

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

Economia solidária no ensino fundamental

RESUMO – A Incubadora de Empreendimentos Solidários (IESol) tem como principal atividade o trabalho junto aos empreendimentos econômicos solidários (ees). No entanto, outra ação fundamental desempenhada é a formação em economia solidária para os mais diversos públicos. Tendo em vista que a temática ainda é desconhecida por boa parte da população, esse trabalho é de grande importância. Neste sentido, a IESol já realizou diversos cursos, palestras e seminários voltados à comunidade em geral. De forma a ampliar o público alcançado, a IESol fez uma parceria com uma professora de história do colégio Marista Pio XII para levar às crianças do ensino fundamental conteúdos referentes à economia solidária. Este artigo tem como objetivo descrever e compartilhar a experiência desta parceria, que já tem atividades planejadas até final de 2014.

PALAVRAS-CHAVE – economia solidária, ensino fundamental, jogos cooperativos, clube de troca

Introdução

A Universidade Estadual de Ponta Grossa, por meio da IESol (Incubadora de Empreendimento Solidários) – programa de extensão criado em 2005 – vêm trabalhando na região dos Campos Gerais na perspectiva da economia solidária, e desde então vem acumulando um lastro nas áreas de extensão, da pesquisa e do ensino.

Neste sentido, a IESol vem provendo uma série de cursos e eventos com o intuito de apresentar os principais fundamentos da economia solidária e relatar algumas experiências práticas, em especial, as desenvolvidas pela própria incubadora.

A economia solidária vem gradativamente ampliando as suas discussões em diferentes espaços, dada essa realidade a partir de uma parceria com o colégio Marista e a Incubadora de Empreendimentos Solidários- IESOL estabeleceram contato e parceria, afim de levar essa discussão ao um grupo de alunos com a faixa etária média de 11 – 12 anos, que estavam cursando a sexta série do ensino fundamental.

Por se tratar de uma experiência social relativamente nova, o conceito de economia solidária está cercado de imprecisões, assim como existem vários termos para designar ou abarcar tais práticas. SINGER (2003, p.116) conceitua:

Economia solidária é hoje um conceito amplamente utilizado dos dois lados do Atlântico, com acepções variadas, mas que giram todas ao redor da idéia da solidariedade, em contraste com o individualismo competitivo que caracteriza o comportamento econômico padrão nas sociedades capitalistas. O conceito se refere a organizações de produtores, consumidores, poupadores, etc., que se distinguem por duas especificidades: (a) estimulam a solidariedade entre os membros mediante a prática da autogestão e (b) praticam a solidariedade para com a população trabalhadora em geral, com ênfase na ajuda aos mais desfavorecidos.

Justamente por ser algo ainda novo, é de suma importância o trabalho acerca da divulgação das propostas e ideais da economia solidária.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é compartilhar algumas das ações oriundas da parceria entre a IESol e uma professora do colégio Marista. Tal parceria teve início no ano de 2013 e tem como propósito aproximar alunos do ensino fundamental dos valores da economia solidária.

Referencial teórico-metodológico

A construção do conhecimento em sala de aula não é algo simples e quando se leva em conta as Ciências Humanas, em particular a História, há de se pensar nas várias condições que alunos e professor devem desenvolver. Defende-se que o professor não deve ser um mero reprodutor e transmissor de conhecimentos, que deve dominar os conteúdos ministrados, mas também saber lidar com a disciplina e dosar aulas expositivas, com pesquisa e produção de conhecimento, experimentar e ousar novas práticas.

Pensando nisto tudo e sendo natural que os alunos tragam algumas informações sobre o seu cotidiano – como, por exemplo, a frequente ida ao shopping, o prazer que sentem ao comprarem e o quanto se cansam rapidamente de um brinquedo novo –, que a parceria entre a IESol (Incubadora de Empreendimentos Solidários da UEPG) e uma professora do Colégio Marista Pio XII começou a ser desenhada.

Antes da visita da equipe da IESol ao colégio Marista, foram feitas as seguintes leituras com os alunos dos livros “O prazer das compras” e “No mundo do consumo”, que fomentaram muitas discussões e reflexões, assim como da exibição de alguns documentários, entre eles, “A história de todas as coisas”, “Criança, a alma do negócio” e “Muito além do peso”.

Considerando a faixa etária do grupo alvo, pensou-se em unir a discussão dos princípios e bases da economia solidária ao instrumento lúdico alcançaria a proposta.

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos. Por meio dessa ação, ele tanto desenvolve suas potencialidades, como também trabalha com suas limitações, com as habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas. O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural. (GUSSO e SCHUARTZ, 2005, p. 236-237)

Considerando a importância do brincar, e o como isso prenderia a atenção das crianças na proposta, pensamos em algum tipo de jogo no espaço que tínhamos, porém após pesquisas vimos que ainda não tinha algo pronto, logo, decidimos formatar um jogo de tabuleiro que discutisse a economia solidária.

“A criança é então, um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca de acordo com sua compreensão e potencialidades e, brinca espontaneamente, independentemente do seu ambiente e contexto. Por isso, quanto maior o número de atividades lúdicas inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o envolvimento da criança com o conhecimento trabalhado.” (GUSSO e SCHUARTZ, 2005, p. 239)

A espontaneidade culminaria em possibilidades de discussão com as crianças sobre a economia solidária e atingiria os objetivos da atividade, visto isso, tínhamos que inserir no jogo indicativos do que é a economia solidária e como a mesma se organiza.

A principal preocupação na construção era o não incentivo a competição, como é de praxe em jogos de tabuleiro convencionais, por isso, o jogo se daria da seguinte forma:

- Podem participar até seis jogadores, que devem se organizar coletivamente buscando os objetivos e conquistas em grupo.

- Tabuleiro se organiza no intercalar de quatro (4) cores distintas (que remetem a economia solidária): vermelho, verde, laranja e branco

- Dados: Um jogador de cada vez lança os dados e avança as casas do jogo, caindo em uma das cores, a cor do tabuleiro em que cai a peça do jogador corresponde a cor da ficha que o mesmo irá pegar para seguir no jogo.

- Fichas de Questões: 10 fichas de cada cor (vermelho, verde, laranja e branco), cada uma delas contendo questões ou ações que tenham relação com a economia solidária e todas elas levam ao avanço do jogo e o ganho dos ‘bonequinhos da economia solidária’ e algumas cartas do jogo davam aos participantes a ‘carta mundo’.

Vale ressaltar que a proposta do jogo não é punir ou competir, por isso todo o jogo é direcionado a mostrar ações e permitir questões acerca do que é, e como funciona a economia solidária e seus processos.

Como objetivo principal e final do jogo era necessário que o grupo formasse coletivamente o símbolo da economia solidária, unindo as peças ‘bonequinho’ de diferentes cores e a peça ‘mundo’.

Resultados

O primeiro momento foi feita uma breve introdução sobre o que era a economia solidária e como essa se organizava, culminando desde o início em algumas curiosidade e questionamentos. Em seguida foi explicado o jogo e suas regras. Após esse momento organizamos as crianças em 5 grupos, cada um deles com 4 integrantes, e cada grupo estava sendo acompanhado por alguém da IESol.

As principio já foi percebida a empolgação das crianças com o jogo, as regras foram explicadas novamente e as peças distribuídas. Vale destacar no processo do acompanhar do jogo que a primeiro impacto as crianças demoraram um pouco a se acostumar com a lógica do avançar em equipe, mas logo após a primeira jogada entenderam a proposta e trabalharam em equipe se ajudando nas questões e calculando estratégias para chegar ao fim do jogo.

Dessa forma entendemos que o diálogo entre as crianças e economia solidária, abre um grande leque de opções de intervenção na área lúdica, e a ampliação do escopo de discussão por meio das crianças gera inquietações que afetam a família e o núcleo escolar, avançando nos processos de reflexão de um mundo mais justo e solidário.

Considerações Finais

Os alunos precisam construir uma consciência moral, em que eles percebam que consumo exagerado faz mal às pessoas e ao meio ambiente. Nesta parceria, discutiu-se o que

são desejos, necessidades, desigualdade social, falta de oportunidade, trabalho escravo e como se impor contra a publicidade e a influência de amigos nas compras.

O afeto e a relação de amizade podem ficar de lado quando damos importância só a bens materiais, também é preciso que resgatemos o papel do pensar em sala de aula. Só com conhecimento e com a capacidade de nos colocarmos no lugar do outro é que podemos questionar e propor soluções ao mundo que nos rodeia.

Este projeto já está em execução há um ano, algumas reações e pequenas mudanças de atitudes já podem ser vistas nos alunos, como, por exemplo, pensar sobre a necessidade de ter um tênis ou um celular novo, pensar e denunciar o trabalho escravo e a desigualdade social. Porém, como todo o conhecimento, ele não está pronto e acabado. Há muito ainda que fazer.

REFERÊNCIA:

GUSSO, Sandra de Fatima Kruger e SCHUARTZ, Maria Antonia. *A CRIANÇA E O LÚDICO: A IMPORTÂNCIA DO “BRINCAR”*. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. 2005. Acesso em: 28 mar. 2014 <
<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.pdf>>

SINGER, P. Economia solidária. In: CATTANI, A .D.(org) *A outra economia*. Porto Alegre: Veraz editores, 2003. p.116-125