

Caro educador(a), o jogo “Vivendo a Indústria” foi concebido para aproximar os jovens das temáticas ligadas aos processos de transformação que envolvem as indústrias e a sociedade, e que estão apresentadas de diferentes formas na exposição de longa duração do Espaço Votorantim.

Sua concepção está centrada na construção dos “argumentos” apresentados pelos participantes ao se defrontar com uma situação problema.

Esse jogo é colaborativo e destinado a grupos de diferentes naturezas: oriundos de escolas, ONGs, associações de bairro, comunidades, etc. Para que o jogo aconteça, cada participante recebe um boneco em miniatura que representa um *personagem*. Cada jogador vai atuar de maneira diferente para solucionar a situação-problema, defendendo os interesses do seu personagem.

Os personagens são:

1. Funcionário (a): homem ou mulher empregado há 15 anos em uma fábrica.

2. Comunicador (a): profissional responsável pela comunicação com o público externo e interno da empresa, fala com jornalistas, recebe visitantes, elabora planos de ação em comunicação, atende escolas, etc

3. Engenheiro (a): profissional recém contratado pela indústria e que se mudou para a cidade onde ela está instalada há pouco mais de 1 ano

4. Analista ambiental: profissional contratado pela empresa para lidar com questões de impacto ambiental relacionado às atividades da empresa

5. Professor (a) de escola: professor (Biologia, Geografia, História ou Química) de escola da rede pública municipal, lecionando no ensino médio. Poderá desenvolver projetos e materiais didáticos para seus alunos, que abordem os processos ligados à indústria da cidade

6. Prefeito (a): político que vê no planejamento ambiental da região uma plataforma de governo e pretende aliar o desenvolvimento econômico ao ambiental por meio de parcerias com empresas e comerciantes locais

7. Produtor (a) rural: pequeno proprietário de terras, nos arredores da empresa, que depende de sua propriedade para habitação e geração de renda familiar

8. Representante de ONG local: coordenador (a) da organização não governamental SOS Vidas, que desenvolve projetos sociais com jovens de 13 a 17 anos para a inclusão no mercado de trabalho. A sede da ONG é na cidade vizinha onde está instalada a fábrica

9. Gerente de produção: funcionário subordinado ao dono da empresa, que tem como atribuição administrar sua equipe de funcionários e garantir a produtividade de seu setor.

10. Industrial: homem ou mulher, proprietário da empresa em questão.

Após receberem seus personagens, os jogadores devem ler as regras do jogo e as instruções de montagem. O educador deve apresentar ao grupo a situação problema na qual irão se debruçar.

Frente à situação problema apresentada, o grupo se reúne para discutir e preparar a sua argumentação. Os participantes que tenham a mesma personagem deverão se juntar e discutir uma posição comum sobre o caso que foi apresentado. Após essa primeira discussão, o argumento deve ser apresentado e defendido para o grupo todo. A dinâmica do jogo deve ser conduzida de tal maneira que cada personagem, representado por um ou mais jogadores, apresente as suas idéias, alimentando uma discussão ao redor da questão colocada inicialmente. O processo, mediado pelo educador, deve levar a uma possível solução para a situação problema. Não existem ganhadores nem perdedores.

O jogo termina quando o grupo chegar a um consenso de solução para o problema apresentado. Vale ressaltar que a solução irá variar sempre em função do perfil dos personagens, do número de jogadores e da argumentação de cada participante.

Esse jogo poderá ser desenvolvido em sala de aula, no espaço expositivo ou em outro local de visita e pressupõe a presença de um mediador (professor ou educador). É desejável que o educador prepare antecipadamente os conteúdos a serem trabalhados no jogo, a partir da situação problema selecionada.

O encaminhamento proposto poderá, entretanto, sofrer modificações, conforme as necessidades do grupo envolvido.

Sugerem-se, assim, dois tipos de estratégia para eventual adequação:

- + Adequação de tempo. Prevista para grupos que, apesar de desejarem participar do jogo, não tenham tempo hábil para isso. Nesses casos, o número de personagens e, conseqüentemente, de argumentação entre os grupos, deve ser reduzida.
- + Adequação de temas. Prevista para grupos que queiram trabalhar ou aprofundar o estudo de uma temática específica (ecológica, cultural, social, econômica, etc). Nesses casos, os mediadores responsáveis podem propor a construção de outras situações-problema, para a temática desejada.

Objetivos Educacionais:

- + Por meio de situações problema, aproximar os jovens da realidade da indústria envolvendo questões sociais, políticas e econômicas que têm impacto em toda cadeia produtiva.
- + Incentivar diversas possibilidades de leitura da exposição, da visita às fábricas, e da vivência em espaços culturais promovendo a aproximação e a interpretação subjetiva dos temas.
- + Estimular a capacidade de cooperação e o trabalho em equipe.
- + Promover o desenvolvimento da habilidade de análise e síntese por meio da argumentação.