



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MINAS GERAIS**

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas

Laboratório de História e Educação I | Semestre: 2025/1

Professora: Anna Flavia Arruda Lanna Barreto

Grupo: Ana Flávia Murad Santos; Julyana Sena de Souza; Mikael Vieira Miranda.

MATERIAL DIDÁTICO

Ferro - Uma Introdução

“Ferro” é um videogame de RPG ("Role Playing Game" - Jogo de interpretação de papéis), uma simulação narrativa e interativa desenvolvido como material didático para alunos do final do Ensino Fundamental, com possibilidade de adaptação para o Ensino Médio. O objetivo é promover uma experiência imersiva sobre o período da ditadura militar brasileira, especialmente no contexto dos anos 1970, por meio de decisões éticas e políticas enfrentadas por um trabalhador comum.

A história se passa em uma cidade fictícia, Bela Fundição, fortemente inspirada em Contagem e Belo Horizonte, cenários reais das emblemáticas greves dos metalúrgicos em 1968, o primeiro grande movimento operário contra a política de arrocho salarial da ditadura. O enredo mergulha o jogador na rotina de um operário metalúrgico, dividido entre sua vida familiar, ao lado da esposa e da filha, e a fábrica onde trabalha, em meio a colegas, um patrão alinhado ao regime e um melhor amigo com ideias subversivas.

O pano de fundo é o "milagre econômico", a repressão aos direitos civis e o clima de medo instaurado pelo aparato militar. Em meio a vigilância policial, ameaças veladas e desaparecimentos, o protagonista se vê diante de um dilema crescente: ignorar os sinais, adaptar-se, denunciar ou resistir. A narrativa se intensifica quando seu melhor amigo desaparece misteriosamente após defender ideias contrárias ao regime. A partir daí, o jogador deve tomar decisões que refletirão nas vidas ao redor, inclusive na segurança de sua própria família.

A proposta do jogo é provocar a reflexão crítica sobre resistência, acomodação e adesão (MOTTA, 2021), apresentando os impactos do regime ditatorial na vida cotidiana dos trabalhadores, a atuação do empresariado, a censura, a propaganda, o papel das mulheres nas redes de apoio e o risco constante enfrentado por quem ousava questionar.

Com linguagem acessível e elementos históricos cuidadosamente inseridos, “Ferro” é uma ferramenta lúdica que alia contextualização histórica e engajamento narrativo, contribuindo para a formação crítica dos alunos e ampliando a compreensão do período mais autoritário da história republicana brasileira.

Embora pensado originalmente como um videogame narrativo, o jogo foi elaborado de forma a permitir flexibilidade na aplicação em sala de aula. Dependendo dos recursos disponíveis e da realidade de cada escola, o roteiro pode ser adaptado para funcionar como uma narrativa escrita interativa, lida e jogada individual ou coletivamente. Professores podem mediar as escolhas com os alunos, em voz alta ou por meio de leitura silenciosa, discutindo os caminhos possíveis e suas consequências. Essa versatilidade permite que “Ferro” seja acessível mesmo em contextos com limitações tecnológicas, mantendo sua força pedagógica e seu potencial de engajamento.

Ambientação e personagens

A história de Ferro se passa na vila operária de Bela Fundição, uma cidade fictícia fortemente inspirada na Cidade Industrial Juventino Dias de Contagem em Minas Gerais, idealizada na década de 1940. Construída nos arredores de uma grande capital, como um distrito planejado para abrigar indústrias e atrair mão de obra barata, Bela Fundição carrega as contradições típicas da urbanização acelerada e do suposto progresso prometido pelo milagre econômico dos anos 70. Suas ruas são preenchidas por operários exaustos, fábricas barulhentas, paredes cobertas por propagandas patrióticas e olhares desconfiados. A atmosfera é de tensão constante, um lugar onde o desenvolvimento tem cheiro de graxa e suor, e a vigilância é parte do cotidiano.

O protagonista, Januário, é um trabalhador metalúrgico, um homem simples e silencioso, que começa o jogo apenas querendo manter sua vida no eixo. Entre o barulho e calor das máquinas e as promessas do regime, ele se vê cada vez mais pressionado por decisões que vão muito além do chão de fábrica.

Edna, sua esposa, é uma mulher de fibra. Apesar da gravidez avançada, ela observa com clareza os sinais do que está acontecendo ao redor. Com discrição e coragem, oferece apoio emocional ao marido e mais tarde também aos trabalhadores, organizando redes de solidariedade para ajudar nos momentos mais difíceis. Vera, a filha do casal, ainda não nasceu, mas sua presença é constante. A criança representa o futuro, o que está por vir, e o dilema entre se calar ou lutar para mudar o mundo em que ela vai nascer.

Na fábrica, o protagonista compartilha o ambiente com colegas exaustos, alguns acomodados, outros amedrontados. Mas é Marcelo, seu melhor amigo, quem mais se destaca, um sujeito inquieto, questionador e que vive testando os limites do que se pode dizer. Ele é quem planta as primeiras sementes de dúvida em Januário. E é também quem desaparece, misteriosamente, após dias de comentários ousados demais.

O patrão Hélio Atalaia é figura de respeito e temor. Defensor fervoroso do regime, com um discurso inflamado de patriotismo e medo do comunismo, ele não admite dissidências e vê na possibilidade de greve um ataque direto à ordem e à nação. Para ele, manter a produção é manter o Brasil de pé.

Fora dos muros da fábrica, há sempre policiais, figuras com olhos atentos e perguntas maliciosas. Eles representam o peso do Estado sobre os ombros do cidadão comum. Sempre vigiando. Sempre prontos.

FERRO

Narrativa base

Personagens

- Januário Ferreira
- Edna Ferreira
- Vera Ferreira
- Marcelo Calvário
- Hélio Atalaia
- Policiais - Jonas Costa e César Lobo

Introdução

Entrevistadora: Fique à vontade, um café?

Vera: Não, obrigada.

Entrevistadora: Vou anotar tudo o que falar, não se sinta coagida com minhas perguntas, se eu for muito incisiva ou perguntar algo mais sensível, eu quero que me avise. Então, vamos começar, pronta?

Vera: Pronta.

Entrevistadora: Qual é o nome dos seus pais?

Vera: Januário e Edna Ferreira.

Entrevistadora: Onde eles nasceram?

Vera: Não sei direito, mas viveram... vivemos, uma boa parte da nossa vida em Bela Fundação.

Entrevistadora: Certo. Sobre o seu pai, quantos anos ele tinha na época?

Vera: 33... anos? Não, não, minto. Eram 35. Isso, 35 anos. Lembro da mamãe falando isso. Ela ficou muito marcada, assustada.

Entrevistadora: Ele trabalhava na siderúrgica da cidade, não é? Qual era o nome mesmo?

Vera: Sidernova. Fazia parte de um grupo maior da região, a Cintrotec. Eles queriam desenvolvimento, eu acho. Os acionistas não eram daqui, acho que eram da Durasteel Line, era um grupo estrangeiro, mas que tinha uma boa relação com o Brasil.

Entrevistadora: Perfeito. Hélio Atalaia era o superior do seu pai na época, o que sua mãe achava dele?

Vera: Mamãe nunca comentou muito sobre o Senhor Atalaia, quer dizer, o papai não trazia muito do trabalho. Acho que ele tinha medo de trazer... deveria ter.

Entrevistadora: E quanto ao Marcelo Calvário, você já ouviu algo sobre ele?

Vera: Mamãe nunca disse muito. Papai tinha escolhido ele como meu padrinho, mas isso não aconteceu. Eles eram melhores amigos, trabalhavam juntos na Sidernova, acho que se conheciam desde criança.

Entrevistadora: Jonas Costa e César Lobo são nomes familiares para você?

Vera: ...

Entrevistadora: Certo, vamos para outra pergunt-

Vera: Não. Não. Eu sei que você quer ser mais direta, mas tá dando voltas e voltas. Pode ser direta.

Entrevistadora: Certo, senhora Vera Ferreira, o que você sabe que aconteceu em abril daquele ano, naquela semana que de uma só vez decidiu todo o destino da vida dos seus pais, e da sua vida? O que aconteceu de verdade na Sidernova e em Bela Fundição?

Vera: . . . Minha mãe se lembra bem, muito bem. Meu pai decidiu não folgar, ele iria fazer horas extras que seriam pagas no final do mês. Faltava pouco para eu nascer, mas não tínhamos muito. Foi aí que tudo começou, numa segunda-feira...

Dia 1 - Segunda-feira

Cenário: Fábrica

Januário é um operário metalúrgico, trabalha há mais de uma década em uma fábrica de arames. O turno começa antes do sol nascer. O calor das máquinas e o cheiro de óleo queimado fazem parte do seu dia a dia. O salário mal cobre as despesas da casa, e a inflação corroi qualquer esperança de melhora.

Seu amigo mais próximo na fábrica é um homem falante, que sempre tem um comentário ácido sobre o governo. Ele sabe que há algo errado na propaganda otimista do regime, e fala disso sem medo. Januário parece desconfortável com os comentários.

Os operários começam a cochichar sobre uma possível greve. O patrão, alinhado ao governo, aparece mais vezes no setor de produção. Anda de terno pelo chão de fábrica, cumprimenta alguns trabalhadores como se fosse um benfeitor. Diz coisas como: “O país está crescendo. O Brasil está vivendo sua melhor época, é um milagre econômico. As oportunidades virão. Mas

precisamos de disciplina, de amor à pátria. Quem trabalha com honestidade será recompensado.”

Januário vê alguns colegas balançarem a cabeça, outros olham para baixo. Seu amigo, do outro lado do galpão, resmungou algo ininteligível.

Na hora do almoço, o protagonista está sentado em uma mesa no refeitório, quando ele percebe seu amigo um pouco afastado, curvado sobre um rádio pequeno tentando sintonizar em uma estação. Ele se aproxima.

Januário: O que você tá fazendo?

O amigo não responde. continua girando o botão, até que um chiado fraco se transforma em uma voz distante. Não é uma estação comum. A dicção do locutor é diferente das rádios tradicionais.

O protagonista sente um nó no estômago. Olha ao redor. Ali, no refeitório, ninguém parece prestar atenção neles, mas basta um olhar errado, um dedo apontado e aquilo poderia ser o suficiente para uma denúncia.

Januário: Você é doido? Se te pegam ouvindo isso...

Marcelo: E se eu não ouvir, como é que vou saber a verdade?

O seu instinto diz para se afastar, para fingir que não viu nada. Mas ele sabe que seu amigo não está errado. Antes que ele possa dizer mais alguma coisa, o amigo desliga o rádio e enfia no bolso. Dá um tapinha no ombro dele.

Marcelo: Um dia você também vai querer saber.

Ele respira fundo e olha ao redor mais uma vez e segue para o trabalho, tentando se afastar de tudo aquilo.

Cenário: Rua

Ao voltar para casa, Januário começa a reparar nas propagandas do governo. Um cartaz preso a um muro chama sua atenção: "Brasil: ame-o ou deixe-o!", com uma grande bandeira ao fundo, pintada em cores vivas.

Ele para por um momento. O cartaz parece gritar para ele. As palavras de seu amigo mais cedo voltam à sua mente. A verdade.

Januário: “Será que é isso mesmo? Não estão nos contando a verdade?”

Fica ali por alguns segundos, depois segue o caminho para casa, mais calado do que antes.

Cenário: Casa

Quando chega em casa, Januário deixa as chaves em cima da mesa e avista o jornal do dia. A manchete em letras garrafais salta aos olhos: "Ninguém segura este país", diz o Presidente.

Ele pega o jornal com desconfiança, passando os olhos pela primeira página. Tudo parece tão distante da realidade que ele vive.

Januário: É... ninguém segura mesmo.

Larga o jornal no mesmo lugar e vai direto para o quarto, com o peso do silêncio acompanhando seus passos.

Dia 2 - Terça-feira

Cenário: Rua

Januário sai bem cedo de casa para ir trabalhar. No caminho ele resolve tomar um café na padaria que fica no caminho entre a sua casa e a fábrica. Ao pagar a atendente ele lê a manchete do jornal do dia: “Produção de aço será quadruplicada”. Ele pensa consigo mesmo se esse aumento virá acompanhado de um bônus salarial, visto que a economia estava indo tão bem como dizia frequentemente seu chefe. Um aumento de salário cairia bem.

Cenário: Fábrica

Ao chegar na fábrica e depois de colocar seu uniforme, Januário avista Marcelo, suado e limpando o rosto com um pano velho.

Marcelo: Rapaz... no domingo eu quase perdi a voz de tanto gritar. Que festa! Mas hoje, voltando pra essa realidade aqui, parece que foi sonho. A gente nem tem tempo de pensar em futebol com essa correria.

Um dos colegas ri, balança a cabeça em concordância.

Marcelo: Foi bom demais ganhar a Copa, não vou mentir. Mas também não dá pra esquecer do que importa de verdade, né? A vitória lá não muda o salário aqui.

Antes que alguém responda, uma voz grossa e repentina corta o clima da conversa.

Hélio: Epa, epa! Já deu de conversa! Vamos trabalhar que o progresso não vem sem luta!

Os operários se assustam e voltam aos seus postos rapidamente. Mas o patrão continua, sorrindo com ar patriótico.

Hélio: A vitória da seleção é mais do que futebol, viu? É um marco na nossa História! É sinal de que esse governo tá no rumo certo. Isso aqui vai dar fruto, vocês vão ver. O Brasil agora é outro. — diz Hélio enquanto balança o jornal do dia com as manchetes “Carnaval em Junho” e “Médici acertou o placar”.

Marcelo apenas lança um olhar desconfiado, mas abaixa a cabeça e volta ao trabalho..

Cenário: Rua

Na volta para o trabalho, Januário sente uma viatura desacelerar ao seu lado. Dois policiais ranzinzas descem e o empurram contra a parede de forma violenta, deixando o personagem desorientado enquanto escuta um deles perguntar sem rodeios ao descer do carro:

Cabo César Lobo: Como foi o dia de trabalho, senhor Januário? Fiquei sabendo que o senhor anda se envolvendo com uma gente subversiva... o policial diz reforçando o aperto em seu braço.

Januário: E-eu? Eu não fiz nada não senhor, como vocês me conhecem?

Os dois policiais se olham e riem com deboche antes de acertá-lo em cheio na barriga com o cassetete.

Sargento Jonas Costa: Já vi que se depender do senhor a noite vai ser longa não é? Estou te avisando, é melhor facilitar o meu trabalho pra não se arrepender depois. **Você conhece esse homem aqui certo?**

O policial então coloca a foto de Marcelo em sua frente.

Escolha:

1. Se Januário responde SIM:

Cabo César Lobo: Muito bem, senhor Januário, parece que você ainda tá ouvindo direitinho. Como ele estava agindo essa semana? **Alguma atividade suspeita dele?**

Januário engole seco.

1.1. Se Januário responde NÃO:

Januário: Eu o conheço só de vista, não mantenho relações pessoais no trabalho. Januário sente o coração acelerar. Ele já esperava por isso. Mantém o rosto impassível e responde rápido. O policial encosta nele, dá um tapa no ombro.

Cabo César Lobo: Boa resposta. É bom continuar assim.

Januário não reage, apenas assente.

1.2. Se Januário responde NÃO SEI:

Januário: Ele reclama de uma coisa ou outra mas não sei das atividades dele fora do trabalho.

Januário responde gaguejando.

O policial estreita os olhos, avaliando a resposta e o agarra pelo colarinho.

Cabo César Lobo: Ótimo. É bom continuar assim, sem saber de nada. E se souber é melhor denunciar antes de se envolver.

Enquanto recupera o fôlego, Januário vê os policiais voltarem para a viatura. Naquela noite, ele entende o recado: não se trata só do que ele sabe, mas do que os outros acham que ele sabe. E isso já é perigoso o suficiente.

2. Se Januário responde **NÃO**:

O policial ri de novo, dessa vez ainda menos amigável e com pouca paciência.

Cabo César Lobo: Você sabe com quem tá falando, senhor Januário? Não sabe que não pode esconder a verdade de mim? Vou deixar passar dessa vez porque tive um ótimo dia, mas o senhor sabe onde eu trabalho certo? Seria uma lástima deixar sua mulher viúva desamparada. **Agora vou perguntar de novo, você sabe o que seu colega anda aprontando?**

2.1. Se Januário responde **NÃO** novamente:

Januário: Eu o conheço só de vista, não mantenho relações pessoais no trabalho. Januário sente o coração acelerar. Ele já esperava por isso. Mantém o rosto impassível e responde rápido.

O policial encosta nele, dá um tapa no ombro.

Cabo César Lobo: Boa resposta. É bom continuar assim.

Januário não reage, apenas assente.

2.2. Se Januário responde **NÃO SEI**:

Januário: Ele reclama de uma coisa ou outra mas não sei das atividades dele fora do trabalho.

Januário responde gaguejando..

O policial estreita os olhos, avaliando a resposta e o agarra pelo colarinho.

Cabo César Lobo: Ótimo. É bom continuar assim, sem saber de nada. E se souber é melhor denunciar antes de se envolver.

Enquanto recupera o fôlego, Januário vê os policiais voltarem para a viatura. Naquela noite, ele entende o recado: não se trata só do que ele sabe, mas do que os outros acham que ele sabe. E isso já é perigoso o suficiente.

Cenário: Casa

Quando chega em casa, a esposa percebe algo estranho. Seu rosto está mais pálido que o normal. Ela pergunta o que houve. Januário balança a cabeça.

Januário: Nada. Só cansaço.

Na televisão ele lê: “Este é o país que vai pra frente”.

E, naquela noite, ele não dorme.

Dia 3 - Quarta-feira

Cenário: Fábrica

Nesse dia Januário precisa trabalhar sozinho em seu setor, tendo em vista que Marcelo, pela primeira vez, não apareceu. Januário, apesar de estranhar a falta do amigo, faz seu serviço tentando não pensar muito nos últimos acontecimentos.

Hélio: Sem moleza cambada, precisamos duplicar a produção, o plano do governo foi bem específico sobre a meta pro próximo ano.

Cenário: Rua

Na volta para casa, Januário caminha pelas ruas, o sumiço de seu amigo pesa sua mente. “O Brasil cresce”. Como pode isso ser verdade?” O vazio cresce e mais uma pergunta o inquieta: “Eu vi meu amigo. Ele estava lá... e agora não está mais. E o que acontece comigo se eu continuar calado? Ou se eu gritar?”

O medo o paralisa, ele passa em frente a um bar e encara a vitrine pensativo, com o olho marejado. Januário já não sabe mais qual a principal fonte de seu medo. Ele pensa se deveria comprar uma bebida. Isso pode ajudar a aliviar sua angústia.

Escolha:

1. Se Januário escolhe **BEBER:**

Januário chega em casa e se depara com Edna dormindo sobre a mesa feita para o jantar, o horário indica que ele demorou muito na volta para a casa. Januário acorda sua mulher dizendo para ela ir para a cama, ela acorda assustada e com semblante de preocupação.

Edna: Onde você tava? Te seguraram mais tempo na fábrica? Já disse pra não fazer isso! Eles não te pagam a hora extra depois.

Januário: Desculpa, eu só-

Edna: Você foi beber é? Isso não é do seu feitio, não sei o que tá acontecendo, mas é melhor resolver logo.

A mulher deixa a cozinha decepcionada e cansada.

Edna: Perdi o apetite, da próxima vez avise se for atrasar pra não me deixar esperando.

Nessa noite Januário come sua comida com a consciência pesada, sem de fato saboreá-la.

2. Se Januário escolhe **NÃO BEBER:**

Januário chega em casa a tempo de ver Edna colocando a mesa, ele força um sorriso tentando não transparecer os problemas que rodeiam sua cabeça.

Edna: Olha quem chegou! Como foi o trabalho, hum?

Ela pergunta secando as mão no pano de prato e se aproximando para recebê-lo de forma carinhosa.

Januário: Um pesado desde que decidiram multiplicar a produção...

Edna: Esse Hélio é um pilantra, se quer que a produção aumente, que contrate outros funcionários ou faça um reajuste salarial, ninguém aguenta trabalhar nessas condições.

Januário: A ordem de aumento da produção não veio exatamente dele, então...

Januário suspira.

Januário: Vou deitar, a cabeça não para de doer.

Edna: Come primeiro! Deve ser fome, hoje eu fiz até um bolo com o restinho de açúcar que tinha.

Após o banho, Januário come sua fatia de bolo pensando no açúcar que não poderia deixar de comprar no dia seguinte.

Dia 4 - Quinta-feira

Cenário: Fábrica

Januário cansado pela quantidade de trabalho que precisou fazer no dia percebe que o amigo novamente faltou e começa a se preocupar. Afinal, por que ele faltaria?

Ninguém fala sobre isso abertamente, mas os olhares se cruzam. Alguns evitam até perguntar. **Alguém murmura:** Disseram que ele foi visto sendo colocado num camburão ontem à noite.

Januário sente o estômago revirar e pensa na noite em que foi abordado pela polícia.

Januário em pensamento: Não relatei nada demais, meu colega não poderia ter sido preso não é? Ele reclamava bastante mas nunca faria mal a ninguém! Foi algo que falei? Nunca foi minha intenção prejudicá-lo! Se ele foi preso... Meu Deus, em que situação fui me colocar!

Os operários trabalham mais calados. O chefe da segurança da fábrica, um homem carrancudo, agora circula com mais frequência. Às vezes, o patrão encosta em alguém e pergunta coisas em um tom amigável demais.

Hélio: O que você acha dessas conversas de greve, hein? Quem anda falando isso por aí?

Januário evita qualquer envolvimento.

Cenário: Casa

Em casa, a esposa recebe Januário como sempre.

Edna: Você se lembrou de comprar açúcar?

Januário suspira frustrado.

Januário: Não.

A intenção era comprar na volta do trabalho, mas a viatura do lado de sua casa o deixou aflito.

Edna: O jantar tá na mesa e você nem toca na comida. Que foi?

Januário: Desculpa, é o cansaço.

Ele responde e come apenas para não fazer desfeita porque na realidade seu estômago estava revirado.

Edna: Você sabe o que aquela viatura tá fazendo rodando o bairro? Desde ontem que eu vejo eles encarando, você não tá metido com sindicato não né? Ouvi por aí que o Marcelo não apareceu pra trabalhar...

Januário: Não estou envolvido com nada. Nada além do trabalho. Você sabe como são as coisas, você me conhece. O Marcelo está sumido mesmo, mas eu também não sei dele. E é melhor nós ficarmos quietos, não comente nada com ninguém, ignore a viatura, não vale a pena colocar nosso bebê em risco por isso.

Dia 5 - Sexta-feira

Cenário: Fábrica

Neste dia, Januário recebe um bilhete que foi deixado no seu armário da fábrica, ele está dobrado várias vezes. Dentro, está escrito apressadamente: “Seu amigo está na delegacia. Viram ele. Tá ruim.” Ele sente um frio percorrer sua espinha. Agora, tem que decidir.

Escolha:

1. Se Januário deve FUGIR

Ele não quer se envolver, mas também não pode ficar ali. O patrão já está desconfiado que ele está envolvido com a greve, os policiais o vigiam. Ele tem medo de ser denunciado pelo simples fato de ser amigo de quem era. Ele conversa com sua esposa:

Januário: A gente precisa sair daqui.

Ela reluta, mas vê o medo nos olhos do marido. Naquela noite, ele arruma uma mala pequena. Sai com a família antes do amanhecer, pegando um ônibus para o interior.

Na semana seguinte, lê no jornal que a fábrica teve várias demissões. Rumores de que o patrão entregou nomes à polícia. Ele sobreviveu, mas nunca saberá o que aconteceu com Marcelo.

FIM

2. Se Januário deve **IGNORAR O BILHETE**

Ele ignora o bilhete. Segue sua rotina. Para de falar sobre o assunto. Quando alguém menciona o nome do amigo, ele finge que não ouviu.

O tempo passa. Um dia, Januário vê a fábrica reduzir pessoal. Alguns trabalhadores desaparecem, outros se ausentam por alguns dias e voltam machucados e calados. Ele continua ali.

Semanas depois, sentado em um bar, ouve um homem mais jovem reclamando da vida, falando do governo. Ele sente vontade de dizer algo, mas não diz. Pede outra dose e bebe em silêncio.

FIM

3. Se Januário deve **PROCURAR MARCELO**

Ele decide ir atrás do Marcelo. No fim do expediente, caminha até a delegacia. Dá voltas ao redor do prédio, tentando criar coragem para entrar.

Quando finalmente atravessa a porta, um policial o encara.

Sargento Jonas Costa: O que você quer?

Januário hesita.

Januário: Vim saber de um amigo, o nome dele é Marcelo Calvário. Será que ele passou por aqui?

O policial sorri, um sorriso amarelo.

Sargento Jonas Costa: Ah, é? E você tem certeza que quer mesmo saber?

Ele percebe que talvez essa não tenha sido a melhor decisão. Imediatamente pensa em sua esposa e filha. Antes que Januário pudesse responder, sente um golpe seco no estômago. Já desacordado, os policiais o agarraram e o arrastaram para dentro.

O protagonista desapareceu naquela noite. Talvez ele tenha ido para o DOPS, talvez para um lugar pior. Seu destino fica incerto e desconhecido.

Edna procurou Januário pela vizinhança. Ela nunca parou de procurar. Perguntou ao patrão, Hélio Atalaia, e aos colegas se eles sabiam onde o Januário estava, pois ele não voltou mais do trabalho. Ele nunca mais voltou.

FIM

4. Se Januário deve **APOIAR A GREVE**

Naquele dia, ele encara o bilhete por um longo tempo. Depois, dobra-o cuidadosamente e o guarda no bolso. Algo dentro dele muda. Ele sabia o que significava. Ele sabia que possivelmente nunca mais veria seu amigo ou que não teria forças para tirá-lo de lá sozinho, mas o seu sumiço não poderia ser em vão.

No dia seguinte, no almoço, chama alguns operários de confiança para conversar no canto do refeitório. A princípio, eles olham ao redor, desconfiados. Mas ele não fala sobre o desaparecimento do amigo, fala sobre a situação deles na fábrica.

Januário: Se a gente continuar aceitando, nunca vai melhorar. A gente precisa fazer alguma coisa.

Um homem mais velho balança a cabeça. “Se a gente parar, eles mandam a polícia. Você sabe disso.”

Mas outro operário, mais jovem, concorda. “Se a gente não parar, a gente morre trabalhando.”

Aos poucos, os encontros se tornam mais frequentes. Conversam rápido, em voz baixa. Um deles conhece um estudante que pode ajudar a divulgar a causa. Outro tem um tio que participou da greve dos ferroviários anos antes. As ideias vão ganhando corpo.

Uma noite, ele chega em casa e conta para a esposa. Ela ouve em silêncio, depois coloca a mão sobre a dele.

Edna: Eu tenho medo. Mas eu entendo.

Nos dias seguintes, enquanto ele organiza os trabalhadores, ela começa a agir nos bastidores. Conversa com vizinhas, parentes e mulheres de outros operários. Aos poucos, elas criam uma rede de apoio para garantir que os grevistas não fiquem desamparados. A resistência não está apenas na fábrica.

Os dias seguintes são tensos. O patrão parece desconfiar. O chefe da segurança circula ainda mais pela fábrica. Até que o dia chegou.

No meio do turno, quando as máquinas deveriam continuar rodando, elas param. O silêncio se espalha pela fábrica como um incêndio.

Os operários se reúnem no pátio. Januário sobe em uma pilha de caixotes e discursa. Ele não grita, mas sua voz carrega firmeza.

Januário: Nós somos essa fábrica. Sem a gente, não há produção, não há lucro. Se eles não nos respeitam, nós mostramos nossa força.

A resposta vem rápido. No mesmo dia os policiais cercam a fábrica. O patrão, furioso, exige que voltem ao trabalho. Alguns operários hesitam, mas a maioria se mantém firme.

Alguns são presos, outros espancados. O protagonista sabe que podem vir atrás dele.

Ele respira fundo. O caminho à frente é incerto, mas uma coisa ele sabe: a luta começou.

FIM

5. Se Januário deve **DENUNCIAR A GREVE**

Com aquele bilhete na mão e ainda sentindo a angústia da vigilância policial, Januário decide que não pode mais viver com medo. Ele precisa se proteger e proteger sua família. Durante o

almoço, enquanto os colegas cochicham sobre a greve iminente, ele se mantém calado. Mas observa. Ele sabe quem está liderando, quem fala mais, quem organiza as reuniões fora da fábrica.

No fim do expediente, ao invés de ir para casa, ele sobe até o escritório do patrão. A secretária o encarou surpresa, mas ele pediu para falar com o chefe. O patrão, sentado em sua mesa, acena para que entre.

Hélio: Precisa de alguma coisa?

Januário hesita por um instante, mas então respira fundo.

Januário: Eu sei que estão planejando parar. Sei quem tá organizando.

O patrão entrelaça os dedos sobre a mesa, analisando-o.

Hélio: E por que você está me contando isso?

Januário engole seco.

Januário: Porque eu não quero problema. Quero só trabalhar em paz.

O patrão sorri de lado, satisfeito. Encosta-se na cadeira, olhando para o protagonista como quem avalia uma peça útil.

Hélio: Você é um homem sensato. Não se deixe levar por esses agitadores. Eles querem destruir o país, implantar essa porcaria comunista aqui. O Brasil tá crescendo, rapaz! E só cresce porque tem gente de bem, que trabalha e obedece. Quem se mete com esses marginais acaba mal.

Hélio se levanta, caminha até uma pequena bandeira nacional sobre uma prateleira e ajeita-a com orgulho.

Hélio: Estamos construindo uma nação forte. Mas pra isso, precisamos eliminar os que querem nos puxar para trás.

Januário não responde. Apenas assente.

No dia seguinte, antes mesmo do primeiro turno começar, viaturas cercam a fábrica. Os policiais entram e tiram os suspeitos à força. Alguns gritam, outros tentam correr, mas são

contidos brutalmente. Os operários assistem, imóveis. Todos entendem que houve um dedo-duro.

Januário sente os olhares pesarem sobre ele. Seu salário vem intacto naquele mês. O seu patrão até o cumprimenta com um aceno discreto nos corredores. Entretanto, ninguém mais senta ao seu lado no almoço. Ninguém mais responde quando ele fala.

E, quando sai da fábrica à noite, sente que é observado. Não pela polícia, não pelo patrão. Mas por aqueles que ainda estão ali, e que sabem o que ele fez.

FIM

PLANO DE AULA

Disciplina

História

Série

9º ano do Ensino Fundamental.

Conteúdo

Governo Emílio Médici: os anos de chumbo.

Objetivos

Compreender os conceitos prévios que os alunos possuem acerca da ditadura e de onde eles vêm. Detectar, interpretar e fazer entender os elementos mais marcantes que caracterizam o regime militar brasileiro e seus impactos na vida cotidiana. Discutir as diferentes formas de resposta da população frente ao regime autoritário: a resistência, aderência e acomodação. Desenvolver um pensamento crítico e social acerca da narrativa do “milagre econômico” e suas contradições. Conhecer as greves operárias como forma de luta por direitos trabalhistas e dimensionar sua importância para o contexto da época.

Resumo do conteúdo a ser trabalhado

A aula prevista no plano de aula tem como objetivo abordar os conteúdos principais dos chamados “anos de chumbo” protagonizados pelo presidente Emílio Médici (1969-1974), como a institucionalização do Ato Inconstitucional nº5 e o milagre econômico (a inflação e a queda dos salários). Além disso, será abordado também as greves operárias de Contagem e Osasco no final da década de 60 e a Greve dos Metalúrgicos do ABC na década de 70 como métodos de resistência, bem como sua importância histórica no período da ditadura. Dessa forma, a aula busca não apenas apresentar os principais fatos do período mais repressivo da Ditadura Militar, mas também incentivar a reflexão crítica sobre os impactos sociais, econômicos e políticos desse contexto.

Metodologia

O plano de aula consistirá em duas aulas, sendo a primeira prática e a segunda teórica.

Na primeira aula o professor realizará com os alunos uma “chuva de ideias” no início da aula acerca dos conceitos básicos que lhe vêm em mente quando pensam em “ditadura” a fim de retomar esses conceitos ao final da última aula.

Tendo as visões dos alunos listadas e após as aulas expositivas, as crianças terão a oportunidade de jogar “Ferro”, um jogo produzido pelo grupo da graduação para ser utilizado como material didático em aulas sobre Ditadura Militar, em especial para discutir a década de 70 no Brasil. Os alunos serão levados ao laboratório de informática, divididos em grupos de aproximadamente 4 pessoas e orientados a prestar atenção aos recursos midiáticos e narrativos presentes no jogo digital. Cada grupo deverá ter acesso a um computador com o qual decidirão em conjunto as escolhas apresentadas pelo jogo, não existindo respostas certas ou erradas. Será importante que as crianças anotem os rumos que o personagem de cada grupo tomou conforme as diferentes escolhas, pois tais registros serão importantes para a realização de uma atividade posterior.

Já na segunda aula teórica, o professor realizará uma explicação expositiva sobre os anos de chumbo e as formas de resistência durante a Ditadura Militar, sendo utilizadas como apoio fontes primárias, tais como jornais contendo alguns dos principais eventos do Regime

Militar e recursos de mídia utilizados como propaganda pela Assessoria Especial de Relações Públicas (AERP).

Recursos necessários

Cerca de 7 computadores, de preferência alocados em uma sala especializada de informática, data show, acesso à internet, quadro e caneta ou giz para o quadro, cadernos e materiais de escrita.

Avaliação

Ao final da sequência didática, os grupos formados durante a atividade prática deverão elaborar, em casa, um mapa mental que sintetize o conteúdo estudado sobre a Ditadura Militar brasileira, com foco nos anos 1970. O mapa mental deverá estabelecer relações entre:

- Os elementos históricos abordados nas aulas expositivas (como o milagre econômico, repressão, resistência, greves operárias, desaparecimentos políticos e propaganda estatal);
- Os elementos visuais, narrativos e simbólicos do jogo “Ferro” (personagens, ambientes, cenas e situações vividas);
- As escolhas feitas pelo grupo dentro do jogo, relacionando-as aos dilemas enfrentados por indivíduos durante a Ditadura e às categorias históricas de resistência, adesão e acomodação.

O objetivo é que o mapa mental demonstre a compreensão crítica do período, a capacidade de analisar as narrativas do jogo e relacioná-las com a realidade, e a aplicação dos conceitos trabalhados nas aulas.

Critérios de avaliação

Critério	Descrição	Pontuação
Compreensão histórica	O mapa demonstra entendimento do contexto da Ditadura Militar, incluindo seus principais eventos e características.	0-3
Relacionamento com o jogo	Conecta de forma coerente e crítica os acontecimentos do jogo “Ferro” com os fatos e conceitos históricos.	0-3
Análise das escolhas	Reflete sobre as decisões tomadas no jogo e relaciona com posturas históricas (resistência, adesão, acomodação).	0-2
Organização visual e clareza	O mapa é visualmente organizado, com ideias bem conectadas e apresentação cuidadosa.	0-2

Pontuação máxima: 10 pontos

Bibliografia de apoio

ALVES, Maria Helena Moreira. Estado e oposição no Brasil (1964-1984). Petrópolis: Vozes, 1989.p. 52-111; 112-182.

FICO, Carlos. Reinventando o otimismo: ditadura, propaganda e imaginário social no Brasil. Editora FGV, Rio de Janeiro, 1997.

MOTTA, Rodrigo Patto Sá. Passados presentes: o golpe de 1964 e a ditadura militar. “Capítulo 6: Aderir, resistir ou acomodar-se?”. p.150-173. Zahar, 2021.

NAPOLITANO, Marcos. 1964: história do regime militar brasileiro. São Paulo: Contexto, 2014, p.281-312.

OLIVEIRA, Edgard Leite. CONFLITO SOCIAL, MEMÓRIA E EXPERIÊNCIA: as greves dos metalúrgicos de Contagem em 1968. Belo Horizonte, 2010.

SCARPELLI, Carolina Dellamore Batista; SILVA, Débora Raiza Carolina Rocha. Narrativas femininas e ditadura militar: a atuação das mulheres na greve operária de 1968 em Contagem/MG. Belo Horizonte, UFMG.