

Introdução: O Jogo e a Questão Agrária como Ferramenta de Ensino

Este jogo foi desenvolvido como uma ferramenta pedagógica para ensinar a questão agrária brasileira de forma dinâmica e interativa. O jogo coloca os estudantes no papel de **Yaroslav**, um operário russo que, após lutar na Revolução de 1917, é misteriosamente transportado para o Brasil contemporâneo, onde se junta a um acampamento de camponeses que lutam pela terra. A narrativa envolve uma série de decisões que Yaroslav deve tomar, todas ligadas às lutas camponesas e à organização da resistência contra os latifundiários e pistoleiros.

Ao longo do jogo, os estudantes enfrentam dilemas como alianças entre operários e camponeses, táticas de guerrilha rural e debates sobre reforma agrária versus revolução agrária. Esse formato interativo permite que conceitos sociológicos sejam aplicados diretamente em situações simuladas, ajudando os alunos a entenderem a complexidade da questão agrária.

Conceitos Sociológicos Abordados no Jogo:

1. Luta de classes: O conflito entre camponeses pobres e latifundiários no Brasil é um reflexo da luta de classes. A exploração da força de trabalho no campo e a concentração de terras nas mãos de poucos proprietários são questões centrais.

2. Reforma agrária: A discussão sobre como o Estado pode ou não ser um agente efetivo na redistribuição de terras e na garantia de justiça social no campo.

3. Guerrilha rural e resistência camponesa: A organização de movimentos de resistência, inspirados por lutas revolucionárias históricas, como na Rússia de 1917 e movimentos revolucionários latino-americanos dos anos 60 e 70.

4. Aliança operário-camponesa: A relevância de unir trabalhadores do campo e da cidade na luta contra a exploração capitalista e a estrutura fundiária.

Esses conceitos são explorados por meio das escolhas que o personagem Yaroslav precisa fazer no jogo, conectando a narrativa fictícia às questões reais enfrentadas pelos movimentos camponeses no Brasil.

Sugestão de Plano de Aula para 2 Aulas de 50 Minutos

Aula 1: Introdução e Imersão no Jogo

Objetivos:

- Introduzir os alunos à questão agrária brasileira e aos conceitos sociológicos.
- Apresentar o jogo como ferramenta de aprendizado.
- Explorar as decisões do jogo, ligando-as aos dilemas enfrentados pelos movimentos camponeses.

1. Introdução à Questão Agrária (15 minutos)

- Breve discussão sobre a concentração de terras no Brasil, os latifúndios e a luta dos camponeses.
- Conceitos apresentados: latifúndio, reforma agrária e movimentos sociais camponeses.

2. Apresentação do Jogo (10 minutos)

- Explicar a trama de Yaroslav e sua chegada ao acampamento de luta pela terra.
- Introduzir as escolhas que os alunos farão durante o jogo, que refletem dilemas sociológicos reais.

3. Jogo Completo (25 minutos)

- Jogar o jogo completo em grupo ou de forma coletiva, com o professor liderando a narrativa.
- Ao longo do jogo, os alunos debaterão sobre as escolhas feitas por Yaroslav e como elas refletem os conceitos trabalhados.

Tarefa para Casa: Os alunos devem refletir sobre as escolhas feitas no jogo, destacando as estratégias de resistência camponesa e as decisões sociológicas ligadas à luta de classes e reforma agrária.

Aula 2: Discussão Sociológica e Atividade Avaliativa**Objetivos:**

- Discutir as decisões feitas no jogo com base nos conceitos sociológicos.
- Concluir com um debate sobre a questão agrária no Brasil, vinculando as decisões do jogo à realidade.

-Realizar uma atividade avaliativa que reflita o aprendizado dos alunos.

1. Revisão e Discussão (20 minutos)

- Revisar as decisões tomadas no jogo e abrir um debate conectando as escolhas aos conceitos de luta de classes, aliança operário-camponesa, e reforma agrária.

- Incentivar os alunos a comparar as soluções propostas no jogo com os desafios da luta pela terra no Brasil.

2. Atividade Avaliativa (20 minutos)

- Propor uma redação ou debate sobre a importância da luta pela terra no Brasil e o papel dos movimentos sociais.

- Os alunos devem refletir sobre as conexões entre as decisões do jogo e os desafios contemporâneos da questão agrária.

3. Conclusão e Reflexão Final (10 minutos)

- Encerrar a aula com uma discussão sobre a fala final de Yaroslav, comparando a contradição agrária no Brasil com a revolução de 1917 na Rússia.

- Discutir com os alunos como as estratégias de luta abordadas no jogo ainda são relevantes hoje.

Referências de apoio

LENIN, Vladimir Ilitch. **A aliança da classe operária com os camponeses**. São Paulo: Hucitec, 1982.

MARTINS, José de Souza. **O cativo da terra**. São Paulo: Hucitec, 1997.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. 2. ed. São Paulo: Boitempo, 2010.

RIDENTI, Marcelo. **O fantasma da revolução brasileira**. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2010.