



## VAMOS FAZER UM PAÍS?

uma experiência em história

Nilo Mateus Anderson Fricke<sup>1</sup>

**Instituição:** Escola Municipal de Ensino Fundamental Tomé de Souza

**Modalidade:** Relato de Experiência

**Eixo Temático:** Ciências Humanas e suas tecnologias

**1. Introdução:** O presente trabalho aborda a autonomia coletiva dos alunos dentro de um contexto educacional de forma lúdica e prática, destacando a importância do ensino de história como instrumento para a formação cidadã. Em particular, o estudo se concentra nos movimentos históricos vinculados ao Iluminismo e às Revoluções Liberais, da América Espanhola e da Independência do Brasil, observando como esses eventos moldaram as estruturas políticas e sociais das nações emergentes.

O objetivo é desenvolver a autonomia coletiva dos alunos por meio do estudo de movimentos históricos e da prática lúdica ao selecionar um conjunto de informações características de um país fictício, desenvolver um imaginário cívico nacional e resolver questões político/administrativas com a finalidade de fortalecer sua compreensão crítica acerca das questões éticas, sociais, culturais, econômicas e políticas que estão inerentemente envolvidas na formação de agentes transformadores da própria realidade.

Justificado pelo eixo educacional voltado para a formação de cidadãos ativos em um contexto democrático, onde a participação consciente e crítica é essencial para o desenvolvimento social e político que fundamentam a república moderna. A experiência política e democrática pautada pelo livre exercício de ideias e valores humanistas é basilar da sociedade brasileira, orientada pelo Artigo 205 da Constituição Federal:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.  
(BRASIL. 1988. Art. 205)

Ao lançar olhar analítico sobre as revoluções e independências, como marcos históricos de transformação, é fundamental para que os alunos desenvolvam uma compreensão crítica das estruturas sociais e políticas atuais não como estruturas consolidadas da vida humana em sociedade, mas em permanente construção. O estudo de história busca fundamentar-se na competência de reconhecer mudanças e permanências como aporte intelectual do sujeito

---

1 – Professor de História na Rede Municipal de Ijuí



protagonista da própria história, como sustenta Habermas:

[...] o processo da efetivação de direitos está justamente envolvido em contextos que exigem discursos de auto-entendimento como importante elemento da política - discussões sobre uma concepção comum do que seja bom e sobre qual a forma de vida desejada e reconhecida como autêntica. (HABERMAS, 2002, p. 246).

Além disso, a utilização de atividades estruturadas como um jogo surge como uma abordagem eficaz para engajar os alunos de maneira prática e dinâmica, tornando o aprendizado mais interativo e relevante para a vida cotidiana. Busca-se superar a distância imposta pelo tempo aos valores que moveram pessoas do passado na realização dos seus objetivos para inspirar nossos alunos a também assumir este caráter protagonista, com a habilidade de desenvolver projetos, debater, adaptar e empenhar-se pela sua efetivação.

**2. Procedimentos Metodológico:** O planejamento da atividade "Criar um País" começou com a definição clara e resumida dos conceitos históricos que seriam abordados ao longo do projeto, incluindo os esforços e as resistências ao Iluminismo, as Revoluções Inglesa, Americana e Francesa, bem como os processos de independência na América Espanhola e no Brasil. Esses conceitos forneceram o fundamento teórico necessário para a atividade, permitindo que os alunos tivessem um entendimento sólido das ideias e eventos que moldaram o mundo moderno, verificados através de uma avaliação diagnóstica inicial.

A atividade foi estruturada como uma dinâmica lúdica, utilizando simulações e jogos de papéis em que os alunos assumiram em grupos o papel de criadores de um país fictício escolhendo características como biomas, sistemas de governo, cultura e economia da lista abaixo:

#### Formas de Governo:

1. Democracia
2. Monarquia
3. República
4. Ditadura
5. Oligarquia
6. Teocracia
7. Anarquia

#### Expressões Culturais:

1. Religião e Espiritualidade
2. Linguagem e Literatura
3. Artes e Expressão
4. Costumes e Tradições
5. Culinária
6. Arquitetura
7. Esportes e Lazer
8. Valores e Normas Sociais

#### Organização Econômica:

1. Capitalismo
2. Socialismo
3. Comunismo
4. Economia Mista
5. Mercantilismo
6. Feudalismo
7. Economia Subsistência
8. Economia Solidária

#### Biomas:

1. Tundra
2. Taiga
3. Floresta Temperada
4. Floresta Tropical
5. Savana
6. Campos
7. Desertos



Os alunos também foram desafiados a criar um nome para o país, símbolos e datas nacionais, pensando sobre a vida dos seus cidadãos fictícios. E, em seguida, são apresentadas cinco cartas-problema sobre diferentes aspectos do país que criaram, como nos dois exemplos transcritos abaixo:

### **Liberalismo**

#### **Carta 1: Participação Democrática**

**Desafio:** Surgem propostas para expandir a participação política da população, como a implementação do voto universal e a descentralização do poder político.

#### **Opções de Resposta:**

- Apoiar a expansão da participação política para fortalecer a democracia e representar melhor os interesses do povo.
- Resistir à mudança, argumentando que pode levar a decisões políticas ineficazes e prejudiciais.
- Propor um plano gradual para implementar reformas democráticas que garantam estabilidade e progresso.

### **Ditadura Militar**

#### **Carta 1: Controle e Censura**

**Desafio:** Para manter o controle sobre o país, o governo militar decidiu implementar medidas de censura para controlar a informação. Como você deve proceder para garantir que a população siga as diretrizes do governo sem questionar?

#### **Opções de Resposta:**

- Estabelecer uma agência de censura que monitore todas as publicações, transmissões e comunicações públicas.
- Criar uma rede de informantes e espões para identificar e punir dissidentes.
- Controlar a educação, ensinando uma versão da história e dos eventos que favoreçam o regime.

Ao responder cartas, foi essencial que o grupo recebesse orientação para fazer anotações sistemáticas sobre as suas decisões. Ao final desta rodada de perguntas, como preparação para participação em um debate e escrita de um relatório, alunos respondem individualmente as seguintes questões:

**Questão 1:** Durante a atividade "Vamos criar um país?", você foi desafiado a tomar decisões sobre a administração de um país fictício. Quais conexões você conseguiu fazer entre as decisões que tomou na atividade e os conceitos históricos estudados, como absolutismo, liberalismo, e revolução industrial? Forneça exemplos específicos de como a atividade ajudou você a compreender melhor esses conceitos.

**Questão 2:** A atividade "Vamos criar um país?" envolveu a criação de sistemas de governo, econômicos e culturais para seus países fictícios. Como essa atividade te fez refletir sobre os desafios enfrentados por governantes e cidadãos ao longo da história?

A atividade é então concluída com a turma disposta em círculo para a apresentação de cada país fictício com suas características gerais e cívicas, bandeiras, lemas ou hinos. Os grupos, mediados pelo professor, participam de reflexões coletivas sobre as escolhas feitas e suas implicações. Ao final, cada aluno deve escrever um relatório da atividade, analisando suas



contribuições no grupo e no círculo, refletindo sobre a importância de um espaço ético para o compartilhamento de ideias e valores com respeito, possibilitando a crítica racional.

**3. Resultados e Discussões:** A atividade provocou uma reflexão sobre direitos humanos, cidadania e ética, tanto nos contextos históricos quanto nos contemporâneos, assim como as reflexões no círculo ajudaram os alunos a conectar as decisões tomadas durante o jogo com os conteúdos históricos abordados, promovendo uma compreensão mais profunda das dinâmicas sociais, políticas e econômicas que influenciam a formação de um país. Ao confrontar as tarefas apresentados no jogo, os alunos foram incentivados pelo professor e pelos colegas a questionar e refletir sobre como direitos e deveres foram e continuam a ser moldados ao longo do tempo sob interesse de grupos, movimentos sociais e cidadãos ativos.

**4. Conclusão** Ao enfrentar problemas complexos, os estudantes foram incentivados a discutir, debater e, finalmente, chegar a consensos que refletissem as necessidades e perspectivas do grupo como um todo. A natureza interativa da atividade exigiu que os alunos aplicassem conceitos abstratos em cenários práticos, reforçando o aprendizado e promovendo uma conexão mais profunda com o conteúdo estudado. Os alunos demonstraram uma capacidade crescente de fazer conexões entre os conceitos históricos abordados e os desafios contemporâneos que enfrentamos hoje, proporcionando uma plataforma para que os estudantes aplicarem suas aprendizagens, identificando paralelos entre o passado e o presente. Além disso, a atividade proporcionou o desenvolvimento de habilidades cruciais, como a argumentação, o pensamento crítico e a tomada de decisões coletivas.

## 5. Referências

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em 16 de setembro de 2024.

HABERMAS, J. A Inclusão do Outro: Estudos de Teoria Política. São Paulo: Edições Loyola, 2002.