

Atividade – JENGA: RECURSOS NATURAIS

Sessão 7 – IMPRINT+ Curso de formação



IMPRIint+



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2015-1-PT01-KA201-012976

Atividade: Jenga: Recursos Naturais

Metas de Aprendizagem: Aprender de forma prática e divertida sobre como os recursos naturais e a economia estão relacionados. Aprender que fazer escolhas sustentáveis é um benefício para a economia.

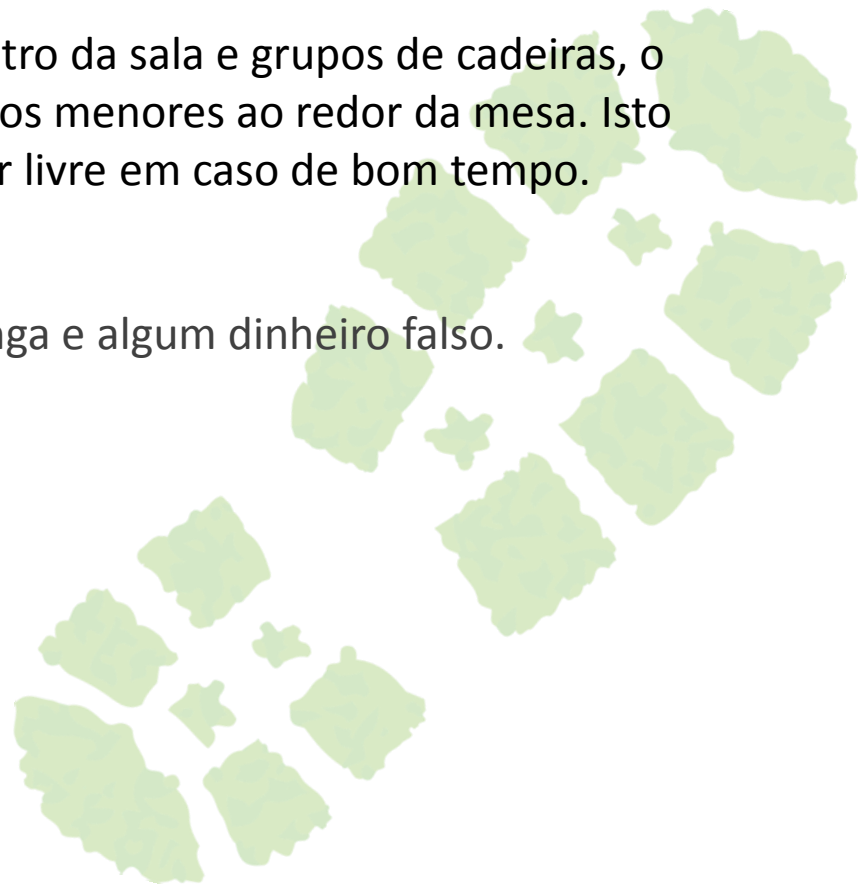
Informações gerais: Os recursos naturais são essenciais para a nossa economia, para a maioria dos nossos negócios na agricultura, na fabricação, na energia e têxteis, cosméticos, alimentos, construção e assim por diante. Os nossos recursos naturais são finitos. A menos que geridos adequadamente, ficaremos sem esses sistemas de suporte vital que precisamos para manter uma boa qualidade de vida.

Conhecimento Prévio Necessário *(Para o facilitador):* O facilitador deve ter um bom conhecimento da ciência ambiental, dos princípios básicos da sustentabilidade e da ecologia. O facilitador também deverá saber como jogar o jogo Jenga.

Duração: 1 hora

Organização: Vai precisar de uma mesa no centro da sala e grupos de cadeiras, o suficiente para todos os participantes em grupos menores ao redor da mesa. Isto pode ser feito em ambientes fechados ou ao ar livre em caso de bom tempo.

Material de Suporte: O jogo de construção Jenga e algum dinheiro falso.



Instruções I:

Antes de executar esta atividade, é útil pintar os blocos de Jenga para representarem diferentes recursos naturais, um terço deles preto (recursos não renováveis), um terço azul (recursos que poderiam ser renováveis se devidamente geridos, como a água ou as florestas) e um terço verde (estes são recursos completamente renováveis como o vento e a energia solar).

Para começar o jogo, é útil não dar muita informação de introdução e convidar os participantes a jogar um jogo económico. Pergunte ao grupo qual é o objetivo atual da nossa economia ou dos negócios? A resposta é geralmente dada facilmente. “Ganhar tanto dinheiro quanto possível”

Com isto em mente, divida o grupo em três grupos menores. Cada grupo representará uma economia nacional; você pode escolher os países que são relevantes para os participantes representarem. Usamos a Índia, um país europeu e a América do Norte. Num grupo de 30, a América tem 4 pessoas, a Europa tem 8 e Índia tem 18. Esta representação é proporcional à densidade populacional desses países.

Instruções II:

Reitere o objetivo de ganhar dinheiro. O objetivo deste jogo é fazer o máximo de dinheiro, mas como cada grupo é um país, eles devem ter como objetivo fazer o máximo de dinheiro per capita.

Você pode falar sobre a relação entre os recursos naturais e a nossa economia e os negócios enquanto introduz o jogo Jenga. (É útil ter o jogo já construído, com os blocos pretos na parte inferior, os azuis no meio e os verdes na parte superior).

Agora pode explicar o jogo: assim como o Jenga normal, cada grupo deve enviar alguém até a torre Jenga para tirar um bloco. Os grupos fazem isso por turnos, começando com a América (ou o país mais rico que está a usar).

Blocos pretos: sendo recursos não-renováveis como o petróleo, o carvão, diamantes e minerais valem 100 milhões.

Blocos azuis: sendo recursos que poderiam ser renováveis ou não renováveis, dependendo das estratégias de gestão, como: água, florestas, biodiversidade e áreas de lazer, valem 50 milhões.

Instruções III:

Blocos verdes: sendo recursos totalmente renováveis, como a energia eólica ou solar ou agroflorestal, valem 25 milhões.

Se um grupo tira um tijolo preto, os participantes receberão uma nota que representa 100 milhões de euros. Neste ponto, é dada uma escolha ao grupo. Podem manter todo o dinheiro ou podem reinvestir em energias renováveis, mas só obter metade do dinheiro. Os blocos que vão ser "reinvestidos" devem ser usados para começar a construir uma nova torre. A nova torre será apenas de blocos renováveis (25 milhões) e só pode ser usada caso a antiga torre desmorone.

Cada grupo só pode pegar num bloco da nova torre caso tenham reinvestido anteriormente. Se eles reinvestiram 3 vezes, podem continuar por 3 rondas, se investiram tudo, podem pegar em blocos indefinidamente. Um bloco da segunda torre é automaticamente reinvestido numa fração do custo, apenas 5 milhões.

Instruções IV:

Isto demonstra os custos geralmente baixos de manutenção e gestão dos sistemas renováveis uma vez estabelecidos. (Isso envolve o facilitador retornar o bloco para o seu lugar original na segunda torre.)

É através do processo de escolha de blocos e de decisão sobre o reinvestimento que os grupos começam a pensar ativamente no que é melhor para o seu povo, para a economia e os recursos naturais. Podem fazer muito dinheiro rapidamente por um curto período de tempo ou podem ter uma quantidade razoável de dinheiro por um longo período de tempo.

Se tiver tempo este jogo pode continuar por muito tempo. É importante ter um ponto de corte. Idealmente o jogo termina duas rondas de uso da nova torre (se houver uma nova torre para usar). Se não houver, o jogo termina quando a torre original colapsar.

Questões de discussão/reflexão:

- Após o jogo, há uma grande oportunidade para discutir as escolhas que os participantes fizeram e porquê.
- O que eles pensaram das escolhas que lhes eram apresentadas
- Eles pensam que investir em energias renováveis é uma boa ideia? Porquê?
- O que aconteceu durante o decorrer do jogo? Porque a torre caiu?
- Se continuássemos a jogar, a segunda torre cairia?
- Existe uma maneira de fazer a segunda torre crescer?
- Eles acham que usar opções mais sustentáveis e éticas reduzirá ou afetará a sua qualidade de vida?
- Que escolhas eles fazem nas suas vidas que talvez tenham impacto na sua qualidade de vida, mas eles fazem porque pensam que beneficiam os outros ou o ambiente? (ex. a reciclagem leva tempo, mas é bom para o ambiente, ou reabastecer uma garrafa de água, ou levar um saco reutilizável, mas isso requer esforço)