Sequência didática 2

Disciplina: História Ano: 7º Bimestre: 4º

Título: Jogos de trocas coloniais: o mercantilismo

A. Introdução

A atividade a seguir tem por objetivo estimular os alunos a compreender os princípios básicos do mercantilismo. Para isso, será elaborada uma dinâmica lúdica na qual os alunos cumprirão os distintos papéis no contexto dos primórdios da colonização das Américas. Nesse sentido, essa sequência didática também poderá contribuir na identificação dos conflitos que permeavam as relações entre metrópoles e colônias.

B. Objetivos de aprendizagem

Identificar as características da relação entre metrópole e colônia nos primórdios da colonização da América.

Compreender a centralidade do “pacto colonial”.

**Objeto** **de conhecimento**: As lógicas mercantis e o domínio europeu sobre os mares e o contraponto Oriental.

**Habilidade trabalhada**: (EF07HI13) Caracterizar a ação dos europeus e suas lógicas mercantis visando ao domínio do mundo atlântico.

C. Tempo previsto

100 minutos (2 aulas de aproximadamente 50 minutos cada)

D. Recursos didáticos

Caderno, lápis de cor, caneta hidrocor.

Dicionário de Língua Portuguesa.

Papel-cartão, cartolina.

Estimular os alunos a usar materiais recicláveis: caixas de leite, garrafas PET de variados tamanhos, isopor que acompanha alguns alimentos, embalagens de alimentos, caixas de papelão, palitos de sorvete etc.

E. Desenvolvimento da sequência didática

**Etapa 1**

**Conteúdo específico:** Elaboração de definições para diferentes conceitos.

**Tempo previsto:** aproximadamente 50 minutos / 1 aula

**Gestão dos alunos:** organizados em duplas

**Recursos didáticos:** caderno, lápis, folha de sulfite e/ou cartolina

**Habilidade:** (EF07HI13)

**Encaminhamento**

O professor deve dividir as turmas em duplas e solicitar a elas que leiam o texto “A aparente glória de mandar” (p. 176 do livro didático). A partir da leitura, cada dupla deve elaborar uma pequena definição para os seguintes conceitos:

Mercantilismo

Resposta esperada: Conjunto de ideias e medidas que visavam à acumulação de riquezas pelas monarquias por meio de atividades mercantis.

Alfândega

Resposta esperada: Órgão que controlava a entrada de produtos na França e estabelecia a cobrança de impostos sobre produtos estrangeiros, sobretudo quando existiam produtos nacionais semelhantes.

Protecionismo

Resposta esperada: Taxa tributária sobre produtos estrangeiros cujo objetivo era favorecer, ou proteger, o produto nacional. Estabelecia vantagens e poderes à metrópole.

Metalismo

Resposta esperada: Empenho dos Estados em acumular ouro e prata.

Balança comercial favorável

Resposta esperada: Relação entre as exportações e as importações praticadas por determinado Estado, cuja orientação geral é comprar pouco de outros Estados e vender muito para eles, ganhando-se mais do que gastando.

Exclusivo metropolitano

Resposta esperada: Os colonos só poderiam comprar e vender dos e para os próprios portugueses.

Pacto colonial

Resposta esperada: Ideia de que a metrópole era quem garantia o desenvolvimento da colônia e, portanto, esta última deveria colaborar com o enriquecimento da primeira.

Sistema Colonial

Resposta esperada: Conjunto de relações econômicas e políticas que estabelecem a ocupação e o controle sobre determinadas colônias.

Se necessário, os alunos podem consultar um dicionário. Além do domínio dos conceitos, eles devem ser capazes de estabelecer as relações entre os termos.

Em seguida, eles devem se dividir em 8 grupos. Cada grupo cumprirá um dos seguintes papeis na dinâmica:

Portugal

Espanha

América portuguesa (Brasil)

Vice-reino da Nova Espanha (região do México)

Vice-reino de Nova Granada (região da Colômbia)

Vice-reino do Peru (região do Peru)

Vice-reino do Prata (região da Argentina)

Piratas/Corsários

Importante dizer que os “Piratas” devem ser apenas uma dupla, de forma a viabilizar a dinâmica. Depois, como tarefa de casa, solicite a cada grupo que pesquise os principais produtos gerados na sua respectiva região. Todos os grupos, então, devem fazer fichas que representem esses diferentes produtos. O professor deve lembrá-los que os minérios eram produtos particularmente importantes no período.

Além disso, os grupos responsáveis pelas metrópoles devem confeccionar três bandeiras de seu respectivo país (sugere-se o tamanho de uma folha sulfite). Os “piratas”, por sua vez, devem ter cada um a sua respectiva bandeira.

**Etapa 2**

**Conteúdo específico:** O jogo de trocas.

**Tempo previsto:** aproximadamente 100 minutos / 2 aulas

**Gestão dos alunos:** organizados em grupos de cinco integrantes

**Recursos didáticos:** caderno, lápis

**Habilidade:** (EF07HI13)

**Encaminhamento**

Para o começo desta etapa, os grupos de alunos devem se organizar em dois grandes grupos. De um lado ficarão as metrópoles, do outro, as colônias. No meio está o Oceano Atlântico, por onde navegam os piratas. A ideia do jogo é verificar, no processo de trocas – segundo os preceitos do mercantismo –, quem obtém mais vantagens. Para isso, são necessárias algumas regras.

No que diz respeito ao funcionamento geral do jogo:

Cada metrópole terá um rei. O restante dos alunos do grupo será de mercadores;

Os alunos só podem cruzar o mar com uma das bandeiras pequenas em mãos;

O pacto colonial deverá ser respeitado. Cada colônia só pode mercanciar com a sua metrópole, ao passo que as metrópoles podem comerciar entre si;

O rei tem a liberdade de estabelecer o câmbio que lhe convém;

Os vendedores – tanto da metrópole quanto da colônia – atuam de maneira independente. Cada um deve vender suas mercadorias.

A cada 7 minutos – sem avisar os alunos – o professor deve enunciar uma tempestade fazendo com que todos os produtos em trânsito se percam no mar (e saiam do jogo).

Sobre o pirata:

Os piratas só podem atacar uma vez a cada 3 minutos. Quando um pirata ataca um navio mercante, além de roubar todo o metal e as mercadorias, ele pode tentar roubar bandeira por meio de uma disputa de “par ou ímpar”. Se perder, o pirata perde também todos os metais e as mercadorias para o mercador;

Se o pirata ganha a bandeira, o rei da metrópole deve negociar com o pirata;

O pirata pode vender os produtos obtidos com o saque;

Os piratas podem autuar os alunos que porventura tentem “furar” o pacto colonial.

Sugere-se que a dinâmica dure 20 minutos. Após seu término, sugere-se ao professor que sistematize a experiência junto dos alunos. O primeiro passo da síntese é verificar qual das partes obteve maior sucesso financeiro. Para além de identificar o aluno que, individualmente, conseguiu mais metais, deve-se levar em conta o grupo ao qual ele pertence. Assim, a comparação se dará entre cada metrópole e cada colônia. É muito importante o professor observar que a padronização dos metais como moeda de troca é o que permite a comparação.

Nesse sentido, após a contabilização, deve-se indagar:

Por que foi uma metrópole quem conseguiu juntar mais dinheiro?

Quais as principais dificuldades enfrentadas pelos mercadores?

Em que medida o pacto colonial ajuda ou atrapalha o desenvolvimento do comércio como um todo?

Que medidas poderiam ser tomadas para que as colônias melhorassem sua situação dentro do jogo?

Por fim, após a discussão acerca desses pontos, o professor pode solicitar, como tarefa de casa, que os alunos respondam a essas perguntas por escrito.

F. Sugestões de leitura e *sites*:

**Para o professor**

- Pradanov, Cléber Cristiano. *O mercantilismo e a América*. São Paulo: Contexto, 1991. (Repensando a História.)

- <<http://www.scielo.org.ar/pdf/trav/v17n1/v17n1a01.pdf>> (acesso em: 29 set. 2018).

**Para o aluno**

- DEYON, Pierre; MOTA, Teresa Cristina Silveira da. *O mercantilismo*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

- <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/historiageral/pacto-colonial.htm>> (acesso em: 29 set. 2018).

G. Sugestões para verificar e acompanhar a aprendizagem dos alunos

A avaliação deve acontecer durante todas as etapas. Considere o envolvimento do aluno com as propostas, sua capacidade de trabalhar em grupo, o respeito às opiniões dos colegas e seu comprometimento com as atividades.

Na etapa 1, todos os alunos devem ser capazes de compreender os conceitos.

Na etapa 2, eles devem procurar compreender as assimetrias que marcam as relações entre metrópoles e colônias. Observe também se os alunos conseguem seguir as regras da dinâmica. Caso tenham dificuldade, sugere-se que acessem o material complementar e refaçam a última parte da segunda etapa.

H. QUESTÕES PARA AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES

1. Identifique as principais características da racionalidade econômica do período.

Os alunos devem ser capazes de responder que as coroas ambicionavam acumular o máximo de metais dentro de suas fronteiras (balança comercial positiva). Para isso, utilizavam-se de várias estratégias, como o protecionismo e o pacto colonial.

2. Explique o que foi o pacto colonial e suas implicações para as colônias.

Resposta esperada: O pacto colonial era o principal mecanismo que guiava a relação das colônias com as metrópoles. Segundo suas regras, as colônias apenas poderiam comercializar com a metrópole. Para as colônias, isso representava uma dificuldade de se desenvolver economicamente, pois não havia a liberdade de comercializar com quem eventualmente oferecesse preços mais vantajosos para seus produtos.

I. FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

A tabela abaixo pode ser reproduzida na lousa. Peça aos alunos para copiá-la em uma folha de papel e a completarem com suas respostas.

|  |
| --- |
| NOME COMPLETO:TURMA: |
| AUTOAVALIAÇÃO | SIM | PARCIALMENTE | NÃO |
| Participei das discussões com empenho? |  |  |  |
| Respeitei a opinião dos meus colegas? |  |  |  |
| Realizei as atividades propostas? |  |  |  |
| Compreendi o que é pacto colonial? |  |  |  |