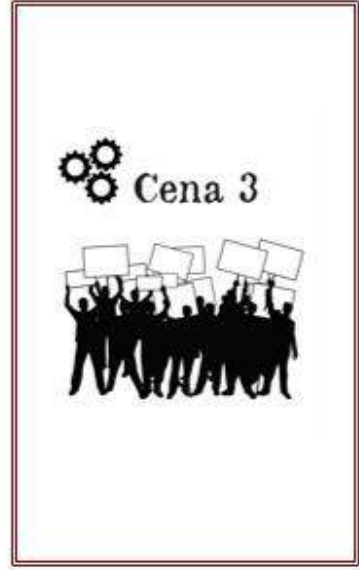
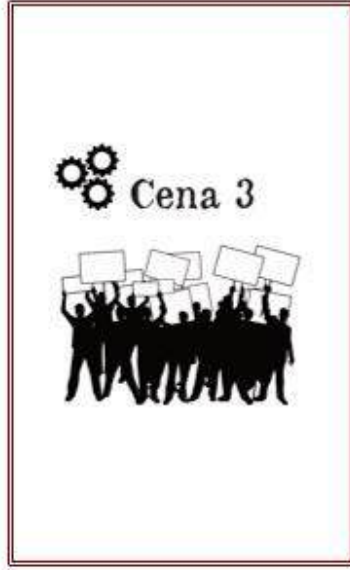
Você consegue o apoio de colegas de outras fábricas e organiza uma passeata denunciando as condições do trabalho infantil e os constantes acidentes que as crianças sofrem nas fábricas e nas minas de carvão.

+2 influência

Você sai às ruas entregando panfletos a fim de conseguir apoio à greve.

Jogue os dados

6 ou + consegue apoio e + 1 influência



Você consegue o apoio de colegas de outras fábricas e organiza uma passeata denunciando as condições do trabalho infantil e os constantes acidentes que as crianças sofrem nas fábricas e nas minas de carvão.

+2 influência

Os panfletos que estavam sendo impressos para ajudar na divulgação das reivindicações grevistas, foram destruídos e as prensas quebradas pela polícia.

- 1 força
- 2 influência

Você tem se sentido muito cansado (a) e com dores musculares.

Verifique sua vitalidade. Se for menor ou igual a 2, você perde 2 pontos de força.

- 2 Força

O visível desequilíbrio entre a burguesia e o proletariado, causou muitos conflitos.

Considerando a experiência adquirida nas rodadas anteriores, você convence mais colegas a fazer a greve

+ 2 força
+ 3 influência

A fome obriga pouco a pouco os operários e mineiros a retornarem ao trabalho sob quaisquer condições e isso enfraquece a força do movimento.

-2 influencia
-1 força

Para enfraquecer a greve, os capitalistas industriais iniciam uma campanha para contratar desempregados. Muitos aceitaram pois se encontravam em situação de extrema miséria.

-1 influência

O discurso de um colega grevista chama a atenção da população sobre as péssimas condições de trabalho e sobre os acidentes que vem ocorrendo com frequência.

Jogue os dados

2 a 4 - Sem efeito efetivo
5 a 12 - com o apoio da população
+2 influência

Com a experiência que acumulou participando dos participando dos movimentos lúdicas, você aumentou sua influência diante de seus colegas.

Influência +1

Fichas dos Personagens



Eliza Bentley



vitalidade 2



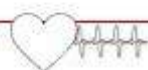
Força 3

Influência 3

George Baines



vitalidade 2



Força 1

Influência 3

Henry Cooper



vitalidade 2



Força 3

Influência 1

James Martin



vitalidade 4



Força 1

Influência 3



**Oliver
Scott**

Vitalidade 3



Força 2

Influência 2

**Olívia
Bennett**

Vitalidade 4



Força 3

Influência 2

**Susanna
Wright**

Vitalidade 5

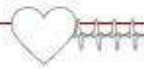


Força 2

Influência 3

**Willian
Morgan**

Vitalidade 2



Força 3

Influência 1



PERSONAGENS



PERSONAGENS




PERSONAGENS




PERSONAGENS

Adam Allett



Vitalidade 3



Força 1

Influência 3

Alice Birley



Vitalidade 3



Força 3

Influência 1

Amélia Dodd



Vitalidade 3



Força 2

Influência 2

Anna Downe



Vitalidade 5



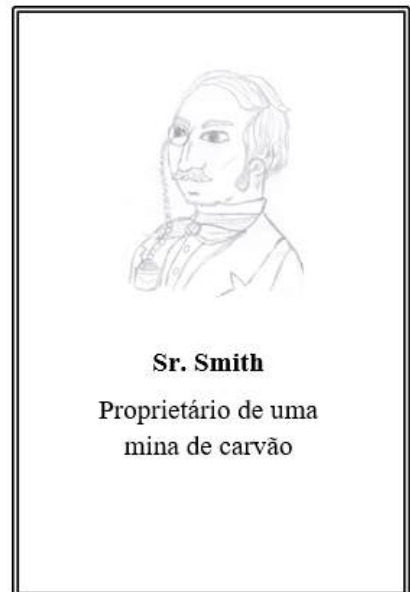
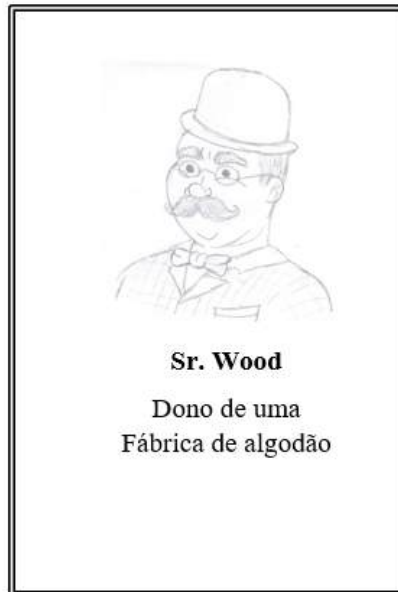
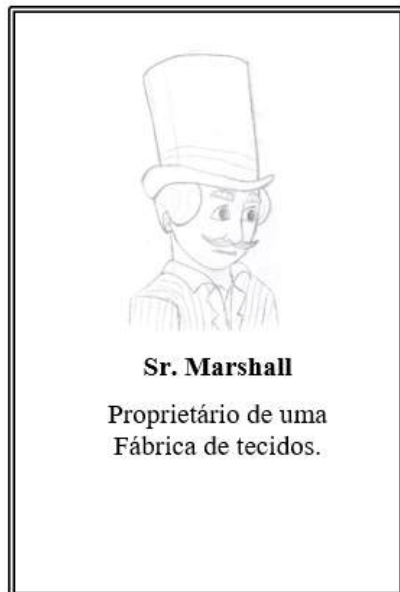
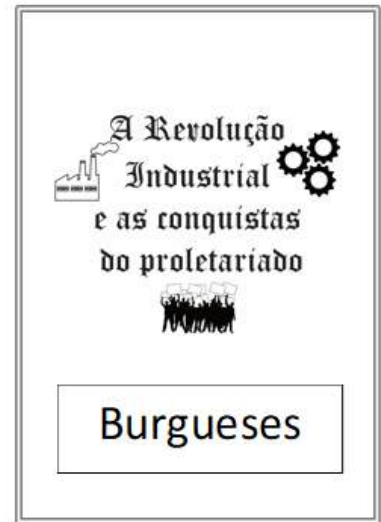
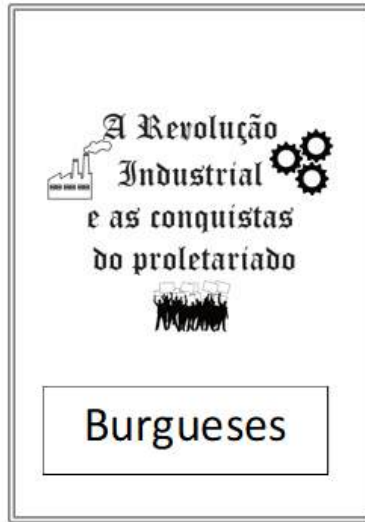
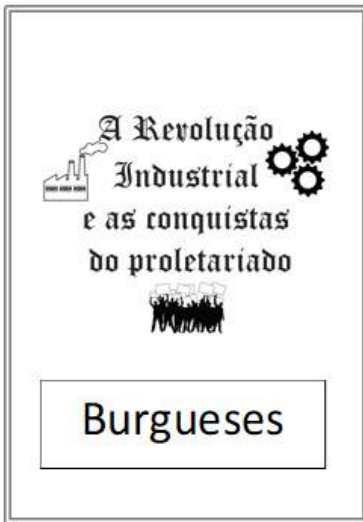
Força 2

Influência 1

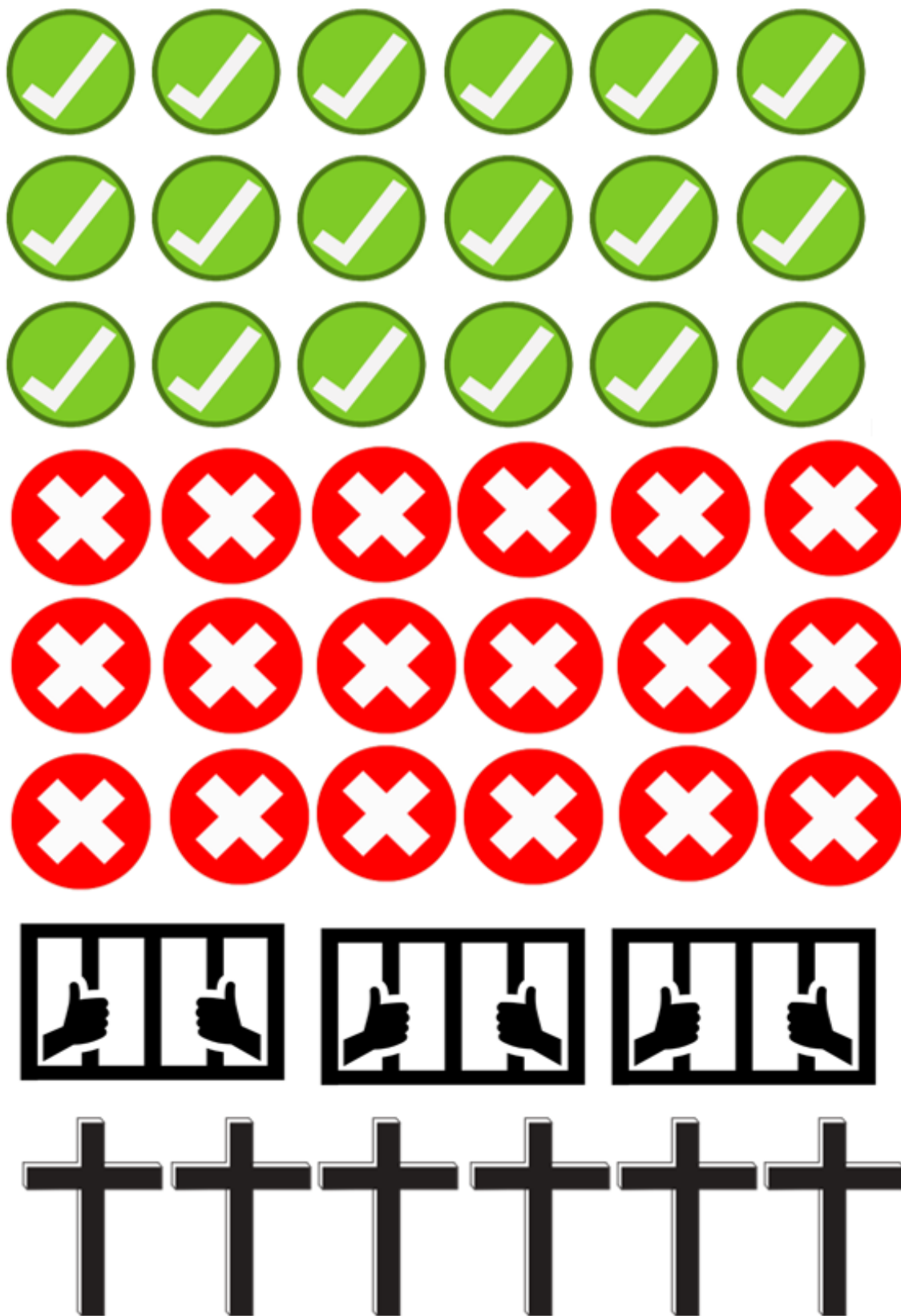
Personagens não-jogáveis (NPC)

Burgueses

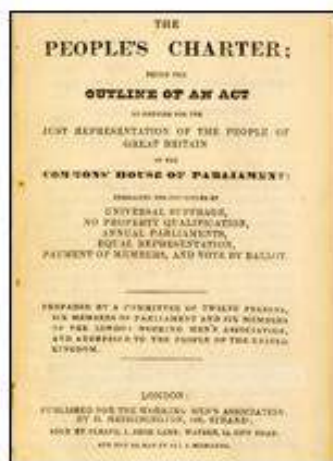
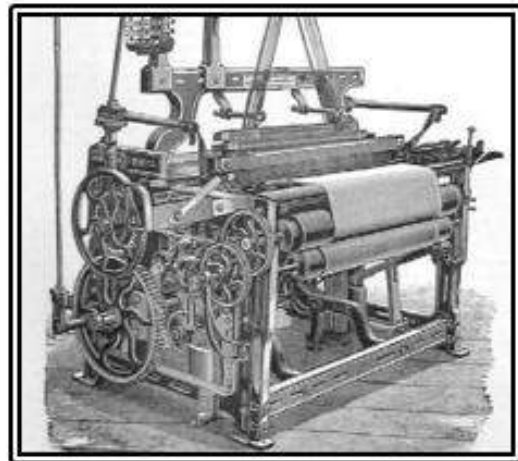
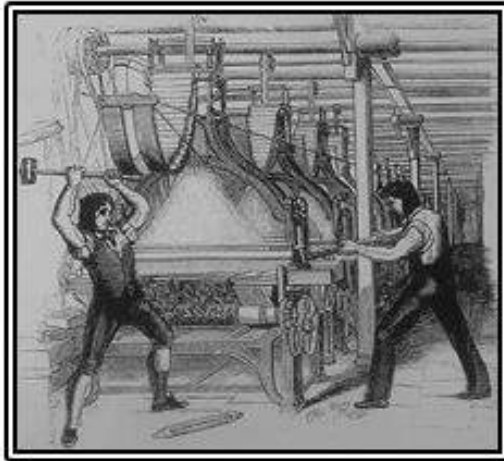
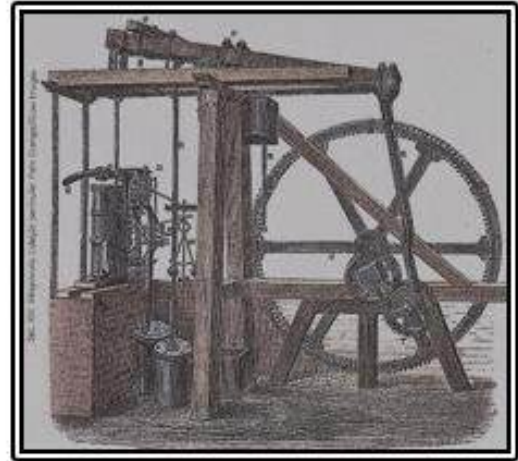
55



Ícones Ilustrativos - Rodadas da Cena 2



Imagens para a Linha do Tempo



Cartas informativas



Lei dos Pobres



Lei dos vadios



Burguesia X Proletariado



Ludistas

Os atos desumanos da Lei dos Pobres de 1834

Poucos estatutos foram mais desumanos que a Lei dos Pobres de 1834, que tornava qualquer socorro social "menos elegível" que o mais baixo salário vigente, confinava-o a centros de trabalho com características de penitenciária, separando pela força maridos, mulheres e filhos, a fim de castigar os pobres por sua indigência e desencorajá-los da perigosa tentação de procriar novos miseráveis. (HOBBAWM, 1978, p. 83).

(Sugestão filme: Oliver Twist)

A Lei dos Vadios

Desde o século XVI, na Inglaterra, foram aprovadas leis que proibiam vadiagem pelas ruas das cidades. As pessoas consideradas vadias eram aquelas que perambulavam sem destino, os desempregados, os doentes. Aqueles que eram encontrados nessas condições eram presos, podendo ser exilados e, em alguns casos, até condenados à morte.

BURGUESIA X PROLETARIADO

Por burguesia entendemos a classe dos capitalistas modernos, proprietários dos meios de produção social e empregadores do trabalho assalariado.

Por proletariado, a classe dos operários assalariados modernos, que não possuindo meios próprios de produção, reduzem-se a vender a força de trabalho para poderem viver. (Marx, Engels, 2009, p.23)

LUDISTAS

Grupos de operários ingleses que no início do século XIX destruíam as máquinas introduzidas na indústria têxtil. O emprego da máquina no processo produtivo provocou a ruína de milhares de artesãos, que se viram obrigados a vender sua força de trabalho aos empresários. Voltaram-se então contra as máquinas que substituíam nas fábricas seus instrumentos de trabalho. A prática foi reprimida com a pena de morte (lei de 1812) e a deportação. A designação veio de Need Ludd, provavelmente o nome de um dos líderes do movimento. (SANDRONI, 1999, p.357)

Atenção Trabalhadores!
REUNIÃO GERAL
Hoje à noite, as 21h

Não há negociação com os industriais. Agora é greve!
Não podemos continuar aceitando tamanha exploração.
É chegado o momento de mostrarmos a nossa força.
Contamos convosco para se unir à nós nesta luta!

59

The Six Points
OF THE
PEOPLE'S
CHARTER

1. A vote for every man twenty-one years of age, of sound mind, and not undergoing punishment for crime.
2. The secret ballot. - To protect the elector in the exercise of his vote.
3. No property qualification for members of Parliament - thus enabling the constituencies to return the man of their choice, be he rich or poor.
4. Payment of members, thus enabling an honest tradesman, working man, or other person, to serve a constituency, when taken from his business to attend to the interests of the Country.
5. Equal Constituencies, securing the same amount of representation for the same number of electors, instead of allowing small constituencies to swamp the votes of large ones.
6. Annual parliaments, thus presenting the most effectual check to bribery and intimidation, since though a constituency might be bought once in seven years (even with the ballot), no purse could buy a constituency (under a system of universal suffrage) in each ensuing twelve-month; and since members, when elected for a year only, would not be able to defy and betray their constituents as now.

Os seis pontos da "Carta do Povo"

1. Um voto para todo homem maior de 21 anos, com domínio de suas faculdades mentais e que não esteja cumprindo pena por crime cometido.
2. A cédula - para proteger o eleitor no exercício de seu voto.
3. Sem necessidade de qualificar os membros do Parlamento por propriedade - permitindo, assim, que os eleitores reelejam o indivíduo de sua escolha, seja ele rico ou seja pobre.
4. O pagamento aos membros quando esses interrompam suas atividades para atender aos interesses do país, permitindo, assim, que um comerciante, trabalhador ou qualquer outra pessoa honesta possa servir a seus eleitores.
5. Base eleitoral igualitária assegurando representatividade igual para o mesmo número de eleitores, em vez de permitir que pequenas bases eleitorais se imponham sobre os votos de bases maiores.
6. Parliamentos anuais que apresentem controle mais eficaz contra suborno e intimidação, já que, apesar de ser possível comprar uma base eleitoral a cada sete anos (mesmo com a cédula eleitoral), não haveria dinheiro suficiente para comprar uma base (sob o regime do sufrágio universal) a cada 12 meses. Os membros seriam eleitos por apenas um ano e não seria possível ignorar ou trair seus eleitores como hoje.

Carta do Povo. Associação dos Operários, 1838. Tradução: Eloisa Pires. Disponível em: <<http://www.charists.net/the-six-points.htm>>. Acesso em: 24 maio 2012.

Considerações Finais

Esse recurso educacional foi pensado e elaborado especialmente para as aulas de História do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional. A partir da aplicação e avaliação do mesmo, constatei que ele possui potencial para ensinar sobre o assunto a que se propõe e a fomentar a discussão de outros temas pertinentes e necessários ao público da Educação Profissional dos Institutos Federais.

Além disso, o jogo pode ser usado como um convite às outras áreas do conhecimento, para o desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar.

Os materiais para impressão estão disponíveis nos links abaixo:

[Livro do Mestre](#)

[Personagens](#)

[Tabuleiro](#)

[Baralho Cena 2 - Mineiros](#)

[Baralho Cena 2 – Operários](#)

[Baralho Cena 3](#)

[Locais de Trabalho](#)

[Burgueses](#)

[Marcadores de pontuação](#)

[Cartas Explicativas](#)

[Ícones Indicadores Cena 2](#)

[Ilustrações Linha Do Tempo](#)

[Panfleto Carta Do Povo](#)

Deixo meu contato para esclarecimentos e sugestões:

rpgconquistasproletarias@gmail.com

Espero que com esse jogo, você e seus estudantes possam se divertir e aprender juntos!

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na escola**: aventuras pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. São Paulo, SP: Boitempo, 2009

ENGELS, Friedrich. **A situação da classe trabalhadora na Inglaterra**. Ed. São Paulo: Boitempo, 2008.

FERREIRA, Felipe da Silva. Docentes, professores e currículo do Ensino Médio Integrado: cenas em análise. In: ARAÚJO, Adilson Cesar; SILVA, Claudio Nei Nascimento da (orgs.). **Ensino Médio Integrado no Brasil**: fundamentos, práticas e desafios. Brasília: Ed. IFB, 2017.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (orgs.). **Ensino médio integrado**: concepção e contradições. São Paulo: Cortez, 2012.

HOBSBAWM, Eric J. **Mundos do trabalho**. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

HOBSBAWM, Eric J. **A Era das Revoluções**, 1789-1848. 36ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

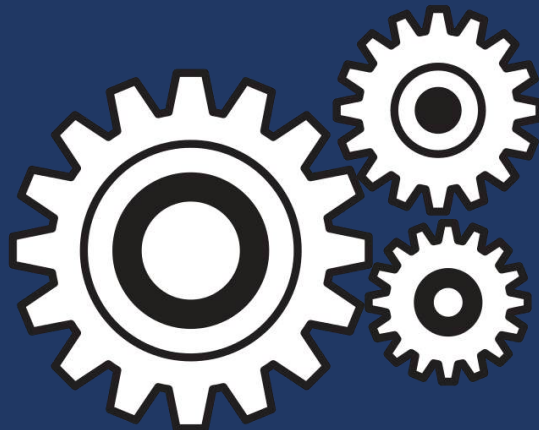
MARX, Karl. **O capital: crítica da economia política**. Livro I, Vol 1. 34ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

RAMOS, Marise Nogueira. Ensino Médio Integrado: lutas históricas e resistências em tempos de regressão. In: ARAÚJO, Adilson Cesar; SILVA, Claudio Nei Nascimento da (orgs.). **Ensino Médio Integrado no Brasil**: fundamentos, práticas e desafios. Brasília: Ed. IFB, 2017.

SILVA, Marcos; GUIMARÃES, Selva. **Ensinar história no século XXI**: Em busca do tempo entendido. 4ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

JOGO DE RPG de Mesa

A Revolução Industrial e as conquistas do proletariado



PROFEPT
MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL
Sul-Rio-Grandense



**INSTITUTO
FEDERAL**
Sul-rio-grandense