ambiEduca®

para o desenvolvimento sustentável

Jogo-Debate

A minha localidade

Se imprimir este documento opte por papel reciclado e imprima no modo rápido/económico

Este jogo tem com principal objectivo explicar o conceito de desenvolvimento sustentável. Assim num tabuleiro de grandes dimensões os alunos vão assumir o papel de habitantes locais que intervêm no processo de desenvolvimento de uma localidade. As opções de jogo condicionadas pelos interesses dos diferentes grupos (**CONSTRUTORES**, **AGRICULTORES**, **PESCADORES** e **MORADORES**) vão originar uma localidade que pode ou não ser sustentável.

Vamos modificar a localidade para ficar mais sustentável?
O que temos que fazer?

Vem descobrir, neste jogo divertido!

Estrutura em 3 etapas

1. Explicação das regras do jogo de forma interactiva e elucidação sobre o conceito de desenvolvimento sustentável com base nas interdependências e conflitos existentes nos diferentes grupos da nossa localidade. É definido de forma voluntária entre os participantes quem vai representar quem.

2. Os participantes que agora representam grupos de interesse vão desenvolver a sua localidade no tabuleiro tentando escolher a melhor opção estimulando a participação e a discussão entre todos.

3. Nesta etapa avalia-se a localidade desenvolvida. Com a participação de todos questiona-se a sustentabilidade da mesma. De seguida e por consenso do grupo pode-se realizar algumas modificações no tabuleiro com vista à melhoria da localidade acentuando uma vez mais a importância da participação pública e do planeamento na construção de localidades mais sustentáveis.

Descrição da dinâmica

A dinâmica é animada por dois animadores/facilitadores que têm como principal objectivo elucidar os participantes sobre as regras e os conceitos abordados neste jogo-debate.

No tabuleiro existem terrenos livres que se estendem ao redor de uma localidade existente, situada nas margens de um rio, com a sua Junta de Freguesia, o seu mercado e o seu porto de pescadores. Os participantes serão divididos em grupos de 4

(**CONSTRUTORES**, **AGRICULTORES**, **PESCADORES** e **MORADORES**)

Estes procuram ocupar os terrenos livres segundo os seus interesses:

Os **AGRICULTORES** querem produzir produtos agrícolas, simbolizados no jogo com frutos. A quantidade destes frutos nos terrenos (ou parcelas) do tabuleiro indica a fertilidade do solo, que é mais fértil nas margens do rio (devido ao depósito de minerais, à facilidade de rega, etc).

Os **MORADORES** também estão interessados nesses terrenos férteis, porque querem plantar árvores para valorizar e melhorar o ambiente na sua localidade.

Os **CONSTRUTORES**, pelo contrário, não têm interesse na fertilidade dos solos, mas sim o valor da área para construir, simbolizado no tabuleiro por diferentes quantidades de telhas de ouro nas parcelas. As de maior valor encontram-se nas margens do rio e perto das construções existentes (devido à vista sobre o rio, à facilidade de acessos e outros aspectos).

Os **PESCADORES,** por fim, querem pescar peixes no rio, sendo o tamanho dos cardumes no jogo simbolizado pela quantidade de peixes em diferentes localizações do rio. Como é de esperar, os cardumes de peixes são maiores longe das construções existentes (devido às margens naturais, à pureza da água e outros aspectos).

Os representantes da **JUNTA DE FREGUESIA** não intervêm directamente na colocação de peças no jogo tem como função coordenar e opinar cada acção realizada pelos representantes dos grupos e também caso não haja consenso definir a ordem de actuação de cada um deles.

1ªEtapa

Já ouviram falar de desenvolvimento sustentável?

Esta pergunta dá o mote para iniciar o jogo e através de um diagnóstico rápido afere-se o nível de conhecimento dos participantes e lançam-se outras questões que serão respondidas ao longo da dinâmica. Depois distribui-se os papéis e segundo as regras definidas começa-se a desenvolver a nossa localidade. O primeiro construtor coloca a sua casa e avalia o resultado da sua acção: tem de pagar a contribuição à autarquia, o terreno já não pode ser plantado, vai gerar resíduo que terá que colocar no aterro entre outros aspectos. Segue-se o primeiro agricultor, o pescador e por fim o morador reflectindo sempre os impactos da sua acção no meio envolvente.

2ªEtapa

Entram em jogo a segunda série de participantes representando novamente cada grupo de interesse. Para animar a discussão entre os participantes pode-se deixar livre a ordem de jogo dos quatro participantes. Se não for possível, os membros da Junta de Freguesia determinam qual a ordem de jogo.

Esta etapa serve para consolidar os conhecimentos e adapta-se ao público-alvo (idade, conhecimentos, interesse entre outros aspectos). O que procura é sempre a discussão entre os diferentes grupos de interesse. A segunda etapa termina quando todos os participantes

tiverem jogado (no máximo 4 casas construídas, 4 terrenos cultivados, 4 terrenos plantados de árvores e 4 barcos a pescar no rio.

3ªEtapa

Procede-se então à avaliação do desenvolvimento da aldeia do ponto de vista dos "pilares" do conceito de sustentabilidade:

- ✓ **O que é realmente o desenvolvimento sustentável?**
- ✓ **O que são os três "pilares" da sustentabilidade?**
- ✓ **Como podemos analisar a importância de cada pilar no quadro criado?**
- ✓ **Há equilíbrio ou não há?**

Estas e outras perguntas animam a discussão que precedem às últimas jogadas, realizadas pelos membros da Junta de Freguesia. Estes têm a possibilidade de "alterar" o (des)equilíbrio investindo os recursos (as telhas de ouro) na melhoria do ambiente: pagando duas telhas de ouro para eliminar o resíduo do aterro (investindo em campanhas de prevenção, compostagem ou outras alternativas) e duas telhas para recuperar cada secção do rio poluído (vira-se novamente a cor azul do rio).

- ✓ **Chegará o dinheiro para despoluir o rio? E minimizar o aterro?**
- ✓ **Ficará a Junta de Freguesia sem recursos para realizar outras tarefas e actividades?**

O jogo vai mostrar cenários e caberá aos participantes definir futuros mais sustentáveis.

O jogo é necessariamente uma representação simplificada e simbólica das interdependências reais e mais complexas da nossa comunidade. Mas a experiência com a dinâmica " A minha localidade" mostrou que são justamente as relações entre a realidade multifacetada e a representação simbólica que animam a discussão entre os participantes, permitindo desta forma interligar conceitos gerais e abstractos (poluição, biodiversidade, alterações climáticas, entre outros) com os objectos e acções concretizadas no tabuleiro tornando-se assim numa poderosa ferramenta didáctica.

A quem se destina?

PÚBLICO-ALVO: Jovens a partir dos 12 anos e adultos

Condições técnicas

DURAÇÃO: 40 a 60 minutos

PARTICIPANTES: Mínimo 20 e um Máximo de 30

ANIMADORES/FACILITADORES: 2 pessoas

MEDIDAS DO TABULEIRO: 5X4 m

CONDIÇÕES DO ESPAÇO: Espaço livre suficiente para as medidas do tabuleiro e considerando mais 1m de cada lado para poder sentar confortavelmente todos os participantes. No mínimo uma sala com 6x5m

CUSTO DA OFICINA: 130 €* ou 6.5€*/participante (nesta condição a oficina só se realiza com um mínimo de 20)

* Valores incluem o material didáctico à formação e deslocações num raio até 30 km da Cidade do Porto. Isento de IVA de acordo com art.53º

Nota biográfica dos facilitadores

Marco Ferraz

Mestrando em Gestão Ambiental pela Universidade do Minho e Licenciado em Engenharia Biotecnológica pela Universidade do Algarve tem uma Especialização em Gestão de Resíduos. Durante a licenciatura teve formação complementar na área do Teatro e Música. Em 2007 leccionou Expressão Musical no âmbito das Actividades de Enriquecimento Curricular e frequentou a Acção de Formação de Teatro, sob a orientação artística do Entretanto TEATRO (Valongo) e da Seiva Trupe (Porto), onde viria a colaborar como actor. Desde então trabalha com actor e sonoplasta em diferentes companhias de teatro e coordena o grupo Teatrium21 (www.teatrium21.com) onde trabalha, também, como dramaturgo e actor.

Mais recentemente tem dedicado a sua energia na área de Educação Ambiental trabalhando como criador, promotor e dinamizador de Oficinas e Eventos (Dia Mundial do Ambiente) no âmbito da Educação para a Sustentabilidade divulgando o seu trabalho com a marca ambieduca. Participou como formador no Encontro Nacional de Educação Ambiental de 2009 organizado pela ASPEA (Associação Portuguesa de Educação Ambiental) e no plano de formação da FNAJ 2008 e 2009 (Federação Nacional de Associações Juvenis) dinamizando a oficina de reutilização de materiais para construção de instrumentos musicais.

Igor Reinhardt

Nascido em 1969 e licenciado em Ciências Naturais do Meio Ambiente da Escola Politécnica Superior de Zurique (ETHZ), com uma Especialização em Ordenamento Territorial (NDS-ETHZ), Igor Reinhardt formou-se também em dramaturgia e encenação de teatro (Certificado de Dramaturgia da Universidade de Lausanne, UNIL, Suiça).

Tem dez anos de experiência profissional na direcção de projectos ligados ao ordenamento territorial e à protecção do meio ambiente. Desempenhou estas actividades em gabinetes de Arquitectura e Ordenamento do Território assim como em empresas consultoras do Meio Ambiente. Em paralelo, desempenhou actividades de produtor, dramaturgo e encenador de teatro na companhia profissional de teatro (Cie In Grata, veja: www.ingrata.ch/). A residir desde Abril 2009 no Porto, desempenha actividades ligadas à comunicação criativa (teatro, jogos pedagógicos) e a actividades artísticas (escultura: www.sculpteurigor.ch/).