

# Jogo Criando um País

Atividade lúdica de criação de países fictícios em grupos que estimula a criatividade e a reflexão crítica sobre as instituições políticas que regem um país

TAGS: #CurriculoTradicional #Politica #Democracia #ComponentesCurricularesTradicionais



USE O VERSO PARA ANOTAÇÕES

## OBJETIVOS

- + Estimular a criatividade e o senso de responsabilidade coletivo
- + Vivenciar uma experiência democrática de escuta do outro e tomada coletiva de decisões
- + Identificar quais são as principais instituições e regras políticas que regem um país
- + Imaginar novas possibilidades de organização política e social
- + Sonhar juntos um país melhor

## CONTEXTUALIZAÇÃO

Quais são os sonhos das crianças e adolescentes de hoje para o país onde querem viver? Como veem, ouvem, sentem e imaginam o mundo? Estes sonhos guardam a autenticidade e a criatividade próprios de quem está começando a refletir sobre a organização social que existe para além do círculo de sua família e amigos.

No jogo, convidamos os jogadores a desenhar em pequenos grupos um país fictício, no qual eles sonham viver. Cartas do jogo convidam os grupos a decidir as regras do país, seu nome, território, habitantes e organização política.

O novo país terá eleições? Quem pode ser eleito? Quem pode votar? Haverá partidos políticos? Por meio dessas perguntas os jovens refletem e se posicionam, de maneira livre e crítica, sobre questões políticas atuais, com a possibilidade de imaginar novas perspectivas para o futuro da política e de sua participação.

Em tempos de crises e transformações no Brasil, é fundamental imaginar para além da realidade atual. Os mais jovens têm essa capacidade e a escola pode ser um espaço de estímulo a

esse poder de imaginação e transformação da política.

## PERCURSO

O jogo tem duração de 1h30 e pode ser jogado com crianças, adolescentes ou adultos.

### a) Preparação

A preparação do jogo envolve a elaboração prévia de um conjunto de cartas com as perguntas orientadoras da criação do país. São perguntas que os grupos terão de responder em suas invenções e que procuram direcionar a reflexão dos participantes para escolhas sobre a estruturas e regras políticas de um país.

As perguntas são impressas e separadas uma a uma em cartas que os participantes podem manusear livremente.

Cada grupo deverá receber um conjunto contendo cartas seguintes questões:

#### BLOCO 1: estruturas e símbolos

- \_ Quem habita o seu país?
- \_ Desenhe o território do seu país.
- \_ Desenhe a bandeira do seu país.

#### BLOCO 2: Sistema Político:

- \_ Quem governa?
- \_ Haverá eleições? Se sim, como serão elas?
- \_ Quem pode ser eleito?
- \_ Quem pode votar?
- \_ Por quanto tempo um governante ficará no poder?
- \_ O governante pode ser tirado do poder?

IMPRIMA ESSE CARTÃO



# Jogo Criando um País

Atividade lúdica de criação de países fictícios em grupos que estimula a criatividade e a reflexão crítica sobre as instituições políticas que regem um país



TAGS: #CurriculoTradicional #Politica #Democracia #ComponentesCurricularesTradicionais

- \_A população poderá participar das decisões políticas?
- \_Haverá partidos políticos?
- \_Quem faz as leis?
- \_Quem julga se as leis estão sendo cumpridas?
- \_O que acontece com quem descumpre a lei?

É importante lembrar que todas as respostas a essas questões estão na Constituição Federal de 1988. Ainda que as discussões e respostas dos alunos possam e devam ir além das regras atuais, é interessante que os educadores que estejam aplicando o jogo saibam informar sobre qual é hoje a resposta que o sistema político brasileiro oferece para cada uma das perguntas indicadas.

## b) Execução

Na hora de jogar os passos fundamentais são:

1. Separar os participantes em grupos de 5 a 7 pessoas e, para cada um dos grupos, entregar: (i) uma cartolina/kraft em branco; (ii) canetas/canetinhas/lápis de cor/giz de cera; (iii) um conjunto de cartas contendo as perguntas orientadoras da criação do país.
2. Indicar que cada grupo terá 50 minutos para discutir entre eles como será o país e para representá-lo no papel, atendendo a todas as cartas-perguntas que receberam. Os grupos decidem livremente sobre como tomarão as decisões, se por consenso ou por votação. Interessante notar que essa já será uma primeira experiência, dentro do grupo, sobre convivência democrática e escolhas políticas na diversidade de um coletivo.
3. Enquanto os grupo discutem e fazem suas escolhas, o(s) educador(es) vão passando pelos grupos atendendo a dúvidas e garantindo que a dinâmica flua bem, ou seja, que os grupos estejam conseguindo responder as perguntas e sistematizando as respostas no cartaz.
4. Encerrados os 50 minutos de criação, os grupos se reúnem para as apresentações. Cada grupo apresenta sua criação e os demais podem fazer perguntas sobre as escolhas que foram feitas em cada caso.
5. As apresentações e as perguntas iniciam debates sobre aquela invenção, com a mediação do(s) educador(es). Nesse momento, questões políticas complexas emergem de maneira envolvente e natural. Esse é o momento de o(s) educador(es) trabalhá-las com a turma.
6. Ao final, toda a turma vota, em conjunto, em qual daqueles países eles mais gostariam de viver. Se os educadores acharem interessante, é possível montar uma comissão julgadora, formada por pessoas que não participaram da criação dos países (podem ser outros professores, outros alunos, pais, funcionários da escola, etc). Essa comissão acompanha as apresentações e vota em qual país mais gostaria de morar, sendo o grupo com o país mais votado o vencedor desse jogo.



# Jogo Criando um País

Atividade lúdica de criação de países fictícios em grupos que estimula a criatividade e a reflexão crítica sobre as instituições políticas que regem um país



TAGS: #CurriculoTradicional #Politica #Democracia #ComponentesCurricularesTradicionais

7. Por fim, o(s) educador(es) contam que o que os grupos acabaram de fazer foram pequenas assembleias constituintes, algo que aconteceu no Brasil na criação da Constituição Federal de 1988 - principal documento do país, fonte de direitos e responsabilidades que envolvem todos nós. É um momento em que também se pode discutir os desafios da democracia, vividos pelos alunos ao se depararem com a necessidade de fazerem escolhas comuns sobre o destino e as regras do país.

- + Materiais: cartazes/papel craft e canetinha/lápis de cor/giz de cera para desenho do país e sistematização das decisões; e cartas com as perguntas orientadoras.

## INSPIRAÇÃO

Prática compartilhada pelo Pé na Escola (<http://bit.ly/pe-na-escola>), organização de referência em educação política criativa.

## DICA

- + O conjunto de perguntas pode variar conforme o contexto que o professor queira trabalhar. Por exemplo, se há intenção de trabalhar o funcionamento da economia, ou da educação, saúde, ou qualquer outro aspecto da constituição de um país, podem ser acrescentadas cartas-perguntas sobre essas outras temáticas. Uma boa fonte para extrair novas perguntas para esse jogo é a Constituição Federal de 1988, onde estão definidas as regras atuais dos nosso sistema político e social.

## RECURSOS

- + Tempo: com 1h30 é possível realizar o jogo completo. Mas isso vai depender de quanto tempo o professor quer dar para a criação coletiva dos alunos. É possível, por exemplo, usar até mais de um dia para que eles pensem sobre o país e também promover vários dias de apresentação dos grupos.
- + Espaço: Você vai precisar de um espaço para trabalho em grupo, portanto onde eles consigam conversar e interagir coletivamente no mesmo cartaz. É importante também que nesse espaço os grupos possam conversar livremente sem que um atrapalhe o outro. Em seguida, é necessário um espaço de apresentação onde todos possam se ver e discutir as criações.

