



Caderno de atividades **SUBTEMA 2**

Apoio:



Realização:

*Escola
do Legislativo*



**ASSEMBLEIA
LEGISLATIVA**
DE MINAS GERAIS

Câmaras Municipais Parceiras

SUBTEMA 2: PRÁTICAS SUSTENTÁVEIS E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO

OFICINA: JOGO QUAL SEU PERFIL?

Atividade 4

Objetivos: Conhecer o comportamento dos jovens na construção da sociedade em que se inserem, e esclarecer sobre a questão da sustentabilidade e de práticas de consumo consideradas mais sustentáveis.

Tempo previsto: 1h30 a 2 horas.

Materiais:

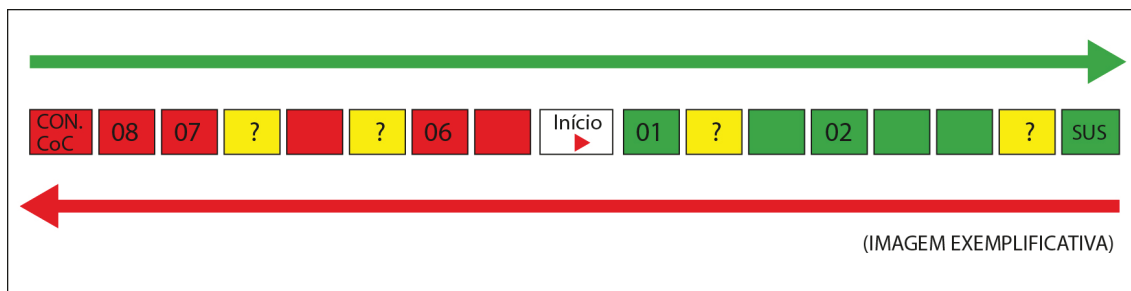
- Espaço físico com espaço suficiente para montar o tabuleiro no chão;
- 10 fichas numeradas de 1 a 10;
- 11 fichas com interrogação;
- dois dados grandes feitos com cartolina, um verde e um vermelho;
- 34 quadrados de cartolinas: 11 verdes (05 numerados de 1 a 5, 05 não numerados, 01 escrito “SUSTENTÁVEL”), 11 vermelhos (05 numerados de 06 a 10, 05 não numerados, 01 escrito “CONSUMISMO”), 1 branco, 11 de cor diversa (amarelo, azul, laranja...).

A dinâmica do jogo:

O propósito da dinâmica é criar um jogo de tabuleiro em que as peças são os próprios participantes. A dinâmica do jogo será explicada previamente a todos os participantes.

Recomenda-se que se divida o grupo em 3, 4 ou 5 subgrupos (de acordo com a necessidade, em vista do número total de participantes) e que cada grupo escolha um 1 integrante para representá-los no tabuleiro.

Os 34 quadrados de cartolina serão dispostos da seguinte forma: o quadrado branco será o marco inicial do jogo, onde ficarão os participantes no começo. Os vermelhos devem ser organizados em posição anterior ao quadrado branco, representando o caminho que leva ao consumismo, enquanto os verdes, à frente do branco, representando o caminho que leva a sociedade à sustentabilidade. O último quadrado verde e vermelho será o ponto de chegada, representando a sociedade construída (vermelho= sociedade consumista; verde= sociedade sustentável). Os quadrados de cores diversas, por sua vez, retratarão as fichas com interrogação, devendo ser colocados aleatoriamente entre os quadrados verdes e vermelhos.



No quadrado branco inicial, cada grupo jogará o dado para ver quem iniciará a partida. Aquele que obter o maior número iniciará o jogo. Os grupos, cada um em sua vez, jogarão ambos os dados, vermelho e verde, simultaneamente. A quantidade de casas a serem andadas corresponderá ao número obtido no quadrado verde, subtraído o número do quadrado vermelho, nessa ordem (n° dado verde menos n° dado vermelho). Dessa forma, os resultados positivos representarão o avanço de casas (**andar para frente – sentido verde**), e os resultados negativos significarão retrocesso no tabuleiro (**voltar/ andar para trás – sentido vermelho**).

Exemplos:

Dado verde= 6	Dado verde= 3
Dado vermelho= 3	Dado vermelho= 6
Resultado: $6 - 3 = 3$	Resultado: $3 - 6 = -3$
↓	↓
Avançar 03 casas	Voltar 03 casas

Cada casa do tabuleiro tem um comando específico:

- As casas não numeradas significam inércia. O jogador permanecerá nela até sua próxima jogada, não sendo preciso fazer qualquer ação.
- As casas numeradas, por sua vez, correspondem às fichas numeradas de 1 a 10, nas quais constarão 2 frases antagônicas entre si, que serão lidas pelo monitor para o jogador. O jogador, individualmente ou com ajuda de seu subgrupo, deverá escolher uma das frases e explicar a escolha. Uma afirmativa revelará uma posição favorável a uma sociedade sustentável, enquanto a outra em direção a uma sociedade de consumo, ambas baseadas na proposta da pesquisa Akatu (2018).

Relação de frases de acordo com as posições numeradas no tabuleiro

SOCIEDADE SUSTENTÁVEL (aspirações que prometem ser satisfeitas por uma sociedade sustentável, ou que vão nessa direção) Avance 01 casa	FICHA	SOCIEDADE DE CONSUMO (aspirações que prometem ser satisfeitas pela sociedade de consumo, ou que vão nessa direção) Volte 01 casa
Poder me deslocar com rapidez, segurança, conforto e flexibilidade, por meio de transportes coletivos ou compartilhados	FICHA 01	Poder me deslocar com rapidez, segurança, conforto e flexibilidade, em uma moto ou carro próprio.
Ter acesso a alimentos saudáveis, frescos e nutritivos	FICHA 02	Ter acesso a alimentos industrializados, que são de preparo rápido.
Manter um estilo de vida saudável, com mais tempo livre e menos consumo.	FICHA 03	Ter um estilo de vida mais agitado, com mais trabalho e renda para poder comprar o que se deseja.
Reduzir a quantidade de lixo que eu produzo.	FICHA 04	Ter todo o meu lixo coletado e tratado pelo Estado.
Reduzir os impactos sociais e ambientais da geração de energia	FICHA 05	Poder usar energia à vontade sem preocupação
Contar com água limpa, reduzindo o consumo e preservando suas fontes	FICHA 06	Ter água potável à vontade sem precisar me preocupar
Ter acesso a produtos que durem bastante, mesmo que sejam mais caros	FICHA 07	Ter acesso a produtos mais baratos, mesmo que durem pouco
Ter tempo para estar junto com as pessoas que gosto	FICHA 08	Comprar presentes para agradar as pessoas que gosto.
Comprar produtos de empresas locais/ da minha região	FICHA 09	Comprar produtos de grandes empresas/ marcas reconhecidas
Passear em locais abertos como praças, parques, praias e ruas	FICHA 10	Passear em shoppings centers e ruas comerciais

Com o decorrer da atividade, a escolha de ações voltadas à sustentabilidade significará o avanço de uma casa no tabuleiro, enquanto atitudes consumistas ocasionam a volta de uma casa, como indicado na tabela.

- As 11 casas com interrogação estão diretamente ligadas às fichas com interrogação, que estão preenchidas com afirmativas que oferecem um “prêmio” (avance 02 ou 03 casas, jogue mais uma vez, etc.) ou uma “punição” (volte 02 casas, fique 01 rodada sem jogar, etc). “Ganha” o jogo aquele que alcançar primeiro o campo “sociedade sustentável”, ou o que mais se aproximar dele.

Deixou a luz acesa ao sair Volte 02 casas	Não reutilizou embalagens e objetos Fique 01 rodada sem jogar	Não planejou as compras de alimentos e roupas, gastando desnecessariamente Permaneça na mesma casa por 02 rodadas	Deixou os aparelhos que não estão em uso ligados na tomada Volte 01 casa e fique sem jogar 01 rodada
Esperou os alimentos esfriarem antes de colocá-los na geladeira Jogue outra vez	Aproveitou os papéis, utilizando frente e verso Avance 01 casa	Fechou a torneira enquanto ensaboa as louças, lava as mãos ou escova os dentes, diminuindo o desperdício Avance 02 casas	Separou o lixo orgânico e reciclável, mesmo sem coleta seletiva. Jogue outra vez
Utilizou o transporte coletivo para se locomover, ao invés de carros ou motos Avance 01 casa	Deixou de cobrar ações do poder público que beneficiem o meio ambiente Volte 01 casa	Optou por produtos feitos com material reciclado e produtos orgânicos Jogue outra vez	

Adaptado: https://www.akatu.org.br/arquivos/Pesquisa_akatu_apresentacao.pdf, pg. 18 e 19

“Ganha” o jogo aquele que alcançar primeiro o campo “sociedade sustentável”, ou o que mais se aproximar dele.

- Ao final do jogo recomendamos uma roda de conversa sobre os temas e questões que o jogo suscitou. Alguns jogadores poderão discordar do sistema de pontuação ou das punições indicadas, que poderão ser debatidas e dialogadas com todos.

- Como se trata de uma dinâmica, sugerimos a confecção de um prêmio simbólico para o grupo ganhador: uma semente de plantas nativas locais, ou um objeto escolar feito de material reciclado por coletivos ou artesãos locais. Todos os demais participantes também deverão receber prêmios de participação, pelo engajamento e diálogo.
- Pode se aproveitar o momento para se avaliar a dinâmica e checar a viabilidade de introduzir outras atividades mais lúdicas ao longo do processo formativo dos jovens.

Referência principal:

- https://www.akatu.org.br/arquivos/Pesquisa_akatu_apresentacao.pdf
- Referências complementares:
- Texto base da 3ª Conferência Nacional de Juventude, sobre o Direito à Sustentabilidade e ao Meio Ambiente. Disponível em: https://juventude.gov.br/articles/participatorio/0010/3198/Sec_a_o_X_-_Meio_Ambiente_-_SNJ.pdf
- Revista Juventude e Meio Ambiente, 1ª e 2ª edição. Disponíveis nos links:
- https://www.mma.gov.br/images/arquivos/responsabilidade_socioambiental/juventude/1edicao_RevistaJuventude.pdf
- https://www.mma.gov.br/images/arquivos/responsabilidade_socioambiental/juventude/2edicao_RevistaJuventude.pdf
- Cadernos de Consumo Sustentável: Consumir sem desperdício - Reciclagem. Disponível em: <https://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/producao-e-consumo-sustentavel/estudos-em-pcs.html>

