



JOGO “Desafio Global de uma Economia Sustentável”

Docente: Manuel Laranja

Duração: 6 horas

Objectivos de ensino/aprendizagem

Desenvolver uma visão crítica sobre o atual sistema económico que enfatiza a concorrência inconsciente, convidando à delapidação de recursos naturais; compreender as inter-relações entre a dimensão económica e ambiental da economia; capacitar as atitudes empreendedoras e comportamentos de transformar escassez em riqueza económica e social, sem danos ambientais; refletir criticamente em torno dos desafios que estes novos modelos económicos apresentam na prática e as suas implicações para a gestão de empresas; melhorar a capacidade de negociação.

Método Pedagógico

A aprendizagem dos princípios da sustentabilidade é feita através de um jogo de tabuleiro. O Jogo provoca uma nova forma de pensar a criação de valor numa economia interconectada de mercados globalizados, mas que privilegia a sustentabilidade dos territórios. O Jogo é um instrumento lúdico desafiador da mentalidade tradicional para realização de negócios internacionais. Bem diferente dos jogos tradicionais, que para 1 jogador vencer todos os outros têm que perder, este jogo exige que o jogador que queira ganhar aprenda primeiro como estimular ganhos coletivos, i.e., aprender a ver como é que os outros ganham quando eu ganho.

A essência Jogo reside na aprendizagem do valor da colaboração (cada jogador num território específico) para a realização de ganhos coletivos para todos, em desfavor da concorrência desmedida e cega na mira do lucro individual ou do lucro para um tipo de stakeholder (o acionista). O Jogo pretende simular a economia globalizada e sustentável que se deseja para o século XXI. Por outro lado, o Jogo também contribui para despertar atitudes empreendedoras e novos comportamentos

orientados para transformar escassez em criação de valor. O ambiente é de cooperação lucrativa para empreendedores, investidores e territórios.

O Jogo realiza-se através de sessões ativo-participativas em sala. A sala deve ser preparada para 6 ilhas de 6 jogadores (total de 36 participantes). Para melhor aproveitamento do tempo as equipas devem ser constituídas antes das sessões, através de registo de equipas.

Número máximo de alunos: 36

Índice programático

Realização de suas sessões de 3 horas onde cada mesa com um máximo de 6 jogadores deve realizar o máximo de negócios que conseguir.

Antes das sessões se iniciarem os participantes deverão ver vídeos onde se explica como funciona o jogo e quais as regras, bem como descarregar um pequeno documento resumo do funcionamento do Jogo no ISEG. Links para os vídeos e documento síntese serão colocados no site da cadeira.

Avaliação

A avaliação final contempla o desempenho e a participação dos alunos nas jogadas desenvolvidas ao longo das sessões. Cada aluno deve entregar uma ficha com as suas reflexões pessoais sobre o que aprendeu com o Jogo.

Facilitadores

Manuel Laranja

Outros alunos/docentes com experiência neste jogo poderão participar como facilitadores

Bibliografia

Paul Hawken, Amory B. Lovins, and L. Hunter Lovins (1999). Natural Capitalism: Creating the Next Industrial Revolution. New York: Little, Brown and Company

Hunter Lovins, Boyd Cohen (2012). The way out: kick-starting capitalism to save our economic ass. Hill and Wang