



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL

## EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Prof. Dr. Marcelo Valério

[marcelovalerio@ufpr.br](mailto:marcelovalerio@ufpr.br)

---

*Role playing game*

***Dinâmicas da vida social: desafios para a sustentabilidade nas relações humanas e no uso dos recursos naturais.***

VALÉRIO, Marcelo  
GIASSI, Maristela Gonçalves  
CARLETTO, Marcia Regina

---

**Adaptação de:**

CHRISTIAN AID (1990). ***The trading game***. Glasgow: Education Sector. Christian Aid Simulation Game.



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**LEIAM COM ATENÇÃO TODAS AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NA PASTA.**

**AS REGRAS DO JOGO**

- a) Participam do jogo cinco famílias: uma de classe alta (F1), uma de classe média (F2), uma de classe média-baixa (F3), uma de classe baixa (F4), e uma vivendo abaixo da linha da miséria (F5).
- b) Todas as famílias possuem sete desafios sociais, a serem atendidos de acordo com suas necessidades ou desejos\*. Para alcançá-los cada família deve cumprir tarefas específicas.
- c) A coordenação do jogo (representando a *Lógica Social*; ou o “banco”) decidirá se as tarefas foram cumpridas de acordo. Critérios prévios serão estabelecidos por esse grupo.
- d) Cada família possui uma quantidade determinada de recursos para cumprir as tarefas. Tais recursos permitem, por óbvio, níveis diferenciados de qualidade de vida / ou modos/estilos de vida.
- e) Cada tarefa exige a construção de um produto. Ele deverá ser PERFEITO, de modo que represente a aquisição integral de determinado bem e/ou a satisfação completa de determinada necessidade.
- f) É proibido utilizar qualquer recurso que não sejam os presentes na pasta. O envelope/pasta ou as regras não são contabilizados como recursos.
- g) Cada família deverá competir de acordo com as regras sociais que entende vigentes na sociedade. Exploração ou mendicância são formas possíveis de obter resultados.
- h) As famílias podem dialogar e negociar entre si, mas é proibida qualquer forma de agressão física ou verbal.
- i) Caso os integrantes de uma família desejem se deslocar durante o jogo, somente 50% dos integrantes poderão fazê-lo ao mesmo tempo.
- j) Durante o período de elaboração dos produtos, cada família deve estar atenta às regras que ela própria definiu e as que lhes foram impostas pelas outras famílias – isso dará subsídio para avaliarmos a dinâmica.
- k) O tempo para interação e elaboração dos produtos é de no máximo 1h. Depois desse prazo o jogo estará encerrado.
- l) A dinâmica do jogo acabar permite que novas regras sejam criadas durante a atividade. Corrupção, crime, filantropia e controle social são situações possíveis de serem vivenciadas – e podem ser estimuladas ou conduzidas pela “lógica social”.

Entreguem-se e aproveitem a experiência!



## **Caracterização Individual das Famílias**

### **Família 01**

Vocês fazem parte de uma Família “Classe A” e já possuem muitos bens, mas querem aumentar seu patrimônio. O número e tamanho dos seus bens os representa. Portanto, usem seu poder e, se acharem necessário, também explorem as pessoas das outras famílias – mas atenção, esse é um segredo do jogo e não deve ser partilhado com as outras equipes.

### **Família 02**

Vocês fazem parte de uma família classe média. As necessidades básicas parecem estar atendidas, mas vocês querem ascender socialmente e desejam mais conforto. Litem para atingir seus ideais.

### **Família 03**

Vocês fazem parte de uma família de Classe Média Baixa. Os tempos são de crise e as coisas estão ruins. É preciso esforço para manter as necessidades básicas bem atendidas. Litem com garra e apostem em alternativas criativas!

### **Família 04**

Vocês fazem parte de uma família pobre. É difícil viver sem o básico. É preciso muito “jeitinho” e ajuda para seguir sobrevivendo com dignidade. Sejam fortes, determinados e criativos.

### **Família 05**

Vocês fazem parte de uma família que vive abaixo da linha da miséria. Dormem na rua e vivem de sobras e doações. A cada dia lutam com unhas e dentes por seus direitos básicos, mas é preciso contar com o auxílio de outras famílias. Pedir acaba sendo uma alternativa.



## CARACTERIZAÇÃO DO MATERIAL DAS FAMÍLIAS

Tabela 1 – Valor agregado referente às cores dos papéis

Cores	Significado
Amarelo	Educação / Conhecimento
Verde	Alimentação
Vermelho	Moradia
Laranja	Transporte
Azul Escuro	Emprego
Pardo	Vestimenta
Preto	Tecnologias / bens de consumo (computador, celular, DVD, etc)
Branco	Saúde

Tabela 2 – Conteúdo das pastas para simulação

Pasta	Quantidade de folhas coloridas (recursos)	Materiais (oportunidades)
Família 01 - Classe A	4 folhas amarelas 4 folhas verdes 2 folhas laranjas 3 folhas azuis 4 folhas pretas 3 folhas pardas 3 metades + 2 pedaços de folha vermelha	1 tesoura 1 apontador 1 borracha 1 lápis apontado 1 transferidor 1 régua grande
Família 02 – Classe Média (B)	2 folhas verdes ½ folha vermelha (+ pedaço pequeno) 1 folha laranja 1 folha amarela 1 folha azul 1 folha parda 1 folha preta 1 folha branca	1 lápis sem ponta 1 borracha
Família 03 – Classe Média Baixa (C)	¼ folha amarela 1/6 folha verde 1/6 folha vermelha ½ folha parda	1 transferidor 1 lápis sem ponta
Família 04 – Classe Baixa (D)	¾ folha parda ¾ folha verde	1 régua quebrada
Família 05 – Miseráveis (F)	¾ folha parda	

**A pasta de cada família irá conter:** um texto caracterizando cada família; um texto contendo as regras do jogo; um texto contendo as tarefas.



## **NECESSIDADES E DESEJOS DAS FAMÍLIAS**

- 1 – Uma pessoa da família possui insuficiência renal crônica e necessita fazer hemodiálise.
- 2 – Os membros das famílias estão em busca de emprego;
- 3 – A família pretende adquirir imóvel;
- 4 – A família necessita de alimento;
- 5 – A família necessita de vestimentas;
- 6 – As famílias 01 e 02 pretendem adquirir automóvel(is) / As famílias 03, 04 e 05 pretendem ter acesso a transporte público;
- 7 – A família deseja adquirir bens de consumo (computador pessoal, tabletes, celulares, eletrodomésticos etc).

## **QUADRO DE TAREFAS**

<b>TAREFA</b>	<b>SIGNIFICADO</b>
Apresentar triângulo equilátero na cor branca, com exatos 15 cm de lado.	Procedimento de hemodiálise.
Utilizando-se de dobraduras, construir um barco nas cores azul escuro e amarelo.	Cultura / Educação e trabalho.
Apresentar círculos vermelhos (quantos conseguir)	Imóvel(is).
Construir retângulo medindo 7x12cm, na cor verde.	Alimentação
Apresentar recorte na cor parda, no formato de uma camiseta.	Vestimenta(s)
Apresentar um recorte de um automóvel na cor laranja	Transporte(s)
Na cor preta, apresentar um semicírculo do tamanho de um transferidor.	Bens de consumo.

