

TECELÃS: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO INTERATIVO DIDÁTICO NO ESTILO VISUAL NOVEL SOBRE A EXPERIÊNCIA HISTÓRICA DE OPERÁRIAS (SÃO PAULO, 1923)

Tecelãs: development of a interactive didactic game in Visual Novel style about the historical experience of female workers (São Paulo, 1923)

Tecelãs: desarrollo de un juego interactivo didáctico en estilo Visual Novel sobre la experiencia histórica de operárias (São Paulo, 1923)

Ana Torres Barbosa¹
Bruno Hermano Teixeira²
Circe Nunes dos Reis³
João Lucas Gualassi Duarte⁴
Max Nascimento da Silva⁵
Paola Assunção Carraro⁶
Vinicius Marino Carvalho⁷

Resumo: Este artigo objetiva relatar o processo de criação de um jogo eletrônico voltado para o ensino de História, bem como apresentar reflexões correlatas a essa experiência. A motivação partiu do desejo de produzir um material lúdico e eficaz a ser utilizado em sala de aula. Este *game* foi resultado de um diligente processo de pesquisa por parte de seus

¹ Graduanda. UNICAMP (graduação em História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: a244512@dac.unicamp.br; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9RYvu>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-3573-7877>.

² Graduando. UNICAMP (graduação em História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: bruno.herteixeira@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8703384470280442>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-3573-7877>.

³ Graduando. UNICAMP (graduação em História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: circenunes29@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5400748731475483>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0006-1381-7003>.

⁴ Graduando. UNICAMP (graduação em História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: j174286@dac.unicamp.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7995522675332715>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0009-5183-0139>.

⁵ Graduando. UNICAMP (graduação em História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: m244628@dac.unicamp.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1906967488326508>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0002-1667-2752>.

⁶ Graduanda. UNICAMP (graduação em História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: paola.carraro00@gmail.com; Lattes: <https://encr.pw/OQu5F>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0000-1893-1602>.

⁷ Doutor. UNICAMP (pesquisador de pós-doutorado no IFCH, depto de História), Campinas, São Paulo, Brasil. E-mail: vmarino@unicamp.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0149644147308476>; ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7408-3257>.

desenvolvedores e sua construção ainda se faz inaugural. Por meio do jogo e de seus recursos visuais, espera-se explorar com educandos (neste caso, jogadores) as complexidades de um contexto histórico específico: a sociedade industrial de São Paulo durante as primeiras décadas do século XX, enfatizada a abordagem sobre a participação feminina em movimentos trabalhistas. Aqui, serão desenvolvidas reflexões sobre o uso de jogos na prática didática, sobretudo em História, assim como serão apresentadas as experiências originadas do processo de criação de *Tecelãs: da Fábrica ao Lar*, cuja primeira versão foi divulgada para teste em 2023. Para tal, serão apresentados elementos chave do percurso de produção: pesquisa histórica, enredo, roteiro, design e programação.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Ensino de História. História das Mulheres. Primeira República.

Abstract: This paper aims to report the creation process of a game for History teaching, and also present some reflections related to this particular experience. The motivation came from the desire to produce a playful and efficient material to be used in classroom. This game came as a result of a diligent process research by its developers and its construction is still in the beginning. Through the game and its visual resources, it is expected to present to students (in this case, players) the complexities of a specific historical context: the industrial society in the city of São Paulo (Brazil) during the first two decades of 20th century, with a close approach to the feminine participation in labor mobilizations. In this text, reflections will be developed on the use of games in teaching practice, especially in History, as well as on the experiences originated from the creation of *Tecelãs: da Fábrica ao Lar*, whose first version was released for testing in 2023. For that purpose, key elements of the production process will be examined: historical research, plot and script development, design and programming.

Keywords: Digital Games. Teaching History. Women's History. Brazilian First Republic.

Resumen: Este artículo busca reportar el proceso de creación de un juego electrónico para la enseñanza de Historia, bien cómo presentar reflexiones relacionadas a esa experiencia. La motivación partió del deseo de producir un material lúdico y eficiente para ser utilizado en aula de clase. Este *game* surgió como resultado de un diligente recorrido de investigación por parte de sus desarrolladores y su elaboración aún se encuentra en sus inicios. A través del juego y de sus recursos visuales, se espera presentar a los estudiantes (en este caso jugadores), las complejidades de un contexto histórico específico: la sociedad industrial de la ciudad de São Paulo (Brasil) en las dos primeras décadas del siglo XX, focalizando la temática de la participación femenina en los movimientos obreros. Aquí, se realizarán reflexiones sobre el uso de los juegos en la práctica docente, especialmente en Historia, así como se presentarán las experiencias originadas de la creación de *Tecelãs: da Fábrica ao Lar*, cuya primera versión salió para pruebas en 2023. Para ello, se van a mencionar elementos clave del recorrido de producción: investigación histórica, desarrollo del argumento y del guión, diseño y programación.

Palabras clave: Juegos Digitales. Enseñanza de la Historia. Historia de la Mujer. Primera República Brasileña.

Introdução

A existência dos jogos eletrônicos de uso didático não é um fenômeno recente. Ao contrário, existem casos notáveis de *games* desse tipo utilizados desde as primeiras décadas a partir do desenvolvimento do *videogame* como nova forma de mídia de entretenimento. Observa-se, por exemplo, que o pedagogo alemão Clark Abt já discutia em *Serious Games* casos em que jogos eletrônicos e simulações de computador foram utilizados em contexto pedagógico na mesma década em que consolidaram-se nos EUA os primeiros consoles domésticos (ABT, 1970, pp. 15-34).

Trata-se, desse modo, de um gênero que caminhou lado a lado aos jogos cujo foco se dá principalmente sobre lazer ou passatempo, o que, inclusive, permite questionar se há de fato uma separação nítida entre essas duas categorias. Da mesma forma, a viabilidade do uso de *games* em sala de aula não é um tema inédito e muito menos uma discussão encerrada — e tampouco é a questão que este artigo pretende debater. Na realidade, os avanços tecnológicos das últimas décadas tornam seguro pressupor que se trata de um assunto cada vez mais recorrente, visto que sua utilização torna-se progressivamente mais prática e efetiva. Sob essa perspectiva, João Mattar (2011), professor e pesquisador especialista na área de *games* e outras tecnologias educacionais, concluiu com base em uma revisão bibliográfica que a aprendizagem baseada em jogos estará integrada à sala de aula num horizonte de poucos anos.

A partir dessas reflexões, algumas questões se colocam: a se considerar a possibilidade de utilizar jogos em sala de aula, quais cumprem melhor essa função? Como criar um jogo didático a partir do mesmo raciocínio intuitivo e espontâneo possibilitado por outras mídias educativas não-convencionais, como a música ou o filme? Sobretudo, compreende-se que o ímpeto pelo desenvolvimento de jogos em contexto amador costuma esmorecer perante uma sensação de inviabilidade originada na falta de conhecimento prévio sobre programação e nas dificuldades inerentes ao aprendizado de técnicas e ferramentas estranhas àqueles externos à área. Assim, é esforço do presente artigo contribuir para a desmistificação de etapas e exigências desse processo a partir da demonstração de um exemplo prático, o desenvolvimento do jogo *Tecelãs: Da Fábrica ao Lar* por parte dos autores no decorrer de um semestre letivo da graduação em História.

O projeto nasceu diante da proposta de criar um *game* didático como um dos métodos avaliativos da disciplina HH942 - Tópicos Especiais de Ensino de História XII, "Games e História", ministrada no primeiro semestre de 2023 por Vinicius Marino de Carvalho na Universidade Estadual de Campinas. Entretanto, o que pode soar inicialmente como limitação

se manifestou ao grupo de graduandos responsáveis por este empreendimento como um lapso de curiosidade e como oportunidade única de interagir com uma mídia em relação à qual, até então, não haviam cumprido papel maior do que o de consumidores.

Portanto, é nesse contexto que se esboça o *game Tecelãs*, fruto do interesse em trabalhar a participação feminina num momento de efervescência política na cidade de São Paulo durante a Primeira República, com destaque à noção de “sociedade disciplinar” que fundamentou as bases teórico-epistemológicas do jogo. Nesse sentido, cabe mencionar o papel central de *Do cabaré ao lar: a utopia da cidade disciplinar, Brasil 1890-1930* (RAGO, 1987 [1985]), livro que não somente serviu de base para o desenvolvimento dessas temáticas nos momentos iniciais, como também inspirou inequivocamente o título do projeto.

Além disso, cabe o destaque ao aspecto ludo-narrativo deste empreendimento. A decisão por contar essa história por este meio traz consigo uma série de particularidades. Em primeiro lugar, por se tratar de uma mídia interativa, proporciona um potencial único em colocar-se como sujeito histórico de maneira mais imersiva, o que permite àqueles que interagem com o enredo tomar decisões cuja viabilidade é informada pela conjuntura representada pela realidade interna ao jogo. Nesse sentido, preocupações específicas do ofício de historiador se fizeram presentes na escrita do enredo, especialmente as que giram ao entorno da ideia de agência histórica⁸, que ao mesmo tempo potencializa e limita o protagonismo do jogador ao considerá-lo uma dentre inúmeras forças agindo naquele contexto.

Com isso em mente, cabe ressaltar que, apesar de uma constante preocupação com a verossimilhança histórica se fazer presente durante o processo de elaboração do jogo, em nenhum momento o aspecto lúdico foi incorporado apenas de forma residual. Recursos visuais atrativos, situações cômicas e a não omissão de características do cotidiano foram elementos construídos de forma deliberada, enquanto uma tentativa de despertar a curiosidade e criar uma dimensão divertida, que estimulasse o envolvimento com as personagens e com a trama. Afinal, qual seria o ganho didático em propor aos estudantes atividades a partir de um jogo, isto é, de um meio de interação cuja realidade interna depende da ação de um jogador, quando não há, na prática, engajamento e estímulo para atuar como sujeito da história proposta? Sobretudo, se, na máxima de Huizinga, o jogo é uma atividade estritamente

⁸ Para uma definição do conceito de agência histórica aplicada ao ensino, cf. BARTON, 2012.

voluntária, que uso teria o *game* como ferramenta didática desinteressante? (HUIZINGA, 2019, p. 30).

O contexto histórico: subjetivação feminina, sociedade industrial e movimentos trabalhistas

É conveniente discorrer de forma breve sobre o contexto histórico mobilizado. A julgar por aspectos quantitativos, não é exagero dizer que os estudos sobre a Primeira República (1889-1930) se desenvolveram a passo lento em relação àqueles dedicados a outras periodizações canônicas da história brasileira (DE LUCA, 2003). Mesmo durante o período especialmente fértil para publicações acadêmicas experienciado ao longo da década de 1980, uma parcela minoritária dos trabalhos se dedicava ao contexto da Primeira República (FICO & POLITO, 1992), e, até então, o enfoque era quase exclusivo para as circunstâncias políticas que a fizeram emergir do regime monárquico que suplantara, ou para a suposta conjectura “decadente” responsável pela queda dessa “República Velha”, “Oligárquica” (nos termos cunhados pela intelectualidade estadonovista) perante as movimentações de 1930. A renovação desse paradigma se deu em virtude das contribuições epistemológicas oriundas da história social e, principalmente, da história cultural: adentraram ao escopo analítico a literatura e as artes em geral, as perspectivas políticas contra-hegemônicas, o mundo do cotidiano, a experiência da população negra no pós-abolição, o gênero enquanto categoria de análise, entre outros aportes (*Cf.*, por exemplo, DE DECCA, 1988 [1981]; SEVCENKO, 2003 [1984]; RAGO, 1987 [1985]).

Dentre as obras que ampliaram as possibilidades de análise para o recorte da Primeira República, tem destacado pioneirismo o livro resultante da pesquisa de mestrado de Margareth Rago, *Do cabaré ao lar: a utopia da cidade disciplinar, Brasil 1890-1930* (RAGO, 1987 [1985]). A partir dessa obra, foram escolhidas tanto a temática quanto a epistemologia a serem retratadas mediante a produção de um jogo histórico, motivo pelo qual a equipe acompanhou em maior proximidade ao longo deste artigo. Ao focalizar as primeiras décadas do século XX, é meritória a atenção conferida pela autora à operatividade de um extenso esforço moralizador do espaço urbano partido do Estado e da elite proprietária, mas

também do discurso médico-sanitarista e mesmo dos movimentos sociais, em certa medida. Conforme destaca Edgar de Decca no prefácio ao livro de sua então orientanda,

tanto os trabalhadores produzindo sua cultura, como as normas disciplinares a eles impostas pela fábrica, pelas várias agências do poder público ou privado regulando a sua maneira de morar, a sua saúde, a sua educação, a sua sexualidade, enfim todo este universo de práticas históricas, está contido no período que boa parte da historiografia denomina de Primeira República (RAGO, 1987, p. V).

A perspectiva adotada por Rago, nota-se, traz aportes relevantes para complexificar o entendimento historiográfico canônico acerca da cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX. A fim de esclarecer as circunstâncias de ambientação do jogo histórico concebido, é conveniente delinear esse cânone historiográfico.

Entre 1900 e 1920, a população da cidade de São Paulo sofreu um incremento da ordem de 141% devido, principalmente, à chegada de imigrantes, sobretudo italianos (BLAY, 1985, p. 10). Muitos dos que passaram a habitar a cidade durante esse período eram egressos da lavoura cafeeira, que, por sua vez, fora tributária de um grande pico migratório na passagem do século XIX para o XX. Como resultado desse processo de migração interna, tem-se que imigrantes italianos e seus descendentes compunham mais de 50% da população paulistana nos primeiros anos do século XX (HALL, 2005, p. 124). Constituíram comunidades culturais próprias espacialmente concentradas no tecido urbano, marcadas por intensa vida associativa e mesmo por um distinto dialeto ítalo-paulistano (TRENTO, 1990, pp. 15-16, 20-25, 38-42; HALL, 2005, pp. 123-132). Também é comum creditar a tais imigrantes um papel na disseminação, dentre o operariado brasileiro, de teorias políticas e associativas já relativamente difundidas no cenário europeu, como o sindicalismo e o anarquismo (TOLEDO, 2007). Os traços dessa cultura urbana específica, já citada por Peter Burke como um caso notório de hibridismo cultural (BURKE, 2010, pp. 49-50), se organizaram em torno do que seria o principal fator de atração dessa massa de imigrantes: o desenvolvimento da malha industrial paulistana.

No início do século XX, a cidade de São Paulo figurava como epicentro industrial não apenas estadual, mas nacional, do qual a modalidade mais significativa de indústria era a têxtil. Conforme pontua Felipe Loureiro (2006, p. 32, 41), tal setor representava, sozinho, quase 50% do capital investido no estado, e também empregava praticamente metade da mão de obra. Também era o setor no qual a porcentagem de homens adultos empregados era minoritária, com maior parcela de mulheres, mais de 55% do total, e grande presença de

crianças, cerca de 38%. As posições de comando e controle, no entanto, tinham um ordenamento laboral distinto, com 93% dos contramestres sendo homens adultos, por exemplo. Para além desse retrato, convém considerar as relações de trabalho no interior da indústria têxtil. No que concerne à questão salarial, mulheres recebiam, em média, pouco mais que a metade dos valores pagos à mão de obra masculina, e crianças chegavam a receber pouco mais de um terço desse valor. Até meados da década de 1920, as jornadas de trabalho no setor têxtil variavam entre 8 horas e 10 horas e meia, frequentemente em ambientes de ventilação pobre, iluminação irregular e alta propensão a acidentes de trabalho associados ao maquinário, com destaque para a amputação de membros. A conjectura precária motivava movimentos reivindicatórios por parte dos trabalhadores, os quais eram recebidos com muita resistência pelas organizações patronais (LOUREIRO, 2006, pp. 43-44).

No que concerne aos movimentos trabalhistas na Primeira República, é importante salientar a existência de uma tradição interpretativa que classificava o operariado brasileiro no geral como “atípico”, “desengajado” e “defasado” em relação a sociedades industriais mais antigas, leia-se as europeias (conforme denunciou BATALHA, 1992, pp. 111-116). No entanto, tal corrente foi superada no âmbito da historiografia a partir da constatação de que os trabalhadores brasileiros foram capazes de, desde os primeiros momentos da industrialização no país, constituir identidades e empreender práticas organizadas autoconscientes, como sugere uma variedade de experiências organizativas verificadas na documentação (BATALHA, 1992, pp. 118-123).

É oportuno mencionar a multiplicidade das experiências, pois é justamente quanto a esse aspecto que as contribuições presentes na pesquisa de Margareth Rago são significativas. Os aportes teóricos da autora são oriundos do campo da História Cultural e da “filosofia da diferença”, epistemologia atenta às múltiplas subjetividades existentes em dados contextos históricos, popularizada pelo pensamento de Deleuze (para uma operacionalização bastante didática do conceito, Cf. GALLO, 2008, pp. 8-13; AGUIRRE & MONTEIRO, 2017, pp. 2-3). Assim, Rago pôde notar que a forma como as mulheres experienciaram o processo histórico descrito não pode ser compreendida em suas particularidades a partir apenas de análises gerais sobre a experiência operária ou das comunidades imigrantes. Isso se dá porque o exercício de construção subjetiva de si empreendido por mulheres do contexto se dava em diálogo com uma série de discursos normativos sobre feminilidade, tanto hegemônicos quanto contra-hegemônicos, que concorriam para a constituição de um imaginário cultural. A recepção

deses discursos por parte das mulheres, bem como as práticas de contra-conduta que se faziam possíveis, são estudadas por Margareth Rago mediante uma metodologia que valoriza a dimensão do cotidiano. Tal preocupação também se verifica em suas fontes, geralmente orientadas para o relato da experiência rotineira de trabalhadores e trabalhadoras, tais como as publicações anarquistas arquivadas no Arquivo Edgard Leuenroth (AEL-Unicamp).

O primeiro dos discursos sobre feminilidade a se mencionar é o gestado no âmbito de um “modelo imaginário de família criado pela sociedade burguesa”, nos termos de Rago (1987, p. 61). Originado no imaginário moral burguês do século XIX e posteriormente incorporado pelo discurso estatal, refere-se à promoção de um ideal de mulher “esposa, dona de casa e mãe de família”, isto é,

À mulher cabia, agora, atentar para os mínimos detalhes da vida cotidiana de cada um dos membros da família, vigiar seus horários, estar a par de todos os pequenos fatos do dia-a-dia, prevenir a emergência de qualquer sinal de doença ou do desvio. Complementarmente, a criança passou a ser considerada como ser especial, que requeria todos os cuidados dos médicos, novos aliados da mãe, não obstante sua ampla utilização nas camadas pobres da população, como força de trabalho industrial (RAGO, 1987, p. 62).

A extensão desse discurso às mulheres trabalhadoras, porém, incorria numa contradição profunda. Na medida em que a penetração das mulheres na vida pública e no mercado de trabalho era exigida na prática pelas próprias condições do ordenamento produtivo capitalista, agigantavam-se as exigências morais sobre os ombros das mulheres, tanto quanto o estigma social de culpa diante do abandono do lar e dos filhos.

De forma concomitante às normas de feminilidade, conformava-se também no interior dos discursos associados ao poder uma concepção distinta do “espaço da fábrica”, cujo objetivo seria situá-lo como racional, ordenado, apolítico e orientado à produtividade. Ao longo das primeiras décadas do século XX, a fábrica foi o espaço privilegiado de experimentação das novas estratégias moralizadoras de controle e fixação da força de trabalho: variavam desde estritos regulamentos internos, feitos cumprir por mestres, contramestres e fiscais, até as concessões paliativas que visavam amenizar o ímpeto reivindicativo. Um exemplo interessante de “concessão” é a prática adotada por diversos industriais de construir vilas operárias em terrenos próximos às fábricas. As habitações eram destinadas aos operários da fábrica e suas famílias geralmente com valor de aluguel descontado dos salários. Por vezes, contavam com infraestrutura de saneamento, escolas para filhos dos trabalhadores e até postos médico-farmacêuticos. Para além de um esforço de

racionalizar e compartimentar o espaço urbano, essa prática influenciava nas relações de produção. O temor pela demissão e conseqüente despejo, em um contexto de acentuada especulação imobiliária, aumentava o poder de barganha do patronato contra o operariado, servindo como elemento de desincentivo a mobilizações conflituosas (BLAY, 1985, pp. 31, 39 170).

Dentre as perspectivas críticas à ética burguesa do trabalho, conta-se a dos movimentos operários de caráter socialista ou sindicalista. Se, por um lado, combatiam o discurso patronal sobre a fábrica enquanto um espaço “higiênico” e apolítico, ressaltando as condições degradantes de trabalho, por outro, reverberavam o ideal de mulher comum a esse mesmo discurso. Suas reivindicações por melhores condições de trabalho para os operários masculinos objetivavam também extinguir a necessidade do trabalho fabril feminino, visto como degenerante e desagregador da família tradicional. Assim, a participação de mulheres em entidades de classe e sindicatos foi ativamente obstaculizada, ao mesmo tempo que se cobrava seu engajamento e apoio às movimentações trabalhistas masculinas na posição de subordinadas às lideranças (“esposa de”, ou “filha de”, por exemplo).

Margareth Rago confere em seu trabalho, no entanto, uma atenção especial às perspectivas dos movimentos anarquistas, profundamente distintas das demais já enunciadas até aqui. Também críticas à ética burguesa do trabalho, dadas correntes anarquistas se caracterizavam pela defesa dos direitos da mulher, de sua conscientização política e da importância de sua libertação de uma sociedade que limitava suas possibilidades de ação. Enunciavam também a possibilidade do amor livre (isto é, sem a necessidade de registro eclesiástico ou cartorial) e a maternidade voluntária. Defendiam que a superação dos obstáculos aviltantes do mundo capitalista dependia também da desconstrução do modelo moral burguês imposto à figura feminina (RAGO, 1987, pp. 95-116).

Não se pode dizer, obviamente, que todas as correntes anarquistas compartilhavam na mesma medida dessa concepção, mas é certo que eram os movimentos anarquistas os mais receptivos à participação ativa de mulheres, em diversos de seus quadros. Dessa forma, constituíram-se algumas personagens históricas femininas de grande significância no interior de correntes anarquistas. Isabel Bertolucci Cerruti (1886-1970) é um exemplo elucidativo: a jovem de descendência italiana iniciou sua carreira como operária em um tecelagem paulistana, onde entrou em contato com as ideias anarquistas. Engajou-se na militância,

participou de manifestações de rua, iniciativas grevistas e, principalmente, notabilizou-se por suas diversas publicações na imprensa libertária (ALMEIDA, 2019).

“Construção subjetiva de si”, “práticas”, “contra-condutas”... Essas e outras categorias aqui empregadas são importantes para o estudo de experiências e processos históricos cujos indícios estão dispersos por uma série de fontes profundamente imbricadas com a dimensão cotidiana de sujeitos históricos múltiplos, desde excertos da imprensa operária ou anarquista, até produções culturais escritas que circulavam entre a alta sociedade paulistana e outros meios de veiculação discursiva. Por essa razão, estudiosos dedicados ao estudo desses temas tendem a epistemologias mais biográficas e micro-históricas. É conveniente ter em mente a fundamentação empreendida por Michelle Perrot, historiadora responsável por significativas contribuições à história das mulheres, sobre essa modalidade de abordagem:

A abordagem biográfica, tanto das “mulheres excepcionais” quanto das mulheres comuns, na totalidade de seus percursos, ou em outro segmento de existência, e até mesmo na fugacidade de uma circunstância ou de um instante, permite apreender a força da resistência ou do desejo pelo qual uma mulher se afirma como sujeito e reivindica o direito de escolher seu destino (PERROT, 2005, p. 478).

Foi a partir dessas constatações que a equipe buscou identificar quais procedimentos deveriam ser privilegiados na tarefa de elaborar uma experiência de aproximação lúdica e interativa com a temática histórica discutida. Sobretudo, cabe refletir sobre as modalidades de jogos que, por um lado, melhor atendem ao enfoque epistemológico almejado e, por outro, permitem contornar dificuldades enfrentadas por amadores desejosos de experimentar práticas de produção de jogos.

O processo de desenvolvimento:

A escolha da modalidade

Uma vez constatado o potencial das abordagens de aspecto micro-histórico e biográfico, focadas na dimensão do cotidiano, para a interpretação de processos históricos, o caminho encontrado para expressar essas temáticas da historiografia de forma digital e interativa foi a elaboração da *Visual Novel*, denominada *Tecelãs: Da Fábrica ao Lar*. Essa modalidade de jogo, familiar ao contexto brasileiro em razão de títulos como *Amor Doce* (2011) e *Ace Attorney* (2001 a 2019), se mostrou útil para o cumprimento dos objetivos propostos.

A definição de *Visual Novel* presente na *Encyclopedia of Video Games* é particularmente elucidativa, pelo que é adotada para fins deste artigo. Trata-se de uma categoria que incorpora diversas mídias recreativas eletrônicas de forte dimensão narrativa (constituída principalmente pela forma dialógica) apoiada por recursos imagéticos e sonoros para transmitir uma ambientação adequada. Usualmente, a interface de uma *Visual Novel* segue uma cartografia característica, composta por imagem e caixas de diálogo. Ao jogador, cabe ler os textos apresentados e, esporadicamente, realizar escolhas dialógicas das quais depende o encaminhamento da trama, o que, por sua vez, caracteriza uma linha narrativa ramificada com distintos finais possíveis (ROSS DIONNE, 2021, pp. 1128-1129). A definição empregada evidencia o caráter de “jogo” das *Visual Novels*, dado que o utilizador tem papel ativo de operador e interventor na produção de significados e desfechos, bem como recebe o estímulo para refazer o percurso e explorar diferentes finais, o que excede o esforço de leitura trivial e demanda engajamento. Tal aspecto caracteriza também o conceito de “texto ergódico” empregado por Espen Aarseth (1997) e incorporado ao vocabulário dos *Game Studies*.

Dado que exemplares do gênero *Visual Novel* podem conferir ao jogador a possibilidade de determinar os rumos da narrativa através de escolhas, geralmente incorporando o papel do protagonista, a ideia é garantir um engajamento com a trama, o que configura uma experiência imersiva marcada pela responsabilidade nas escolhas. A decisão de abordar, a partir de uma *Visual Novel*, a sociedade disciplinar e a participação feminina em movimentos trabalhistas durante a Primeira República se deu, portanto, em razão das afinidades entre a epistemologia adotada e as convenções de gênero da referida modalidade de jogo, notadamente a perspectiva biográfica, a usual ênfase no “dia-após-dia” e na esfera do ordinário, bem como a mediação dialógica das informações e o esforço da interpretação geral da conjectura a partir de marcas pontuais. Há de se notar que a micro história possui uma afinidade particular com “*games* nos quais as decisões que um estudante toma resultam em uma narrativa história nova e pessoal” (KEE *et al.*, 2009, p. 307). Reforçam este ponto as perspectivas internas ao campo dos *Game Studies* que destacam o diálogo com a micro-história como um caminho para que *games* se libertem das “amarras quantitativas” esperadas de artefatos computacionais e abracem os princípios qualitativos esposados por boa parte da historiografia (VON LÜNEN *et al.*, 2019, p. xvi).

Entendemos, à luz dessa reflexão, que a experiência imersiva proporcionada por *Tecelãs: Da Fábrica ao Lar*, bem como o papel das escolhas dialógicas do utilizador na manipulação dos *outcomes* possíveis, são características suficientes para classificá-lo como um texto ergódico, ou ao menos como um caso limítrofe entre um jogo e uma *Visual Novel* de pura leitura (tal como existem alguns exemplares). Para dizer mais: como a própria motivação do jogador por explorar os diferentes desfechos narrativos possíveis depende de uma interpretação da realidade interna ao jogo, constituída de informações históricas embasadas na historiografia, a experiência é, ademais de marcada por ergodicidade, uma possibilidade de apropriação de conhecimento histórico.

O roteiro

Para a construção da narrativa foram necessárias uma base histórica e leituras auxiliares que possibilitassem a definição de conceitos e temas a serem discutidos no jogo e mesmo suas características práticas, como o espaço temporal e físico (ambientação), desenvolvimento de personagens e os objetivos. A principal base teórica utilizada para a construção da trama foi o já referido livro de Margareth Rago (1987 [1985]), cujo foco é o impacto sobre o cotidiano dos operários, em especial mulheres, da institucionalização de um projeto higienista e moralizador das fábricas e espaços públicos durante o contexto cronológico da Primeira República no estado de São Paulo. Por isso, optou-se pela ambientação da trama no ano de 1923, em uma fábrica de tecidos fictícia, localizada na cidade de São Paulo em proximidade a uma vila operária. A decisão sobre quais temáticas da obra poderiam ser incorporadas para a construção das personagens e do enredo foi tomada a partir de deliberações decorridas em uma sequência de reuniões.

Com o encerramento das reuniões, foi decidido que a protagonista seria uma mulher, filha de imigrantes italianos, em decorrência do processo significativo de imigração de trabalhadores italianos aos contextos fabris no período (para elucidação do qual foi útil o disposto em HALL, 2005, pp. 124-132). Também optou-se pela inclusão de outros aspectos relacionados a esses grupos para compor parte do enredo e a situação-problema de suas personagens, como exemplificado pela relação entre os trabalhadores italianos e as movimentações operárias e anarquistas. Sobretudo, em relação aos objetivos do jogo, esperou-se desde o princípio que, independentemente do final atingido pelo jogador ao longo

de sua jornada, ele fosse capaz de compreender a complexidade e as nuances da história e de seus agentes, além de auxiliar no aprendizado do período histórico e do tema em questão.

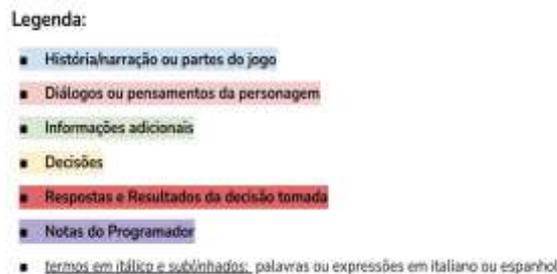
Como o gênero escolhido se caracteriza por um forte apelo à dimensão narrativa, o primeiro passo na etapa de desenvolvimento do jogo foi a elaboração de um roteiro para a trama da *Visual Novel*. Os eventos e diálogos de cada cena do jogo foram esquematizados coletivamente e, ao final, acordaram-se três rotas possíveis de *Tecelãs* (figura 1), utilizando de marcações visuais para organizar a função de cada texto (figura 2), que indicavam o que se constituía como diálogo das personagens ou apenas lembretes utilizados para o momento da programação.

Figura 1 – Esquematização básica da narrativa.



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 2 – Captura de tela da primeira página do roteiro, contendo a legenda em cores de cada divisão.



Fonte: Autoria própria, 2024.

Além das cores de destaque nos textos, optou-se por designar uma cor específica enquanto marcador visual para cada personagem no início de seus diálogos (figura 3). Desta forma, efetivou-se uma maneira de distinguir as falas e identificar facilmente a qual personagem essas pertencem, auxiliando na ocasião da programação da *Visual Novel*. Destaca-se que medidas relativamente simples e acessíveis são de grande ajuda para otimizar o processo de elaboração desse gênero.

Figura 3 – Captura de tela do roteiro, na qual é possível notar a distinção dos diálogos das personagens com base nas cores dos nomes que os antecedem.

- o **Mattia**: Olá, tia Matilda e tia Olga c:
- o **Olga**: Mattia! Como está esse pequenino? Você cresceu muito, aposte que estão te alimentando bem lá na escolinha da fábrica né.
- o **Matilda**: Olha só o Mattia, logo logo vai virar um homem desse jeito! Realmente Olga, devem estar enchendo as crianças de farinha naquela fabriqueta de futuros trabalhadores.
- o **Edmundo**: Nem brinca com isso, Matilda haha! Cada dia fico mais preocupado com o que podem estar ensinando para ele naquele lugar...
- o **Olga**: Mas pelo menos tem acesso à educação! Eu não tive nada disso...
- o **Emma**: Pessoal, a mesa está posta, vamos nos sentar?

Fonte: Autoria própria, 2024.

O roteiro foi o ambiente fundamental no qual se idealizou cada fragmento de *Tecelãs: da Fábrica ao Lar*. Em sua primeira versão funcional, apresentava cerca de 50 páginas e 15845 palavras ao todo.

Síntese do Enredo

A fim de esclarecer a forma mediante a qual as convenções de gênero de uma *Visual Novel* e os elementos históricos relevantes da temática mobilizada se articularam em *Tecelãs: da Fábrica ao Lar*, é conveniente sintetizar o enredo desenvolvido no roteiro. A trama se passa na cidade de São Paulo, entre os meses de junho e julho de 1923. A protagonista, cuja perspectiva o jogador incorpora, é a tecelã Emma Rossi, descendente de imigrantes italianos, mas nascida no Brasil. Emma é casada com Edmundo Rossi, um artesão autônomo vindo da Itália havia uma década e com histórico de contato com a militância anarquista. O casal tem um filho, Mattia. A família habita a vila operária da fábrica “*Tessuto Tecidos*”, na qual Emma trabalha. Seu cotidiano de trabalho na fábrica foi sacudido por uma experiência conflitiva: um acidente de trabalho envolvendo uma criança, para o qual não houve reparações, seguido da arbitrária demissão de sua mãe (a tecelã Marina) foi evento lido como aviltante e escandaloso pelos operários da fábrica, a “gota d’água” de uma série de circunstâncias degradantes. Esse tensionamento despertou a atenção de movimentos sociais, que visavam aproveitar a situação para mobilizar os trabalhadores dessa fábrica e de outras vizinhas a se engajarem em um movimento reivindicativo amplo. Do ponto de vista histórico, era bastante comum que grandes mobilizações sociais tivessem como elemento desencadeador eventos singulares e localizados (*Cf.*, por exemplo, RAGO, 1987, pp. 70-74).

Nesse contexto prévio, Emma será abordada por diferentes correntes de pensamento, enunciadas através de situações cotidianas ao longo das cenas do jogo e, principalmente, em

diálogos. Conforme a história avança, ocorre uma escalada das tensões entre o operariado local e o patronato, de modo que começam a surgir rumores sobre a eclosão de uma greve. Emma eventualmente se vê obrigada a tomar posicionamento quanto a essa tensão latente na medida em que dialoga com seu marido e suas duas melhores amigas, colegas de trabalho e confidentes: Olga e Matilda. Olga é descendente de imigrantes espanhóis, e teve uma história de vida marcada por profundos percalços. Na cidade de São Paulo do início do século XX, os espanhóis eram um grupo imigrante frequentemente associado ao trabalho precarizado e informal, com muito menos penetrância no ambiente fabril que os italianos (HALL, 2005, pp. 134-137). O emprego na *Tessuto Tecidos* e o direito de viver na vila operária representam o momento de maior conforto na trajetória de vida de Olga. É uma personagem cautelosa e, acima de tudo, profundamente temerária dos riscos de se incidir contra as autoridades investidas de poder. Já Matilda, imigrante italiana, viúva, de idade um pouco mais avançada que Emma e Olga, é uma personagem comunicativa e extrovertida, com um apurado senso de justiça e com histórico de participação em movimentos trabalhistas de pequena dimensão. Quase não é preciso dizer que as personagens tomarão diferentes posições a respeito das movimentações que abalam o ambiente da fábrica.

A decisão de criar personagens diferentes como porta-vozes de posições políticas, ideológicas ou morais distintas é uma tática bem estabelecida mesmo em outros gêneros de jogos, como os *RPGs (Role-Playing Games)*. Josh Sawyer, criador de *Pentiment* (2022) e *Pillars of Eternity* (2015), avidamente recomenda esta estratégia para construção de conflitos dentro de *games* (DIGITAL DRAGONS, 2019, disponível no YouTube), o que funcionou bem na proposta de *Visual Novel* aqui discutida.

Defrontada com as mais diversas propostas, Emma deverá escolher entre opções que convergem com a perspectiva de Olga, de Matilda e, eventualmente, de outros personagens (ou ao menos se aproximam ou distanciam delas). A depender da sequência de escolhas dialógicas, implicando em tarefas que Emma escolhe ou não realizar, eventos que escolhe ou não comparecer, dentre outras decisões, três finais são possíveis: a) Emma se aproxima de uma célula anarquista e, mediante esse contato, participa ativamente de uma greve que eclode na fábrica; b) Temerária de possíveis consequências danosas para si e para seus próximos, Emma escolhe não se aproximar de movimentações políticas e, quando eclode uma greve entre os trabalhadores da fábrica, ela sofre seus efeitos mas não se mobiliza para sua organização; c) Plenamente convencida de que a eclosão de uma greve prejudicaria

profundamente a si mesma a seus próximos, Emma busca frear a movimentação entregando informações comprometedoras sobre as lideranças engajadas para os contramestres da fábrica. Assim, mediante uma articulação com a polícia, o chefe da fábrica é capaz de abalar o movimento.

Sobre essas três possibilidades de final, é importante destacar que os textos que as apresentam ao fim de cada caminho narrativo não imprimem, em sua linguagem, juízo de valor sobre elas. Limitam-se, porém, a enunciar novamente a perspectiva pessoal da Emma que o jogador construiu, “subjetivou”, através de sua leitura da realidade interna ao jogo e das escolhas que realizou. Dessa forma, cada final aparece como racionalmente justificável a depender dos critérios adotados, e o único juízo de valor possível cabe ao jogador em suas ponderações pessoais sobre os finais.

Design e Ambientação

Após a definição das personagens principais e de suas características, iniciou-se o processo de criação de suas respectivas formas visuais, que foi dividido em quatro etapas. A primeira delas se deu a partir da coleta de fotografias e ilustrações que poderiam servir de base para a produção de esboços que representassem, de forma mais acurada possível, indivíduos do período histórico tratado. Margareth Rago, em seu livro, utiliza uma variedade de fontes do Arquivo Edgard Leuenroth, dentre elas, arquivos iconográficos. Desse modo, estes materiais, assim como referenciais de outros arquivos, foram bastante proveitosos para os responsáveis pelo design do jogo, de modo que, após sua observação mais cuidadosa, o projeto teve seguimento.

Figura 4 – Fotografia de um grupo de tecelãs tomada entre 1904 e 1906.



Fonte: CILENTO, Orestes. Fiação e Tecelagem “Mariangela” – Tecelans. [entre 1904 e 1906]. Disponível em: <https://encr.pw/yDvgn>.

A segunda parte pode ser resumida à elaboração de esboços em papel, seu desenvolvimento e sua adequação para o formato que pretendia-se ao *game*. Os desenhos iniciais, uma vez que embasados em fotografias, apresentaram aspecto mais realistas em comparação aos finais (figura 5). Esta configuração, ainda que possa ser considerada um interessante método representativo, possuía duas adversidades que a fizeram passar por alterações. A primeira delas diz respeito a sua complexidade e notório grau de dificuldade, tanto no momento de transposição para o formato digital, quanto na criação de variadas expressões e personagens. A segunda desvantagem está na caracterização dramática e séria deste tipo de arte, de modo que sua utilização para um jogo eletrônico cujo alvo são estudantes do ensino básico possivelmente prejudicaria sua popularidade entre o público mais jovem.

Figura 5 – Rascunhos iniciais das personagens Emma e Edmundo.



Fonte: A autoria própria, 2024.

Dito isso, a terceira etapa da construção gráfica do jogo teve como principal objetivo a adequação das personagens, de um formato realista para um estilo predominantemente cartunescos e mais simplificado, que fosse também fácil de ser reproduzido, já que seriam necessários múltiplos personagens, cada um com expressões diversas. Neste novo design, a dificuldade esteve em manter características indispensáveis de cada protagonista, enquanto pretendia-se estabelecer um estilo autêntico e padronizado.

Figura 6 – Rascunhos iniciais das personagens Emma e Edmundo, porém em estilo cartunizado.



Fonte: A autoria própria, 2024.

Figura 7 – Rascunhos finais das personagens Emma, Olga e Matilda, respectivamente, em estilo cartunizado.



Fonte: A autoria própria, 2024.

Figura 8 – Rascunhos finais das personagens Matarrato, Edmundo e Mattia, em estilo cartunizado.



Fonte: Autoria própria, 2024.

Estabelecido o estilo de arte que seria utilizado no jogo e definido as características das personagens, a quarta etapa consistiu no desenho definitivo destas, com expressões alternativas que foram sendo elaboradas juntamente com o roteiro, para que as falas fossem acompanhadas de imagens adequadas ao seu tom. Esse processo foi realizado no *software* de ilustração digital *Clip Studio Paint*, com uso de uma mesa digitalizadora. Este recurso em particular é pago, mas é relevante pontuar que o mesmo processo poderia ser feito em programas similares gratuitos.

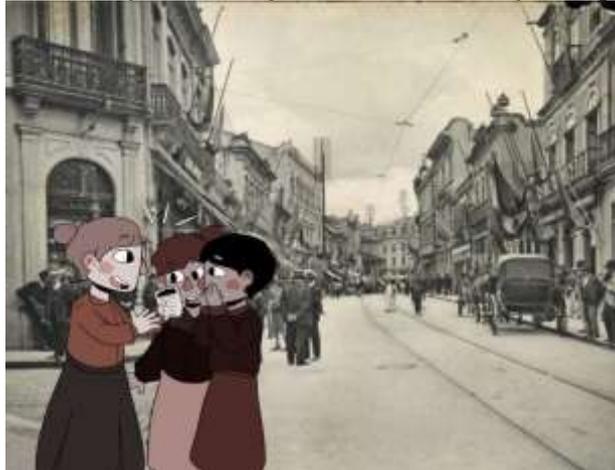
Ainda na quarta etapa, estabeleceu-se também qual seria a paleta de cores das personagens. Desde o início do projeto, decidiu-se em favor do uso de imagens fotográficas do período para elaboração do cenário — assunto abordado a seguir. Assim, ficou evidente que as personagens precisariam ser coloridas para se destacarem em relação ao fundo, mas também era importante que as cores não as tornassem destoantes do ambiente preto e branco em que foram inseridas. Sendo assim, decidiu-se por usar cores pouco saturadas, com tons rosados e terrosos para gerar o efeito de destaque, porém fazendo uso de tons de cinza similares aos presentes nas fotografias. A escolha por esse procedimento de ambientação artística não se deu por inspiração em qualquer estilo ou exemplo particular de *Visual Novel* existente. Pelo contrário, se deveu a uma observação atenta às especificidades, necessidades e conveniências específicas da experiência aqui relatada.

A própria escolha de utilizar as fotografias foi influenciada, a princípio, por motivos práticos. Os ambientes nos quais a história se passa são complexos, desenhar diversos ambientes fabris, com seu maquinário específico, consumiria muito tempo da equipe, que também precisaria elaborar ambientes domésticos e de vias públicas. Mas, para além do fator prático, foi levado em conta que o uso das fotografias seria não somente uma decisão estética interessante, através do contraste do cartunesco com o realismo, como também o tornaria

mais imersivo, pois o jogador poderia observar em todas as cenas os ambientes que as pessoas reais, em cujas histórias a narrativa se baseia, teriam frequentado. Além disso, o contraste deixa implícito o caráter de ficção histórica do jogo, que é visualmente representado através dos personagens ficticiais inseridos em espaços reais. Por fim, é importante ressaltar que as fotografias utilizadas foram disponibilizadas pelo já mencionado Arquivo Edgard Leuenroth, possibilitando selecionar quais imagens seriam mais adequadas para cada situação, dada a grande gama de recursos que o Arquivo ofereceu.

Durante todas essas etapas, a estética foi sendo construída e solidificada, levando em consideração como ela poderia proporcionar uma ambientação dotada tanto de coerência histórica quanto interna, ou seja, levando sempre em consideração o diálogo entre a narrativa e o contexto retratado, o que resultou em alterações e adições de desenhos e imagens na medida em que a história do jogo se alterava e se expandia.

Figura 9 – Exemplo de ambientação com fotografias, somado à inserção das personagens desenhadas



Fonte: Autoria própria, 2024

Figura 10 – Captura de tela do aplicativo *Clip Studio Paint*, com a versão finalizada da personagem Olga.



Fonte: Autoria própria, 2024.

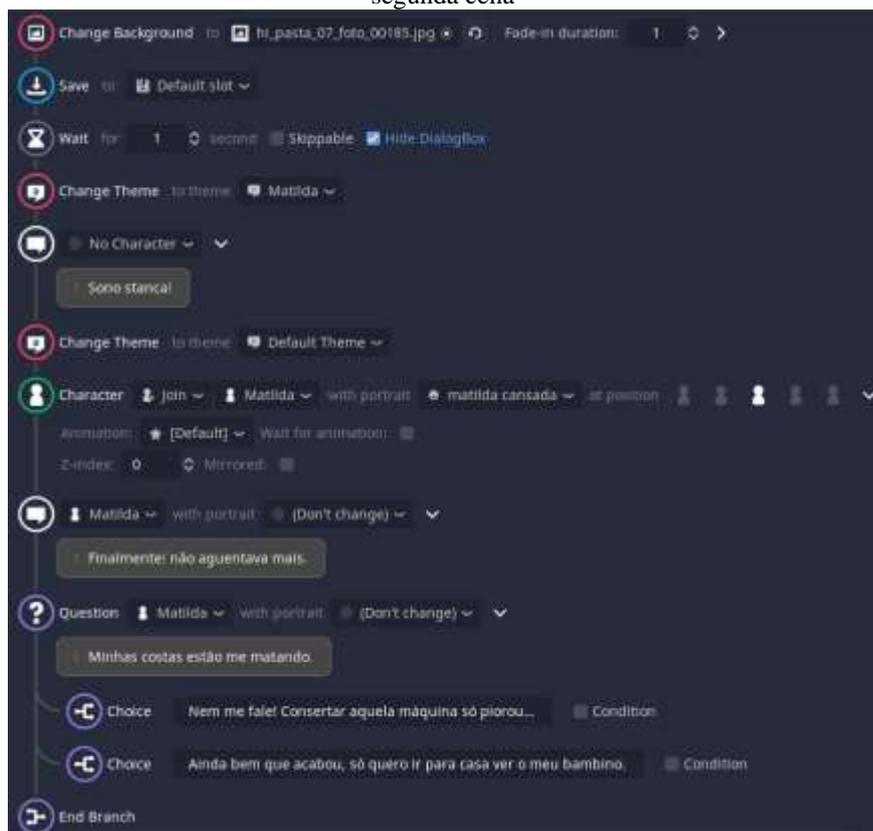
Programação

No que tange ao interesse espontâneo de criar um jogo eletrônico do zero, não seria exagero afirmar que a programação seria o maior impedimento para aspirantes a desenvolvedores. Em contraste com outras formas de arte ou mídias audiovisuais, atualmente, a mera intuição e o breve contato com uma nova ferramenta é incapaz de naturalmente situar um grupo de graduandos inexperientes a uma linguagem alienígena de programação ou a uma *game engine* (ferramenta de desenvolvimento de jogos que combina um leque de ferramentas distintas em um mesmo ambiente de trabalho) nunca antes utilizada. Nesse sentido, é a partir desta preocupação que surgiu a grata surpresa diante à fluidez em que esta etapa do projeto se manifestou, resultante do uso de ferramentas pensadas para a criação de jogos do gênero escolhido. Desse modo, aqueles interessados em adentrar num empreendimento semelhante ao aqui descrito obterão uma descrição que permita a consolidação de um horizonte de expectativas bastante realista daquilo que é possível ser realizado num curto período de tempo e com conhecimento prévio praticamente nulo.

Assim, para o desenvolvimento do jogo foram utilizadas basicamente duas ferramentas: a *game engine Godot*, e o *software Dialogic*. Criado por Emilio Coppola e Jowan Spooner, o *Dialogic* é um *plugin* que permite a criação de diálogos, *Visual Novels* e *RPGs* com uma interface de fácil compreensão que muito se assemelha ao roteiro utilizado na escrita do enredo. Nele, é possível adicionar em ordem cronológica os eventos que ocorrem no jogo, como a aparição de um personagem ou de uma caixa de texto, opções de diálogo, a

troca do cenário, a adição de um efeito sonoro etc. Além disso, a ferramenta permite a manipulação de eventos que não se manifestam imediatamente, mas que afetam os rumos da história, como escolhas narrativas que direcionam futuramente à determinado acontecimento ou final, mas sem que o jogador fique ciente.

Figura 11 – Fragmento da estrutura fundamental de funcionamento do jogo em captura de tela do início da segunda cena



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 12 – Captura de tela da respectiva cena em funcionamento no jogo.



Fonte: Autoria própria, 2024.

A partir disso, tem-se a possibilidade do desenvolvimento completo de um jogo sem a necessidade da escrita de uma única linha de código. O que por um lado soa como um alívio, por outro configura limitações, as quais, dado o escopo do trabalho, felizmente não foram muitas. A mais óbvia delas é a restrição de possibilidades: por tratar-se de uma experiência profundamente narrativa desde seu planejamento, a impossibilidade de adicionar mecânicas mais imersivas ao cotidiano dos personagens não se tornou um problema. Porém, é certo que a inclusão de sistemas de jogabilidade que dialogassem com o contexto da história a tornariam uma experiência ludonarrativa mais imersiva e instigante, como a inclusão de eventos que demonstrassem o dia a dia prático da fábrica, ou os esforços domésticos pós-expediente. Entretanto, através de decisões criativas, partes dessas limitações foram contornadas, por exemplo, pelo uso de efeitos sonoros ao escurecer a tela, utilizados para implicar ações mais complexas sem a necessidade de implementar novas interações ou animações elaboradas. Assim, mesmo que qualquer mínima implementação ou correção de *bugs* não considerados pelo *plugin* utilizado exigisse conhecimento que nenhum dos envolvidos obtinha, essas complicações rapidamente foram resolvidas através de uma breve conversa com um colega da área.

Desse modo, é justo considerar que o *Dialogic* se provou uma ferramenta não somente bastante útil e confiável, mas também de fácil utilização, permitindo, apesar de suas limitações, a criação de um jogo do começo ao fim com uma história completa, personagens

reativos, diferentes cenários, opções de diálogo e finais distintos sem deixar transparecer com proeminência a inexperiência de seus desenvolvedores. Portanto, espera-se que com as descrições desse processo fique claro ao leitor que o desenvolvimento de um jogo com foco narrativo é mais acessível do que previamente se espera, limitando-se em grande parte à inventividade de seus criadores.

Considerações finais

À guisa de conclusão para este artigo, convém tratar do momento atual do projeto e dos objetivos futuros previstos para *Tecelãs: da Fábrica ao Lar*. Presentemente, os esforços estão focados em buscar divulgação do *game*, com fins de ampliar a base de jogadores de *Tecelãs* e obter *feedbacks* para a aprimoração da trama, da temática e da jogabilidade. Até então, o jogo foi divulgado para a comunidade do departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH) da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e para pessoas próximas, com experiência em jogos ou não. Aos potenciais jogadores, foi disponibilizado o arquivo do *game* em conjunto com as instruções para sua instalação e um link de acesso a um formulário de *feedback* elaborado pela equipe, a ser voluntariamente preenchido após o teste. E, futuramente, almeja-se disponibilizar o jogo no site itch.io de forma gratuita, permitindo o acesso de qualquer pessoa que esteja interessada.

Ademais, também se empreende a procura por profissionais da educação dispostos a aplicar o jogo em sala de aula e a compartilhar os resultados obtidos — o jogo chamou a atenção dos educandos? Proporcionou uma boa discussão acerca do contexto histórico que se propôs a abordar? Como o jogo foi implementado no planejamento das aulas? —, tendo em vista que o objetivo substancial deste projeto é o de criar uma ferramenta lúdica para ser manuseada em cenários educacionais, por parte de professores da área de História. Do ponto de vista formal, a aplicação do jogo em sala de aula pode ser justificada com base em diretrizes da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) em relação aos conteúdos contemplados por *Tecelãs*, notadamente a Unidade Temática voltada para o “nascimento da República no Brasil e os processos históricos até a metade do século XX”, em suas habilidades específicas "(EF09HI05): Identificar os processos de urbanização e modernização da sociedade brasileira e avaliar suas contradições e impactos na região em que vive"; e "(EF09HI06): Identificar e discutir o papel do trabalho como força política, social e cultural no Brasil, em diferentes escalas (nacional, regional, cidade, comunidade)", (BRASIL,

2018, p. 429). O recurso a tais diretrizes é útil para amparar os docentes em sua potencial iniciativa de aplicação de diferentes recursos, como jogos, em sua prática didática cotidiana. Por isso, refletir acerca destas correlações é aconselhável em trabalhos dispostos a propor recursos didáticos diversificados.

É do mais profundo interesse dos envolvidos a continuidade do projeto mediante o máximo aperfeiçoamento do *game* produzido e a complexificação das discussões teóricas correlatas. É natural que dificuldades permeiem essa decisão: faz-se importante lembrar que os participantes do projeto não possuem experiências antecedentes com desenvolvimento e programação de jogos, pelo que se trata fundamentalmente um projeto produzido por amadores na área, ainda que graduandos em História. Como futuros educadores, a equipe tem a plena ciência de que nem sempre este jogo será a ferramenta mais adequada para certos planos de aula, ou para dadas turmas de educandos. No entanto, é parte do ofício do profissional da educação buscar a adaptação de seus métodos para alcançar os objetivos esperados e, nesse sentido, pretende-se que *Tecelãs: da Fábrica ao Lar* se coloque enquanto um dentre vários recursos à disposição de educadores, a ser empregado conforme a conveniência sugerida pelo contexto.

Desta forma, espera-se que este artigo tenha ilustrado que o desenvolvimento e programação de jogos, ainda que expressem certas dificuldades, são empreendimentos possíveis àqueles interessados em produzir novas ferramentas didáticas para aplicação em sala de aula. O *game*, como uma mídia essencialmente lúdica, apresenta novas possibilidades para a experiência pedagógica que anseiam por ser exploradas e das quais o presente desenvolvimento espera ter sido capaz de expor com a merecida clareza.

Referências

AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ABT, Clark C. *Serious Games*. Nova Iorque: The Viking Press, 1970.

AGUIRRE, E.; MONTEIRO, S. B. A filosofia da diferença: reterritorializando alguns conceitos deleuzianos no campo da educação. **Educação e (Trans) formação**, vol. 2, n. 2, 2017, pp. 1-13.

ALMEIDA, D. F. **Isabel Bertolucci Cerruti: trajetória de uma militante política em São Paulo (1910-1937)**. 2019. 146 pp. Dissertação (mestrado em História) - Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Guarulhos, 2019.

- BARTON, Keith. Agency, choice and historical action: How history teaching can help students think about democratic decision making. **Citizenship Teaching & Learning**, vol. 7, n. 2, 2012.
- BATALHA, C. H. M.. Identidade da Classe Operária no Brasil (1880-1920): Atipicidade ou Legitimidade? **Revista Brasileira de História**, São Paulo, vol. 12, n. 24, agosto de 1992, pp. 111-124.
- BLAY, E. A. **Eu não tenho onde morar: vilas operárias na cidade de São Paulo**. São Paulo: Nobel, 1985.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018
- BURKE, P. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2010.
- CILENTO, O. **Fiação e Tecelagem “Mariangela” – Tecelans. [entre 1904 e 1906]**. Disponível em: <https://11nq.com/yDvgn> . Acesso em: 20 mar. 2024.
- DE DECCA, E. **1930: o silêncio dos vencidos**. 4 ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- DE LUCA, T. R.. República Velha: temas, interpretações, abordagens. In: SILVA, Fernando Teixeira da; NAXARA, Márcia Capelari; CAMILOTTI, Virgínia (orgs.). **República, liberalismo, cidadania**. Piracicaba: Editora UNIMEP, 2003.
- DIGITAL DRAGONS. Josh Sawyer - **Breaking the Mold RPG Evolution**. YouTube, 6 de junho de 2019. Disponível em: <https://11nq.com/7nn3y>. Acesso em: 4 de abril de 2024.
- FICO, C.; POLITO, R. **A história do Brasil (1980-1989): elementos para uma avaliação historiográfica**. Ouro Preto: Editora UFOP, 1992.
- GALLO, S. Eu, o outro e tantos outros: educação, alteridade e filosofia da diferença. In: **Anais do II Congresso Internacional Cotidiano: Diálogos sobre Diálogos**. Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2008, pp. 1-16.
- HALL, M. A imigração na cidade de São Paulo. In: PORTA, Paula (org.). **História da cidade de São Paulo, vol. 3: A cidade na primeira metade do século XX, 1890-1954**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KEE, K.; GRAHAM, S.; DUNAE, P. *et ai*. Towards a Theory of Good History Through Gaming. **The Canadian Historical Review**, vol. 90, n.2, 2009, p. 301-26.
- LOUREIRO, Felipe. **Nos fios de uma trama esquecida: a indústria têxtil paulista nas décadas pós-Depressão (1929-1950)**. 2006. 297 p. Dissertação (mestrado em História Econômica) - Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo, 2006.
- LÜNEN, A. Von; LEWIS, K.; LITHERLAND, B.; CULLUM, P.. Preface. In: _____ (eds.). **Historia Ludens: The Playing Historian**. Nova York/Londres: Routledge, 2019, pp. xiii-xxiii.
- MATTAR, J. História, Teorias e Cases sobre o Uso de Games em Educação. **Associação Brasileira de Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro, v. 40, n. 192, p. 45-55. jan./mar. 2011.
- PERROT, M. **As mulheres ou os silêncios da história**. Bauru: EDUSC, 2005.

RAGO, L. M. **Do cabaré ao lar: A utopia da cidade disciplinar – Brasil, 1890-1930**. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

ROSS DIONNE, L. Visual Novels. In: WOLF, Mark (ed.). **Encyclopedia of Video Games, vol. 3**. Santa Barbara/Denver: Greenwood, 2021, pp. 1128-1229.

SEVCENKO, N. **Literatura como Missão: tensões sociais e criação cultural na Primeira República**. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

TOLEDO, E. A trajetória anarquista no Brasil na Primeira República. In: FERREIRA, Jorge; REIS, Daniel Aarão (orgs.). **A formação das tradições (1889-1945)**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

TRENTO, A. “Miséria e esperanças: a imigração italiana para o Brasil: 1887 – 1902. In: DEL ROIO, José Luis (org.). **Trabalhadores no Brasil: imigração e industrialização**. São Paulo: Ícone/ Edusp, 1990.

Recebido em: 15 de abril de 2024

Aceito em: 1 de julho de 2024
