

RPG - Tom da Amazônia





ÍNDICE

1. COMO JOGAR RPG.....	3
1.1. O que é RPG	3
1.2. A aventura de RPG	3
1.3. Preparando a aventura.....	4
1.4. Lista de itens	4
1.5. Iniciando uma sessão de RPG.....	5
1.6. A aventura	6
1.7. Como termina a aventura.....	10
2. AVENTURAS	11
2.1. GEOGRAFIA	12
2.2. ÁGUAS	20
2.3. ECOLOGIA DOS ECOSSISTEMAS	26
2.4. HISTÓRIA.....	29
2.5. CULTURA.....	33
2.6. POVOS INDÍGENAS E COMUNIDADES TRADICIONAIS	49
2.7. AMAZÔNIA URBANA.....	53
2.8. DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL	57
2.9. ÁREAS LEGALMENTE PROTEGIDAS	59
2.10. ECONOMIA.....	63



1. COMO JOGAR RPG

Indicado para iniciantes em RPG (*Role Playing Game*) e para jogadores que desejam rever os principais conceitos do jogo.
Leia também o texto descrevendo o RPG no Caderno do Professor.

1.1. O que é RPG

O RPG (*Role Playing Game*) é um jogo para ser disputado em grupo. Um dos participantes, o “mestre”, coordena o jogo, também chamado de “aventura”. Os demais participantes são os “personagens jogadores” ou PCs (de *player character*, em inglês, sigla muito usada pelos jogadores).

1.2. A aventura de RPG

O mestre do jogo deverá criar uma aventura ou utilizar uma já pronta. O **TOM DA AMAZÔNIA** oferece diversas aventuras prontas para serem jogadas.

Uma aventura é uma situação imaginária mas, como na vida real, apresenta desafios, perigos, enigmas que deverão ser resolvidos pelos aventureiros, os jogadores.

O RPG não é um jogo com regras e estrutura fixas. Há muitas formas de jogá-lo: das mais simples e rápidas às mais complexas, com muitas regras, e que podem levar dias para terminar. As aventuras já prontas do **TOM DA AMAZÔNIA** foram desenhadas para serem jogadas por grupos grandes, de até 40 alunos, sem exigir demais do tempo da aula e da participação do professor, o mestre do jogo.

Mas, se desejar, você poderá modificá-las, criando novas regras, ampliando sua duração e complexidade. Poderá ainda usá-las como base para criar suas próprias aventuras, adequando-as às características e necessidades pedagógicas de seus alunos.

A seguir será apresentado um exemplo de sessão de RPG com os principais recursos e regras do jogo. Uma vez que você compreenda a essência do RPG, será muito mais fácil criar aventuras, adaptar as já existentes e até mesmo treinar seus alunos para ocuparem a posição de mestres. Este é um recurso muito utilizado por professores porque, para criar uma aventura educacional, o aluno irá pesquisar o assunto, ler, escrever, estruturar o conteúdo e ainda aplicá-lo junto a outros alunos, tornando o RPG uma importante ferramenta pedagógica.



1.3. Preparando a aventura

Você é o mestre de RPG e, para o mestre, o jogo começa antes, no preparo da aventura.

Sua pretensão é reunir um grupo pequeno, de seis amigos, e disporá de uma ou duas horas para o jogo. A idéia é que o jogo dure uma única sessão, portanto, não poderá ser muito complexo (há jogos que podem durar dias e até meses).

Você deseja uma aventura que se passe numa região de selva e que sirva até para treinar novos jogadores, como seus colegas professores e alunos, no uso das aventuras do **TOM DA AMAZÔNIA**.

A primeira coisa é escolher uma situação que seja atraente, enigmática e com alguns perigos. Um grupo de turistas perdido na mata parece ser uma boa idéia.

Como seria pouco provável que um grupo assim se aventurasse sozinho em plena selva amazônica é preciso encontrar um motivo para que se percam. Sem um bom motivo a aventura soa como artificial e não favorece o envolvimento do jogador com o tema. Como há muitos rios na região, um passeio de barco faz sentido. O barco teria que ser pilotado por alguém experiente, da região, mas se este piloto não pudesse trazer o barco de volta por estar ferido ou morto, já teríamos uma situação propícia para uma boa aventura.

Os personagens, turistas, agora serão chamados de PCs e os outros personagens que possam surgir durante a aventura (até agora temos só o barqueiro) serão chamados de NPCs (*Non Player Characters* ou Personagens não Jogadores), que são representados pelo próprio mestre.

Os PCs não iriam sair para um passeio só com a roupa do corpo, certo? Então você considerou que eles poderiam escolher alguns itens de uma lista, talvez uns seis itens de uma lista de dez.

1.4. Lista de itens

- Um canivete
- Um cantil de 1 litro com água potável
- Uma lanterna à prova d'água
- Um conjunto de anzóis
- Um carretel com 50 m de linha de pesca
- Uma lona plástica de 5 m x 5 m
- Uma caixa de fósforos
- Um isqueiro
- Uma lupa
- Um kit de pronto-socorro



Na lista, você não incluiu um GPS (*Global Positioning System* – Sistema de Posicionamento Global, que permite a localização de qualquer ponto na superfície terrestre) porque isto tornaria a solução muito fácil. Quando se cria uma aventura é preciso evitar torná-la difícil ou fácil demais.

Cada PC deverá escolher um item para levar. Seu item mais a roupa do corpo são os únicos objetos que o personagem possui.

O barqueiro levará toda a comida e água necessárias para o passeio.

Você imaginou também alguns eventos que poderiam ocorrer durante a viagem ou após o barqueiro ficar impossibilitado de ajudar o grupo. Há eventos que exigem NPCs.

1. Uma onça ataca o grupo.
2. Surge um grupo de perigosos biopiratas.
3. Uma chuva tão forte que pode deixar os PCs doentes.
4. Um jacaré surge no caminho.
5. Um helicóptero de turistas passa distante do grupo.
6. Um PC quebra a perna e tem que ser carregado pelo grupo, atrasando tudo.

A cada dez minutos, apresentaria um evento, um problema a mais para o grupo resolver.

Uma onça, caçadores, jacarés são NPCs e são representados pelo mestre.

1.5. Iniciando uma sessão de RPG

Você escreveu a aventura, reuniu o grupo e deu início ao jogo. Os textos entre aspas representam sua fala.

“Nesta aventura, vocês serão turistas em passeio na Amazônia.

Estão hospedados numa pousada no meio da floresta e resolvem fazer um passeio de barco pelos rios próximos. Nada muito demorado, algumas horas apenas.

Contratam um barco com seu piloto, que conhece muito bem a região. O barqueiro vai se responsabilizar pela comida e pela água.

Vocês irão só com a roupa do corpo e cada um poderá escolher mais um item de uma lista.”

Você apresenta a lista para eles e dá um tempo para que tomem suas decisões.

O mestre não interfere na escolha dos personagens. Como na vida real, podem decidir individualmente ou em grupo. Podem fazer sorteios ou impor aos outros suas escolhas. Podem até decidir não levar item algum. A única regra é que cada PC só pode levar um item e não há itens repetidos.

“No dia seguinte, muito cedo, às 7 horas da manhã, partem no barco, entusiasmados com a aventura que esperam ter.



A viagem transcorre maravilhosamente bem. Vocês estão deslumbrados com a riqueza da vegetação e da vida animal e quase não percebem o tempo passar. Quando se dão conta, já é quase meio-dia.

Vocês não têm a mínima idéia de onde estão, mas confiam inteiramente na experiência do piloto do barco.

O calor está sufocante e, de repente, nuvens de tempestade começam a se formar. O barqueiro parece preocupado.

Resolvem perguntar a ele o que o preocupa e ele responde que não esperava uma tempestade tão cedo e que, quando elas surgem assim muito rápido, costumam ser muito fortes.

Decide então, para a segurança de todos, que voltarão imediatamente, antes mesmo da parada para comer – terão de comer no barco mesmo, durante a viagem de volta.

Quinze minutos depois, o dia se transforma em noite e desaba uma violenta tempestade tropical. A chuva é muito forte e pouco se enxerga além de poucos metros de distância. Os relâmpagos iluminam a mata com seus clarões assustadores. Os trovões parecem cada vez mais fortes e próximos. Vocês estão com muito medo.

De repente, com um estrondo tremendo, um raio atinge uma árvore à beira do rio, perto de onde estão. A árvore cai sobre o barco e o afunda.

Nadando, todos conseguem chegar à margem.

Com frio e apavorados, querem uma solução imediata do barqueiro. Junto com a tempestade desaba também uma chuva de perguntas sobre o coitado do homem:

- Como vamos sair daqui sem barco?
- O senhor sabe onde estamos, não sabe?
- Tem bicho perigoso por aqui?
- Ai, meu Deus, estou com frio e com fome.

O homem abre um sorriso inocente e diz:

- Quem são vocês? Por que estão me perguntando todas essas coisas? Quem sou eu? O barqueiro perdeu a memória, vocês constataam aterrorizados.”

Uma característica marcante dos jogos de RPG é a ambientação, a descrição do cenário e da situação em que se encontram os personagens. Não teria a mesma graça se você dissesse: “Vocês saíram para um passeio de barco mas o barco virou e vocês se perderam na mata.”

Muitos grupos de jogadores costumam até usar roupas próprias dos personagens para, como num teatro, criar um clima mais verossímil.

1.6. A aventura

A partir de agora, o mestre é responsável por dar aos PCs informações mais detalhadas sobre a situação, já que foi ele quem criou a aventura... e vai garantir que atuem em conformidade com seus personagens.

A iniciativa cabe aos jogadores e, como são provavelmente inexperientes, você terá que explicar como o RPG funciona.



“Agora vocês estão por sua própria conta. Se tiverem alguma dúvida, perguntem-me. Vocês só poderão utilizar o que trouxeram e o que poderiam encontrar numa floresta tropical. Agora vocês estão com muita fome e frio.”

– Eu recuperei a comida que estava no barco – diz um PC.

“Os PCs não podem tomar decisões sem ter todas as informações a respeito” – você esclarece. – “Antes deveriam me perguntar sobre a situação do barco e da comida.”

“Nem o barco, nem a comida” – você continua – “e nada que estava dentro dele estão à vista.”

“Eu vou mergulhar e tentar achar o barco” – outro PC decide.

“Você pode mergulhar, é claro, já que poderia fazer isso na vida real, mas sofrerá as consequências do mergulho. Jogarei um dado de 4 faces. Se der 1, você morreu; 2, você ficou muito ferido e terá que ser carregado. Se der 3, nada aconteceu; 4, você viu o barco no fundo do rio.”

Há vários tipos de dados que os jogadores usam: 4 faces, 6 (o mais comum), 10, 12 ou mais faces e, se não os tiver, você poderá substituí-los facilmente por papéis numerados ou outra forma qualquer de sorteio. Os jogadores costumam dizer 1D4 quando jogarão o dado de 4 faces uma vez. Aqui, usaremos esta forma sempre que nos referirmos ao uso dos dados.

“O que desejam fazer?”, você, o mestre, pergunta.

Os jogadores devem decidir se correrão o risco de mergulhar para só ver o barco ou se optarão por outra estratégia para conseguir comida.

Os critérios associados aos dados devem ser decididos pelo mestre e nem sempre é possível fazê-lo antes do início da aventura, já que não dá para saber o que os jogadores irão querer.

Em geral, o mestre considera, para criar seus critérios durante a aventura, o tempo disponível, o nível de dificuldade que o grupo está encontrando, o clima da aventura.

Se decidirem mergulhar e obtiverem um resultado igual a 4, nova jogada de dados terá que ser feita para saber se conseguiram a comida ou não.

Um jogador que havia escolhido trazer a lona plástica e que já começou a compreender o espírito do RPG diz:

“Antes da comida precisamos estar aquecidos, então vou pegar a lona plástica e fazer com ela uma cobertura para nos proteger da chuva.”

“Muito bem” – você responde. – “É assim mesmo que se joga RPG. Mas como vocês irão fazer esta cobertura usando a lona?”



“Vamos prender as pontas dela nas árvores e amarrá-las com cipós, que são muito comuns na mata.”

Como isso é verdade, você aceita o recurso dos PCs e considera a cobertura feita. O grupo já está protegido da chuva.

“Vocês estão abrigados, mas continuam com fome e sede.”

“Vamos beber a água da chuva que se acumula na lona” – diz um PC.

E outro, que havia trazido um cantil, completa: “E vou usar o cantil para tomarmos a água que trouxe e depois para guardar mais água da chuva.”

“Certo, vocês conseguiram a água necessária. A chuva parou e vocês estão com fome.”

O grupo então terá que encontrar soluções viáveis para se alimentar. Poderiam tentar caçar algumas aves, mas teriam que perguntar ao mestre se há aves próximas. O mesmo, se quiserem caçar animais terrestres.

Se quiserem pescar, não precisam perguntar porque em rios há peixes e eles não são necessariamente visíveis. Teriam que jogar o anzol, se é que o trouxeram, ou fabricá-lo com materiais existentes numa floresta.

É sempre mais interessante quando o mestre deixa as decisões para os dados, ao invés de tomá-las, porque assim os jogadores não se sentem tanto ‘nas mãos do mestre’. Jogue os dados para saber se há aves ou outros animais.

Jogue-os também para saber quantos peixes foram pescados.

Há situações que podem ser decididas com facilidade. Um PC diz que fará um anzol usando a fivela de metal do seu cinto. O mestre impedirá esta solução porque para transformar o metal numa ponta afilada são necessárias ferramentas de que o grupo não dispõe. Deixar a sorte decidir neste caso torna o RPG um jogo de azar, e este não é o objetivo. O grupo terá que buscar uma solução mais viável, como utilizar uma árvore de madeira mais dura, fabricar um anzol usando o canivete que um PC levou e depois passá-lo no fogo para endurecê-lo.

É claro que, antes, terão que explicar como farão o fogo. Se tiverem escolhido levar um isqueiro, a solução já está dada. Se escolheram os fósforos, estes estarão molhados e inutilizados. Uma alternativa será fazerem fogo usando alguma técnica primitiva.

Na dúvida, jogue os dados para saber se tiveram sucesso ou não.

Da mesma forma, muitas outras situações podem ser propostas pelo mestre, sempre procurando manter-se de acordo com a ambientação criada. Você poderia incluir índios, jacarés e até um saci na aventura, mas elefantes ou camelos seriam improváveis numa floresta brasileira.

“Um assobio comprido é ouvido bem próximo a vocês. De início, todos acham que é um pássaro e caminham na direção de onde veio o som para tentar capturá-lo, mas então,



com uma baita surpresa, vêem pegadas humanas onde estaria o pássaro, e as pegadas começam ali e se aprofundam na mata. Quem as fez parece ter surgido no local, do nada, e caminhado em direção ao interior da floresta.”

Trata-se do curupira, um ser mitológico que tem os pés virados para trás. Ele assobia para assustar os caçadores mas também os ajuda caso tratem bem da mata e dos animais. Se o grupo perceber isto, poderá pedir ajuda ao curupira para conseguir comida e, quem sabe, uma saída.

Quando um PC se relaciona com um NPC, há várias formas de decidir se o contato foi produtivo para o PC ou não.

A forma mais simples e mais utilizada em sala de aula, com grupos grandes, é atribuir valor para um resultado positivo e outro para um negativo. Considerando 1D10 (um dado de 10 faces ou papezinhos numerados de 1 a 10) atribui-se aos resultados de 1 a 5 o valor negativo e 6 a 10 (0 no dado) o valor positivo.

Assim, se os PCs pedirem ajuda ao curupira e o dado der 7, eles serão ajudados.

Como mestre, você deverá adequar os valores à dificuldade inerente à situação.

O grupo encontra um bando de biopiratas, ou seja, coletores de espécimes da flora e fauna, que os contrabandeam para fora do Brasil. Qual a chance de agirem de modo agressivo contra o grupo? É mais provável que ajam com agressão do que pacificamente. Então, jogando 1D10, de 1 a 7 serão agressivos, de 8 a 10 não.

Outra forma muito usada quando se tem mais tempo para o jogo e grupos menores é atribuir-se um valor de “força”, “saúde”, “capacidade de persuasão” e outros para cada personagem. Em geral, os jogadores iniciam com um determinado volume de pontos, digamos 10, e devem distribuí-los entre estas características no começo do jogo.

O grupo encontra o bando de biopiratas. O PC com maior “capacidade de persuasão” tenta convencê-los de que são apenas turistas e de que não vão causar-lhes problemas. Ele tem 6 como valor de sua capacidade. Você joga 1D10 para os piratas. Se der 6 ou menos, os PCs convenceram, do contrário, não.

Poderíamos atribuir um valor para a Energia de cada personagem. Pode ser um valor fixo ou sorteado no início da aventura. Vamos atribuir o valor fixo de 10 pontos e estabelecer que a cada 5 minutos de jogo (equivalendo a 12 horas de aventura) cada personagem perde 1 ponto de energia. Se conseguir alimentar-se, recupera 1 ponto de energia a cada refeição. O grupo terá que encontrar uma solução alimentar a cada 5 minutos de jogo para manter-se vivo.

Utilize o mesmo critério para lidar com outros eventos e NPCs, tornando a aventura atraente, divertida e dinâmica.

Inclua situações que exijam conhecimentos específicos, como matemática, português, e você terá uma ferramenta pedagógica motivadora e eficaz.



1.7. Como termina a aventura

Diferente de outros jogos, no RPG não há vencedores nem prêmios no final. “Vence” quem se divertiu, sejam PCs ou o mestre, e durante toda a aventura. O “prêmio” é achar a saída, sobreviver aos perigos da aventura, encontrar o tesouro imaginário, derrotar os monstros ou os bandidos intergalácticos.

Não há nem mesmo necessidade de um final explícito. Se a aventura for “proteger os animais da Amazônia” os jogadores poderão jogá-la continuamente, durante dias, semanas ou meses, lidando com problemas diferentes a cada partida. A aventura termina quando forem esgotados os aspectos mais sugestivos do tema.

Não há perdedores. O RPG não é competitivo mas cooperativo. O grupo de turistas não irá competir com ninguém. Seu objetivo é que todos sobrevivam.



2. AVENTURAS





2.1. GEOGRAFIA

Corrida Amazônica

Uma estação de tevê de sua cidade tem um programa semanal chamado *Olimpíada estudantil*. É um programa de variedades, voltado para o público adolescente, mas que tem nos jogos seu ponto forte – como indica o nome do programa.

Um dos seus quadros é uma competição de conhecimento entre escolas. Nesta semana, o quadro se chama ‘Corrida Amazônica’, porque as perguntas serão sobre esta região.

Sua escola se inscreveu para participar e foi sorteada juntamente com outras três. Cada escola enviou um grupo de participantes.

(Divida a classe em quatro grupos. Cada grupo representa uma escola. Os grupos deverão escolher um nome para a escola que representam.)

Hoje é o dia. Vocês estão na estação de tevê e o programa vai iniciar logo mais.

A organização do programa pede que cada escola escolha um representante.

(Os representantes deverão ficar próximos ao quadro-negro e os grupos na sala de aula, distantes entre si. Divida o quadro negro em quatro colunas, colocando o nome de cada escola como título.)

Quando o apresentador apitar, cada representante deverá pegar três fichas de uma pilha delas que ficará sobre a mesa (do professor). Cada ficha contém uma pergunta e quatro alternativas. O representante entregará as fichas para seu grupo, participando da escolha das respostas.

Quando o grupo decidir pelas respostas, o representante volta ao quadro-negro e escreve as perguntas e as respostas.

O apresentador verifica se estão corretas ou não. Se corretas o grupo ganha 5 pontos por resposta. Se incorretas o grupo perde 3 pontos por resposta. Se errar, não pode tentar responder de novo à mesma pergunta.

O jogo é feito em quatro rodadas, mais uma rodada de fechamento.

Em cada uma das quatro rodadas, cada grupo pega três fichas com uma pergunta cada; analisa as três perguntas e decide:

1. Responder às três perguntas (certa = + 5 pontos / errada = –3 pontos) OU
2. Trocar uma pergunta por outra. O representante volta à pilha, coloca a pergunta no final da pilha e pega a que está em cima (isto só pode ser feito uma vez por rodada) OU
3. Reservar uma pergunta para a rodada de fechamento, respondendo somente a duas. Esta será chamada “Trunfo”.



Dois Trunfos é o limite máximo. Atingido este limite, terá que responder a três perguntas a cada rodada.

Poderá optar por responder a uma pergunta Trunfo, substituindo-a por outra, que então se tornará Trunfo.

Os Trunfos não são obrigatórios, mas podem ser úteis para prejudicar outros grupos na rodada de fechamento.

Após as quatro rodadas, inicia-se a rodada de fechamento, que é dividida em duas etapas. Em cada etapa será utilizado um Trunfo. Antes de cada etapa, os grupos terão 2 minutos para montar a estratégia para o uso do Trunfo. Os grupos não poderão se comunicar uns com os outros.

Cada grupo irá decidir o que fazer com os Trunfos que tiver em mãos. Poderá:

1. Respondê-los (certo = +7 pontos / errado = – 5 pontos)
2. Entregá-los a outro grupo que deverá obrigatoriamente respondê-lo (certo = + 10 pontos / errado = – 10 pontos).

TEMPO DE JOGO

As quatro primeiras rodadas têm tempo livre por rodada com duração total de 30 minutos. Os grupos não têm limite de tempo para responder a cada conjunto de três perguntas. Após os 30 minutos, as perguntas ainda não respondidas serão consideradas erradas.

A rodada de fechamento terá 2 minutos para a decisão sobre o que fazer com cada Trunfo e mais 2 minutos para a resposta. Como são dois Trunfos, o tempo total de jogo será de 8 minutos – o tempo necessário para anotar as perguntas e respostas dos trunfos não é considerado tempo de jogo.

PERGUNTAS (a resposta assinalada com **X** é a correta)

1. As áreas do planeta Terra com maior pluviosidade (chuvas) são:
 - A. Regiões de deserto
 - B. Florestas tropicais (**X**)
 - C. Florestas temperadas
 - D. Florestas de coníferas
2. A área do planeta Terra com menores variações de temperaturas é:
 - A. Zona temperada
 - B. Pólo Norte
 - C. Pólo Sul
 - D. Zona tropical (**X**)
3. A área do planeta Terra com menores diferenças entre as estações do ano é:
 - A. Pólo Sul
 - B. Zona tropical (**X**)



- C. Pólo Norte
D. Zona temperada
4. A linha do Equador é a que:
A. Divide o globo terrestre ao meio **(X)**
B. Divide o globo no trópico de Câncer
C. Divide o globo no trópico de Capricórnio
D. Delimita o país chamado Equador
5. A zona tropical é a denominação da faixa que está:
A. Entre o trópico de Capricórnio e o Pólo Sul
B. Entre o trópico de Câncer e o Pólo Sul
C. Entre o trópico de Capricórnio e o Pólo Norte
D. Entre os trópicos de Câncer e Capricórnio **(X)**
6. As florestas entre os trópicos de Câncer e Capricórnio são denominadas:
A. Tropicais **(X)**
B. Temperadas
C. Coníferas
D. Boreal ou Taiga
7. As florestas com maior diversidade de espécies de microrganismos, plantas, insetos e animais superiores são denominadas:
A. Temperadas
B. Taiga
C. Boreal
D. Tropical **(X)**
8. Canópia significa:
A. Fonte inesgotável de alimentos
B. Região de cerrado
C. Região da copa das árvores **(X)**
D. Abrigo de animais amazônicos
9. Endêmica significa:
A. Doença tropical
B. Espécie comum a muitas regiões
C. Espécie encontrada em determinada região **(X)**
D. Doença que atinge determinada região
10. O número de povos nativos na Amazônia brasileira é de:
A. 50
B. 230 **(X)**
C. 521
D. 789
11. O número de línguas dos povos nativos na Amazônia brasileira é de:
A. 2
B. 70
C. 180 **(X)**
D. 210



12. O país de maior etnodiversidade do planeta é:
- A. Estados Unidos
 - B. Afeganistão
 - C. Brasil
 - D. Nova Guiné **(X)**
13. As queimadas da Amazônia, nas duas últimas décadas, são responsáveis por:
- A. Reduzir o efeito estufa
 - B. Agravar o efeito estufa **(X)**
 - C. Reduzir o carbono liberado na atmosfera
 - D. Reduzir a camada de ozônio na atmosfera
14. Dos 160 países do mundo, quantos abrigam florestas tropicais?
- A. 6
 - B. 23
 - C. 52
 - D. 80 **(X)**
15. Quantos são os países da América do Sul?
- A. 13 **(X)**
 - B. 14
 - C. 15
 - D. 16
16. Um hectare corresponde a:
- A. 10 m x 10 m
 - B. 100 m x 10 m
 - C. 100 m x 100 m **(X)**
 - D. 200 m x 200 m
17. Em 50 anos, de 1950 a 2000, o mundo perdeu de florestas tropicais:
- A. 4,5 milhões de km² **(X)**
 - B. 6 milhões de km²
 - C. 14 milhões de km²
 - D. 125 milhões de km²
18. A economia baseada no desmatamento e na queimada gera:
- A. Pouco emprego e pouca renda **(X)**
 - B. Pouco emprego mas muita renda
 - C. Pouca renda mas muito emprego
 - D. Muita renda e muito emprego
19. Hoje, o que resta de florestas tropicais corresponde a quanto da superfície terrestre:
- A. 1%
 - B. 9% **(X)**
 - C. 12%
 - D. 30%
20. A taxa de desmatamento atual com relação à área remanescente de florestas tropicais é de:
- A. 1% **(X)**



- B. 2%
C. 5%
D. 10%
21. De todas as florestas tropicais do planeta, qual a área que está protegida pela legislação na forma de terras indígenas, parques nacionais, reservas biológicas, florestas nacionais, terras militares e outras?
A. Menos de 25% (**X**)
B. Entre 25% e 50%
C. Entre 50% e 70%
D. Acima de 70%
22. Do remanescente de florestas tropicais no planeta, qual o percentual que está na América Latina?
A. 10%
B. 20%
C. 40%
D. 60% (**X**)
23. Qual o país com maior área de florestas tropicais das Américas?
A. Canadá
B. Estados Unidos
C. Argentina
D. Brasil (**X**)
24. Qual o país campeão mundial de florestas tropicais do planeta?
A. Brasil (**X**)
B. Austrália
C. Arábia Saudita
D. África do Sul
25. Qual o país campeão mundial do desmatamento nas duas últimas décadas?
A. Estados Unidos
B. Canadá
C. Brasil (**X**)
D. África do Sul
26. Considerando apenas as florestas tropicais, qual a porcentagem de seu território que o Brasil já desmatou?
A. 1/2
B. 1/3
C. 1/4
D. 1/5 (**X**)
27. A Amazônia não é apenas brasileira. Pertence a oito países. São eles:
A. Bolívia, Equador, Peru, Colômbia, Venezuela, México, Panamá, Guiana Francesa e Brasil
B. Bolívia, Equador, Peru, Colômbia, Venezuela, Guiana, Suriname, Estados Unidos e Brasil
C. Bolívia, Equador, Peru, Argentina, Canadá, Estados Unidos, Chile, Guiana e Brasil



D. Bolívia, Equador, Peru, Colômbia, Venezuela, Guiana, Suriname, Guiana Francesa e Brasil **(X)**

28. Na Amazônia, a altitude, com relação ao nível do mar, é inferior a:

- A. 1.000 m
- B. 1.200 m
- C. 1.500 m **(X)**
- D. 2.000 m

29. Na Amazônia, as variações médias de temperatura entre os meses mais quentes e mais frios são inferiores a:

- A. 2° C **(X)**
- B. 4° C
- C. 10° C
- D. 15° C

30. Na Amazônia, a umidade média relativa do ar durante a maior parte do ano está acima de:

- A. 10%
- B. 50%
- C. 80% **(X)**
- D. 100%

31. Na Amazônia, chove, em mm/ano, pelo menos:

- A. 100 mm/ano
- B. 800 mm/ano
- C. 1.000 mm/ano
- D. 1.500 mm/ano **(X)**

32. Na Amazônia, chove, no mínimo, quantos dias por ano?

- A. 130 **(X)**
- B. 150
- C. 200
- D. 220

33. A Amazônia também é conhecida como “Hiléia”. Qual o significado desta palavra grega?

- A. Zona de selvagens
- B. Ilha de vegetação
- C. Zona das selvas **(X)**
- D. Região deserta

34. A Amazônia Legal inclui, totalmente ou em parte, os estados:

- A. Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, São Paulo, Minas Gerais, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul
- B. Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, São Paulo, Minas Gerais, Mato Grosso e Paraná
- C. Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima, Tocantins, Mato Grosso e Maranhão **(X)**



D. Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima, Tocantins, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul

35. A Amazônia Legal representa do território brasileiro:

- A. 22,34%
- B. 38,12%
- C. 47,45%
- D. 61,29% **(X)**

36. O termo “campinarana” refere-se a:

- A. Florestas sobre solos arenosos, baixas, mais abertas, com uma diversidade de espécies menor que a da mata densa **(X)**
- B. Regiões desérticas com pouquíssimas espécies vegetais e animais
- C. Florestas inundadas durante a maior parte do ano
- D. Florestas em terra firme com mata densa.

37. O termo “igapó” refere-se a:

- A. Florestas sobre solos arenosos, baixas, mais abertas, com uma diversidade de espécies menor que a da mata densa
- B. Regiões desérticas com pouquíssimas espécies vegetais e animais
- C. Florestas inundadas durante a maior parte do ano **(X)**
- D. Florestas em terra firme com mata densa.

38. Qual a área inundável da Amazônia?

- A. 1%
- B. 4% **(X)**
- C. 20%
- D. 60%

39. Da Amazônia Legal, qual o percentual de área que não tem dono definido, sendo consideradas terras da União, sob responsabilidade do Governo Federal?

- A. 10%
- B. 35%
- C. 47% **(X)**
- D. 70%

40. O Brasil faz fronteira com sete países da Amazônia continental. Só não faz fronteira com:

- A. Equador **(X)**
- B. Bolívia
- C. Guiana Francesa
- D. Suriname

41. A bacia amazônica possui em seu subsolo:

- A. Importantes reservas de gás natural e petróleo **(X)**
- B. Importantes reservas de gás natural mas pouco petróleo
- C. Importantes reservas de petróleo mas pouco gás natural
- D. Pouco petróleo e gás natural

42. O ponto culminante da Amazônia, que também é o pico mais alto do Brasil, é o Pico da Neblina com:



- A. 1.452 m
B. 2.317 m
C. 2.856 m
D. 3.014 m **(X)**
43. O ponto mais ao norte do Brasil está em Roraima e chama-se:
A. Oiapoque
B. Monte Caburáí **(X)**
C. Chuí
D. Pico da Neblina
44. De maneira geral, pode-se afirmar que o solo da Amazônia apresenta:
A. Alta fertilidade
B. Média fertilidade
C. Baixa fertilidade **(X)**
D. Fertilidade nula
45. Em 2000, o estado da Amazônia Legal com maior população era:
A. Amazonas
B. Mato Grosso
C. Pará **(X)**
D. Acre
46. Em 2000, o estado da Amazônia Legal com menor densidade populacional era:
A. Amazonas
B. Maranhão
C. Acre
D. Roraima **(X)**
47. Os rios de água escura são:
A. Pobres em matéria orgânica mas ricos em sedimentos
B. Pobres em matéria orgânica e sedimentos **(X)**
C. Pobres em sedimentos mas ricos em matéria orgânica
D. Ricos em sedimentos e matéria orgânica
48. As terras indígenas ocupam, da Amazônia:
A. 20% **(X)**
B. 40%
C. 60%
D. 80%



2.2. ÁGUAS

A Congregação do Outro Mundo

PRIVATIVO DO MESTRE

Divida a classe em grupos de sete participantes cada ou, se sua classe for pequena, faça um único grupo, permitindo que haja repetição de personagens.

Descreva os personagens abaixo relacionados para que cada participante escolha qual deles deseja representar. É interessante que nenhum personagem deixe de estar presente no grupo.

Havendo tempo, os alunos poderão desenhar seus personagens e até mesmo 'fantasiar-se' como eles.

Caboquim

É um indiozinho, protetor dos animais e das plantas. Usa arco e flecha e um chicote com o qual açoita os que ultrapassam certos limites na exploração da floresta. Caçar em demasia, a ponto de estragar a carne dos animais, cortar árvores sem necessidade, sujar as águas de um lago ou igarapé só por divertimento, comportamentos assim podem ser castigados pelo caboquim.

Boto

É um animal que, nas noites de festa, transforma-se em um cavalheiro elegante e bem vestido, que dança muito bem e seduz as moças com seu olhar intenso. Não tira jamais o chapéu, para não revelar o furo que tem no alto da cabeça, única parte animal que não consegue transformar em humana. Consegue convencer facilmente qualquer mulher que desejar.

Cobra-grande

É uma cobra enorme que, se contrariada, ataca embarcações e as faz naufragar, invade casas e as destrói. Pode também ser evocada para revelar mistérios da floresta, curar doenças e localizar pessoas desaparecidas.

Mapinguari

É o mais assustador dos seres da mata. É muito temido pelos caçadores, pois pode confundir os com gritos de localização ou pedidos de ajuda para atacar os que se aproximam. Parece um macaco gigante, porém ereto sobre duas pernas. Tem só um olho, no meio da testa, e uma boca gigantesca que se estende até a barriga.

Caipora

É protetor dos animais. Confunde os caçadores para que percam o rumo e não saibam mais voltar para casa, espanta os animais para longe, faz barulho e assobia de todas as formas, atrapalhando a caçada. Enfeitiça seus inimigos com a *cagüira*, uma magia que trará muito azar a eles. Tem o corpo coberto de pêlos e os pés voltados para trás, sempre montado em um porco-do-mato.



Iara

É uma linda mulher morena, de cabelos negros e olhos castanhos. Tem uma cintilante estrela na testa que funciona como chamariz para atrair o olhar dos homens que, assim, são facilmente hipnotizados. Consegue seduzir e convencer qualquer homem que desejar.

Saci-pererê

É um negrinho de uma perna só, com uma carapuça vermelha e um cachimbo na boca. Perturba os viajantes e tropeiros fazendo-os errar os caminhos. À noite, costuma assobiar e gritar: “Saci-pererê, minha perna dói como o quê!” É brincalhão e prega peças nos outros.

A HISTÓRIA

O céu estava claro e o calor intenso. Na floresta, animais e plantas viviam suas vidas normalmente em mais um dia comum.

Mas de repente tudo começou a mudar. O tempo pareceu acelerar: nuvens negras de tempestade em incrível velocidade tomaram conta do céu. O dia virou noite.

Os ventos começaram a uivar por entre as árvores da floresta. Mas a chuva, que parecia prestes a cair, não vinha. De súbito, um espetacular ribombo de trovão, como nunca tinha sido ouvido, fez tremer a terra. A floresta ficou paralisada de medo. Cada animal, por menor que fosse, ainda mais se encolheu de susto. O vento parou. Fez-se um silêncio absoluto.

Todos sabiam que Tupã estava ali e, pelo tamanho do trovão que ele lançou sobre a Terra, não devia estar contente.

Você, que é um ser da floresta, sabia que algo muito importante estava para acontecer. Algo grave, perigoso. Tupã estava convocando a Congregação do Outro Mundo e isto raramente acontecia. Você era membro dela e, logo logo, deixou de lado todos os seus afazeres e rumou para a clareira encantada em que, sabia, encontraria os outros membros da Congregação.

Enquanto se dirigia para a clareira encantada, você notava o profundo silêncio da floresta. Todos os seus habitantes, bichos, plantas, pedras, estavam paralisados de medo. Até uma pequena cachoeira havia parado de fazer barulho.

Você também estava assustado mas sabia que tinha uma missão a cumprir. Tupã chamou-o e sua responsabilidade dava-lhe forças para avançar sem hesitação.

Chegando à clareira, juntou-se, em reverente silêncio, ao círculo formado pelos outros membros da Congregação que já estavam ali. Alguns ainda surgiam em silêncio e ocupavam seus lugares no círculo mágico.

Quietos, todos aguardavam.



Então, um raio riscou o céu e foi cair bem no meio do círculo mágico. Uma fonte de luz surgiu no lugar onde o raio caiu. Mal dava para olhar para ela de tão clara. E Tupã falou – sua voz, forte, assustadora, vinha daquela luz que o raio havia criado.

Você sentiu seu corpo todo tremer e não sabia se era por medo ou pela força da voz de Tupã.

– Muito bem, vejo que estão todos aqui – disse Tupã. – Caboquim, Boto, Cobra-grande, Mapinguari, Caipora, Iara, Saci-pererê, os guardiães da floresta. Agradeço a todos a rapidez com que me atenderam. Estou convocando a Congregação do Outro Mundo porque temos vários e urgentes problemas para resolver. Vocês sabem o quanto prezo o livre-arbítrio. Evito ao máximo interferir nas decisões dos habitantes da Terra – sejam eles humanos, animais ou vegetais – ou até mesmo nas *suas* decisões, guardiães da floresta! Mas agora os humanos têm agido de forma a colocar em risco o delicado equilíbrio da floresta. Ainda assim, pretendo manter o livre-arbítrio, mas incluindo vocês nas decisões.

Vocês deverão avaliar cada problema e decidir o que farão.

Há situações que podem ser benéficas para a floresta – incluindo nisso os seres humanos, os bichos, a mata, a água, o ar, tudo o que ajuda a manter a vida na floresta. Estas situações vocês devem ajudar, cada um com seu poder.

Há situações prejudiciais e cada um deverá contribuir com seu poder para impedir que continuem.

– Vocês concordam em ajudar-me, e à Terra?

Todos concordaram, afirmando com a cabeça, sem coragem para pronunciar palavra.

– Muito bem. Agradeço muito a determinação que vocês estão demonstrando. Logo serão informados das situações que terão que decidir.

Tupã calou-se e uma rajada de vento muito forte apagou a luz que havia se formado no meio do círculo mágico. Tupã, vocês concluíram, tinha ido embora.

Todos, ao mesmo tempo, saíram daquela espécie de transe paralisante. Suspiros profundos, em uníssono, foram ouvidos. Todos relaxaram.

Ao mesmo tempo, a floresta também relaxou. O sol voltou e os animais já retomavam sua vida normal.

PRIVATIVO DO MESTRE

Apresente a cada grupo uma das situações abaixo.

O grupo deverá:

1. Ler a situação apresentada.



2. Discutir se ela é benéfica para todos os envolvidos ou não. Eventualmente, será necessária alguma pesquisa nos materiais do **TOM DA AMAZÔNIA** ou outros. O grupo pode pedir tempo para fazer esta pesquisa e caberá ao mestre decidir a aceitação ou não do pedido.
3. Decidir qual a atitude que tomarão: se apoiarão a continuidade da situação ou se procurarão coibi-la. Deverão definir qual(is) membro(s) da Congregação irá(ão) agir no caso e qual(is) poder(es) usará(ão).
4. Anotarão as decisões tomadas e entregarão ao mestre.
5. O grupo representa para a classe a decisão tomada. Uma parte do grupo representa a situação apresentada e os personagens que deverão usar seus poderes representam a si mesmos.

O mestre então atribui outra tarefa ao grupo.

Pode-se deixar a etapa 5 (representação da decisão) para o final da atividade. O mestre lê para a classe a situação, as decisões tomadas, e o grupo representa como seus poderes serão aplicados.

As notas 'PRIVATIVO DO MESTRE' apresentam prós ou contras para as situações correspondentes e objetivam facilitar ao mestre a análise das respostas dos personagens. Mas deve-se considerar que:

1. Os personagens são livres, como disse Tupã, para tomar suas decisões, mesmo que estas se revelem prejudiciais ao meio ambiente.
2. As notas não são necessariamente completas nem foram testadas e aprovadas, portanto não se pode considerá-las absolutamente verdadeiras.

Sojinha S/A

A Sojinha S/A, uma empresa produtora de soja, pretende instalar muitas fazendas de pequeno porte, distribuídas por toda a Amazônia. Argumentam que assim ocupariam todo o território e dariam emprego para maior número de pessoas.

PRIVATIVO DO MESTRE: Devido à grande diversidade natural e biológica da Amazônia é desaconselhada uma única cultura em todo o território.

Aguadeiros Planetários

É sabido que há pouca água doce disponível no planeta e muitas regiões do mundo já sofrem os impactos desta falta d'água. Aguadeiros Planetários é uma ONG (Organização Não Governamental) que defende a exportação de água doce retirada da Amazônia, já que, argumentam, a região tem água sobrando.

PRIVATIVO DO MESTRE: A transferência ou redução da vazão da bacia amazônica repercutirá negativamente no reservatório de biomassa e na própria *hiléia*.



Cachorreiros Anônimos

A ONG Cachorreiros Anônimos, assim chamada porque seus membros se dedicam a preservar a região denominada “Cabeça do Cachorro”, conhecida pelas chuvas fortes e torrenciais que a atingem com enorme potencial para a erosão dos solos, está fazendo campanha em todo o Brasil para angariar fundos que serão investidos no replantio da vegetação nativa nos locais já erodidos.

PRIVATIVO DO MESTRE: O objetivo da organização é plausível e adequado já que irá manter as características do ambiente original. Se isto será suficiente para impedir a erosão ou não, somente a prática poderá determinar.

Mulheres do Mangue

Um grupo de mulheres que mora num manguezal está tentando, junto ao governo local, a construção de um sistema de drenagem para eliminar o excesso de água da região. Elas alegam que não há terra seca suficiente para que possam construir suas casas e plantar seus alimentos.

PRIVATIVO DO MESTRE: Os manguezais possuem um importante ecossistema e sua drenagem irá causar, na certa, grandes danos ambientais.

Pesca É Prá Homem

Um grupo de pescadores, que só admite homens como sócios, está comandando uma caravana de barcos carregados de compostos orgânicos e se dirige a um rio de águas pretas. Eles pretendem jogar os compostos na água para torná-la mais fértil e atrair maior número de peixes. Levam faixas nos barcos onde se lê: “Vamos branquear a água preta.”

PRIVATIVO DO MESTRE: Além de com certeza causarem grande desastre ambiental com esta prática, dificilmente alcançariam seu objetivo porque a presença constante de peixes depende de muitos fatores que se inter-relacionam e não apenas dos nutrientes presentes na água.

Alimentos Vegetais Ltda

A Alimentos Vegetais Ltda é uma empresa especializada em algas marinhas e pede autorização ao governo para liberação de plantação de algas de água doce numa região de águas claras.

PRIVATIVO DO MESTRE: Pode ser um projeto viável, desde que a empresa utilize práticas ambientais adequadas.

Turismo Ecológico

Uma empresa de turismo ecológico, especializada na organização de pescarias pede licença governamental para efetuar pescas na estação de cheias.

PRIVATIVO DO MESTRE: A seca é a melhor estação para pescas, já que os peixes se concentram nos lagos formados.

Projeto de Lei



Há um projeto de lei tramitando na Câmara de Itapiruca, que cria o Imposto Náutico, um imposto a ser pago a cada ano pelas canoas ou jangadas que pretenderem cruzar os rios da região.

PRIVATIVO DO MESTRE: Um imposto aplicado às embarcações rústicas irá causar, provavelmente, problemas sociais, já que estas embarcações são os principais meios de transporte da população ribeirinha.

Corrida do Ouro

Um garimpeiro solitário encontrou uma enorme jazida de ouro numa região alagada. Está, neste momento, rumando para a cidade mais próxima para registrar sua descoberta.

PRIVATIVO DO MESTRE: É provável que a descoberta inicie uma 'corrida do ouro' para a região com graves conseqüências para o meio ambiente.

Hidrelétrica de Borduna

Está aguardando aprovação o projeto de construção da Hidrelétrica de Borduna, a qual exigirá a construção de uma barragem que alagará uma área de cerca de 2.000 km².

PRIVATIVO DO MESTRE: As represas causam grande impacto ecológico na região, mas a demanda de energia elétrica, aumentando continuamente, exige soluções rápidas.



2.3. ECOLOGIA DOS ECOSISTEMAS

Concurso de Consciência

Não faz muito que algumas mulheres de Maranaí, uma cidade da região amazônica, perceberam que muitas propostas e decisões tomadas pela prefeitura e câmara de vereadores da cidade eram feitas sobre dados incompletos, incorretos e, até mesmo, em alguns casos, falseados.

Começaram a acompanhar os despachos do prefeito e a freqüentar as sessões da câmara. Chegaram mesmo a fazer algumas intervenções significativas que culminaram em mudanças nas posições de vereadores, sempre em prol do bem-estar da população de Maranaí.

Com o tempo, mais mulheres se juntaram ao grupo original. Estavam já tão organizadas que passaram a se chamar “As Amazonas”, como as lendárias mulheres guerreiras que teriam habitado a região.

O nome foi bem escolhido porque alguns dias depois do batismo do grupo, numa sessão da câmara de vereadores que em tudo parecia uma sessão comum, sem nada de extraordinário, quase foi aprovada uma proposta para a aplicação de um veneno inócuo para animais e plantas – exceto para um determinado tipo de cobra que estava infestando uma grande região de mata da cidade e que já havia feito algumas vítimas, a maioria crianças.

A proposta foi feita por um vereador, morador desta região, sem qualquer alarde, como se fosse algo sem maiores conseqüências.

Mas As Amazonas estavam atentas. Perceberam o risco potencial desta decisão e se manifestaram imediatamente, tentando mostrar que as espécies dependem umas das outras e que eliminar uma poderia quebrar esta cadeia e afetar outras espécies.

“Talvez essas cobras comam sapos venenosos que, sem suas predadoras, se tornariam a próxima praga” – argumentaram.

Os vereadores não se convenceram, mas deram o prazo de uma semana para que as mulheres demonstrassem claramente essa história de relação entre as espécies.

As Amazonas, então, tiveram uma idéia fantástica: além de ensinar aos vereadores iriam também envolver a população da cidade. Lançaram o Concurso de Consciência.

A população de Maranaí se organizaria em grupos de quatro pessoas cada e pesquisariam espécies relacionadas que dependessem umas das outras. A cada relação encontrada, o grupo ganharia pontos. Ao final da semana, o grupo vencedor receberia o troféu do concurso: o *Orobolus*, representado por uma cobra que come o próprio rabo.



PRIVATIVO DO MESTRE

Organize a classe em grupos de quatro alunos. Eles deverão ter o prazo de no mínimo uma semana para fazerem suas pesquisas (não é necessário ater-se ao prazo citado na história).

Estabeleça um local na sala de aula em que serão afixados as relações encontradas, a fonte de pesquisa de cada uma e os pontos ganhos pelas equipes. Cada relação encontrada deverá ser imediatamente afixada.

Receberá os pontos a primeira equipe que afixar uma determinada relação considerando a tabela de pontuação:

Entre duas espécies: 10 pontos
Entre três espécies: 30 pontos
Entre quatro espécies: 60 pontos
Mais de quatro espécies: 100 pontos

As demais equipes poderão apresentar impugnações ao mestre a respeito de uma relação inexistente. Se confirmada a inexistência, a equipe que a apresentou será penalizada, perdendo o dobro dos pontos ganhos. A equipe que apresentou a impugnação válida receberá os pontos perdidos da outra equipe. Se o mestre ficar em dúvida, deverá jogar 1D10. De 1 a 3 a relação será impugnada.

Exemplo: A equipe X estabeleceu uma relação entre a mandioca e a jibóia. Informou a fonte e recebeu 10 pontos. A equipe Y pesquisou a fonte e descobriu que esta relação não existe. A equipe X perde 20 pontos e a Y ganha 20 pontos.

O mestre não precisa verificar a exatidão das relações apresentadas já que isto será feito pelas outras equipes, se desejarem.

O objetivo principal da atividade não é a exatidão das relações encontradas, até porque no estágio atual da ciência ainda são necessárias muitas pesquisas neste campo, mas sim a compreensão da existência deste inter-relacionamento.

Por isso, as fontes de pesquisas não precisam ser necessariamente 'oficiais'. Podem ser, por exemplo, 'meu avô falou', 'li num livro mas esqueci o nome', 'assisti na tevê'. São consideradas válidas até que sejam impugnadas.

O Troféu *Orobolus*

O mestre poderá fazer um desenho do *orobolus* e entregá-lo à equipe vencedora, mas uma interessante variação seria pedir a cada equipe que, enquanto efetua as pesquisas, preparasse uma representação deste ser, utilizando o material que desejar: papel, gesso, isopor, argila.

A equipe vencedora irá escolher a representação mais bonita, que será também o troféu ganho. As demais equipes trocarão entre si as representações que sobraram.



NOTA. O *orobolus*, também chamado de *ourobolus*, *oroborus* ou *ouroboros* é representado por uma serpente engolindo a própria cauda. É um símbolo muito antigo e encontrado em culturas tão diversas como a egípcia, a persa, a maia, a chinesa, a céltica, a nórdica, a grega, a hindu.

Simboliza a totalidade, a perfeição. Mostra-nos que tudo faz parte de uma única coisa; que “Tudo é um”; que a natureza é auto-suficiente e inter-relacionada e que cada parte dela influi e é influenciada pelo todo. É um dos símbolos preferidos dos alquimistas para indicar o eterno ciclo de destruição (morte) e regeneração (renascimento) do Universo.



2.4. HISTÓRIA

E se o Índio acabar? – Uma aventura na vida real

O velho professor entrou na sala para dar sua aula de história.

Cabisbaixo, falou um 'bom-dia' que tinha mais cara de 'boa-noite'.

Começou sua aula de forma mecânica, sem o entusiasmo que lhe era costumeiro. Parecia até que estava lendo o que dizia de algum escrito invisível.

A aula foi se arrastando por minutos que pareciam durar horas. Aqui e ali, já se viam alguns alunos começando a se remexer, inquietos, nas carteiras.

Júlio, que com os cotovelos na mesa tinha apoiado o queixo nas mãos, quase caiu da cadeira ao não resistir a uma cochilada.

Aninha, que vinha fazendo um esforço enorme para ficar acordada, não agüentou mais e perguntou:

– Professor, o que está acontecendo?

O professor, como que saindo de um transe, olhou para Aninha.

– Você perguntou alguma coisa, Aninha?

– Claro. Perguntei o que está acontecendo. Parece que o senhor está dormindo.

– E estou mesmo – respondeu ele, quase agradecendo o bem-vindo intervalo proporcionado pela pergunta de Aninha. E sentou-se em sua cadeira.

– É que estou bem cansado hoje – explicou.

– Mas aconteceu alguma coisa grave? – preocupou-se Sérgio, outro aluno.

– Comigo, não. Bem, ainda não – disse o professor, deixando no ar um clima de mistério.

– Parece até que o senhor não dormiu esta noite – perspicaz, percebeu Helena.

– Até dormi, mas pouco. Fui dormir cedo mas tive um sonho que acabou me despertando para o resto da noite. Não dormi mais.

A classe pareceu acordar. Todos se ajeitaram em suas cadeiras porque afinal algo interessante estava acontecendo. Talvez fosse uma coisa muito ruim, mas mesmo assim chamou a atenção até dos que já estavam quase dormindo.

– E o senhor pode contar este sonho? – arriscou Paula.

– Não sei. Até poderia... mas foi mais um pesadelo e não quero assustar vocês com os meus medos. Se eu, na minha idade, fiquei com medo, imaginem vocês.

– Tem monstro no sonho? – assustou-se Pedrinho.

– Antes tivesse. Monstros não existem. A gente se assusta mas logo esquece. Meu pesadelo pode, infelizmente, tornar-se realidade.



– Professor – disse com seriedade, Aninha – agora estou mais preocupada ainda. Se o senhor não contar esse sonho, não vamos dormir esta noite imaginando o que poderia ser.

– É. Você tem razão. Vocês são jovens mas têm sabedoria. E depois, realidade não se esconde. Vou contar meu pesadelo e o que me manteve acordado a noite inteira.

Todos se ajeitaram em suas cadeiras. Silêncio geral. A atenção estava toda voltada para o velho professor. E ele narrou, então:

Sonhei que andava por uma floresta tropical. Muito mato, muita umidade, aquele cheiro gostoso de húmus. Estava feliz porque me sentia em contato profundo com a natureza. Nem de bicho tinha medo. Então, por entre as folhas das árvores, divisei algo que parecia uma construção rústica. Imaginei que estivesse chegando a uma aldeia de índios e acelerei meus passos. Cheguei a uma clareira em que havia realmente uma construção, mas não de índios. Era uma casa simples, dessas que existem em todas as cidades. Andei em torno dela e vi mais algumas casas parecidas. Não gostei muito, não. Pareciam não caber bem naquele lugar, não estavam muito de acordo com a floresta.

A mata continuava à frente e penetrei nela novamente. Senti-me melhor. O contato com a natureza me revigorou. Andei pela mata mais um pouco.

Então, ouvi um rugido. Parecia de onça, mas não fiquei com medo. Caminhei na direção de onde tinha vindo o som, esperando ver a onça. Não queria assustá-la e fui bem devagar. Ela rugiu de novo. Parecia estar atrás de uma folhagem. Devagar, afastei as folhas e, sim, lá estava ela, mas dentro de uma jaula. Aproximei-me e notei, chateado, que havia ali um zoológico. Bem organizado, bem limpo, com muitos animais que pareciam bem tratados, mas ainda assim eu teria preferido ver os bichos soltos na floresta.

Entre na mata outra vez. Continuei andando e ouvi barulho de água corrente. Um rio, pensei.

Fui na direção do ruído e cheguei à margem de um rio. E havia uma ponte. Andei por ela e atravessei o rio. Quando cheguei ao outro lado, notei um grupo de pessoas em redor de uma mesa. Pensei que fossem índios. Fui até eles. Não eram índios. Eram pessoas como vocês e eu.

Já bravo, perguntei até um tanto rispidamente: – Onde estão os índios?

Todos olharam espantados para mim.

– Índios? – um deles devolveu-me a pergunta.

– Sim. Índios! – falei bruscamente – Índios, tribos, cocares, aldeias. Onde estão os índios?

– Os Índios acabaram – responderam-me em coro.”

Acordei assustado – concluiu o professor.

A classe permanecia atônita, eletrizada pelo pesadelo do professor.



Fabiana, quebrando o silêncio, perguntou:

– Mas professor, pelo que sabemos, as comunidades indígenas não estão acabando mas, pelo contrário, estão até crescendo.

– Muito bem lembrado, Fabiana. Estão crescendo mesmo. Hoje, temos mais índios do que há algumas décadas – esclareceu o professor.

– Mas não é disso que o sonho falava – continuou ele. – Falava da cultura indígena, do estilo indígena, do modo de pensar, de viver, de relacionar-se com os outros. Os índios não vão acabar, mas sua cultura corre este risco. Vou explicar melhor. Logo que acordei, assustado ainda com o pesadelo, considerei que uma cultura não acaba quando é importante para as pessoas, quando contribui com alguma coisa, quando enriquece as pessoas. Já que estava desperto, fui pesquisar sobre as contribuições dos índios para a cultura ocidental. Li alguns textos, naveguei na Internet e, pasmem, em todo o canto fala-se da importância dos índios para o Brasil, mas ninguém diz o que, como, no que os índios realmente contribuem. Há algo espalhado sim, mas é preciso garimpar muito. Foi isso que fiz a noite toda. Senti-me realmente um garimpeiro. E achei muito pouco ‘ouro’.

– Professor, talvez pudéssemos ajudar nesta tarefa – ofereceu-se Martinho.

– É uma tarefa dura – alertou o professor. – Não há muito material disponível, mas se vocês quiserem ajudar, com certeza todos nós ganharemos. Quanto conhecimento poderíamos aprender com os índios?

– Puxa! Garimpar esse ‘ouro’ seria uma aventura na vida real, não é professor? – entusiasmou-se Ângela.

– Sim. Muito bem dito, Ângela. Uma aventura na vida real... – o professor mostrou, no brilho do seu olhar, que havia uma esperança.

PRIVATIVO DO MESTRE

Esta atividade procura levar o aluno além da já bem conhecida imagem folclórica do índio, de sua arte, de sua dança, de seus mitos.

Aborda a perda gradual mas constante dos elementos vivos da cultura indígena. Estes elementos se perdem quando um determinado conhecimento, modo de vida ou modo de pensar deixa de fazer parte do dia-a-dia das pessoas. A cultura, então, deixa de ser ativa e morre.

E não há museu que consiga preservar uma cultura quando as pessoas que poderiam vivê-la a abandonam.

Que contribuições concretas, úteis, importantes fizeram os índios para a cultura e modo de vida brasileiro?

Qual a importância da mandioca, da pipoca, do milho?

Quais as palavras indígenas que usamos no dia-a-dia?

Como o comportamento do povo brasileiro pode ter sido moldado pelo caráter do índio?



Por exemplo a liberdade, uma característica básica de nosso povo, foi herdada do indígena que fugiu do trabalho que os portugueses queriam lhe impor.

Por que tomamos banho todos os dias?

Por que o gosto brasileiro pelas cores fortes, enfeites, sensualidade, prazer? Qual a relação entre estes elementos e a cultura que herdamos dos índios?

Ao refazermos a ponte entre o presente – nossos hábitos e costumes atuais – e o passado – nossa origem – fortalecemo-nos enquanto povo, enquanto nação, e passamos a valorizar e a respeitar os que contribuíram para o Brasil que somos hoje.



2.5. CULTURA





Em busca do Eldorado

PRIVATIVO DO MESTRE

Objetivo da Aventura

O objetivo desta aventura é que os jogadores percebam que há muitas riquezas na Amazônia sem que necessariamente tenham que encontrar o famoso Eldorado, com suas míticas minas de ouro, prata e pedras preciosas.

A cada evento encontrado, os jogadores terão a oportunidade de buscar ganhos. A cada sugestão que possa trazer ganhos reais para eles e para os moradores da região, devem ganhar pontos. Se a sugestão já estiver prevista na descrição do evento, acrescente os pontos citados na descrição. Se a sugestão não estiver prevista jogue 1D10 e acrescente os pontos ganhos ao total dos pontos dos jogadores.

Se derem sugestões que tragam prejuízos à flora, à fauna ou aos moradores da região jogue 1D10 e subtraia os pontos do total dos jogadores.

Se estiver em dúvida se a sugestão trará ganhos ou prejuízos, jogue 1D10. Se der *par* trará ganhos, se *ímpar* trará prejuízos. Em seguida, jogue 1D10 para saber quantos pontos foram ganhos ou perdidos.

Distribua os eventos nas células da planilha do mestre, escondendo-a dos jogadores. Entregue uma planilha em branco aos jogadores.

Cada célula representa um dia de aventura.

O evento INÍCIO DA JORNADA e EL DORADO devem ser colocados em extremidades opostas da planilha porque representam o início e fim da aventura.

Os eventos AEROPORTO, ESTAÇÃO DE RÁDIO-AMADOR e AS AMAZONAS devem ser colocados preferencialmente mais para o final da aventura, já que podem dar ou tirar pontos dos jogadores conforme as opções que fizeram durante a aventura.

Os demais eventos podem ser distribuídos aleatoriamente.

EXEMPLO DE JOGADA

Você distribuiu os eventos na planilha, colocando o evento INÍCIO DA JORNADA na célula mais à esquerda, ao sul da planilha.

É dado início à partida.

Você retira o evento INÍCIO DA JORNADA de sua planilha e entrega-a aos jogadores, informando que ela está na célula mais à esquerda, ao sul da planilha.

Você coloca o marcador AVENTUREIROS na célula em que estava o INÍCIO DA JORNADA para saber a localização dos aventureiros.

O grupo de jogadores coloca na planilha deles o evento INÍCIO DA JORNADA. Quando estiverem numa célula sem evento devem colocar nela o marcador AVENTUREIROS para saberem onde estão.

Os jogadores decidem a direção em que irão e informam o mestre.

Você verifica se há um evento nesta posição.

Se não houver, comunica que os jogadores estão na nova posição.

Mestre e jogadores movem o marcador AVENTUREIROS para a nova posição.



Se houver um evento:

Verifique na Relação de Eventos quais ações deverão ser tomadas.

Se encontrar (Informe), leia o texto seguinte para os jogadores.

Se encontrar (Não informe), não leia o texto para os jogadores. É privativo do mestre.

Leia-o em silêncio para saber que ações tomar. Se existirem pontos a ganhar ou perder, informe aos jogadores apenas a quantidade de pontos que ganharam ou perderam.

Proceda como no evento INÍCIO DA JORNADA descrito acima.

EVENTOS

Estão impressos em quadradinhos do tamanho de uma célula e devem ser recortados pelo mestre e distribuídos na planilha.

AVENTUREIROS

Representa a localização do grupo de aventureiros. Há dois marcadores. Um para a planilha do mestre e um para a dos jogadores.

INÍCIO DA JORNADA

(Não informe) Representa o ponto de entrada do grupo na região amazônica, o início da aventura. Coloque-o num extremo da planilha.

(Informe) O grupo ganha 20 pontos para iniciar a jornada. Se chegar a zero, o grupo todo morre. Os jogadores devem iniciar nova partida.

ELDORADO

(Não informe) Representa o final da expedição. Coloque-o na planilha no extremo oposto ao do INÍCIO DA JORNADA.

(Não informe) Se encontraram os BIOPIRATAS e concordaram com a oferta de coletar ervas para contrabando.

(Informe) “Vocês estão felizes porque conseguiram concluir a jornada apesar de ainda não terem encontrado o famoso ELDORADO. Mas a uns 100 m de distância de vocês há um índio vestido de dourado e vocês concluem que pode se tratar de alguém que conheça o verdadeiro ELDORADO. Enquanto caminham na direção do índio, vários carros da Polícia Federal se aproximam em velocidade e cercam vocês. Descem muitos policiais armados. Com eles, trazem, algemado, um dos sujeitos com quem vocês fizeram negócio na selva. O comandante dos policiais pergunta a ele se são vocês os comparsas. O prisioneiro confirma. Os policiais abrem suas mochilas e encontram muitos exemplares de ervas da região, o que confirma a tentativa de comércio ilegal. O comandante dos policiais diz a vocês: ‘Estão todos presos.’ E dirigindo-se aos policiais: ‘Podem algemá-los e levá-los à cadeia. A aventura deste bando termina aqui.’”

A aventura realmente termina aqui. Os jogadores devem iniciar nova aventura.

(Não informe) Se encontraram os GARIMPEIROS ILEGAIS e concordaram em se tornar parceiros



(Informe) “Os policiais acham a pepita de ouro e 5.000 reais em dinheiro. O comandante diz: ‘E ainda estão contrabandeando ouro! Terão também que explicar a origem destes 5.000 reais. Só isso já garante cinco anos de cadeia.’ O comandante diz a vocês: ‘Estão todos presos.’ E dirigindo-se aos policiais: ‘Podem algemá-los e levá-los à cadeia. A aventura deste bando termina aqui’.”

A aventura realmente termina aqui. Os jogadores devem iniciar nova aventura.

(Informe) Vocês encontram o Eldorado, um índio vestido de roupa dourada. Ele pede para ver o que vocês trazem na mochila (os pontos conseguidos).
Conforme o que encontraram ele informa:

1. (Abaixo de 100 pontos) Vocês precisam procurar mais. São jovens ainda e têm muitas aventuras a viver. Leiam, estudem, perguntem, pensem. Só assim poderão encontrar o tesouro que procuram.
2. (De 100 a 300 pontos) Vocês encontraram alguns dos tesouros da Amazônia. São bons resultados, mas podem melhorar. Leiam, estudem, perguntem, pensem. Na próxima vez poderão ter melhor sorte.
3. (Acima de 300 pontos) Vocês encontraram o verdadeiro tesouro da Amazônia e agora estão preparados para encontrar tesouros onde vocês estiverem. Busquem, olhem à volta. Encontrarão muitas pistas para tesouros que enriquecerão suas vidas.

AEROPORTO

(Não informe) Se o grupo encontrou o ESQUELETO e o recolheu, no todo ou em parte, pode mandá-lo para análise do DNA, já que provavelmente será o esqueleto do tão procurado coronel inglês Percy Fawcett. Joga-se 1D10.

De 1 a 7 não é Fawcett – Ganha 0 ponto.

De 8 a 0 é Fawcett.

Se recolheu o esqueleto todo, ganha 20 pontos.

Se o recolheu em parte, ganha 10 pontos.

(Não informe) Se o grupo encontrou os COLETORES DE CASTANHA-DA-AMAZÔNIA E ANDIROBA poderá divulgar estes produtos. Ganham 20 pontos.

(Não informe) Se encontraram os BIOPIRATAS e não concordaram com a oferta de coletar ervas para contrabando.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar à Polícia Federal através do próximo avião a localização do bando de biopiratas.



(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Ganham 30 pontos.
2. Não denunciar. Perdem 30 pontos porque a responsabilidade social exige que todos ajudem no cumprimento das leis.

(Não informe) Se encontraram os GARIMPEIROS ILEGAIS e não concordaram com a oferta de procurar ouro.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar à Polícia Federal, por meio do próximo avião, a localização dos garimpeiros ilegais.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Ganham 30 pontos.
2. Não denunciar. Perdem 30 pontos porque a responsabilidade social exige que todos ajudem no cumprimento das leis.

(Não informe) Se encontraram a MADEIREIRA CLANDESTINA e não concordaram com a oferta de ajudarem na derrubada das árvores

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar à Polícia Federal através do próximo avião a localização da madeira clandestina.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Ganham 30 pontos.
2. Não denunciar. Perdem 30 pontos porque a responsabilidade social exige que todos ajudem no cumprimento das leis.

ESTAÇÃO DE RÁDIO-AMADOR

(Não informe) Se encontraram os BIOPIRATAS e não concordaram com a oferta de coletar ervas para contrabando.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar à Polícia Federal através do rádio a localização do bando de biopiratas.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Ganham 30 pontos.
2. Não denunciar. Perdem 30 pontos porque a responsabilidade social exige que todos ajudem no cumprimento das leis.



(Não informe) Se encontraram os GARIMPEIROS ILEGAIS e não concordaram com a oferta de procurar ouro.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar à Polícia Federal, através do rádio, a localização dos garimpeiros ilegais.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Ganham 30 pontos.
2. Não denunciar. Perdem 30 pontos porque a responsabilidade social exige que todos ajudem no cumprimento das leis.

(Não informe) Se encontraram a MADEIREIRA CLANDESTINA e não concordaram com a oferta de ajudar na derrubada das árvores.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar à Polícia Federal, através do rádio, a localização da madeira clandestina.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Ganham 30 pontos.
2. Não denunciar. Perdem 30 pontos porque a responsabilidade social exige que todos ajudem no cumprimento das leis.

AS AMAZONAS

(Informe) Vocês encontraram as Amazonas, uma tribo de mulheres guerreiras. Elas os recebem de maneira amistosa.

(Não informe) Se encontraram os BIOPIRATAS e não concordaram com a oferta de coletar ervas para contrabando.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar às Amazonas a localização do bando de biopiratas.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Perdem 20 pontos porque as autoridades policiais devem cuidar do caso e não a sociedade civil.
2. Não denunciar. Ganham 20 pontos porque as autoridades policiais devem cuidar do caso e não a sociedade civil.

(Não informe) Se encontraram os GARIMPEIROS ILEGAIS e não concordaram com a oferta de procurar ouro.



(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar às Amazonas a localização dos garimpeiros ilegais.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Perdem 20 pontos porque as autoridades policiais devem cuidar do caso e não a sociedade civil.
2. Não denunciar. Ganham 20 pontos porque as autoridades policiais devem cuidar do caso e não a sociedade civil.

(Não informe) Se encontraram a MADEIREIRA CLANDESTINA e não concordaram com a oferta de ajudar na derrubada de árvores.

(Informe) Vocês podem, se quiserem, denunciar às Amazonas a localização da madeira clandestina.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Denunciar. Perdem 20 pontos porque as autoridades policiais devem cuidar do caso e não a sociedade civil.
2. Não denunciar. Ganham 20 pontos porque as autoridades policiais devem cuidar do caso e não a sociedade civil.

ESQUELETO

(Informe) Vocês encontram um esqueleto humano. Ao lado, há um pedaço de couro muito velho. Há algo escrito e parece com “*Finalmente encontrei!*”. Querem fazer algo com ele?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Recolher o esqueleto todo e o pedaço de couro.
2. Recolher partes (não importa quais) do esqueleto e o pedaço de couro.
3. Não recolher nada.

GARIMPEIROS ILEGAIS

(Informe) Vocês encontram um grupo de garimpeiros ilegais. Estão prospectando a região para tentar encontrar ouro. Eles oferecem a vocês a oportunidade de se tornarem parceiros no negócio. Vocês devem tentar achar ouro agora. Se conseguirem, terão 50% do que encontrarem.

(Não informe) OPÇÕES:

1. O grupo concorda. Acha o equivalente a 10.000 reais. Recebe 5.000 reais como o combinado e uma pepita de ouro de recordação.



2. O grupo não concorda.

BIOPIRATAS

(Informe) Vocês encontram um grupo de biopiratas. Estão recolhendo ervas da floresta para levar, clandestinamente, a laboratórios estrangeiros. Eles oferecem a vocês a oportunidade de se tornarem parceiros no negócio. Deverão coletar ervas durante a expedição e, ao final, entregar a um emissário, que pagará 1.000 dólares a cada membro da expedição.

(Não informe) OPÇÕES:

1. O grupo concorda.
2. O grupo não concorda.

UM LOCAL PARADISIACO

(Informe) Vocês encontram um lugar maravilhoso. É um rio não muito profundo de águas cristalinas. Os peixes e plantas subaquáticas podem ser vistas a olho nu. A região é de fácil acesso porque há um rio navegável bem perto. Vocês decidem:

OPÇÕES:

1. Após o final da aventura, vão estudar a viabilidade de se criar no local um hotel para turismo ecológico. Ganham 30 pontos.
2. Após o final da aventura, vão escrever uma reportagem com muitas fotos, falando da quantidade enorme de peixes na região e incentivando todos os pescadores a irem ao local para pescá-los. Perdem 30 pontos.
3. (Não informe) Uma alternativa que demonstre aproveitamento adequado do local. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. (Não informe) Uma alternativa que prejudique este recurso e/ou a região. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

SUCURI GIGANTE

(Informe) Vocês encontram uma sucuri gigante – ela deve ter por volta de 12 m de comprimento. O que vocês desejam fazer?

1. Matá-la usando paus e pedras, antes que ela ataque alguém. Perdem 30 pontos.
2. Desviar do seu caminho para não incomodá-la e não se arriscarem a ser atacados. Ganham 30 pontos.



ALDEIA DOS ARTESÃOS

(Informe) Vocês encontram uma aldeia em que há muitos artesãos fazendo trabalhos maravilhosos em palha, cerâmica, sementes secas, pedras brilhantes. Vocês ficam encantados com a beleza dos trabalhos.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de comercializar os trabalhos, como perguntar se eles vendem seus trabalhos ou quanto custam. Dirão que vendem pouco e que custam barato, mas que o grupo pode ajudá-los a exportar os produtos. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a beleza dos trabalhos. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa que demonstre aproveitamento adequado dos trabalhos. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa que prejudique este recurso e/ou as pessoas envolvidas. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

PAJÉ

(Informe) O Pajé é um grande conhecedor de ervas curativas.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Pedir uma relação de ervas e as doenças que curam. Ganham 30 pontos.
2. Pedir a indicação de um tesouro. O pajé responde: “O tesouro está sob vossos pés.” Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa que demonstre aproveitamento adequado do conhecimento do pajé. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra os conhecimentos do pajé. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

TRIBO DESCONHECIDA DE ÍNDIOS

(Informe) Vocês encontram uma tribo que nunca teve contato com brancos. O que desejam fazer?

1. Se escolherem esta opção: Falar com eles

(Informe) Vocês contaminaram os índios com microrganismos que trazem em seus corpos para os quais os índios não têm defesas. Eles pegaram gripe.

Se já encontraram o Pajé: (Informe) O pajé encontrou uma planta que pode curar os índios. Perdem 20 pontos.



Se não encontraram o Pajé: (Informe) Os índios ficam muito doentes e alguns morrem. Perdem 80 pontos.

2. Se escolherem esta opção: Desviar deles para evitar qualquer contato (Informe) Vocês tomaram a medida acertada porque poderiam contaminar os índios com microrganismos que trazem em seus corpos para os quais os índios não têm defesas. Eles pegariam gripe e poderiam morrer. Ganham 50 pontos.

FAZENDA DE PISCICULTURA

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na criação de peixes em cativeiro. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo também a criar suas fazendas de piscicultura. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

FAZENDA PECUARISTA

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na criação de bois. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de criação de bois. Perdem 30 pontos porque esta atividade traz grande impacto ambiental e gera poucos empregos e renda para os moradores da região.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Perdem 5 pontos porque esta atividade traz grande impacto ambiental e gera poucos empregos e renda para os moradores da região.
3. Uma alternativa a favor deste recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.



FAZENDA DE PRODUÇÃO DE SOJA

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na produção de soja. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de soja. Perdem 30 pontos porque esta atividade traz grande impacto ambiental e gera poucos empregos e renda para os moradores da região.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Perdem 5 pontos porque esta atividade traz grande impacto ambiental e gera poucos empregos e renda para os moradores da região.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.

FAZENDA DE PRODUÇÃO DE FEIJÃO

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na produção de feijões. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de feijão. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

COLETORES DE CASTANHA-DA-AMAZÔNIA E ANDIROBA

(Informe) Vocês encontram um grupo de coletores de castanha-da-amazônia e andiroba. Os coletores perguntam se o grupo de aventureiros poderia ajudá-los a vender seus produtos na cidade e informam que fazem a coleta segundo princípios científicos de preservação do meio ambiente.

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa no sentido de ajudar os coletores a comercializar seus produtos. Ganham 30 pontos.



2. Elogiar a iniciativa dos coletores. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa que demonstre aproveitamento adequado dos trabalhos dos coletores. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

PERMA-FAZ – COMUNIDADE ORGANIZADA NOS PRINCÍPIOS DA PERMACULTURA

(Informe) Vocês encontram uma fazenda construída e administrada de acordo com os princípios da permacultura. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de acordo com os princípios da permacultura. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

MADEIREIRA CLANDESTINA

(Informe) Vocês encontram uma madeireira clandestina. Estão derrubando árvores para exportação. Eles oferecem a vocês a oportunidade de se tornarem parceiros no negócio. Vocês devem ajudá-los na derrubada agora. Se aceitarem, receberão um mapa que os levará diretamente ao tão procurado Eldorado.

(Não informe) OPÇÕES:

1. O grupo concorda. Ajuda os madeireiros e recebe o mapa. (Informe) Vocês ajudaram os madeireiros e recebem o mapa prometido. Este mapa manda que sigam para o Norte durante dois dias (equivale a duas células).

(Não informe) Se não houver duas células ao Norte, informe outra direção. Se os jogadores realmente seguirem conforme a indicação do mapa, após duas jogadas informe que estão perdidos na floresta e não têm a menor chance de saírem com vida porque o mapa é falso. A aventura termina aqui com todos mortos.

2. O grupo não concorda.

PLANTAÇÃO DE MANDIOCA

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na plantação de mandioca. O que desejam fazer?



(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de mandioca. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

PLANTAÇÃO DE BABAÇU

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na plantação de babaçu. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de babaçu. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

PLANTAÇÃO DE AÇAI

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na plantação de açaí. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de açaí. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.



PLANTAÇÃO DE CASTANHEIRAS

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na plantação de castanhas-do-pará. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de castanhas-do-pará. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

PLANTAÇÃO DE GUARANÁ

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na plantação de guaraná. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de guaraná. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.

PLANTAÇÃO DE CACAU

(Informe) Vocês encontram uma fazenda especializada na plantação de cacau. O que desejam fazer?

(Não informe) OPÇÕES:

1. Qualquer tentativa de aprender a tecnologia para investir numa fazenda semelhante. O pessoal da fazenda incentiva o grupo a também criar suas fazendas de produção de cacau. Ganham 30 pontos.
2. Elogiar a iniciativa dos fazendeiros. Ganham 5 pontos.
3. Uma alternativa em favor deste recurso. Jogue 1D10 e acrescente os pontos obtidos.
4. Uma alternativa contra este recurso. Jogue 1D10 e subtraia os pontos obtidos.



RIO DE PIRANHAS

Perdem 10 pontos.

RESERVA INDÍGENA

(Informe) Vocês entraram numa reserva indígena sem autorização da Funai.
Perdem 20 pontos.

Em busca do Eldorado

Fichas dos eventos

Recorte-as e distribua-as na planilha do mestre. Não é necessário utilizar todos os eventos.

Utilize as fichas em branco para criar seus próprios eventos.

Aventureiros	Aventureiros	Início da Jornada	El Dorado	Aeroporto
Estação de Rádio Amador	As Amazonas	Esqueleto	Garimpeiros Ilegais	Bio-piratas
Um Local Paradisiaco	Sucurí Gigante	Aldeia dos Artesãos	Pajé	Tribo Desconhecida de Índios
Fazenda de Piscicultura	Fazenda Pecuarista	Fazenda de Produção de Soja	Fazenda de Produção de Feijão	Coletores de Castanha e Andiroba
PERMA-FAZ	Madeira Clandestina	Plantação de Mandioca	Plantação de Babaçu	Plantação de Açaí
Plantação de Castanheiras	Plantação de Guaraná	Plantação de Cacau	Rio de Piranhas	Reserva Indígena
Em	Reserva Indígena			



NORTE

OESTE

LESTE

SUL





2.6. POVOS INDÍGENAS E COMUNIDADES TRADICIONAIS

Correio do Rádio

Na Amazônia, as distâncias imensas entre as comunidades tornam muito difícil a comunicação entre elas.

As rádios comerciais auxiliam esta comunicação, incluindo, em sua programação normal, recados e notícias específicas para as comunidades, transmitindo até mesmo mensagens pessoais.

Vamos procurar recriar na sala de aula este meio de troca de informação, coisa que dará aos alunos uma noção mais clara das distâncias envolvidas e da importância do rádio.

Seis comunidades têm no rádio a forma mais rápida de comunicação.

A classe é dividida em sete grupos sendo seis para as comunidades e um para a estação de rádio.

O grupo da rádio ficará no meio da sala e os demais à volta dele, o mais distante possível.

A rádio irá transmitir informações para as comunidades mas também terá uma programação normal, de entretenimento, como músicas, piadas, notícias. Cabe aos participantes do grupo da rádio organizar a programação.

Se o grupo da rádio for escolhido com alguns dias de antecedência, poderá criar as tarefas baseadas no **TOM DA AMAZÔNIA** ou na cultura local. Havendo outros interessados em participar da rádio, a atividade poderá ser repetida periodicamente, dando-se oportunidade a todos os que desejarem atuar como radialistas.

Os grupos deverão escolher os nomes das comunidades e o da rádio.

Aqui, as comunidades serão designadas por letras de A a F.

A seguir, encontra-se uma lista de atividades que poderão ser utilizadas na forma em que estão, ou que podem servir de base para que o professor ou os participantes da rádio criem suas próprias atividades.

É interessante mesclar atividades com objetivo pedagógico com outras com objetivo lúdico, mas sempre que possível deve-se unir, numa mesma atividade, ambos os objetivos.

A rádio deverá estar atenta ao tempo necessário para a execução de cada atividade pelas comunidades, utilizando este período para fazer propaganda ou apresentar programas musicais, humorísticos, políticos.



Os apresentadores da rádio deverão procurar utilizar a linguagem típica dos radialistas.

Atividades sugeridas

As atividades a seguir, como já dissemos, são exemplos e podem ser usadas na forma em que estão ou alteradas para adequar-se ao nível de conhecimento de seus alunos, aos elementos da cultura local e até às necessidades pedagógicas específicas da classe. Assim, se sua classe necessita de maior reforço em alfabetização, escolha atividades que envolvam escrita e leitura.

NOTÍCIA: A última pororoca destruiu todos os barcos das comunidades aqui da nossa região. Todos devem refazer os barcos usando: madeira, argila, papel ou, na falta destes recursos, desenhá-los.

MATERIAL NECESSÁRIO: madeira, argila, papel, tinta, lápis coloridos. Adequar a notícia aos materiais disponíveis.

PROCEDIMENTO: Dada a notícia, a rádio mantém sua programação de entretenimento enquanto as comunidades preparam os barcos. Após algum tempo, a emissora pode apresentar outra atividade.

ENTREVISTA: Enquanto as comunidades preparam os barcos, a rádio envia um entrevistador a uma das comunidades para conversar com um construtor de barcos. Por satélite, a entrevista é transmitida à emissora, que a apresenta simultaneamente (na sala de aula, o entrevistador e o entrevistado devem permanecer na comunidade, falando alto para que todos ouçam).

NOTÍCIA: Lembramos a todos os ouvintes que transmitiremos aqui pela nossa rádio, durante a programação, mensagens que vocês queiram enviar à pessoas das outras comunidades. Basta trazer a mensagem até nós.

E, para começar, nossa querida Fulana (fale o nome fictício de uma garota da rádio) dedica esta música romântica ao Sicrano (fale o nome fictício de um garoto de alguma comunidade) e lhe manda um recadinho: “Na sexta-feira à noite, ela o espera na praça da Matriz, aqui perto da rádio.”

MÚSICA: Nos intervalos, a emissora apresenta programas musicais (os próprios componentes do grupo podem cantar, levar músicas gravadas ou mesmo um rádio portátil).

NOTÍCIA: A comunidade A está organizando a festa do Boi-bumbá. Todas as demais comunidades estão convidadas e deverão preparar suas fantasias de boi e ir até lá para a comemoração.

MATERIAL NECESSÁRIO: Tecidos, papéis coloridos, tinta, lápis coloridos, cola.

PROCEDIMENTO: A comunidade A também prepara suas fantasias de boi e o local onde ocorrerá a festividade. Será a responsável por organizar a festa e as apresentações dos vários grupos.



VARIAÇÕES: Outras comunidades organizam as próximas festas como: Cavahada, Pássaros, Marujada, Alter-do-Chão, Marabaixo. Dê preferência às festas conhecidas pelos seus alunos.

NOTÍCIA: Para o Dia do Índio, a rádio está organizando a 'Dança das Tribos', que representará a união das comunidades da região. Cada comunidade deve enviar um representante paramentado como índio. A dança será transmitida pela tevê.

MATERIAL NECESSÁRIO: Tecidos, papéis coloridos, tinta, lápis coloridos, material para pintura corporal, cola.

PROCEDIMENTO: Cada comunidade ornamenta como índio um representante, envia-o à rádio. O pessoal da emissora deve criar uma dança que envolva todos os índios.

NOTÍCIA: Atenção comunidade B. Mandem um emissário até a rádio.

PROCEDIMENTO: A rádio entrega a mensagem ao emissário de B, informando sua tarefa e descrevendo o que é paxiúba, babaçu, açai, envira e tapiris. O mensageiro retorna à sua comunidade.

MENSAGEM: Sua comunidade foi completamente devastada por uma forte chuva. A rádio pedirá ajuda às demais comunidades para a reconstrução. Elas deverão enviar os materiais que vocês necessitam. Preparem presentes para os que trouxerem os materiais corretos e acertarem seu uso... e brincadeiras engraçadas para os que errarem. Os materiais pedidos serão (não divulguem para as demais comunidades):

Paxiúba: Uma palmeira. É usada da seguinte maneira: depois de derrubada, é batida com uma marreta até rachar de ponta a ponta. Retirando o miolo, a madeira se abre sem quebrar, e pode ser usada para fazer a estrutura da casa, paredes, assoalhos.

Envira, embira ou envireda: cipó utilizado na amarração da palha e estrutura da casa.

Babaçu ou açai: vegetais que fornecem a palha para o telhado da construção.

Tapiris: são os próprios abrigos, as casas.

NOTÍCIA: Atenção todas as comunidades! Temos uma emergência. A comunidade B necessita urgentemente de muita paxiúba, babaçu e envira para fazer seus tapiris. Se não conseguirem o babaçu, podem trocar por açai. Preparem o material necessário e entreguem à comunidade B. Todos os membros de cada comunidade devem participar da entrega.

NOTÍCIA: E na próxima semana estará de volta, mais uma vez, o programa *O Contador de Histórias*. Esperamos que cada comunidade envie seus contadores, os quais apresentarão suas histórias aqui na rádio. Lembramos que as histórias devem envolver personagens míticos de nossa região como: mãe-d'água, mãe-da-seringueira, caboquim, boto, cobra-grande, mapinguari, caipora.

PROCEDIMENTO: Cada comunidade prepara sua história e manda um ou mais representantes para contá-la na rádio.

NOTÍCIA: Já estão todos preparados para o Festival de Danças? Se não estão, preparem-se. Vem aí o XII Festival de Danças Amazônicas. Preparem suas danças típicas. Sábado e domingo da semana que vem, estejam preparados para muita música, dança e gente bonita.



PROCEDIMENTO: Cada comunidade cria uma dança e a música correspondente. Quando todos estiverem preparados, devem reunir-se na rádio para apresentar suas criações.

NOTÍCIA: Atenção comunidade C. Mandem um emissário até a rádio.

PROCEDIMENTO: A rádio entrega a mensagem ao emissário de C, informando sua tarefa e descrevendo o que é um nambu e um tracajá. O mensageiro retorna à sua comunidade.

MENSAGEM: Sua comunidade encontrou um nambu e um tracajá de ouro que não lhe pertencem. A rádio avisará as demais comunidades sobre o achado. A comunidade que apresentar um desenho do nambu e do tracajá levará os objetos de ouro. Preparem desenhos dourados do nambu e do tracajá e não os divulguem às demais comunidades.

Nambu: um pássaro quase do tamanho de uma galinha.

Tracajá: um quelônio de água doce, semelhante ao jabuti. Tartaruga.

NOTÍCIA: E agora com vocês, a Seção de Achados e Perdidos. A comunidade C achou um nambu e um tracajá de ouro. Quem primeiro apresentar um desenho do nambu e do tracajá à comunidade C receberá estes valiosos objetos.



2.7. AMAZÔNIA URBANA

Conselhos Distritais de Piracema

HISTÓRIA

Atendendo a uma reivindicação antiga e cada vez mais enérgica da população da cidade, o governo local instituiu o Conselho da Cidade de Piracema, a ser formado pelos seus vários Conselhos Distritais.

Piracema é uma cidade de médio porte e conta hoje com 236.705 habitantes. Houve um rápido crescimento nos últimos anos em termos populacionais mas também no número de pequenas indústrias e escolas. O incremento do turismo contribuiu muito para trazer mais divisas à cidade. Problemas também surgiram e o principal foi a constante crítica ao governo anterior com relação à aplicação das verbas disponíveis e o estabelecimento de prioridades.

Eram constantes as discussões acaloradas sobre o destino adequado das verbas, se para a rede de esgoto e saneamento básico, escolas, parques ou para as vias públicas, entre outros. O governo anterior priorizou o embelezamento da cidade para atrair o turismo, o que realmente ocorreu, mas muitos opositores defendiam que a prioridade estava nas obras de infra-estrutura da cidade.

O governo atual, mostrando-se bastante flexível, inovador e atento às necessidades da população, espera que os Conselhos Distritais possam decidir com mais acerto os rumos da cidade.

Foram feitas eleições nos seis distritos da cidade. Candidataram-se moradores e todas as pessoas com mais de 14 anos de idade puderam votar. O Tribunal Regional Eleitoral (TRE) cedeu urnas eletrônicas para a votação. Cada morador só podia votar em um candidato. Foram eleitos os cinco candidatos mais votados em cada distrito.

O Conselho está pronto para iniciar suas atividades. Espera-se que cada conselheiro esteja atento às necessidades do distrito que representa, que busque defender o atendimento destas necessidades, mas sem esquecer de que os distritos não estão isolados mas fazem parte do conjunto urbano e que, em última instância, todos devem ser atendidos o mais igualitariamente possível.

PRIVATIVO DO MESTRE

Após ler este histórico para a classe, liste no quadro os seis distritos de Piracema.

Leia a descrição de cada um, mas não os problemas citados.

Divida a classe em seis grupos e permita que escolham qual distrito pretendem representar.

Entregue a cada distrito a descrição correspondente.

Cada grupo deverá analisar a descrição do seu distrito e os problemas existentes.

Podem, se quiserem, desenhar ou fazer maquetes da região que representam.

Na reunião do Conselho, deverão discutir as situações apresentadas na pauta, tendo em vista o atendimento de suas necessidades e da cidade como um todo. Deverão tomar uma decisão final sobre cada item da pauta.



Quando os grupos estiverem preparados, apresente a Pauta de Discussão com os problemas que deverão resolver.

Apresente outros problemas mais próximos à realidade dos seus alunos, relacionados ao entorno escolar, ao bairro e cidade onde vivem.

OBJETIVOS

A atividade pretende desenvolver a atenção do aluno para os problemas locais e para as dificuldades em resolvê-los. Estimula a cidadania, o engajamento em causas sociais, a participação nas decisões governamentais. Não se exige que os debates e decisões tomadas sejam realistas, pois faltarão informações detalhadas e competência técnica para tal. O essencial é que os grupos aprendam a discutir, a argumentar e a decidir.

DESCRIÇÃO DOS DISTRITOS

Distrito Centro

Área central de Piracema. É a região mais urbanizada, com diversos edifícios comerciais e residenciais, centros de compras e parques.

Principal problema: Aumento da criminalidade em função da grande freqüência de turistas e mesmo da população de trabalhadores que se desloca diariamente para esta região. Uma das reivindicações é a ampliação do policiamento na área. Custo estimado: R\$ 300.000,00 (trezentos mil reais).

Outros problemas graves: mendicância nas vias centrais, o que tem afastado os turistas.

Distrito Porto do Taiúnas

Abrange a área portuária de Piracema, no rio Taiúnas, englobando o cais de atracamento, os armazéns para a guarda temporária de cargas e moradias antigas de portuários.

Principal problema: Ampliação da área de atracamento de embarcações e da área de armazenamento temporário. Custo estimado: R\$ 1.300.000,00 (um milhão e trezentos reais).

Outros problemas graves: Possui uma área muito procurada por prostitutas e usuários de drogas.

Distrito Industrial

Região em que estão instaladas numerosas pequenas indústrias que processam, para comercialização, o guaraná, os pescados, sementes comestíveis, frutas, artefatos de borracha e artesanato local.

Principal problema: Há uma demanda mundial crescente para os produtos que a região oferece, mas as empresas têm dificuldades para expandir seus negócios porque a exportação exige um nível de qualidade que as indústrias não estão preparadas para atender. Faltam profissionais qualificados apesar do crescente desemprego de funcionários sem qualificação. O custo estimado para investimento em educação e cursos profissionalizantes é de R\$ 1.500.000,00 (um milhão e quinhentos reais).



Outros problemas graves: Muitas empresas lançam resíduos industriais sem tratamento nos rios da região. A poluição daí advinda já está afastando os peixes e contaminando a água que será usada pela população.

Distrito Verde

Grande área de floresta com poucas moradias. Está bem próximo à área urbana da cidade.

Principal problema: A carência de moradias está levando muitas pessoas a derrubar áreas de floresta para nelas estabelecer habitações precárias. Favelas estão surgindo rapidamente. O custo estimado para a urbanização das favelas é de R\$ 5.000.000,00 (cinco milhões de reais).

Outros problemas graves: Sua ainda grande área florestada serve de esconderijo para muitos criminosos que agem na área central da cidade.

Distrito Residencial

Não é exclusivamente destinado às moradias, mas abriga também algumas pequenas indústrias não poluidoras e comércio local. Teve um grande crescimento nos últimos anos.

Principal problema: Esgoto correndo a céu aberto. Custo estimado: R\$ 500.000,00 (quinhentos mil reais).

Outros problemas graves: Devido ao grande número de desempregados sem qualificação, a renda desta região caiu muito, e os moradores não têm como efetuar a manutenção de suas casas. O aspecto das fachadas está deteriorando muito, o que contribui também para afastar turistas que porventura visitem o local.

Distrito Parque das Águas

A principal área turística da cidade. Tem atraído muitos visitantes, do Brasil e do exterior, que trazem grande renda ao local.

Principal problema: Má conservação dos equipamentos públicos, o que pode vir a afastar os turistas. Algumas críticas já foram ouvidas. Custo estimado: R\$ 500.000,00 (quinhentos mil reais).

Outros problemas graves: Os turistas exigem um atendimento excelente, mas a cidade não tem pessoal capacitado para alcançar o nível exigido.

PAUTA DE DISCUSSÃO

Destinação de verba

Há uma verba de 1 milhão de reais para o próximo ano. E esta deverá ser aplicada no atendimento das necessidades dos vários distritos. Os Conselhos Distritais deverão decidir como a verba será aplicada. Cabe lembrar que os gastos permanentes do município já estão previstos em outra dotação orçamentária.

Pássaros

Os Pássaros (grupos populares que apresentam espetáculos de teatro e dança) não podem mais atuar nas ruas centrais da cidade devido ao excesso de veículos e às



reclamações dos moradores. Está se perdendo uma tradição e uma atração turística muito importante.

Forte Caiubi

O antigo Forte Caiubi, na margem do rio Taiúnas, está sofrendo deterioração constante devido à falta de manutenção e ao vandalismo, já que não há policiamento no local. Turistas também já foram agredidos e roubados quando não estão em grupo.

Novenário de Nossa Senhora da Conceição

O Novenário, que acontece todo ano entre 5 e 15 de março, tem atraído cada vez mais turistas – tanto os vindos das zonas rurais próximas à Piracema, como os de outras cidades, e até estados, do Brasil. A cidade não está preparada porque os hotéis não comportam este volume de pessoas. Muitos devotos têm baixa renda, sem recursos para abrigar-se em hotéis.

Educação

Muitos jovens da área rural deslocam-se para a área urbana de Piracema para estudar, após completar os primeiros quatro anos do ensino fundamental. Sem família no local e sem emprego, estes jovens acabam ficando desocupados e caindo na prostituição e no tráfico de drogas.

Tratamento de água

Para que toda a água da cidade seja tratada é necessário um investimento de R\$ 2.000.000,00 (dois milhões de reais). Apesar do alto custo, esta providência é urgente porque são muitos os problemas de saúde na população provocados pela baixa qualidade da água potável.



2.8. DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

O Poder Concentrado

Observe o seguinte diálogo:

- Você tem o poder para transformar o mundo. Sabia disso?
- Claro. Posso votar conscientemente, cobrar os políticos...
- Sim, isso também. Mas você não precisa esperar até as próximas eleições. Pode começar a transformar o mundo, já!
- Como?
- Isso mesmo: comendo!
- Tá brincando. Como vou transformar o mundo comendo?
- Quanto dinheiro você tem no bolso?
- Não muito. Uns trocados pro lanche... e só um lanchinho, e olhe lá!
- Então vou *te* dar mais um pouco, mas só para você praticar. Depois, você continua com o *teu* dinheiro mesmo. Vou te dar 20 reais.
- E o que tenho que fazer?
- Estes 20 reais são o seu poder para transformar o mundo. Que mundo você quer para você, seus pais, seus filhos que virão?
- Um mundo bonito, limpo, saudável, amoroso, divertido.
- Um mundo em que valha a pena viver. É, acho que este é o mundo que a maioria das pessoas escolheria. Então, comece a transformar o mundo usando seu poder de 20 reais.
- Explica, então!
- Vá até o supermercado mais próximo. Escolha um produto e compre-o. Se este produto foi produzido com métodos e técnicas que respeitam a natureza, que respeitam as pessoas que o produziram, os empregados da empresa e o consumidor, você aplicou seu poder na melhoria do mundo, senão você ajudou a estragá-lo um pouco mais.
- Mas como vou saber se o produto é produzido adequadamente?
- Nem sempre dá para saber, porque nos rótulos não está escrito se os empregados da fábrica são bem tratados, se a água usada na preparação do produto é despoluída antes de voltar ao rio, se a cultura do lugar de produção é respeitada. Mas leia o rótulo mesmo assim. Use todos os elementos que estiverem a seu alcance. Pergunte ao vendedor o que ele acha da empresa. Pergunte aos mais velhos se sabem algo a respeito daquele produtor...
- Mas só no supermercado? Não posso ir à quitanda ou ao peixeiro lá do porto?



- Claro que pode. Vá onde você faz suas compras normalmente. E veja se consegue descobrir também para onde vai o dinheiro que der ao vendedor. Ele se tornará poder nas mãos do vendedor. Se ele for usar seu dinheiro adequadamente, teremos um mundo legal senão...
- Pergunto a ele onde aplica o seu dinheiro?
- Isso.
- Vou tentar.
- Tente. O mundo depende de você.

PRIVATIVO DO MESTRE

Esta atividade procura desenvolver no aluno o sentido de 'consumo responsável'.

A responsabilidade do consumidor vai além do atendimento de suas próprias necessidades, como se certificar do prazo de validade do produto, da adequação do preço, do atendimento às normas comerciais estabelecidas no país.

Consumo responsável significa compreendermos que ao aplicar nosso dinheiro na compra de um produto ou serviço estamos contribuindo para que este produto ou serviço se desenvolva. Estaremos, portanto, injetando capital, na forma de dinheiro, também em toda a cadeia que o originou e contribuindo com as conseqüências da existência deste produto ou serviço.

Se compramos um produto barato, adequado às nossas necessidades, correto do ponto de vista de sua qualidade mas que, na sua cadeia produtiva, emprega mão-de-obra escrava ou mal paga, espolia os recursos naturais, ataca os demais produtores com uma concorrência selvagem... seremos também parceiros e incentivadores da devastação da natureza, do comércio desumano e até mesmo ilegal.

Esta macrovisão do consumidor, que engloba passado e futuro de uma cadeia produtiva, é essencial para a preservação da Amazônia. Ao consumir produtos que não agridem o meio ambiente e a população produtora, estaremos representando um papel da mais alta importância na preservação ambiental.



2.9. ÁREAS LEGALMENTE PROTEGIDAS

SNUC (Sistema Nacional de Unidades de Conservação)

Vocês são funcionários do governo federal brasileiro e estão atuando no Ministério do Meio Ambiente.

A função de vocês é avaliar propostas de criação de Unidades de Conservação e, segundo os critérios do Snuc, propor sua categoria e tipo:

1. Categoria da Unidade de Conservação
 - Proteção Integral
 - Uso Sustentável
2. Tipo de Unidade de Conservação
 - Proteção Integral
 - Estação Ecológica
 - Reserva Biológica
 - Parque Nacional
 - Monumento Natural
 - Refúgio da Vida Silvestre
 - Uso Sustentável
 - Área de Proteção Ambiental
 - Área de Relevante Interesse Ecológico
 - Floresta Nacional
 - Reserva Extrativista
 - Reserva de Desenvolvimento Sustentável
 - Reserva Particular de Patrimônio Natural
 - Reserva de Fauna

PRIVATIVO DO MESTRE

Divida a classe em grupos de seis participantes.

Entregue a cada grupo um conjunto de fichas descrevendo as categorias e tipos de Unidades de Conservação.

Entregue a primeira proposta.

O grupo deverá analisar o texto da proposta, discuti-la e decidir, em primeiro lugar, a categoria da Unidade de Conservação, e em seguida, seu tipo.

Deverá então apresentar a resposta ao mestre, incluindo os motivos da escolha.

O mestre verificará, na tabela a seguir, se a decisão do grupo coincidiu ou não com a esperada. Caso os motivos da escolha estejam coerentes com o texto da proposta e a descrição do tipo de Unidade de Conservação, o mestre deverá considerar a resposta como correta, já que a descrição de cada proposta é sucinta e não pretende ser completamente fidedigna a uma proposta real.

PROPOSTA 1

Proteger amostras dos ecossistemas da Serra Pacaraima, assegurando a preservação de sua flora, fauna e demais recursos naturais, características geológicas,



geomorfológicas e cênicas, proporcionando oportunidades controladas para visitação, educação e pesquisa científica.

Trata-se de uma área de grande beleza cênica, situada entre a Venezuela e a Guiana. Possui grande potencial turístico e ecológico, que deve ser protegido e utilizado de maneira racional.

PROPOSTA 2

Trata-se de um fragmento florestal com 96 hectares, onde se encontra uma das principais nascentes do igarapé do 40 e também sauins-de-coleira e castanheiras. Para ser protegido, nele já foi implantado um Centro Administrativo e está em etapa final a construção do Centro Veterinário, que compõe o Complexo denominado Centro de Manejo e Reabilitação de Animais Silvestres.

Possuirá os seguintes itens: centro administrativo, trilhas interpretativas, área para balneário, alojamento para cerca de 140 animais e centro veterinário totalmente equipado.

Fornecerá os seguintes serviços: recebimento, tratamento e destinação dos animais silvestres apreendidos pelos órgãos competentes, oferecendo atividades de educação ambiental. Também funcionará como sede do Programa de Proteção do Sauim-de-coleira. e do Serviço de Resgate de Animais Silvestres.

PROPOSTA 3

Recursos da região: castanha, copaíba, borracha.

O corte de árvores dentro da reserva é controlado rigorosamente em termos de volume, assim como das espécies, com o objetivo de atender aos padrões de homologação determinados pelo Conselho de Manejo Florestal, um grupo privado internacional de monitoramento ambiental que, por sua vez, garante um preço mais alto quando a madeira é comercializada.

Os troncos brutos de árvore, juntamente com outros produtos da floresta, são levados para um complexo de indústria florestal, que inclui uma fábrica capaz de processar 3,5 toneladas de borracha (?) por dia. (borracha colhida depois do abate da seringueira.

Há uma indústria italiana fabricante de pneus que se comprometeu, recentemente, a comprar toda a produção de borracha do projeto e começou a fabricar pneus para caminhões em uma de suas fábricas brasileiras.

PROPOSTA 4

Proteger as nascentes do rio Parnaíba, assegurando a qualidade das águas e as vazões de mananciais da região, mantendo as condições de sobrevivência das populações humanas ao longo do referido rio e seus afluentes.

PROPOSTA 5

Promover estudos e pesquisas sobre os quelônios, a ictiofauna, e sobre a castanha-do-brasil. Além de estudar a dinâmica de populações de bagres, predadores dos filhotes de quelônios, e quantificar a densidade de peixes comerciais (inclusive ornamentais).

A região possui abundância de quelônios, considerado por muitos especialistas como o 'tabuleiro' mais significativo no estado do Amazonas.



Estudos efetuados constataram a existência de uma região quase inalterada, apresentando vários tabuleiros de desova de tartaruga, iaçá e tracajá, constituindo-se em uma das regiões mais importantes para a conservação destes indivíduos.

PROPOSTA 6

Proteção definitiva de área de vegetação nativa, com grande variedade de espécies, entre elas as orquídeas, cuja conservação é de extrema importância para a manutenção do equilíbrio ecológico da região. Situa-se em área particular.

PROPOSTA 7

Localiza-se no alto rio Negro, ao lado das áreas indígenas médio Içana e Cuiari, na região do Amazonas conhecida como “cabeça do cachorro”, fronteira do Brasil com a Colômbia. A população da vizinhança é estimada em 1.066 indígenas, incluindo as reservas adjacentes. Suas potencialidades são: demonstrar a viabilidade do uso múltiplo e sustentável dos recursos florestais e desenvolver técnicas de produção correspondentes, preservar recursos genéticos e a diversidade biológica, garantir a proteção dos recursos hídricos, das belezas cênicas e dos sítios históricos e arqueológicos.

PROPOSTA 8

Preservar amostra significativa de ecossistema em estado não alterado, bem como o uso da área em pesquisas e educação conservacionista. Ser um núcleo de conservação e disseminação de informações sobre ecologia.

Várias entidades constataram que a região apresenta diversidade de ecossistemas, por situar-se próxima à planície sedimentar do Pantanal mato-grossense e por conter sub-bacias hidrográficas do rio Paraguai.

Como benefícios indiretos espera-se: proteção dos mananciais, fauna e flora de modo geral, a preservação do ambiente como um todo. Um dos benefícios diretos que a região espera será a eletrificação rural daquela estação.

PROPOSTA 9

A área possui muitas espécies nativas de animais, notadamente preguiças e tatus. É adequada à visitação pública, sendo possível, inclusive, a criação de serviços de turismo ecológico.

PROPOSTA 10

Seu objetivo é proteger as várzeas da confluência dos rios Solimões e Japurá, no coração do estado do Amazonas, próximo a Tefé.

São florestas alagadas, que apresentam mais de 300 espécies de peixes, incluindo as ornamentais. Na região, vivem também cerca de 400 espécies de aves e pelo menos 45 espécies de mamíferos.

As populações humanas locais estão envolvidas num processo participativo que objetiva garantir a melhoria do padrão de vida local e sua participação no manejo e proteção da biodiversidade da área. As comunidades locais estão envolvidas nas atividades de pesquisa, extensão e manejo da unidade, ocupando uma posição estratégica nos processos de tomada de decisões.



PROPOSTA 11

Proteger os significativos bosques da palmeira buriti e a fauna associada a essa formação vegetal.

PROPOSTA 12

A região possui a mais completa floresta fossilizada do mundo, situada no município de Filadélfia, no estado do Tocantins. Esta floresta fossilizada viveu no período Permiano da era Paleozóica, que se situa entre 250 e 295 milhões de anos passados. No final deste período, nosso planeta assistiu à maior extinção em massa da fauna e flora (mais da fauna) jamais ocorrida. Desapareceram algo como 90% das espécies marinhas e talvez 70% das terrestres. Embora as causas da extinção não sejam bem conhecidas, motivando muitas teorias e discussões científicas, pensa-se que possa ser atribuída a um episódio de intenso vulcanismo ou ao impacto de um meteorito.

Muito mais precisa ser feito para proteger tal patrimônio, único no mundo. A população que lá vive precisa ser beneficiada através do turismo sustentável. Assim, necessita-se de um plano de manejo, da implementação do mesmo com um Centro de Visitantes ou Museu, trilhas interpretativas, infra-estrutura para a visitação, fiscalização e adequado manejo, entre outras necessidades de uma unidade de conservação.



2.10. ECONOMIA

Jovens Empreendedores

“A era dos empregos tradicionais, ‘de carteira assinada’, acabou.”

Vocês ouviam esta frase cada vez com mais frequência. Mas é claro que havia um exagero nela. Ainda havia muitos empregos em indústrias, no comércio... e muitos estavam sendo gerados nos serviços que surgiram apenas recentemente. Todos eram empregos legalizados, pagando os encargos sociais, ‘com carteira assinada’.

Aquela afirmação podia ser um exagero sim, mas também tinha boa dose de realidade. Os empregos surgiam em número menor que o aumento da população produtiva. Além disso, com o aumento da expectativa de vida, as pessoas viam-se capazes de trabalhar até idade muito mais avançada que antigamente, e isto fazia com que levassem muitos anos a mais para deixar seus postos de trabalho para os mais jovens.

Havia ainda o problema da baixa remuneração da aposentadoria e muitos aposentados viam-se na obrigados a continuar trabalhando para complementar seus rendimentos.

Vocês ainda não trabalhavam, mas já estavam pensando em como seria seu futuro profissional. Tinham sonhos – alguns exagerados, bem sabiam – mas havia os sonhos possíveis. E às vezes também se preocupavam, tinham lá os seus medos.

Nos intervalos das aulas costumavam fazer especulações quanto ao tipo de trabalho que fariam no futuro.

No seu grupo existiam os que não estavam nem aí para o futuro. Nem aí para o trabalho. Queriam mais era curtir o momento, divertir-se. Tudo bem, divertir-se era bom também. Mas mesmo esses, vez por outra, pensavam que seria legal trabalhar em algo que desse prazer, que fosse divertido, que desse bom dinheiro.

E vocês observavam. Muitos garotos e meninas trabalhavam nas ruas vendendo coisas por alguns trocados. Não estudavam, não brincavam. E ainda corriam riscos quando andavam entre os carros parados no semáforo para oferecer suas mercadorias. Isto não estava certo, claro, mas seus pais não conseguiam sobreviver com o pouco que ganhavam. Um problema social de difícil solução. Será que o Brasil não tinha capacidade para resolver estes problemas? – vocês se perguntavam.

E, era raro mas acontecia, alguém tinha uma idéia brilhante que resolvia as dificuldades de muita gente. Vocês viram pela tevê aquela favela que criou uma grife de roupas e acabou ganhando o mundo? Viram também em outra favela uma empresa que distribuía correspondências para os moradores, já que o Correio não entregava porque favela não tem ruas com nome e barraco não tem número? E vocês sonhavam com ter também uma idéia criativa que desse certo.

E se o professor chegasse na classe com uma proposta interessante? Ele havia lido um folheto sobre um concurso promovido por uma instituição local. O concurso iria premiar projetos de empreendimentos criados por jovens. Havia prêmios em dinheiro para os primeiros colocados mas o folheto salientava que todos, mesmo os não classificados,



ganhariam, porque estariam dando os primeiros passos em direção a um futuro profissional produtivo e gratificante.

Havia algumas regras. O empreendimento deveria:

1. Localizar-se na região amazônica e utilizar os recursos disponíveis na região. Argumentava-se que, já que 61% da área do Brasil pertencem à região amazônica, nada mais óbvio do que se dar prioridade a qualquer solução em nível nacional.
2. Produzir o menor impacto ambiental possível e, se este fosse inevitável, deveria mostrar como minimizá-lo ou compensá-lo de outra forma.
3. Garantir à população local prioridade no acesso aos empregos gerados.

Os projetos deveriam ser detalhados e, sempre que possível, deveriam ser acompanhados por maquetes ou desenhos.

Os prêmios para os três primeiros colocados: R\$ 10.000,00, R\$ 5.000,00 e R\$ 2.000,00.

Vocês não podiam ter melhor oportunidade para, finalmente, colocar em prática suas habilidades criativas e talvez darem os primeiros passos na direção dos seus sonhos.

PRIVATIVO DO MESTRE

Esta atividade requer um período para que os alunos façam pesquisas no material do **TOM DA AMAZÔNIA**, jornais, revistas, Internet.

Pode ser mais interessante não definir os grupos antecipadamente, mas deixar que se formem de modo natural em torno das idéias que surgirem. Você poderá estabelecer que cada grupo deverá ter entre quatro a seis participantes, por exemplo.

Como não é possível prever o tipo de projeto com que trabalharão, não é possível especificar, com antecipação, como devem ser apresentados; mas considere que o objetivo principal da atividade é fazer com que estudem os aspectos econômicos da Amazônia e compreendam seus problemas e também seu potencial.

A frase com que nossa história se inicia tem mesmo sido repetida com frequência e, por isso, também é objetivo desta atividade despertar os alunos para a iniciativa pessoal, a criatividade, a busca de soluções concretas, a tomada de decisões, capacidades que serão de enorme valia para suas vidas pessoais e profissionais.

Dê algumas dicas sobre como localizar um possível bom empreendimento no material pesquisado:

1. O empreendedor de sucesso está sempre observando, sempre atento às oportunidades, esteja onde estiver, lendo, assistindo televisão, conversando com amigos, com familiares.
2. É um grande curioso: pergunta, investiga tudo o que lhe parece interessante.
3. Trabalha com prazer, procura a felicidade no que faz.
4. É ousado, ativo, não espera muito para começar a agir.



Criação: Alfeu Marcatto – www.alfmarc.psc.br

