



OUTRAS ECONOMIAS

PROPOSTAS EDUCATIVAS
para explorar o mundo desconhecido
da economia

Propostas educativas para explorar o mundo desconhecido da economia

**OUTRAS
ECONOMIAS**

INTRODUÇÃO



outraseconomias.pt

A revista Outras Economias é uma publicação digital multimédia quadrimestral sobre economia e alternativas económicas editada pelo Centro de Intervenção para o Desenvolvimento Amílcar Cabral - CIDAC desde 2023. Tem como objetivo contribuir para a democratização do conhecimento sobre economia, uma dimensão fundamental e que pesa fortemente sobre as pessoas, as sociedades e os ecossistemas.

Ao longo dos últimos três anos, editaram-se nove números sobre diferentes temas, nos quais se procurou fornecer algumas chaves de descodificação de cada um deles, numa lente socioeconómica e numa perspetiva plural, crítica e do interrelacionamento entre o Sul e o Norte geopolítico. Chaves que permitam entender melhor o sistema económico vigente e os seus impactos sobre a vida das pessoas e do planeta que habitamos.

Para além disso, procurou-se igualmente trazer exemplos de lutas, de mobilizações cidadãs e de iniciativas socioeconómicas alternativas, pautadas pelos valores da justiça social, económica e ecológica, que chamamos de “outras economias”.

Estas componentes - descodificar, conhecer e refletir; posicionar-se; agir - são, a nosso ver, essenciais na **Educação para o Desenvolvimento (ED)**. Esta revista é, assim, pensada em si mesma como um processo de ED. A sua orientação pedagógica é reforçada com a apresentação, a cada número, de um conjunto de propostas pedagógicas, algumas originais, outras adaptações ou republicações de recursos já existentes, destinadas a espaços-tempos de educação formal e não-formal, para diferentes públicos, sendo o seu objetivo auxiliar a exploração de alguns dos prismas temáticos abordados em cada edição.

Educação para o Desenvolvimento

A Educação para o Desenvolvimento (ED) contém no seu código genético um percurso histórico plural que abarca diversas visões, especialmente devido às suas ligações aos conceitos de desenvolvimento e de cidadania global e à sua respetiva contextualização nos âmbitos nacional, europeu e internacional. Por isso, por um lado, entendemo-la como um conceito polissémico, polivalente e abrangente, com uma forte ligação às chamadas “Educações para”, como a Educação Global, a Educação para o Desenvolvimento Sustentável, a Educação para os Direitos Humanos. E, por outro, ao longo da nossa experiência e em conjunto com outros atores (educadores/as, professores/as, ONGD), como a Rede de Educação para a Cidadania Global, conceptualizamo-la em torno de quatro dimensões:

- 1) Dimensão pedagógica - corresponde a processos educativos criadores e críticos que partem da realidade quotidiana dos/das aprendentes, nos quais as metodologias e abordagens utilizadas são coerentes com o que são os próprios conteúdos de ED/ECG e com uma aprendizagem que se pretende transformadora.
- 2) Dimensão colaborativa - corresponde a processos dialógicos, construídos de forma conjunta e colaborativa pelos/as intervenientes.
- 3) Dimensão política - processos que permitem desenvolver e potenciar, a nível individual e coletivo, um olhar informado e crítico para uma postura ativa e transformadora das causas estruturais das situações de injustiça e desigualdade existentes no mundo, a nível local e global.
- 4) Dimensão ética - processos que partem de princípios e valores basilares para a ED/ECG como a justiça económica e social, a equidade e o Bem Comum.

OUTRAS ECONOMIAS

Este kit pedagógico resulta da compilação de todas as propostas elaboradas e publicadas na revista, entre 2023 e 2026, apresentadas por tema. As atividades podem ser realizadas isoladamente, em sequência temática ou em sequência intertemática, de acordo com os objetivos e os contextos específicos em que serão usadas.

Para além das propostas elaboradas para a revista, juntamos outras resultantes de uma formação sobre economia e desenvolvimento, para professores/as, levada a cabo entre fevereiro e março de 2026, pelo CIDAC. Ao longo da formação, os e as professoras pesquisaram sobre temas da revista e delinearão percursos pedagógicos sobre os mesmos (cooperativismo, agricultura(s) e acordos de comércio livre). Estes percursos estão devidamente identificados com o nome dos e das autoras, a quem agradecemos por nos terem autorizado a publicá-los.

De seguida, uma pequena apresentação dos conteúdos das propostas pedagógicas por tema:

Economias no plural – propostas que propõem explorar o sistema económico hegemónico e os valores a ele inerentes, bem como algumas alternativas socioeconómicas ao mesmo.

Justiça Climática e Justiça Económica – propõe-se conhecer as causas das alterações climáticas na sua relação com o sistema económico e conhecer propostas alternativas aos combustíveis fósseis.

Economia e (neo)colonialismo – dá-se ênfase à moeda e à sua função nas relações económicas, e à realidade social e económica que subjaz a produções coloniais como o café, cacau e algodão.

Inovação e Tecnologia – propõe-se um exercício de libertação da imaginação tecnológica e dão-se pistas para pesquisar e conhecer melhor o mundo das empresas da *Big Tech*.

Cooperativismo – propõem-se três jogos cooperativos que ajudam a questionar os valores dominantes, como a competição, e a reconhecer a importância de outros, como o da cooperação.

Acordos de Comércio Livre e o Comércio Internacional - as propostas visam aproximar-nos e ajudar-nos a compreender que tipo de relações existem e/ou são provocadas pelo sistema comercial internacional e, focando na questão agrícola e ambiental, como é que os produtos que consumimos estão ligados a esse sistema.

Agricultura(s) e campesinato – propõem-se duas investigações que permitem descobrir, a partir de casos reais, a importância da biodiversidade e discutir as desigualdades nas cadeias agroalimentares mundiais.

Dívida - tenta-se, pela via experiencial, confrontar de maneira vivida os e as participantes na atividade com a problemática da dívida, com um foco no seu impacto no nível de vida das populações do Sul global.

Índice por tema

Economias no Plural

- Competição ou cooperação? O Jogo da ilha
- Um cesto contra as desigualdades
- Commonsply
- Leitura colaborativa do n.º 1 da revista Outras Economias

Justiça Climática e Justiça Económica

- Efeito de estufa
- Energia a mais...
- Planeta A ou Planeta B...

Economia e (neo)colonialismo

- Troca direta, troca indireta
- Cacau, café, algodão...

Inovação, tecnologia e economia

- Viagem no tempo
- “Se é gratuito, és tu o produto!”

Cooperativismo

- Jogo da Travessia
- Jogo das cadeiras cooperativas
- A caixa “da cooperativa”
- Cooperativismo - Percurso Pedagógico para o 3.º ciclo de escolaridade

Comércio Internacional e Acordos de Comércio Livre

- O Jogo do Comércio Internacional
- Do comércio internacional ao nosso prato
- Economia da Língua - Entre a hegemonia política e económica e a alternativa cosmopolita

Agricultura(s) e Campesinato

- Agro-detetives...
- Uma outra visão de agricultura
- Quem nos alimenta e a que custo?
- Cuidar da Vida, Cultivar Saúde e Justiça
- O Dilema da Planta Medicinal - Simulação sobre economia, ambiente e justiça social

Dívida Soberana

- Dívida e Dependência

Competição ou cooperação? O Jogo da ilha

Objetivo: Sentir “na pele” que existem várias lógicas e maneiras de encarar as nossas realidades: neste caso, uma que privilegia certas pessoas e entidades (as mais rápidas, mais ricas, mais fortes...) fomentando o individualismo e outra que considera que qualquer pessoa tem direito a viver com dignidade, fomentando a cooperação entre todas as pessoas.

Duração: Entre 30 e 50 minutos, dependendo do tempo dedicado à discussão.

Material: Uma folha de cartolina suficientemente grande para que o grupo possa caber nela em pé, mas com alguma dificuldade. Ao ar livre, pode utilizar-se giz e desenhar no chão.

Idade: A partir dos 10 anos.

Instruções:

- 1) Coloca-se no chão a folha de cartolina que representa uma ilha. Avisa-se que a ilha é suficientemente grande para acolher todos/as os/as participantes. Dependendo do número de participantes, pode utilizar-se várias folhas ou, no exterior, desenhar a ilha com giz.
- 2) Os e as participantes passeiam de barco à volta da ilha, ocupam o espaço todo, enquanto a pessoa que esta a animar a atividade bate palmas.
- 3) Avisam-se os/as participantes de que quando deixarem de ouvir o bater de palmas, é porque começou uma tempestade e que devem refugiar-se na ilha para sobreviver, em 50 segundos. Ganham aqueles/as que conseguem chegar à ilha neste limite de tempo e que conseguem ocupar o máximo de espaço. Os/as outros/as perdem, perdidos/as no oceano...
- 4) Discussão: como se sentiram? Como conseguiram chegar à ilha? Com que estratégia? Porque é que parte do grupo é dada como desaparecida no alto mar?
- 5) O jogo recomeça, mas desta vez, avisa-se que só se ganha se todos/as conseguirem chegar à ilha. Se ficar nem que seja uma pessoa de fora, ninguém se safá!
- 6) Discussão: foi mais difícil agora? O que sentiram em relação à primeira jogada? Porquê? O que pode representar a ilha (várias metáforas podem alimentar o debate: se a ilha fosse a riqueza mundial? A alimentação? Os recursos naturais?...). Este jogo tem algo a ver com a vida real?

Um cesto contra as desigualdades

Objetivo: Sensibilizar para as desigualdades de maneira experiencial.

Duração: 20 – 25 minutos.

Material: Um cesto de papel, folhas de rascunho.

Idade: A partir dos 10 anos.

Instruções:

- 1) A disposição do espaço corresponde à organização habitual da sala de aula. Mesas em linha, umas atrás das outras.
- 2) Convidam-se os/as alunos/as a fazer, cada um/a, uma bola com uma folha de papel de rascunho amachucada.
- 3) Coloca-se o cesto de papel debaixo do quadro, contra a parede.
- 4) Dá-se a seguinte indicação ao grupo:
Vocês representam os/as cidadãos/ãs de um país. Cada um/a de vocês têm uma única oportunidade para alcançar uma vida melhor. Como? Acertando com a vossa bola no cesto. Mas atenção, não podem mudar de lugar e devem ficar sentados/as!
Nesta fase, é provável que os/as alunos/as no fundo da sala protestem por se sentirem em desvantagem. No entanto, não mude as indicações, faz parte da atividade!
- 5) Ao sinal do/a facilitador/a, os alunos e alunas atiram a sua bola de papel para o cesto. Normalmente, as pessoas da frente conseguirão colocar a bola no cesto (mas não todas...) e as do fundo não, com raras exceções.
- 6) Discussão:
 - Que sentimentos tiveram durante o jogo (irritação, medo, tristeza, alegria, injustiça, esperança, raiva, angústia, vergonha, confiança ...)?
 - Quem protestou durante as explicações do jogo? Porque reagiram assim? Concordas com eles?
 - Na vida real, ao que pode corresponder este exercício? Têm exemplos concretos em que pessoas não têm as mesmas oportunidades, vantagens, privilégios do que outras?



Jogo adaptado de “Caderneta pedagógica do Museu do Capitalismo”

Economias no Plural

OUTRAS
ECONOMIAS

Commonspoly

Objetivo: Os e as jogadoras são convidados/as a juntar esforços para desenhar as regras de um mundo melhor, com base em recursos comuns. Uma forma de se refletir e de experimentar, de maneira lúdica, as possibilidades e os limites das formas cooperativas de convivência.

Duração: Seguir as instruções do jogo.

Material: Descarregar e imprimir o jogo.
Escolher a língua desejada, entre elas o português.

Idade: A partir dos 12 anos.



Commonspoly

Trata-se de um jogo inspirado no popular Monopólio, mas que subverte as regras capitalistas do conhecido jogo de tabuleiro e enfatiza o valor dos bens comuns.

OUTRAS ECONOMIAS Economias no Plural

Leitura colaborativa da revista

Propomos uma leitura coletiva do n.º 1 da revista Outras Economias, dividindo o grupo/turma em pequenos grupos, em função das perguntas e sugestões que se seguem. Cada grupo, na sequência da sua exploração do tema, poderá partilhar com os outros.



Sistema económico hegemónico

Sistema económico hegemónico: um puzzle a desmontar

Geralmente, fala-se de “sistema económico” como se fosse uma realidade inevitável e que sempre existiu. A partir do texto, parece-vos que essas afirmações são verdadeiras? Porquê?

É possível falar de um sistema económico no vazio, que opera sozinho? Se não, com que outras dimensões dialoga?

Achas/acham que o sistema económico hegemónico tem alguma coisa a ver com a tua/vossa vida quotidiana e/ou com a dos vossos familiares e amigos/as? Em que medida?

A partir das várias ideias, conceitos e mecanismos que são apresentados no texto, propomos que os representes/m num esquema, de modo a compor o puzzle que é o sistema económico.

Abordagens críticas



Comuns

1) Comuns

Estamos muito habituados/as à noção de propriedade privada, mas vemos no artigo que nem tudo é, ou não deveria ser, privatizado. Podes explicar o que são bens comuns e dar exemplos?

Os comuns são só bens e serviços, ou é também a maneira como são geridos? Podes descrever estes modos de gestão?

Devem todos e todas conhecer o sistema Windows®, da Microsoft®, mas conhecem o sistema Linux?

Investiguem um pouco e expliquem aos/às vossos/as colegas quais são as grandes diferenças entre os dois.



Decrescimento

2) Decrescimento

Todos os países têm o mesmo objetivo, produzir mais riqueza do que produziram no ano anterior, para obter uma taxa de crescimento elevada. Isto implica usar cada vez mais recursos, consumir sempre mais. Esta realidade gera que tipo de problemas?

Por contraposição, qual é a proposta do decrescimento?

Segundo o artigo, os países mais pobres também devem decrescer?

Parece-vos possível uma sociedade que produz e consome menos?

Economias no Plural

OUTRAS ECONOMIAS

3) Feminismos e ecofeminismo crítico

Regra geral, quando pensamos em trabalho, pensamos numa atividade que é recompensada por um salário. Mas será que só o trabalho remunerado é trabalho?

Vimos, no primeiro texto, que o sistema económico procura a acumulação e, para tal, necessita de apropriar-se do que vulgarmente chamamos de “recursos”, como a terra, a água, os minérios, etc. Para a abordagem ecofeminista, o que mais foi fundamental ao sistema para crescer?

TPC ... Conheces pessoas cuidadoras (mães, pais, pessoas que cuidam de pessoas mais velhas, por exemplo)? Gostarias de lhe perguntar o que pensam sobre o trabalho que fazem?



Feminismos e
ecofeminismo
crítico

4) Outras Economias: de que se trata, afinal?

Em que medida estas utopias reais são alternativas ao sistema económico hegemónico?

Algum exemplo de iniciativas alternativas chamou a tua atenção? Qual ou quais? E porquê?

... Para finalizar...

Na tua/vossa opinião, porque se fala de economia no plural?



Outras Economias

Efeito de estufa

Objetivo: Entender o efeito de estufa e o seu efeito sobre o clima

Duração: 50 minutos.

Material: 2 frascos de vidro, 1 termómetro, 1 pedaço de papel de alumínio, 1 pequeno candeeiro.

Idade: A partir dos 8 anos.

Instruções:

1) O/a educador/a dá as seguintes informações, que pode adaptar em função da faixa etária:

- O sol aquece o planeta Terra. À volta da Terra, existe um conjunto de gases que chamamos de atmosfera. A atmosfera impede uma parte do calor de escapar. Este fenómeno é normal e é o que permite a vida na Terra. Sem a atmosfera a reter uma parte do calor, a temperatura na terra seria de 18° negativos! É o efeito de estufa natural.
- As atividades humanas provocam um aumento das emissões de gases de efeito de estufa. São, por exemplo, os gases que saem do escape dos carros, ou das chaminés das fábricas... O que muitas vezes chamamos de poluição. Estes gases de efeito de estufa, como o dióxido de carbono, ou CO₂, gerados pela atividade humana aumentam a capacidade da atmosfera de reter o calor.

Notaram que há cada vez mais momentos do ano em que o calor é muito alto, mesmo no Inverno?

2) Vamos fazer uma pequena experiência para ver como funciona:

- Vamos usar dois frascos de vidro. Tapamos um deles com uma folha de papel de alumínio.
- Colocamos os dois frascos debaixo de um candeeiro aceso durante 15 minutos. Se for um dia de sol, não precisam de candeeiro, podem colocar diretamente debaixo do sol!
- Passados os 15 minutos, medimos a temperatura em cada um dos frascos. No caso do frasco tapado, inserimos o termómetro furando o papel de alumínio.

O que é que podem constatar? Ao que se deve?

A partir desta experiência, o/a educador/a pode prolongar a exploração do tema, abordando, por exemplo, os efeitos do aquecimento global sobre o planeta e as formas de vida, e as formas de combater a crise climática.

Energia a mais...

Objetivo: Entender o que é a energia.

Duração: 50 minutos.

Material: Computadores ou smartphones, o documento áudio “O que é a energia?”.

Idade: A partir dos 12 anos



O que é a energia?

Instruções:

- 1) O grupo ouve com atenção o áudio.
- 2) Constituem-se 4 subgrupos, cada um devendo responder a uma pergunta:
 - O que é a energia? Qual é a diferença entre energia e fonte de energia?
 - Como evoluiu a nossa relação com a energia? O que é que havia no início da humanidade? E agora?
 - Qual é a diferença entre Joule e Watt? Podes imaginar um exemplo diferente do texto?
 - Porque é que é preciso sempre mais energia?
- 3) Os subgrupos podem ouvir de novo o áudio para elaborar a sua resposta. Têm cerca de 10 minutos para o fazer.
- 4) Cada subgrupo partilha a sua pergunta e a resposta que elaborou com as/os restantes participantes.
- 5) Com a ajuda do educador ou da educadora e dos/as colegas, discutem se as respostas são certas, se podem ser consolidadas, enriquecidas, o que pode dar origem a debates... (25 min.)
- 6) Para concluir a sessão, propõe-se um debate a partir da seguinte pergunta orientadora: Na vossa opinião, porque é que o texto se chama “Energia a mais...?” Se os/as participantes tiverem dificuldade em iniciar o debate, o/a educador/a pode sugerir uma relação com a seguinte parte do áudio:

“Sim, boa parte da história da Humanidade pode ser contada a partir da domesticação das fontes de energia, até ao ponto do impasse climático em que nos encontramos...”

Planeta A ou Planeta B?

Objetivo: Sensibilizar sobre os impactos concretos da crise climática.

Duração: 100 minutos.

Material: Papel, cartolina, canetas de cor...

Idade: A partir dos 12 anos.

Instruções:

1) Começa-se por abordar os dois temas propostos de seguida, de forma conjunta e articulada, podendo-se projetar imagens que ilustrem os fenómenos evocados:

A. As pessoas e organizações que lutam contra a crise climática utilizam muitas vezes a frase “Não há planeta B”. Esta frase inspira-se na expressão e ideia que muitas vezes utilizamos: a de que “se o plano A não funcionar, temos o plano B e o plano C...”. “Não há Planeta B” significa que só há um planeta. Se o estragarmos, não temos saída de emergência, não temos outro planeta Terra.

B. As emissões de gases de efeitos de estufa, essencialmente através da combustão de fontes de energia fóssil, têm vários impactos:

- aumento rápido da temperatura terrestre.
- Dificuldade ou impossibilidade dos seres vivos (animais, entre os quais os humanos ou vegetais) em adaptar-se a estas mudanças. Assistimos, nestas últimas décadas, a um aumento importante da extinção de muitas espécies.
- Transformação dos ecossistemas, que por sua vez provocam uma aceleração do aquecimento global: a neve, por exemplo, reflete o calor do sol e impede a sua absorção pelo solo. O derretimento e rarefação da neve impedem este fenómeno e o calor aumenta...
- Elevação do nível do mar, ameaçando a vida nas zonas costeiras e nos espaços insulares.
- Mais episódios de seca e incêndios ou de chuva extrema e inundações. Mais tempestades e furacões. Um clima cada vez mais imprevisível.

2) Divide-se o grupo em dois sub-grupos:

- O grupo 1 tem como objetivo desenhar o Planeta B, isto é, o planeta vítima de todos os impactos que evocamos anteriormente. Pode ser como será o seu bairro, a sua cidade, o seu país ou o planeta como um todo. Podem trabalhar individualmente ou em pares.
- O grupo 2 tem como objetivo desenhar as formas de luta e as possíveis soluções para que possamos manter a vida no planeta A. Podem trabalhar individualmente ou em pares.

3) Os desenhos poderão depois ser expostos em espaços comuns (da escola ou outros) como forma de sensibilização da comunidade.

Troca direta, troca indireta

Objetivos: Perceber as funções da moeda. Refletir sobre a justiça económica.

Duração: 2 x 50 minutos. A terceira fase pode durar até 8 semanas.

Material: Folhas de papel, pedrinhas ou berlindes, canetas, aguarelas, tesouras, cópias ou projeção do texto “O que é a moeda?”

Idade: A partir dos 10 anos.

Instruções:

O/a educador/a ou professor/a deverá ler o texto “O que é a moeda” (ver abaixo) antes, de forma a preparar a atividade.

1.ª fase: Troca direta

- 1) Pedir aos membros do grupo para escreverem numa folha de papel algo, bem ou serviço que podem oferecer (oferta). Em cada folha, cada um/a indica o seu nome.
- 2) Num grupo de mesas reunidas no meio da sala, juntar toda a oferta disponível no nosso mercado/aula e iniciar as trocas.
- 3) Verificar com o grupo o número de correspondências e de trocas realizadas, objeto por objeto.
- 4) Lançar uma reflexão à volta das vantagens e inconvenientes da troca direta. Frisar a problemática da necessidade de dupla coincidência dos desejos para este sistema funcionar.

2.ª fase: Unidades de conta

- 1) Manter a feira nas mesas, com os papéis de oferta e os nomes.
- 2) Distribuir a cada participante 10 unidades de conta (berlindes, pedrinhas...), explicando que será a moeda em uso na sala.
- 3) Pedir a cada participante que estabeleça um valor entre 1 e 10 para o seu produto ou o seu serviço, e que o escreva num post-it ao lado do seu papel.
- 4) Opcional (em função do tempo disponível): pedir a todos e todas que circulem para ver os valores estabelecidos e, quando acharem um produto demasiado caro ou demasiado barato, coloquem um post-it com um valor alternativo. Esta etapa permite estabelecer um debate sobre o valor das coisas. O que motivou o valor inicial? Quais os motivos para contra-propostas. Utilizar os exemplos onde há mais post-it com propostas alternativas. Os e as vendedores/as questionados estão disponíveis para rever o seu preço em função da opinião do grupo?
- 5) Abrir a feira, desta vez com recurso à moeda criada.
- 6) No final da feira, verificar com o grupo o número de trocas realizadas. Lançar uma reflexão sobre as vantagens e inconvenientes da utilização da moeda. Nesta fase pode-se introduzir:
 - a noção de troca indireta (vendo a uma pessoa o meu produto ou serviço, e compro a outra o que preciso, sem a necessidade da dupla coincidência dos desejos).

- As funções da moeda: unidade de conta (dar um valor, contar com uma base comum...), facilitar as trocas, reserva de valor (que pode ser ilustrada com o exemplo seguinte: se guardar os meus berlindes/pedrinhas, poderei comprar algo na feira mais tarde).
- Pode alargar-se o debate apresentando vários cenários: O que acontece se um/a participante só vender e ficar com todas as unidades de conta disponíveis? O que acontece se um/a participante comprar tudo? Quem decide o valor da moeda? Este questionamento permite abordar a função inicial e fundamental da moeda, a de facilitação das trocas que implica a sua permanente circulação, em oposição a acumulação, a especulação...

No final, pode distribuir-se ou projetar o texto “O que é a moeda?”.

A partir dos 15 anos, poder-se-à também dar a ler o texto “**O franco CFA: legado colonial com repercussões atuais**”.



O franco CFA:
legado colonial
com repercus-
sões atuais

3.ª fase – A nossa feira de trocas!

Esta fase só se justifica se houver interesse manifestado pelo grupo nas fases iniciais. Consiste na realização concreta de uma feira de troca na escola e implica um trabalho por projeto.

1) Quais são as regras da nossa feira de trocas? Como vai funcionar a feira de troca?

Regras claras e simples são a chave para uma feira bem sucedida! As perguntas a seguir podem ajudar:

- A nossa feira é semanal? Mensal? Trimestral? Só acontecerá uma vez?
- É aberta a todos e todas? Só alunos e alunas? Professores/as? Pessoal auxiliar e administrativo? Encarregados/as de educação?
- Em que local decorrerá?
- Que tipo de bens podem ser trocados? Tudo? Só roupas? Só jogos e brinquedos? Livros? Podem ser serviços (uma aula de guitarra, de dança)?
- Como será fixado o valor/preço? É livre? Haverá uma comissão para fazer uma avaliação conjunta?
- Quem vende pode trazer vários produtos, ou só um?
- Como funciona no início? Cada participante recebe um valor igual no início, na moeda criada? Entrega um produto à organização que lhe paga na moeda criada? Outras soluções?

O/a animadora ou professor/a pode também associar princípios e valores às regras: é uma feira inclusiva? Promove a solidariedade? O que importa é a cooperação entre todos e todas os/as participantes? Responde a necessidades reais dos participantes? Privilegia as relações humanas? Defende o meio ambiente através da prolongação do ciclo de vida dos produtos?

2) A nossa moeda

Para trabalhar na base de trocas indiretas, sem ter recurso a euros, vamos criar a nossa moeda enquanto ferramenta/meio que facilita as trocas:

- Que nome para a nossa moeda? Tentar justificar o porquê do nome.
- Que ilustrações, textos? Porquê?
- Quais os valores nas notas? O que será mais prático? Notas altas? Pequenas para dar trocos? Um pouco de tudo? Esta fase permite introduzir a noção de valor nominal da moeda.
- Quantas notas no total?

3) Promover a feira de trocas

Pensar como informar a comunidade escolar sobre o evento, a data, o local, as regras de funcionamento.

4) Organizar-se bem!

Quem faz o quê antes da Feira? Quem faz o quê durante?

Esta proposta pedagógica presta-se bem a uma ação transdisciplinar, desde a economia à história, da matemática às artes visuais, da geografia à cidadania e desenvolvimento.

O que é a moeda?

A moeda é um meio de pagamento que substituiu a **troca direta**. Veio agilizar os atos de troca de bens, que no sistema de troca direta podiam ser complicados. Com efeito, para trocar uma peça de tecido contra laranjas, era preciso encontrar alguém que quisesse tecido e tivesse laranjas, nem sempre fácil... É o que se costuma chamar a dupla coincidência dos desejos. Com a moeda, passa-se a, num primeiro tempo, vender a peça de tecido, e noutro, a comprar laranjas.

É difícil estimar o período em que surgiu a moeda, mas encontram-se formas muito antigas que os historiadores ou antropólogos chamam de **protomoedas** ou **paleomoedas**. Estas moedas podiam ser de terracota, conchas, grãos de cereais ou favas de cacau. Até o sal foi uma moeda, a palavra salário vem daí!

É no século VII A.C., na Ásia Menor (atualmente a Turquia, a Arménia e o Curdistão) que aparecem as primeiras **moedas metálicas**. O metal presta-se bem para ser uma moeda por ser durável, homogéneo (todas as moedas são idênticas) e maleável, podendo ser gravado.

As moedas eram maioritariamente feitas de metais preciosos, ouro ou prata, isto significa que o seu valor era equivalente ao seu peso em metal precioso, uma moeda de 10 gramas de ouro tinha o valor de 10 gramas de ouro. Chama-se ter um **valor intrínseco**.

Hoje em dia, usamos moedas de metal pouco valioso e notas de papel. Uma nota de 10 euros não vale 10 euros em material, já não há correspondência entre o valor intrínseco e o valor escrito na nota ou na moeda, chamado **valor nominal**. Entre o século XIX e a primeira guerra mundial, vigorou o sistema de "**padrão-ouro**" em que havia uma correspondência entre as reservas de ouro dos bancos e o número de notas e moedas em circulação. Isto é, qualquer pessoa podia trocar as suas notas (valor nominal) no seu equivalente em ouro. Abandonado este sistema, o valor das notas e moedas é garantido pelos Estados e os bancos centrais, costuma-se falar então de **moeda fiduciária**, de fiducia que significa confiança em Latim. Esta confiança é transmitida, por exemplo, pelo facto de a moeda ter uma cotação legal, ser obrigatoriamente aceite pelos atores económicos e manter o seu valor, isto é, posso aceitar um pagamento com uma nota de 50 euros, pois posso adquirir bens pelo mesmo valor a seguir com esta nota. No entanto, a moeda pode ser submetida a **inflação**: um aumento generalizado dos preços de bens e serviços faz que com o mesmo valor de moeda, não posso adquirir tanto como dantes.

Além da moeda fiduciária que usamos correntemente, existe também a **moeda escritural**. Basicamente, é o dinheiro que temos no banco. Na nossa conta, não temos notas e moedas, mas sim registos, dinheiro que recebemos (receitas) e dinheiro que usamos para pagar (despesas). Assume a mesma função que a moeda fiduciária, mas sem recurso a notas de papel ou moedas

metálicas. O nosso cartão de débito é uma das expressões da moeda escritural, tal como as transferências, os cheques ou os débitos diretos.

Mas o que são exatamente as funções da moeda?

As 3 funções da moeda são contar, pagar e fazer reservas.

Contar – a moeda é uma **unidade de conta**, uma unidade de referência (como o Kg, ou as horas) que permite medir o valor de bens e serviços.

Pagar – disso já falamos no início, o dinheiro é um **meio de troca** que permite adquirir bens ou serviços contra dinheiro, ou que é recebido em troca de um bem ou de um serviço. Permite trocas indiretas.

Fazer reservas – a moeda é também uma **reserva de valor**. Se tiver 100 kg de peixe, não os posso guardar muito tempo para vender, pois vão apodrecer. Mas pode-se guardar dinheiro para uso posterior, permitindo deste modo o acesso a poder de compra no tempo.

A produção das notas e das moedas é privilégio dos bancos centrais, geralmente instituições públicas, que têm a responsabilidade da gestão da política monetária de um país ou de uma união monetária (conjunto de países que tem o mesmo sistema monetário). É o Banco dos bancos...

Cacau, café, algodão...

Objetivos: Sensibilizar para as problemáticas ligadas a produtos de grande consumo. Estabelecer interrelações entre colonialismo e neocolonialismo, escravatura histórica e escravatura moderna.

Duração: 2 x 50 minutos + 1 ou 2 semanas para pesquisas entre sessões.

Material: Projetor.

Idade: A partir dos 15 anos.

Instruções:



Chocolate amargo

1) Para dar início a esta atividade, pede-se aos/as participantes que leiam a banda desenhada “Chocolate amargo”.

2) Na sequência da leitura da BD, lançar uma discussão a partir dos argumentos usados nos quadradinhos 2, 3, 4 e 5:

- Já tinham ouvido falar destes problemas na produção do cacau?
- Concordam com o que a mãe diz? Acham que acontece mesmo?
- Pensam que este tipo de abusos acontecem noutros tipos de produção? Quais por exemplo?



Sabia que?

Para ter mais dados, poderá utilizar o cartaz dedicado ao cacau da exposição “Sabia que?”.

3) Constituir dois grupos e propor a cada um a realização de uma pequena investigação centrada sobre 1 produto específico: Grupo 1 – Café, Grupo 2 – Algodão. Perguntas orientadoras:

- Originalmente, de onde provém este produto?
- Qual é o primeiro produtor mundial?
- Há uma relação entre a produção deste produto e a colonização?
- Qual a relação entre este produto e a escravatura?
- Portugal tinha colónias onde se produzia este produto? Tinha-se recurso a escravatura?
- Quais são, atualmente, os principais problemas de quem trabalha na produção deste produto?
- Quem são as principais empresas do sector?
- Podemos fazer relações entre o tempo colonial e a atualidade?
- Existem alternativas mais justas?

4) Organizar uma sessão em que cada grupo partilha o resultado das suas pesquisas com o outro. No fim, pode-se abrir um debate a partir dos pontos comuns entre os dois produtos.

Viagem no tempo

Objetivos: Exercitar a imaginação individual e coletiva para pensar na(s) utopia(s) que queremos.

Duração: Até 1h30, dependendo do tamanho do grupo e do tempo dedicado à discussão.

Material: Post-its e canetas.

Idade: A partir dos 6 anos.

Instruções:

- 1) Pedir ao grupo para se instalar confortavelmente, para fecharem os olhos e para respirarem fundo.
- 2) A pessoa que vai moderar lê o seguinte texto (ou uma adaptação):
“Dentro de momentos, vamos fazer uma viagem no tempo. Estamos dentro da primeira Máquina do Tempo alguma vez construída e que está prestes a partir. Bzzzz... ouve-se ligeiramente o motor... passam os anos pela janela, 1, 3, 6, 9... zzzziuum. Estamos no futuro, passaram-se 10 anos. Foram 10 anos maravilhosos – o que parecia impensável tornou-se realidade e a mudança foi acontecendo de forma interligada e acelerada. Foi como se a realidade triste e difícil em que vivíamos tivesse desmoronado e no seu lugar tivesse surgido um mundo novo, resultado de escolhas corajosas e que verdadeiramente aproveitaram as oportunidades que foram surgindo para o tornar o mundo melhor. Vamos sair da nossa Máquina e ver este mundo novo. Caminhem pelas ruas, olhem à vossa volta, usem todos os vossos sentidos!”
- 3) Quem modera deixa as pessoas pensarem, em silêncio, entre 5 a 8 minutos. Pode ir fazendo perguntas esporadicamente:
 - O que vês à tua volta?
 - Que sons ouves?
 - Que cheiros, sons, sabores?
 - O que fazem as pessoas?
 - Que tecnologias estão presentes e como são usadas?
 - O que vemos sobre o sistema económico do futuro?
- 4) O moderador/a convida os/as participantes a abrirem os olhos e a partilharem o que viram com o/a parceiro/a do lado, 5 minutos para cada partilha (escuta ativa).
- 5) Depois da partilha, cada par tem 10 minutos para escolher duas das coisas mais bonitas e entusiasmantes deste futuro que viram para partilhar com todo o grupo.
- 6) As partilhas são escritas em post-it e cada par partilha com o resto do grupo (20-30 minutos, dependendo do tamanho do grupo).
- 7) A pessoa que modera agradece e pede a todas as pessoas para fecharem novamente os olhos, porque vamos iniciar a viagem de regresso ao passado:
“Vamos agora regressar ao passado e trazer connosco a esperança do que vimos e experimentámos. Quando estiverem prontos, abram os olhos e digam olá aos vossos companheiros e companheiras do presente.”



Rede Transição

8) A pessoa que modera pergunta o que os e as participantes acharam das ideias que trouxeram do futuro (até 30 minutos):

- Que valores refletem?
- Que tipo de relações foram observadas?
- Que tecnologias vimos no futuro?
- De que forma as tecnologias moldavam e / ou influenciavam as relações entre pessoas, de um ponto de vista político, económico, social?



What if visioning
exercise

9) Enquanto grupo, queremos selecionar alguma destas ideias ou um conjunto de ideias para construirmos a nossa utopia?

Adaptado de um exercício da Rede Transição : **“What if visioning exercise”**.

“Se é gratuito, és tu o produto!”

Objetivos: Entender o poder das grandes empresas do setor digital e o seu significado na economia e na democracia.

Duração: 2 x 50 minutos.

Material: N/a.

Idade: A partir dos 13 anos.

Instruções:

1.ª sessão - 50 minutos

Com base nos conteúdos da revista, das informações que se encontram a seguir e de pesquisas pessoais, faz-se coletivamente o retrato dos GAFAM.

Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft são as maiores empresas do setor digital, a tal ponto que ganharam o direito a ter o seu próprio acrónimo, GAFAM, para designar a concentração de poder económico, político, social e cultural que representam. Este acrónimo ficou assim apesar das mudanças de nome de alguns deste atores, agora Facebook é Meta e Google é Alphabet.

90% das pesquisas na Internet são feitas com recursos ao motor de pesquisa da Google. No Youtube, propriedade da Google, são cerca de 1000 milhões de horas de vídeo que são visionados diariamente. Facebook (Meta) tem cerca de 3000 milhões de utentes ativos e Whatsapp e Instagram, que pertencem à mesma empresa, cerca de 2000 milhões respetivamente. Os serviços oferecidos por estas empresas são acedidos cada vez mais através de smartphones, em particular os da Apple que conta com 1000 milhões de telefones ativos e cerca de 2000 milhões de aparelhos, se juntarmos os tablets e relógios conectados da marca. Por fim, encontramos o sistema operacional Windows, da Microsoft (Alphabet), em cerca de 88% dos computadores no mundo...

Este números dão vertigens e permitem entender o poder que estas empresas detêm, empresas que, muitas vezes, negociam com países de igual para igual...

O site **“The Gafam empire”** permite entender as gigantescas ramificações dos GAFAM na esfera económica.

No final da sessão, para tentarmos entender melhor os GAFAM, vamos constituir 5 grupos de investigação que se irão debruçar sobre as seguintes perguntas:

Grupo 1 – “Se é gratuito, és tu o produto!”

A maior parte das aplicações de comunicação e de redes sociais são gratuitas. Então, como é que estas empresas ganham tanto dinheiro?

Grupo 2 – Poder de influência dos GAFAM

Vimos o número de utilizadores/as que estas empresas têm. Será que podem influenciar a vida política de países? Podem investigar o caso “Cambridge Analytica / Facebook”? Há casos mais recentes deste tipo nas notícias?

Grupo 3 – Privacidade e riscos

No vosso grupo, identifiquem as 3 redes sociais que mais utilizam. Quais são os riscos de privacidade associados ao seu uso? Quais são os dados pessoais com os quais as empresas ficam?



The Gafam empire



Desenhando
utopias
tecnológicas

Grupo 4 – Alternativas...

Existem alternativas aos GAFAM? É possível utilizar outro sistema que não seja o Windows ou o IOS? Há redes sociais que não ficam com os teus dados?

Dica: o grupo pode ouvir o podcast **Desenhando utopias tecnológicas**.

2.ª sessão - 50 minutos

Nesta sessão, cada grupo partilha os resultados das suas pesquisas com o grupo. Na sequência das apresentações, lança-se um debate que possa prolongar as principais preocupações ou interesses manifestados pelos alunos e alunas durante as apresentações. A regulação dos GAFAM pelos poderes públicos pode ser um tema a introduzir nesta parte.

Jogo da Travessia

Objetivos: Imaginar e pôr em prática estratégias colaborativas no seio de um grupo e entre grupos.

Duração: Até 1 hora, dependendo do tamanho do grupo e do tempo dedicado à desconstrução da experiência vivenciada.

Material: cadeiras ou caixas de cartão.

Idade: A partir dos 10 anos.

Instruções:

O Jogo da Travessia é um jogo cooperativo que implica dois níveis de cooperação: dentro dos pequenos grupos e entre pequenos grupos.

Divide-se o grupo (até 20 pessoas preferencialmente) em 2 equipas (navios) que ficam frente a frente num espaço relativamente grande. Pelo menos 10 metros os separam. Cada participante, no seu respetivo navio, encontra-se em pé em cima de uma cadeira. As cadeiras estão dispostas em linha. O objetivo é levar o “navio” para o “porto seguro”, isto é, do outro lado, precisamente onde se encontra o outro navio. Cada grupo deve chegar completo e com todas as cadeiras. Não é possível pôr os pés diretamente no chão nem arrastar as cadeiras.

Os e as tripulantes terão que encontrar soluções para fazer avançar o navio (cooperação intra-grupo) e soluções no momento em que os dois navios se cruzam (cooperação inter-grupo).

Concluída a atividade, lança-se uma conversa entre os e as participantes sobre a experiência vivida.

- O que é que sentiram? Foi fácil, difícil? Quais foram os momentos críticos?
- Se esta atividade fosse uma representação da vida, o que é que poderia significar?
- Através dos dois níveis de cooperação (intra e inter) tentar evocar vários níveis de cidadania (local e global) e a noção de interdependências, de solidariedade, por exemplo.

Jogo das cadeiras cooperativas

Objetivos: Identificar reflexos competitivos, desenvolver atitudes de cooperação

Duração: Cerca de 40 minutos, dependendo do tempo dedicado à análise da experiência vivida.

Material: Cadeiras robustas, espaço amplo interior ou exterior.

Idade: A partir dos 10 anos.

Instruções:

1) O jogo das cadeiras cooperativas é uma versão não competitiva do bem conhecido jogo das cadeiras musicais. Neste último, o jogo começa com um conjunto de cadeiras colocadas costas com costas, num número igual ao número de participantes. Coloca-se música, os e as participantes circulam à volta das cadeiras e quando a música para, toda gente tem que se sentar. Vão-se retirando cadeiras em cada fase. Quem não tem cadeiras é eliminado. No final, há um vencedor ou uma vencedora e uma maioria de vencidos/as.

2) O Jogo das cadeiras cooperativas, por seu lado, baseia-se na solidariedade entre participantes ao introduzir uma regra diferente no conjunto dos princípios do jogo: mantém-se a lógica da música, de andar à volta das cadeiras e de ter de se sentar quando se interrompe o fluxo musical. Também vamos retirando uma cadeira em cada fase do jogo. Mas o objetivo é que, apesar da redução das cadeiras, todos e todas as participantes se possam sentar, **sem que os pés toquem no chão**, durante pelo menos 2 segundos. Se uma pessoa ficar de fora, é o grupo como um todo que perde.

3) O jogo é dado por terminado quando o grupo já não consegue caber nas cadeiras restantes. Anuncia-se o fim do jogo e o grupo senta-se à volta das cadeiras que sobram do jogo. Toda gente acalma um pouco, pois o jogo é muito dinâmico, e podemos passar à fase de análise.

4) Desconstrução: esta fase é a mais importante da dinâmica, pois vamos tirar o sumo de uma experiência vivida, intensa e recente, tentando distanciar-nos um pouco dela para extrair aprendizagens. Começaremos pelo lado sensível, perguntando como se sentem depois deste jogo, que sentimentos provocou, caminhando para uma análise mais cognitiva. Seguem alguns tópicos que poderão ser utilizados por quem anima a sessão:

Permanência da competição - apesar de a regra ser “se uma pessoa fica de fora, todo o grupo perde”, iremos constatar, nas primeiras rondas do jogo, reflexos competitivos. Quem participa trava quando passa na proximidade de uma cadeira, apressa-se a sentar quando a música para, sem prestar muita atenção às pessoas ao seu lado. Os e as participantes sentiram isso? Sentiram a necessidade de ocupar prioritariamente uma cadeira? Porque é que estes reflexos existem, quando o facto de se sentar individualmente não confere nenhuma vantagem, pois é o grupo que deve ganhar? Como podemos escapar a estes reflexos? Usando a nossa experiência do jogo mas extrapolando para a “vida real”, quais são os impactos da valorização da competição numa sociedade?

Estratégias de cooperação - Que estratégia utilizaram para conseguir caber nas cadeiras? Em que momento sentiram a necessidade de cooperar, foi só quando começaram a escassear? Qual foi a importância da escuta? Do diálogo? Da antecipação? Houve pessoas com maiores dificuldades? Como fizeram para manter a coesão do grupo? No caso de o grupo integrar pessoas portadoras de deficiências, tentar também explorar a temática da inclusão.

Lógicas de poder - Porque aceitaram as regras do jogo? Não é injusto alguém tirar as cadeiras assim, de modo arbitrário? Uma estratégia possível poderia ter consistido em ir recuperar as cadeiras? Porque que não o fizemos? Nem sequer pensámos nisso?

Analogias - Este jogo tem algo a ver com o nosso mundo? A nossa sociedade? O que poderiam simbolizar as cadeiras e a sua progressiva diminuição? E se fosse a água, ou os recursos naturais, qual seria o sentido do jogo? E se fosse a riqueza mundial?

A caixa “da cooperativa”

Objetivos: Desencadear um processo de gestão coletiva e refletir sobre ele.

Duração: Variável, pode ser dinamizado durante um trimestre ou ao longo do ano.

Material: Uma caixa!

Idade: A partir dos 8 anos.

Instruções:

Os tempos e número de sessões serão adaptados pelos educadores e educadoras em função do contexto. O que se indica a seguir são etapas importantes, que poderão ser mais ou menos aprofundadas no decurso do processo.

1) Pede-se ao grupo/turma para contribuir com dinheiro para um fundo coletivo do grupo. Não se especifica um valor. Se alguém perguntar pelo valor, responde-se que é de livre escolha. Fixa-se um dia específico para entregar o dinheiro.

2) No dia da recolha, juntam-se todos os contributos numa caixa e conta-se. Anuncia-se o valor recolhido: a nossa caixa conseguiu reunir 64 euros! Agora, vamos decidir como vai funcionar o fundo e para que é que vai servir. Se não surgir do grupo, introduzir dois elementos prévios de debate:

- Se alguém não contribuiu para o fundo, pode participar na discussão? Pode usufruir do fundo?
- Os valores entregues foram diferentes, houve contributos de 5 euros, outros de 1 euro, por exemplo. Isto é justo?
- Esta parte do processo irá permitir debater e posicionar-se coletivamente sobre os temas da justiça e da equidade.

3) Para que é que serve o fundo? Como funciona? Anima-se um processo que deve levar a uma tomada de decisão coletiva sobre os objetivos e mecanismos do fundo. Estes podem ser muito diferentes: ajudar os e as colegas que não podem participar numa visita de estudo; apoiar uma causa, uma associação; comprar algo para a turma; fazer uma festa... É também possível chegar à conclusão que o fundo é uma segurança / oportunidade para o grupo e que se verá ao longo do ano/trimestre, a melhor maneira de usá-lo. O grupo irá também refletir e decidir sobre os mecanismos de decisão sobre a sua utilização. Quem pode propor ideias? Como se decide? Por maioria, por unanimidade?

4) No final do processo (ou no momento julgado o mais oportuno por parte de quem dinamiza o processo), apresentar-se-ão os 2.º e o 3.º princípios cooperativos, tal como difundidos pela Cooperativa António Sérgio para a Economia Social:



2.º Princípio

2.º Princípio – Gestão democrática pelos membros

As cooperativas são organizações democráticas geridas pelos seus membros, os quais participam ativamente na formulação das suas políticas e na tomada de decisões. Os homens e as mulheres que exerçam funções como representantes eleitos são responsáveis perante o conjunto dos membros que os elegeram. Nas cooperativas do primeiro grau, os membros têm iguais direitos de voto (um membro, um voto), estando as cooperativas de outros graus organizadas também de uma forma democrática.



3.º Princípio

3.º Princípio – Participação económica dos membros

Os membros contribuem equitativamente para o capital das suas cooperativas e controlam-no democraticamente. Pelo menos parte desse capital é, normalmente, propriedade comum da cooperativa. Os/as cooperadores/as, habitualmente, recebem, se for caso disso, uma remuneração limitada, pelo capital subscrito como condição para serem membros. Os e as cooperadoras destinam os excedentes a um ou mais dos objetivos seguintes: desenvolvimento das suas cooperativas, eventualmente através da criação de reservas, parte das quais, pelo menos, é indivisível; benefício dos membros na proporção das suas transações com a cooperativa; apoio a outras atividades aprovadas pelos membros.

Cooperativismo Percurso Pedagógico para o 3.º ciclo de escolaridade

Este percurso pedagógico foi elaborado pelas professoras Ana Oliveira, Anabela Silva, Bárbara Mesquita, Elsa Neves e pelo professor João Leitão.

Destinatários/as: estudantes do 9.º ano.

1) Situação-problema

Numa turma do 9.º ano, alguns/mas alunos/as não possuem calculadora científica, recurso frequentemente necessário nas aulas de Matemática, Ciências Naturais e Físico-Química. Esta situação gera dificuldades na realização de atividades e avaliações, criando desigualdade de condições entre alunos/as.

Questão central: Como podemos, enquanto grupo, encontrar uma solução justa e coletiva para garantir que todos/as os/as colegas tenham acesso a uma calculadora?

2) Enquadramento na Educação para o Desenvolvimento

A atividade insere-se na Educação para o Desenvolvimento, permitindo aos e às alunas compreender que problemas económicos e sociais podem ser enfrentados através de soluções coletivas, solidárias e participativas.

- Desenvolve consciência sobre desigualdades no acesso a recursos;
- Valoriza a cooperação como ferramenta para resolução de problemas;
- Incentiva a responsabilidade coletiva e a cidadania ativa.

3) Articulação com o PASEO

A atividade contribui para o desenvolvimento de competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, nomeadamente:

- Relacionamento interpessoal: cooperação, respeito pelas ideias dos colegas, trabalho colaborativo.
- Pensamento crítico e criativo: análise de problemas concretos, proposta de soluções, argumentação.
- Responsabilidade e autonomia: organização de tarefas, participação ativa, cumprimento de compromissos.
- Consciência e participação cívica: solidariedade, participação na comunidade escolar, cidadania responsável.

4) Objetivos

Objetivo geral: Promover a compreensão da dimensão económica da cidadania através de uma experiência prática de cooperação que resolva um problema real da turma.

Objetivos específicos:

- Compreender o conceito de cooperativismo;
- Reconhecer as vantagens da cooperação;
- Conhecer o funcionamento de uma cooperativa;
- Desenvolver competências de participação democrática;
- Planear e concretizar uma ação coletiva de angariação de fundos.

5) Atividades

5.1) Exploração do cooperativismo

5.1.1) “Vamos contar triângulos”

- Contagem individual e depois em grupo;
- Discussão sobre a vantagem de trabalhar coletivamente.

5.1.2) Construção da palavra “COOPERATIVISMO”

- Divisão da turma em dois grupos;
- Distribuição de cartões com letras da palavra;
- Organização dos/das alunos/as para formar a palavra;
- Reflexão final sobre cooperação.

5.1.3) Debate sobre cooperativismo

- Grupos de quatro alunos/as escrevem o que entendem por cooperativismo em post-its;
- Apresentação no quadro e debate coletivo;
- Construção de definição comum.

5.2) Visita de estudo a uma cooperativa

- Observação do funcionamento e serviços prestados;
- Análise de tomada de decisões e participação dos membros;
- Discussão sobre vantagens do modelo cooperativo.

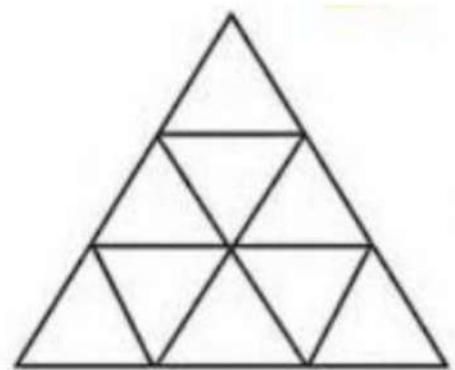
5.3) Mealheiro/Baú da Calculadora

Etapas:

- 1) Organização em grupos de quatro;
- 2) Debate de ideias para angariação de fundos (venda de bolos, campanhas solidárias, recolha de materiais recicláveis);
- 3) Seleção da iniciativa através de votação ou consenso;
- 4) Criação do “Mealheiro/Baú da Calculadora”;
- 5) Compra das calculadoras quando o objetivo financeiro é atingido.

6) Materiais necessários

- Cartões com letras da palavra “COOPERATIVISMO”;
- Post-its e marcadores;
- Imagem com triângulos para contagem;
- Mealheiro ou caixa para recolha de fundos;
- Materiais para as atividades de angariação de fundos;
- Transporte e autorização para visita à cooperativa.



7) Planificação temporal

| Atividade | Duração estimada | Observações |
|--|------------------|--|
| Em sala de aula | | |
| “Vamos contar triângulos | 20 min | Contagem individual e em grupo, debate |
| Construção da palavra “COOPERATIVISMO” | 15 min | Organização em grupos, reflexão final |
| Debate sobre cooperativismo | 25 min | Post-its, apresentação, definição comum |
| Fora da sala de aula | | |
| Visita A cooperativa | 2h | Curta duração, manhã ou tarde |
| Em sala de aula | | |
| Planeamento do Mealheiro/Báu | 40 min | Grupos de 4, debate, escolha da iniciativa |
| Implementação do Mealheiro/Báu | Variável | Recolha de fundos e compra de calculadoras |
| Reflexão final | 30 min | Discussão coletiva sobre aprendizagens |

8) Conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- ODS 4 – Educação de qualidade: igualdade de acesso a recursos educativos;
- ODS 10 – Redução das desigualdades: soluções coletivas para necessidades individuais;
- ODS 17 – Parcerias e meios de implementação: trabalho colaborativo e cooperativo.

9) Avaliação da atividade

Critérios:

- Participação e envolvimento;
- Cooperação e trabalho em equipa;
- Pensamento crítico e reflexão;
- Responsabilidade e autonomia.

Métodos:

- Observação direta do/a professor/a, que assume um papel de mediador/a;
- Autoavaliação dos/das alunos/os;
- Reflexão escrita ou oral.

10) Reflexão final do grupo

A dinâmica demonstrou que problemas reais do quotidiano escolar podem ser resolvidos de forma coletiva e cooperativa. Os e as alunas compreenderam:

- A importância da cooperação;
- O valor da responsabilidade partilhada;
- A ligação entre a escola e a comunidade;
- Que a economia pode ter uma dimensão solidária e participativa.

Esta experiência reforçou competências do PASEO e promoveu aprendizagens significativas, preparando os e as estudantes para a cidadania ativa, consciente e responsável.

O Jogo do Comércio Internacional

Objetivo: Demonstrar como o comércio internacional pode favorecer ou impedir o desenvolvimento económico de comunidades e países.

Duração: : 1 hora 30 minutos - 2 horas.

Material: Ver descrição da atividade.

Idade: A partir dos 14 anos.

Este jogo visa, através da experiência vivida pelos/as participantes, evidenciar as injustiças entre países e regiões do mundo induzidas pelo comércio internacional. Repartidos/as em grupos que representam várias realidades geográficas e socioeconómicas, os/as participantes recebem ferramentas (tesouras, régua...) e matérias-primas (folhas de papel) mas numa partilha desigual. Com estas ferramentas e matérias-primas, cada grupo deve produzir formas com medidas exatas (triângulos, círculos...), que representam produtos manufacturados. As formas produzidas são vendidas ao “banqueiro” do jogo, que verifica se as formas correspondem ao exigido e, neste caso, paga cada forma ao grupo creditando a sua conta. O objetivo é angariar o máximo de dinheiro possível, produzindo o máximo possível. Mas o que acontecerá quando um grupo se encontrar sem matéria-prima? Ou quando outro descobrir que não tem tesoura? Que negociações entre grupos irão ocorrer? Que relações de poder se vão instalar? Com este jogo, cada experiência é única, mas as dinâmicas de injustiça e assimetria sempre se manifestam. O papel e a sensibilidade da pessoa que irá coordenar e animar o jogo são muito importantes. Deverá ter muita atenção para perturbar ou acentuar certas dinâmicas, observar e ouvir o que se diz e faz no decorrer do jogo para, depois, dinamizar um debate entre participantes que permita sistematizar aprendizagens a partir da experiência intensa vivida.

Contextualização

Os países estão divididos em dois grandes grupos: o primeiro é constituído pelos países industrializados do Norte global, como os Estados da América do Norte, países europeus e o Japão, que detêm um nível de vida bastante elevado; o segundo grupo é constituído pelos países do Sul global, da América Latina, Ásia e África.

Esta dicotomia pode ter muitas explicações, mas a diferença entre países é reforçada pelo sistema atual do mercado internacional que favorece os países mais ricos, em detrimento dos mais pobres. Este jogo procura mostrar quem beneficia e quem é prejudicado pela complexidade das relações sociais e económicas internacionais. De facto, o seu objetivo principal é tentar definir as questões fundamentais que determinam estas relações.

Organização

Para poder realizar o jogo é necessário uma sala suficientemente grande para criar seis espaços distintos, onde grupos de 4 a 6 jogadores/as se possam sentar à volta de uma mesa.

Se o número de jogadores/as não chegar a 30, se forem 15/20, os e as participantes devem ser divididos em proporções semelhantes àquelas indicadas na tabela. Recorde que deve haver, pelos menos, 5 grupos e um deles ter os recursos do conjunto A. Se houver só um grupo A, retire dos outros grupos algumas folhas de papel, de modo a manter o equilíbrio entre «tecnologia» e «matéria-prima».

O Coordenador precisa de uma mesa ou cadeira e de um quadro para escrever, ou parede para colar cartazes. Precisa igualmente de 30 folhas de papel, igual ao dos/das participantes ou de cor diferente, para criar situações de descoberta de novos recursos, de lápis e papel para escrever e enviar mensagens aos grupos.

O Banqueiro precisa de uma mesa e de uma folha de seis colunas onde regista o que cada grupo vai ganhando. O registo pode igualmente ser feito num cartaz com seis colunas, colocado na parede, para que todos/as os/as participantes possam seguir a evolução do jogo.

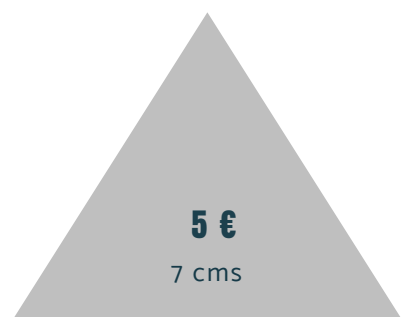
Comércio Internacional e Acordos de Comércio Livre

OUTRAS ECONOMIAS

Materiais

Para 30 jogadores/as (6 grupos) é necessário: 30 folhas de papel A4 da mesma cor; 30 notas de 5 € cada; 2 folhas de papel autocolante (10 x 10 cm); 4 tesouras; 4 réguas; 2 compassos; 2 esquadros; 2 transferidores (instrumento geométrico em forma de semicírculo dividido em 180 graus para medição de ângulos no desenho - conforme indicação em baixo); 14 lápis; cartazes com as figuras e seu valor.

Figuras e respectivos valores



Organização dos grupos

| Grupos | Jogadores/as | Materiais (cada grupo recebe) | Países representados |
|----------|--------------|--|---|
| A1 A2 | 6 por grupo | 2 tesouras; 2 réguas; 1 compasso; 1 esquadro; 1 transferidor; 1 folha de papel; 12 notas de 5 €; 4 lápis. | Japão EUA Países da UE |
| B1 B2 | 5 por grupo | 10 folhas de papel; 1 folha de papel autocolante; 4 notas de 5 €. | Índia Brasil Marrocos |
| C1 C2 | 4 por grupo | 4 folhas de papel; 4 notas de 5 €; 2 lápis. | Sudão Tanzânia Moçambique Guiné-Bissau |

Não informar os grupos de que recebem materiais diferentes. Eles vão descobrir isso sozinhos e muito rapidamente.

Preparação

Todos/as os/as jogadores/as devem ver as «figuras geométricas» durante o tempo em que decorre o jogo. Será necessário, portanto, copiar as figuras e o seu valor no quadro de escrever ou num cartaz. Se a sala é grande, talvez seja conveniente preparar dois cartazes, de modo a que todos os participantes possam ver as figuras.

Com o cartaz das figuras colado na parede, as mesas arrumadas, o material distribuído e a folha de registo de depósitos do banqueiro preparada, tudo está a postos para iniciar o jogo.

As funções dos dois organizadores, o Coordenador e o Banqueiro, são as seguintes:

- o Coordenador é responsável pelo andamento do jogo. Ele/ela observa atentamente a dinâmica do grupo e pode, de vez em quando, influenciar o curso dos acontecimentos, introduzindo novos elementos; e guia, igualmente, a discussão e a reflexão final devendo, por isso, tomar nota daquilo que os e as participantes fazem e dizem durante o jogo.
- o Banqueiro recebe as figuras produzidas e regista os depósitos que cada grupo realiza.
- Ele/ela precisa de uma folha de papel com seis colunas (uma para cada grupo) e um lápis.
- Seria conveniente preparar um cartaz com seis colunas para registar os depósitos bancários de cada grupo. O cartaz pode ser colocado na parede de modo a ser visto por todos/as os/as participantes.

Instruções para o Coordenador

Estas instruções devem ser usadas unicamente pelo coordenador e não ser lidas em público.

1) Divida os/as participantes em cinco ou seis grupos, distribuindo-os pelas mesas, previamente preparadas e dê a cada grupo um conjunto de materiais como foi indicado.

2) Seguidamente apresente os objetivos e as regras do jogo (podem ser copiados para um cartaz, colocado na parede durante o jogo).

3) Os e as participantes podem fazer perguntas como: Para que serve isto? Posso pedir as tesouras emprestadas? Podemos negociar? Porque é que nós não temos tesouras (papel, etc.)? Para que serve o papel autocolante?

O animador não deve responder a estas questões, mas sim repetir apenas as regras do jogo ou manter-se em silêncio. Depois da confusão inicial, os/as participantes começam a orientar-se e a negociar. A iniciativa deve ser deles e delas e não partir do animador.

4) O período de tempo para o jogo poderá rondar os 45 minutos em função do interesse dos/das participantes.

O Coordenador deve ter guardadas, secretamente, folhas de papel que poderá utilizar para beneficiar um dos grupos. Quando o fizer deverá anunciar em público que “uma nova reserva de matéria-prima foi descoberta” pelo grupo que recebeu o papel.

Comércio Internacional e Acordos de Comércio Livre

OUTRAS ECONOMIAS

A notícia pode ser comunicada oralmente ou afixada na parede. Se isto acontecer já numa fase adiantada do jogo, quando os grupos tiverem acabado (ou quase), o papel pode alterar as relações no grupo. Analogias destas mudanças ocorrem com muita frequência quando são descobertos novos jazidas petrolíferas ou de novos minerais.

Podem ser incluídas algumas folhas de papel de cor para indicar a descoberta de uma nova matéria-prima de elevado ou baixo valor. O valor das figuras produzidas com esse material sobe ou desce de acordo com o significado que se queira dar a esse novo elemento.

Objetivos do grupo

O objetivo do grupo é depositar no Banco a maior quantia de dinheiro possível. O grupo consegue o seu capital produzindo, com os materiais que recebeu, as figuras geométricas de papel indicadas no cartaz. Cada figura tem um valor que será pago e registado na sua conta, quando estas forem depositadas no Banco. O grupo pode produzir o tipo e a quantidade de figuras que desejar. Importa recordar que quantas mais figuras entregar ao banqueiro, maior será a sua conta bancária.

Regras

Há apenas quatro regras:

- Todas as figuras devem ter as medidas indicadas no cartaz e serem cortadas com as tesouras;
- Só podem ser utilizados materiais distribuídos pelo coordenador do jogo;
- Não se pode recorrer à violência durante o jogo;
- O coordenador (representa a ONU) tem poder para alterar as regras do jogo e intervir em caso de desacordo.
- Repita as regras uma segunda vez e informe os/as participantes que a produção pode começar.

Variantes a introduzir no decurso do Jogo

Utilização do papel autocolante

Dois grupos recebem uma folha de papel autocolante de cor. O Coordenador não lhes deve dizer nada sobre a sua utilização e talvez eles nem notem que o têm. Na realidade, há muitos países que ignoram a existência e o valor dos seus recursos. O papel autocolante poderá ser valorizado, enviando uma mensagem secreta a dois grupos que o não têm, dizendo que se colocarem um centímetro quadrado de papel autocolante em cada uma das figuras, estas podem aumentar o seu valor quatro vezes (recorde-se de informar o Banqueiro).

Estes grupos vão então procurar obter o papel autocolante. Como os grupos que os detêm desconhecem o seu valor real, é possível que estes o cedam por pouco, tendo os primeiros a possibilidade de realizar grandes lucros. Mas, também, é possível que os proprietários do papel autocolante não o vendam, impedindo assim que alguém ganhe alguma coisa com esta “matéria-prima tão valiosa”.

Ajuda financeira

O Coordenador pode ajudar algum dos grupos concedendo ajuda financeira, com algumas condições. Poderá exigir, por exemplo, que um terço dos bens produzidos deverá ser pago ao Coordenador, como juros pela ajuda recebida. A ajuda pode ser igualmente concedida em forma de tecnologia, por exemplo, tesouras para um grupo que precise. Os grupos mais ricos também podem oferecer ajuda financeira ou tecnologia aos grupos mais pobres. Esteja atento às condições impostas. Por norma, os grupos mais ricos não concedem de boa vontade ajuda aos mais pobres, se não virem as vantagens. Por isso, talvez seja oportuno que o Coordenador dê o exemplo. As suas observações sobre o que acontece com a ajuda financeira no jogo podem ser úteis para discutir o que acontece com a ajuda internacional.

Associações comerciais

É possível que durante o jogo se desenvolvam “associações comerciais” ou outras formas de cooperação entre os grupos, tendo em vista a obtenção de maior lucro para ambos os grupos.

Todos/as os/as participantes têm conhecimento da existência de formas de cooperação económica semelhantes na União Europeia. Mas também existem associações e formas de cooperação entre países noutras partes do mundo, como na África Ocidental, América Latina, Ásia, entre outros.

Observe o tipo de cooperação que se estabelece entre os grupos, a partilha de tecnologia, de matérias-primas ou de mercados.

Colonização e anexação

A colonização e anexação de grupos são outras opções e tipos de ação que os grupos poderão fazer. Um grupo mais rico poderá oferecer apoio e proteção a um grupo mais fraco, ou anexá-lo prometendo porém respeitar os seus direitos, recursos e dar-lhe parte dos lucros. A História do mundo e de Portugal estão repletas de exemplos de territórios ocupados, anexados e colonizados.

Tarifas alfandegárias

Os grupos poderão impor tarifas alfandegárias ou medidas de proteção dos próprios produtos aos outros grupos que desejem negociar com eles. Na situação real do comércio internacional, muitos países ou comunidades económicas impõem quotas e tarifas alfandegárias para proteger os próprios interesses.

A própria UE, de que nós fazemos parte, limita a importação de produtos de muitos países mais pobres, impondo quotas que não podem ser ultrapassadas.

Cartel de produtores

Os grupos com menos tecnologia e mais matérias-primas (folhas de papel), podem associar-se para protegerem os próprios interesses contra os países mais ricos do grupo A. Na realidade, estes grupos são conhecidos como “cartel” e procuram estabilizar e competir por melhores preços, limitando a quantidade de produtos a colocar no mercado. A “OPEP” (Organização dos Países Exportadores de Petróleo), “IBA” (Associação Internacional de Bauxite), são alguns exemplos dos “cartéis” que existem no mundo.

Embargo comercial

Os grupos com maior quantidade de papel podem deixar de negociar ou reduzir a quantidade a colocar no mercado, para obter preços e preservar os seus recursos aturais. Esta decisão tomada isoladamente, sem o apoio de outros produtores (Cartel), pode ser perigosa porque os outros países podem continuar a vender a preços ainda mais baixos.

Greves e desordens

O Coordenador do jogo pode parar a produção declarando uma greve geral por um pequeno período. Nesse caso, ele retira as tesouras de todos ou só de alguns grupos (greve limitada), obrigando a produção a parar. Esta situação encontra analogias em acontecimentos do conhecimento dos/ das participantes.

Conclusão

Alguns destes acontecimentos e incidentes talvez não surjam ao longo do jogo se o Coordenador não os introduzir. Não é necessário utilizar todas estas possibilidades durante o jogo. O Coordenador deve escolher aqueles que permitam aos e às participantes encontrar paralelismos com as relações comerciais internacionais, de modo a enriquecer a reflexão depois do jogo.

Neste jogo nem sempre se pode prever a conclusão, podendo os e as participantes aliarem-se entre si, fazer acordos, lutar pelos recursos, roubar, procurar enganar os/as outros/as, etc.

A reflexão sobre tudo o que acontece ajuda os e as participantes a compreender e a discutir a moralidade das leis que governam o mercado internacional.

Discussão final

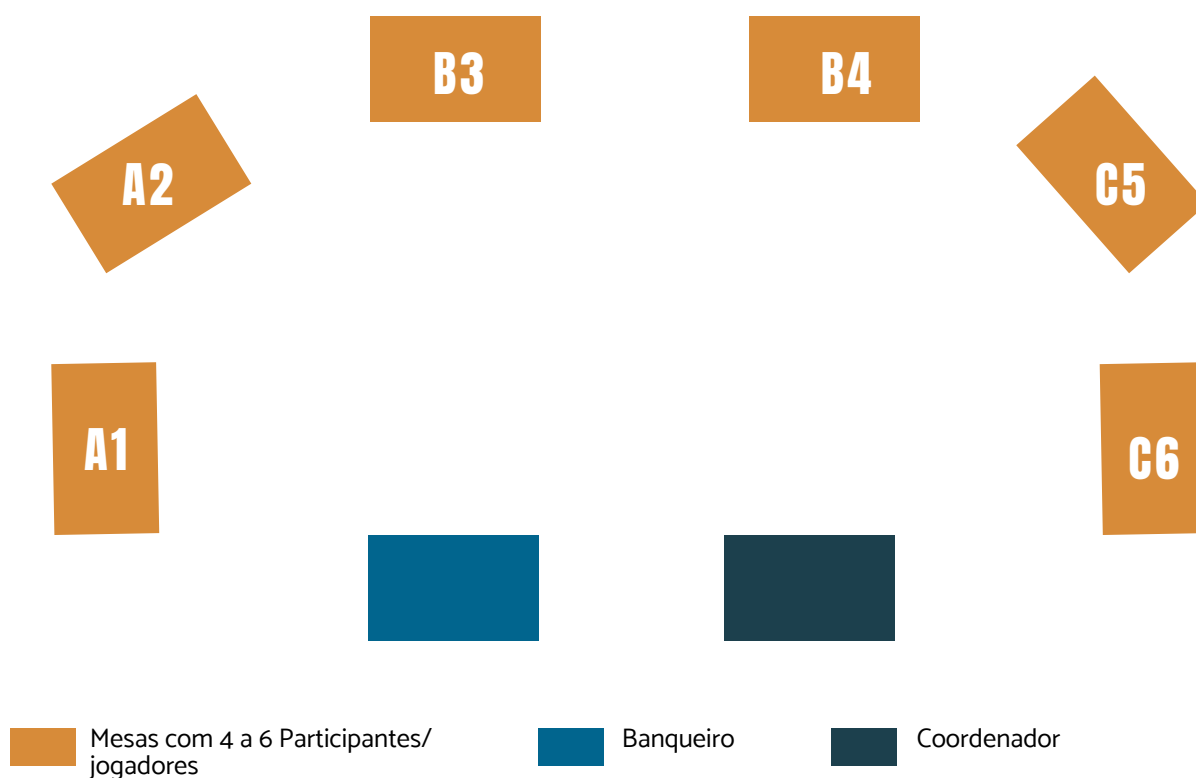
Terminado o jogo, o Coordenador pode ajudar os/as participantes a refletirem sobre a experiência e as dinâmicas do grupo. É possível que a análise do relacionamento ou confronto entre os grupos ricos e pobres possa encontrar analogias com o que acontece na realidade entre os países e blocos.

Será importante analisar a situação de cada grupo à partida e como as leis e regras do jogo, ainda que aparentemente justas e iguais para todos, afetaram de modo diferente o desenvolvimento de cada grupo. Os países que, no início, eram ricos ficaram mais ricos e aqueles que eram pobres ficaram ainda mais pobres e despojados dos seus recursos. A diferença entre países ricos e pobres não diminuiu, pelo contrário, aumentou.

O Coordenador poderá enriquecer o debate com informações, dados e quadros sobre a disparidade atual entre países. A situação de desigualdade entre Norte e Sul global e o domínio do Norte sobre o Sul, não se restringe ao campo económico mas alarga-se, igualmente, ao nível social e cultural.

É possível que encontre na reflexão do grupo alguns elementos para alargar a discussão também à interdependência cultural.

Comércio Internacional e Acordos de Comércio Livre



Adaptado de Christian Aid, "The trading game".

Do comércio internacional ao nosso prato

Objetivo: Promover uma reflexão ativa sobre a influência do comércio internacional na nossa alimentação.

Duração: Duas sessões de 50 minutos e atividade de campos

Material: Fichas de registo (em anexo).

Idade: A partir dos 12 anos



Acordo
UE- MERCOSUL

Instruções:

Com a globalização crescente, o comércio internacional torna-se cada vez mais interdependente, tornando evidente o impacto das escolhas diárias na promoção de uma vida saudável e na preservação de um ambiente equilibrado.

O acordo entre a União Europeia (UE) e o Mercosul, firmado em 2026, prevê uma expansão significativa das áreas de exploração agropecuária, o que pode acarretar sérias consequências ambientais, como a degradação de ecossistemas naturais e o aumento das emissões de gases com efeito estufa.

Porém, as decisões da população podem desempenhar um papel fundamental na orientação das políticas adotadas pela União Europeia. As nossas escolhas também podem fazer a diferença! Optar por um consumo consciente e responsável ajuda a construir um futuro mais sustentável!



Uma conversa
com Bettina Müller

Primeira sessão

1) Introdução à temática

Materiais de preparação para os e as educadoras, de modo a poderem introduzir o tema:

- **Acordo UE-MERCOSUL do ponto de vista da CNA e Via Campesina**
- **Uma conversa com Bettina Müller sobre o Acordo UE-Mercosul**



Esta decisão
afecta-te e muito!

2) Projeção de dois vídeos, um de cada secção abaixo (havendo tempo, poderão projetar mais do que um):

A. Vídeos que explicam o que é o Acordo UE-Mercosul e potenciais impactos:

- **Esta decisão afecta-te e muito!** - Ligação entre o UE-Mercosul e desflorestação
- **Queremos um Planeta seguro e justo! Vamos deter o Acordo Comercial UE-Mercosul!** Reflexão sobre as consequências do Acordo na Biodiversidade, pecuária e pesticidas
- **CNA - NÃO ao acordo UE-Mercosul!, O acordo UE-Mercosul e os agrotóxicos** - Reflexão sobre efeitos do Acordo no potencial uso de pesticidas e herbicidas na agricultura e na situação dos e das agricultoras.



Queremos
um Planeta
seguro e justo!



NÃO ao acordo
UE-Mercosul!

Comércio Internacional e Acordos de Comércio Livre

OUTRAS ECONOMIAS

B. Vídeos sobre métodos e impactos da agricultura intensiva:

Por la Terra – Cinco vídeos sobre os efeitos da agricultura intensiva em vários países da América do Sul:

No feijão, couve, tomate do Brasil, agrotóxico proibido na Europa. Brasil usa 3 de 10 vetados na UE - Informação sobre pesticidas e herbicidas permitidos no Brasil e na UE



Por la Terra

2) Debate em pequenos grupos (20 minutos): um grupo defende o acordo UE-Mercosul e o outro rejeita-o, para estimular o pensamento crítico e permitir uma maior apropriação do que está em jogo. Eventualmente, propor que pensem em recomendações para decisores/as políticos, a nível nacional e/ou europeu.



No feijão, couve, tomate do Brasil, ...

3) Propor e explicar atividade de pesquisa, num supermercado ou em casa, distribuindo **fichas de registo (ver no final da atividade)**.

Atividade de Campo

Propor aos e às jovens uma ida ao supermercado.

1) Formação de grupos: idealmente pares. Distribuição de uma ficha por cada par.

2) Pesquisar informação disponível (nas etiquetas, placards ou outros) nos setores do supermercado, chamando a atenção para o facto que produtos transformados, geralmente, só têm origem do produto acabado e não das matérias-primas):

- Frutas e legumes embalados e a granel: origem;
- Carnes embaladas: origem, aditivos/conservantes;
- Cereais: origem do produto acabado (caso haja também a origem da matéria-prima, indicá-la), aditivos/conservantes, sal e açúcar;
- Sumos e refrigerantes: origem, aditivos/conservantes, sal e açúcar;
- Chocolates (percentagem de cacau), gomas e doces: origem, aditivos/conservantes, sal e açúcar.



Folha de Registo

NOTA: Outros aspetos a observar: selos e logótipos; identificação dos e das produtoras; identificação do uso de pesticidas/ herbicidas.

Em alternativa, propor que façam esta pesquisa nos produtos alimentares que têm em casa.

Segunda sessão

1) Cada grupo apresenta os resultados do que encontraram e debate (20 minutos).

- Algumas questões orientadoras para alimentar o debate.
- Notam alguma diferença de origem entre os diferentes tipos de alimentos? Há algum que venha maioritariamente de um país ou continente?
- Foi fácil encontrar informação detalhada e completa sobre a origem dos produtos e das matérias-primas, no caso de produtos transformados? O que acharam da forma como a informação é reportada?
- Encontraram informação específica sobre utilização de pesticidas e/ou herbicidas no produto?
- Encontraram informação sobre a sustentabilidade ambiental do produto? Se sim, o que diz?
- Face ao que viram nos vídeos e a origem dos produtos alimentares, carne e cereais, por exemplo, sob que condições é que vos parece que poderão ter sido produzidos? Quais os impactos no meio ambiente e nas pessoas que os produziram?



TROCA

2) Em grupos, propor a conceção de um plano de mudança sobre a alimentação, pessoal ou para a Escola/cantina (20 minutos), que permita abordar o consumo local, a agricultura familiar, o comércio justo.



ADN.ambiente

Atividade pedagógica baseada numa oficina preparada pela TROCA em colaboração com a ADNambiente.

Economia da Língua Entre a hegemonia política e económica e a alternativa cosmopolita

Este percurso pedagógico foi elaborado pela professora Teresa Silva.

Duração: 90 minutos

Destinatários/as: estudantes do ensino básico e secundário

Visão Geral da Sessão

Introdução: 20 minutos - Bingo das Línguas: quebrar o gelo e despertar

Problematização: 40 minutos - World Café "As Vozes do Poder": análise crítica em curiosidade sobre o poder das línguas. mesas temáticas com guias de discussão.

Plenário: 20 minutos - Partilha dos resultados dos grupos e discussão coletiva sobre alternativas transformadoras.

Encerramento: 10 minutos - Síntese da sessão e palavra/sentimento de cada participante/estudante.

Princípios de ED: consciência crítica · desconstrução de hegemonias · valorização da diversidade · pluralismo · ação transformadora

Objetivos da Sessão

No final da sessão, os alunos deverão ser capazes de:

Identificar: A língua não apenas como comunicação, mas como uma "tecnologia" de poder e influência económica e política.

Analisar: Criticamente o papel do inglês como língua global, distinguindo entre dominação cultural e cosmopolitismo linguístico.

Refletir: Sobre as desigualdades criadas pela hierarquia das línguas no comércio e na geopolítica.

Propor: Alternativas e valorizar o plurilinguismo como ferramenta para uma cidadania global mais justa e plural.

1. Introdução – O Bingo das Línguas

20 minutos

Como funciona? Os e as alunas circulam pela sala e encontram uma pessoa diferente para cada pergunta. Quando alguém responde "sim", assina o quadrado correspondente. Cada pessoa só pode assinar um quadrado por ficha. O objetivo é fazer linha (horizontal, vertical ou diagonal) ou preencher toda a ficha.

Categorias de Perguntas:

- Contacto e domínio de línguas estrangeiras
- Poder e influência linguística
- História das línguas
- Herança cultural e colonialismo

Reflexão Rápida (5 minutos): O/a professor/a questiona sobre as respostas mais surpreendentes e termina com uma breve reflexão sobre a língua como veículo de comunicação, união e influência cultural.

2. World Café – "As Vozes do Poder"

40 minutos

O grupo divide-se em 3 ou 4 subgrupos. Cada grupo ocupa uma mesa com uma questão central e um guia de discussão. Um/a representante/porta-voz permanece na mesa enquanto os/as restantes circulam. Cada ronda dura 8 a 10 minutos.

Mesa 1: O Inglês como Tecnologia de Poder

Que inglês aprendemos – americano, britânico, indiano, nigeriano? O que diz esta escolha sobre o legado colonial e as relações de poder atuais? **Apoio:** citações sobre o domínio do inglês em diferentes esferas.

Mesa 2: Polarização e (In)Justiça Linguística

Um contrato em inglês assinado por um/a falante não-nativo/a pode ser desvantajoso? Como a imposição de uma língua cria “vencedores” e “vencidos”? Exemplos: turismo, migrações, acesso à informação. **Apoio:** notícias sobre línguas em perigo e barreiras linguísticas de pessoas migrantes.

Mesa 3: Cosmopolitismo vs. Dominação

Saber inglês abre portas – mas torna-nos cidadãos/ãos do mundo ou consumidoras/es de cultura hegemónica (EUA/ Reino Unido)? Como distinguir ferramenta útil de instrumento de dominação? **Apoio:** exemplos de inglês de outros países e expressões locais intraduzíveis.

Mesa 4: Alternativas Transformadoras

O Esperanto seria uma solução neutra? O português na lusofonia une ou mantém lógicas coloniais? O crescimento do espanhol nos EUA ou o amárico na União Africana (UA) representam pluralismo ou novas centralidades? **Apoio:** textos sobre Esperanto, Lusofonia e Amárico como língua da UA.

3. Plenário – Partilha e Discussão

20 minutos

Os e as representantes de cada mesa partilham as ideias principais. A discussão pode ser orientada pelas seguintes questões:

Utilidade vs. Dominação - Substituir uma hegemonia por outra resolve o problema ou apenas troca de centro?

Neutralidade vs. Identidade - Como distinguir uma ferramenta útil de um instrumento de dominação cultural?

Pluralismo vs. Novas Centralidades - Que tensões emergem entre plurilinguismo genuíno e a emergência de novas línguas dominantes?

O Que Podemos Fazer?

Em busca de alternativas concretas, podemos pensar em três níveis:

Individualmente - Consumir media noutras línguas e aprender línguas “não óbvias” além do inglês.

Coletivamente - Questionar os currículos escolares e exigir maior representação linguística e de outras línguas na sociedade.

Politicamente - Defender políticas de proteção das línguas ameaçadas e o multilinguismo nas instituições internacionais, bem como a aprendizagem de línguas como o crioulo nas escolas.

4. Encerramento da Sessão

10 minutos

Síntese do/da Docente - Resumir a discussão e alertar para as complexidades da língua nas relações internacionais – como uma língua ascende a língua global e quais as suas implicações políticas, económicas e culturais.

Palavra de Saída - Pedir a cada aluno/a que partilhe uma palavra, sentimento ou reflexão que leva consigo da sessão. Este momento de encerramento reforça a dimensão pessoal e emocional da aprendizagem e consolida as ideias trabalhadas.

Registar as palavras num quadro para ficar visível a todos/as.

Pós-Sessão – Visita de Estudo

Seguimento da reflexão

Para consolidar e aprofundar os temas trabalhados, seria interessante os e as alunas organizarem uma visita de estudo a uma instituição ou consulado de um país da Commonwealth, por exemplo, a Associação de Amizade & Negócios Nigéria Portugal.

Comércio Internacional e Acordos de Comércio Livre

**OUTRAS
ECONOMIAS**

Objetivo - Encontro com um responsável para questionar diretamente sobre as experiências linguísticas, o papel do inglês e as identidades culturais em contexto pós-colonial.

Perguntas Sugeridas - Qual a vossa relação com a língua inglesa e o legado colonial da mesma? De que forma a língua inglesa une os povos da Commonwealth?

Outras Opções - Consulado da Índia, da África do Sul ou do Quênia; Países CPLP e instituições culturais da Lusofonia; organizações de apoio a migrantes e refugiados/as em Lisboa.

Preparação da Visita de Estudo

1) Antes da Visita - Pesquisa sobre o país, a sua história linguística e colonial, e o papel da língua inglesa na sua economia e política. Elaboração de perguntas em grupo.

2) Durante a Visita - Entrevista semiestruturada ao responsável. Registo de notas, fotografias (com autorização) e impressões pessoais.

3) Após a Visita - Projeto de turma - Reflexão coletiva em sala de aula. Produção de um pequeno relatório, podcast, vídeo ou exposição sobre o que aprenderam sobre língua, poder e identidade.

Agro-detetives...

Objetivo: Entender a importância da agro-biodiversidade.

Duração: 3 x 50 minutos.

Material: Impressão das duas “missões”, cada uma numa folha.

Idade: A partir dos 12 anos.

Instruções:

1) Na primeira sessão de 50 minutos, a atividade começa dividindo o grupo ou a turma em dois. Cada subgrupo recebe uma das duas situações iniciais num papel:

Missão 1 - A ferrugem alaranjada é a principal doença que afeta a planta do café. Trata-se de um fungo que ataca a folha do cafeeiro e enfraquece a planta e o seu rendimento, pondo em risco as comunidades de produtores e produtoras de café. Começou por espalhar-se na Ásia no final do século XIX e propagou-se no continente africano chegando de seguida à América Latina na década de 1970. Esta doença pode provocar perdas de colheitas da ordem dos 30% e ameaçou todo o setor da produção cafeeira durante décadas. Encontraram-se algumas soluções que permitiram salvar as plantações de café mas, hoje em dia, mantém-se como um risco importante.

A vossa missão: investigar que soluções foram encontradas, no século XX, para travar a propagação da ferrugem alaranjada...

Missão 2 - No início do século XX, num território do sudeste asiático então colónia portuguesa chamada Timor Português, cientistas da Junta de Investigações Científicas do Ultramar descobriram uma variedade de café muito diferente das outras. Nem Arábica, nem Robusta, as duas grandes famílias de café, esta variedade resultava de um cruzamento natural entre as duas. Encontrado numa floresta da zona de Ermera, uma zona montanhosa a sul da capital Dili, chamaram-no de Híbrido de Timor. Esta variedade, que só se encontra neste lugar, tem um rendimento muito pequeno mas esconde outras qualidades...

A vossa missão: descubram porque é que, apesar da sua fraca produtividade, o Híbrido Timor teve e tem uma importância fundamental para a produção de café.



Híbrido de Timor

Cada subgrupo deve manter o sigilo sobre a informação e a missão que recebeu.

Com recurso à Internet, os grupos tentam resolver a questão colocada. Pode-se sugerir a consulta destas páginas:

- **Sobre o Híbrido de Timor:**
Redescoberta a planta original de café do “híbrido de Timor”
O projeto luso-timorense que quer encontrar um novo ‘híbrido’ para salvar o café mundial



Um novo ‘híbrido’

Agricultura(s) e Campesinato

- **Sobre a ferrugem alaranjada:**

Café mundial está a perder resistência à doença da ferrugem
A odisseia de Catimor, uma planta cuja história começa em Timor



doença da ferrugem

2) Na segunda sessão de 50 minutos, cada subgrupo apresenta ao outro a sua missão e os seus achados sobre o tema. O grupo da Missão 2 “Híbrido Timor” terá, em princípio, chegado à problemática da ferrugem alaranjada e o grupo Missão 1 “ferrugem” terá chegado ao tema do Híbrido de Timor. Cada apresentação dura cerca de 10 minutos.

O resto da sessão consiste num debate no qual o/a educador/a introduz as seguintes questões (o/a educador/a poderá consultar este **documento da FAO sobre agrobiodiversidade** e percorrer o n.º 7 da revista):



Catimor

- **Biodiversidade e agrobiodiversidade** – a partir do caso do Híbrido de Timor, o que é que sentimos em relação à importância da diversidade biológica?
- **Erosão da bio e agro diversidade** – alguns dados:
- segundo a FAO (Food and Agriculture Organisation), agência das Nações Unidas, desde 1900, 75% da diversidade agrícola foi perdida, essencialmente por causa das monoculturas, da deflorestação e do uso generalizado de variedades comerciais padronizadas.
- 60% das calorias humanas provêm de 3 variedades vegetais: arroz, trigo e milho.
- Que impacto é que esta realidade têm sobre as nossas vidas? (vulnerabilidade em caso de pragas ou do efeito das mudanças climáticas...
- **Patenteamento do vivo:** Portugal distribuiu gratuitamente clones do Híbrido de Timor para os países afetados pela ferrugem alaranjada e de seguida, alguns destes países criaram variedades resistentes que foram patenteadas, isto é, privatizadas para comercialização, proibindo o seu uso livre. Acham isto justo? A privatização do vivo acontece noutras situações? Com outros produtos?



Documento da FAO sobre agrobiodiversidade

3 - Na última sessão, o grupo irá à procura de soluções que defendem a agrobiodiversidade. Nos supermercados, as variedades vegetais e animais que podemos comprar são muito poucas e provêm essencialmente da produção em grande escala. Se **prestarmos atenção à origens** do que compramos, podemos constatar que muitas vezes são produtos importados, maçãs da Argentina, carne de vaca da Irlanda...). Se formos à prateleira dos enlatados de feijão, encontraremos feijão branco, encarnado, preto, manteiga e frade, mas sabem que existem 175 variedades de feijão em Portugal, com nomes estranhos: o papo de rola, o vassouro, o patareco, o raboto, o crista de galo, o canário e tantos outros?



As origens

Vimos que a nossa sobrevivência enquanto espécie depende desta diversidade. Se uma variedade desaparecer devido a doenças, outra irá resistir, mas se colocarmos todos os ovos no mesmo cesto... Em pequenos grupos, tentem, enquanto consumidores/as e cidadãos/ãs, encontrar estratégias que permitem defender a preservação desta fantástica diversidade.

Algumas pistas na revista Outras Economias:

Ser agricultor e agricultora – testemunhos

Semear entre safras – podcast sobre sementes e agrobiodiversidade



Ser agricultor e agricultora



Semear entre safras

Uma outra visão de agricultura

Objetivo: Ajudar os/as participantes a perceber a necessidade de analisar os impactos que as políticas de um país (ou região) têm sobre as pessoas de outros países (ou regiões).

Duração: 2 sessões, a primeira de 90 minutos e a segunda de 45 minutos, ou 3 sessões de 45 minutos.

Material: Um conjunto de 5 cartões para cada grupo de 5 participantes. Cada cartão corresponde a um papel para a simulação: ministra da Agricultura de um país europeu, pequeno agricultor europeu, consumidor europeu, pequena agricultora da Namíbia, gerente de uma mercearia na Namíbia.
Cópia dos textos “Factos” e “Pobreza, Agricultura e Comércio” para cada grupo, para a sessão 2.
Materiais disponibilizados abaixo, a seguir à descrição da atividade.

Idade: A partir dos 12 anos.

Instruções:

Sessão 1

1) Organize os/as participantes em grupos de 5 e entregue um conjunto de cartões a cada grupo (um cartão por pessoa). Dê tempo para que leiam os cartões. Explique que, nesta atividade, irão participar várias personagens, que estão descritas nos cartões: uma delas é uma mulher agricultora da Namíbia, que descobriu que já não pode vender o leite que produz no mercado local e quer perceber porquê.

2) Cada grupo tem que pensar em soluções possíveis para esse problema, tendo em conta a personagem que lhe coube.

3) Peça a dois grupos voluntários para receberem a agricultora e conversarem com ela. Uma pessoa do grupo-personagem “mulher agricultora” vai conversar com um dos dois grupos voluntários, de cada vez, em plenário. Os restantes grupos observam. Caso haja tempo e se outros grupos quiserem, podem também simular a conversa.

4) Debate e reflexão. Pode lançar algumas perguntas aos e às participantes: Como pensam que a mulher agricultora se sentiu? Os diálogos foram produtivos? Houve limitações? O que se poderia alterar para encontrar uma solução melhor? Eventualmente, o grupo como um todo chega sozinho à ideia de reunir todas as personagens. E aqui surge a próxima etapa.

5) Os grupos discutem este novo desafio: “Se todas as personagens tivessem oportunidade de se reunirem para tentar encontrar em conjunto uma solução justa para cada um/uma, como acham que seriam os resultados?”. Peça aos/às participantes para garantirem que cada uma das preocupações das pessoas é discutida dentro do grupo.

6) Os grupos apresentam as suas soluções e os seus dilemas às/aos restantes participantes. No final, destacam-se as principais conclusões em conjunto com todas/os as/os participantes.

Sessão 2

1) Retome os grupos da sessão anterior. Dê a cada participante uma cópia dos textos “Pobreza, Agricultura e Comércio” e “Factos” (ver abaixo). Peça para lerem os documentos individualmente e escolherem depois, em grupo, um aspeto que considerem particularmente importante ou interessante.

2) Leitura individual e discussão em grupo.

3) Partilha dos aspetos selecionados pelos grupos e reflexão final.

Agricultura(s) e Campesinato

Algumas pistas na revista Outras Economias:



PAC: Uma política para a libertação da Europa?



É subversivo falar de campesinato?



Acordo União Europeia-Mercosul
do ponto de vista da CNA e da Via Campesina

Pobreza, agricultura e comércio

Segundo dados de 2019, da FAO, quase metade da população mundial vive em lares vinculados à produção agrícola ou agroalimentar. Dos 3,83 bilhões de pessoas que dependem dos sistemas agroalimentares para sua subsistência, 2,36 bilhões vivem na Ásia e 940 milhões na África. Se os interesses dos países destes continentes fossem respeitados, milhões de pessoas poderiam sair da pobreza. No entanto, os países do chamado “norte global” sempre protegeram as suas indústrias agrícolas, subsidiando os e as agricultoras nas suas produções e comprando as suas colheitas quando não conseguem vendê-las. A União Europeia utiliza o dinheiro dos seus contribuintes para comprar os excedentes de produção, depois vende estes produtos a preços baixos a outros países. Os/As contribuintes europeus são prejudicados e quem mais beneficia com esta situação são os grandes agricultores.

Devido à gigantesca oferta de produtos oriundos dos mercados europeus, os preços dos produtos locais caem drasticamente. Os e as agricultoras dos países do “sul global” – onde, grande parte dos governos não tem a possibilidade de financiar as produções agrícolas – ficam inevitavelmente excluídos do mercado. Os programas de “Ajuda Alimentar” contribuem para o aumento do dumping nos países do sul, não nos casos de combate à fome em situações de emergência, mas sim nos casos em que os preços mundiais estão muito baixos e os excedentes não podem ser vendidos. Esta situação faz com que os e as agricultoras locais sejam forçados a abandonar as suas produções e, no longo-prazo, o abastecimento normal de alimentos fica dependente do exterior e poderá ficar seriamente comprometido. Por exemplo, se os preços mundiais sofrerem um aumento demasiado elevado, os governos poderão não ter capacidade de importar os produtos, logo as pessoas não terão acesso aos alimentos, uma vez que os produtores locais já haviam abandonado as suas colheitas.

Factos

- Cerca de 65% das pessoas que vivem no continente africano dedicam-se à agricultura.
- Um maior e melhor acesso aos mercados agrícolas dos países do norte global poderia significar um aumento de 6% dos rendimentos anuais de cada uma das pessoas de África.
- As mulheres são responsáveis por produzir entre 70% a 75% dos alimentos produzidos em toda a África subsariana.
- Há 50 anos atrás, entre 50 a 60 cêntimos de cada euro gastos em alimentos pelo consumidor revertiam diretamente para o produtor. Hoje esse valor ronda os 9 cêntimos, ou menos.
- 90% das crianças europeias que têm entre 7 e 12 anos sabem como utilizar um computador, mas apenas 20% sabem como cozinhar uma batata.

Cartões das personagens

Ministra da Agricultura de um país europeu

Estás sob uma grande pressão. As eleições são para breve e as/os agricultoras/es – um grupo muito influente no país e em elevado número – já ameaçaram não votar no vosso partido se não os ajudares a vender os produtos a preços mais altos. O problema é que são produzidas enormes quantidades de alimentos, na Europa. O teu gabinete decide vender os alimentos aos países pobres, mas os/as agricultores/as desses países produzem os alimentos a um preço muito mais baixo. Para contornar esta questão, recorres ao dinheiro dos contribuintes europeus para subsidiar os preços altos, pagando a diferença aos agricultores. Depois já estão em condições de vender os alimentos aos países pobres, a preços muito competitivos. Os e as contribuintes não sabem onde estás a gastar o seu dinheiro, os/as agricultores/as ficam felizes e tu és reeleita – perfeito!

Pequeno agricultor europeu

Estás a lutar para reerguer a tua quinta que está na família há muitas gerações. Estás a competir contra alguns agricultores que estão cada vez mais ricos e poderosos. Isto significa que podem produzir alimentos a um custo mais baixo do que tu. Parece-te que a tua única saída é usar uma maior quantidade de fertilizantes e pesticidas porque precisas que as tuas colheitas cresçam mais depressa e mais fortes. Tu trabalhas imenso mas torna-se cada vez mais difícil aguentar as dificuldades. Estás a pensar em vender a quinta ao teu vizinho que possui uma propriedade muito maior. No entanto, se conseguires ter acesso aos subsídios do Governo para financiar o excesso de produção, consegues salvar as tuas terras.

Consumidor europeu

Precisas de controlar as despesas domésticas porque as tuas 3 crianças estão a crescer e precisam de todo o tipo de coisas. O teu filho mais velho está quase a ir para a universidade e isso custa muito dinheiro. Para ti é muito importante que os preços dos produtos alimentares sejam baixos, até já escreveste à Ministra da Agricultura a pedir que ela baixe os preços dos alimentos, caso seja reeleita. Às vezes, suspeitas dos alimentos que compras – como é que aquelas cenouras podem ser tão perfeitas e crescerem todas com o mesmo tamanho? Nem sequer sabem a cenouras... Às vezes, também pensas se não seria melhor pagar um pouco mais por alimentos saudáveis.

Pequena agricultora da Namíbia

Tu és uma mulher agricultora da Namíbia, um país situado no sul do continente africano. Tens 3 crianças e vives numa zona rural remota, o mercado mais próximo está situado numa cidade que fica a cinco horas de distância, percorridas a pé. Possuis um rebanho de gado leiteiro e vendes o leite a uma mercearia na cidade. Pelo menos, até há pouco tempo, vendias. No mês passado, a mercearia deixou de comprar o teu leite. Decides perguntar ao gerente por que razões deixaram de comprar o leite, esta situação fez com que os teus rendimentos tivessem diminuído cerca de 75%. Os teus filhos têm fome e não sabes como vais pagar as propinas da escola dos dois filhos mais velhos.

Gerente de uma mercearia na Namíbia

Uma mulher de uma aldeia vizinha veio visitar-te. Antigamente compravas o seu leite, mas agora podes comprar leite e carne importados da Europa a metade do preço dos produtos locais. Os agricultores locais não podem vender o leite e a carne a preços tão baixos – nem ganhariam o suficiente para alimentar os seus animais! Tu achas que é muito triste que a mulher não possa vender o leite, mas não podes fazer nada. Uma mercearia sul-africana acabou de se instalar no final da rua e ela compra o leite europeu. Se quiseres continuar o teu negócio, tens de fazer o mesmo.

Adaptado da coleção “Trade and Globalisation”, atividade: “Poverty Agriculture and Trade”, Trocaire, 2002

Agricultura(s) e Campesinato

Quem nos alimenta e a que custo?

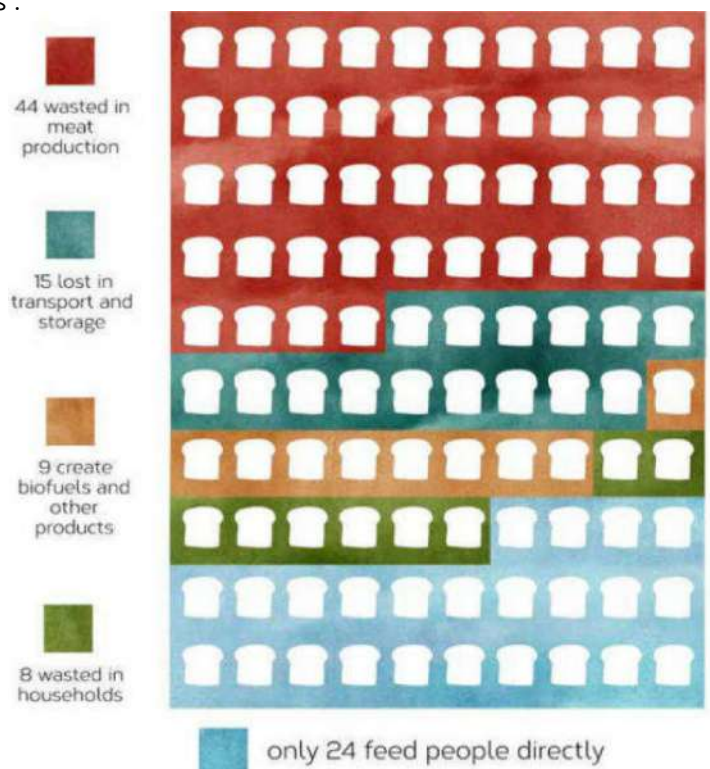
Este percurso pedagógico foi elaborado pelo professor Hélder Firmino*.



1) Desvendar (Explorar e Provocar)

O objetivo inicial é confrontar os e as alunas com a realidade do sistema alimentar global.

Atividade: Análise do infográfico dos "100 sanduíches".



Conteúdo: Revelar que, na cadeia industrial, apenas 24% das calorias produzidas alimentam as pessoas diretamente, enquanto 44% são perdidas na produção de carne e 15% no transporte e armazenamento.

Pergunta norteadora: Se a agricultura industrial produz tanto, porque é que 70% da população mundial ainda depende da "Rede Alimentar Camponesa"?

2) Aprofundar (Análise Crítica e Dados)

Nesta fase, os e as alunas investigam os custos "invisíveis" da agricultura industrial.

Biodiversidade: Comparar a diversidade de sementes (2,1 milhões de variedades camponesas vs. 1.030 industriais) e de raças de gado (>8.774 raras na rede camponesa vs. <100 comerciais na industrial).

Recursos Naturais: Explorar o facto de a agricultura global consumir 70% da água doce do planeta, com países do Norte a utilizarem água "extraterritorial" de países do Sul.

Energia e Clima: Analisar como a cadeia industrial gasta até 9 vezes mais energia para produzir arroz do que a rede camponesa e como uma pessoa americana consome, em média, 2000L de petróleo por ano através da sua alimentação.

Desflorestação: Discutir o dado de que 71% da desflorestação na América Latina é causada pelo gado industrial.



Ilha das Flores

3) Posicionar-se (Reflexão Ética)

Utilizar recursos audiovisuais para gerar empatia e debate moral.

Recurso: Visualização e debate sobre o documentário "Ilha das Flores".

Dinâmica: Discutir a hierarquia de acesso ao alimento apresentada no filme (seres humanos vs. porcos) e relacionar com a "Fatura da Agricultura Industrial", que inclui 4,8 biliões de dólares em custos sociais, ambientais e de saúde.

Reflexão: O/a aluno/a deve questionar se o atual modelo é justo e sustentável a longo prazo.

4) Atuar (Ação e Mudança)

Transformar o conhecimento em escolhas conscientes.

Projeto: "O meu prato, o meu impacto".

Ações sugeridas:

- Privilegiar o consumo de produtos de agricultura camponesa/local (que domesticou 34 espécies de gado vs. 5 da industrial).
- Reduzir o desperdício alimentar doméstico (estimado em 8 sanduíches em cada 100 na cadeia industrial).
- Identificar e apoiar iniciativas que preservem os polinizadores, fundamentais para 75% das plantações mundiais.



slogan publicitário

5) Avaliar

Refletir sobre a mudança de percepção ao longo do percurso.

Atividade: "O Agro é Pop?".

Análise: Confrontar o **slogan publicitário** com os dados reais de destruição de ecossistemas e conversão de ecossistemas biodiversos (como o **Montado**) em monoculturas de regadio.

Autoavaliação: O que mudei nos meus hábitos? O que ainda me falta compreender?

6) Partilhar (Comunicação à Comunidade)

Disseminar as conclusões para fora da sala de aula.

Produto Final: Criação de uma "Fatura Real" dos alimentos consumidos na escola, inspirada na "Industrial Food Chain Receipt", expondo os custos ocultos em energia, água e perda de biodiversidade.

Meios: Exposição escolar, redes sociais da escola ou um pequeno vídeo de sensibilização sobre a importância da Rede Alimentar Camponesa na manutenção da vida.



Montado

*Para esta atividade recorreu-se à ferramenta NotebookLM. O prompt (instrução) utilizado: "Construir Um Percurso Pedagógico Em Educação Para O Desenvolvimento / Cidadania E Desenvolvimento E Ter Em Mente Uma Sequência Pedagógica (Ver Exemplos: Ciclo Da Aprendizagem Experiencial E Percurso Do Recurso "Trabalho Hoje E No Futuro"): Desvendar - Aprofundar - Posicionar-se - Atuar - Avaliar - Partilhar"

Agricultura(s) e Campesinato

Cuidar da Vida, Cultivar Saúde e Justiça

Este percurso pedagógico foi elaborado pela professora Luísa Ferreirinho Costa.

Duração: 90 minutos

Ano / Curso: 1.º Ano – Apoio Psicossocial

Disciplina: Animação Sociocultural

1. Objetivos

Objetivos gerais:

- Desenvolver consciência social sobre pobreza e desigualdade.
- Relacionar cuidados básicos (planta/pessoa) com saúde e bem-estar.
- Explorar o conceito de Comércio Justo e seu impacto na qualidade de vida.
- Compreender princípios elementares de socorrismo.

Objetivos específicos

1. Identificar necessidades básicas de uma planta e relacioná-las com necessidades humanas.
2. Explicar como a pobreza influencia o acesso à saúde.
3. Descrever, de forma simples, o que é o Comércio Justo.
4. Realizar ações básicas de primeiros socorros.
5. Estabelecer paralelos entre primeiros socorros da planta e das pessoas.

2. Competências trabalhadas

- Competência social e cidadania
- Autocuidado e cuidado ao outro
- Pensamento crítico
- Trabalho colaborativo
- Comunicação
- Sensibilização para o desenvolvimento sustentável

3. Recursos

- Plantas suculentas
- Fichas de observação
- Marcadores e cartolina
- Materiais para jogo da desigualdade
- Mini-kits de socorrismo
- Produtos com e sem selo Fairtrade
- Projetor

4. Descrição detalhada

Duração: 90 minutos

1) Acolhimento e Motivação – 10 minutos

Distribuir suculentas para que os e as estudantes cuidem durante algumas semanas e diálogo sobre cuidados essenciais.

2) Jogo da Desigualdade – 10 minutos

Distribuição desigual de recursos e reflexão – cada aluno/a recebe recursos diferentes para a sua planta (água, substrato rico/pobre...).

3) Primeiros Socorros à Planta – 15 minutos

Faz-se um diagnóstico da suculenta, introduzindo-se um paralelismo com plano de cuidados planta/pessoas.

4) Transição para Saúde e Socorrismo – 5 minutos

Relação entre cuidados e acesso desigual à saúde.

5) Atividade prática de Socorrismo – 20 minutos

Dão-se noções básicas de socorrismo para situações de desidratação, queimaduras leves e desmaio. Estabelecer ligação entre sinais da planta e sinais nas pessoas.

6) Comércio Justo – 20 minutos

Comparação de produtos e discussão sobre trabalho digno.

7) Fecho e Reflexão – 10 minutos

O que a planta ensinou sobre cuidado, saúde e justiça.

5. Avaliação

Formativa: participação, ligações planta-pessoa, trabalho em grupo.

Sumativa: ficha de reflexão e grelha observacional.

6. Extensão para colaboração com o CIDAC

Oficina, banca de comércio justo, exposição temática e teatro/vídeo.

Agricultura(s) e Campesinato

O Dilema da Planta Medicinal Simulação sobre economia, ambiente e justiça social

Este percurso pedagógico foi elaborado pela professora Esmeralda Luís.



- Introdução
- Formação de Grupos
- Simulação
- Decisão & Debate

Cada etapa aprofunda a compreensão dos e das alunos/as, culminando numa decisão coletiva e reflexão crítica sobre as implicações sociais, económicas e ambientais.

Metodologia

Aprendizagem Ativa e Participativa

Os e as alunas assumem (simulam) personagens distintos implicados/as na tomada de decisões e com interesses próprios, no seguimento da descoberta de uma planta medicinal numa floresta tropical.

Palavras-chave: Trabalho colaborativo - Experiência prática - Fenómenos complexos

Objetivos Pedagógicos

- Compreender conceitos: distinguir biopirataria de bioprospeção
- Analisar relações de poder: relações de desigualdade Norte-Sul na exploração de recursos.
- Identificar atores: empresas, governos, comunidades locais e organizações ambientais.
- Desenvolver competências: pensamento crítico, argumentação e tomada de decisão.

A Biopirataria – contextualização do problema, realizada pelo/a professor/a

Os países do Sul Global concentram grande parte dos recursos naturais do planeta, enquanto o Norte Global detém a capacidade tecnológica e económica para os explorar.

Empresas ou instituições utilizam recursos genéticos e saberes tradicionais sem consentimento das comunidades locais e sem partilha de benefícios: Biopirataria.

Utilização do “Curare” pelos índios



Apanha do Açai (Euterpe precatoria)



Campo de arroz na Índia e variedade de Arroz Basmati



Definição de “Biopirataria” do ETC Group (1993): “apropriação do conhecimento e recursos genéticos de comunidades agrícolas e indígenas para controlo monopolista exclusivo”.

Importância do tema

Ambiental - Proteção da biodiversidade e uso sustentável dos recursos naturais.

Económica - Recursos usados em alimentos, medicamentos, cosméticos e produtos industriais.

Social - Justiça para comunidades locais e reconhecimento do conhecimento tradicional.

Formação de Quatro Grupos

Comunidade Local - Detém o conhecimento tradicional sobre o uso da planta medicinal.

Empresa Farmacêutica - Interessada em desenvolver um medicamento a partir do recurso.

Governo - Responsável pela gestão dos recursos e defesa dos interesses nacionais.

Organização Ambiental - Garante a proteção da biodiversidade e a justiça ambiental.

Simulação de uma negociação

Diferentes grupos defendem as suas posições relativamente à utilização da planta medicinal descoberta numa floresta tropical.

Durante a negociação o/a professor/a introduz acontecimentos inesperados para a simulação ser mais dinâmica e desafiante:

Denúncias ambientais - organizações revelam impactos ocultos.

Protestos locais - comunidade reivindica os seus direitos.




Acordos internacionais - novas propostas surgem na mesa.

Agricultura(s) e Campesinato

Decisão final

Os e as alunas avaliam coletivamente se a situação simulada representa um caso de biopirataria ou se foi alcançado um acordo justo, com consentimento e partilha equitativa de benefícios. A decisão exige uma integração de todas as perspectivas debatidas ao longo do jogo.

Cada estudante recebe três cartões coloridos:

-  Verde – Acordo justo / bioprospeção legítima
-  Amarelo – Tenho dúvidas / precisa de negociação
-  Vermelho – Biopirataria / situação injusta

Depois do debate final na simulação, o/a professor/a apresenta a pergunta: “A exploração desta planta é justa ou representa um caso de biopirataria?”.

Reflexão (pós-decisão final dos e das alunas)

Após a votação, o/a professor/a conduz uma breve reflexão:

- O resultado foi justo?
- Quem teve mais poder na negociação?
- O que poderia melhorar o acordo?

Avaliação da atividade

- 25% Participação – envolvimento ativo durante o jogo.
- 25% Argumentação – qualidade e coerência dos argumentos.
- 25% Compreensão – domínio dos conceitos trabalhados.
- 25% Colaboração – trabalho em equipa e respeito pelas perspectivas dos/as colegas.



Dívida e Dependência

Objetivo:

- Entender o que é a dívida soberana
- Perceber relações de poder em termos económicos
- Evidenciar a assimetria Norte / Sul geopolítico
- Entender como o serviço da dívida limita as políticas públicas.

Duração: 3 x 50 minutos.

Material: Fichas, notas ou moedas de brincar, quadro ou flipchart, cartas “situação inicial”.

Idade: A partir dos 15 anos.

Instruções:

Os atores

WhiteRock – Fundo de Investimento Internacional Privado

- Representado pelo/a educador/a
- Objetivo: comprar dívidas soberanas e maximizar os seus lucros.

A Norsuecia - País da União Neoropeia

- Economia diversificada e dinâmica
- Bom nível de vida
- Acesso facilitado aos mercados financeiros
- Objetivo político: manter os serviços públicos e a atratividade económica
- 5-8 participantes, 1 dos/as quais representa o Banco Central.

O Burnegal - País do continente Afrandino

- Alto nível de pobreza
- Economia dependente das exportações de matérias primas
- Necessidade de investimento público nos serviços sociais
- Objetivo político: desenvolver os serviços públicos e reduzir a pobreza
- 5-8 participantes, 1 dos/as quais representa o Banco Central.

A ONG VigiDebt – Organização sem fins lucrativos que luta pelo perdão da dívida dos países vulneráveis (3-4 participantes).

- Observam os processos de assunção de dívida
- Denunciam os impactos destas dívidas na vida das pessoas.

Dívida Soberana

Fase 1 - Ano 1 "Normal" - pagar as contas

Os três grupos sentam-se em espaços separados da sala, para materializar os territórios. O pequeno grupo "ONG" é livre de circular entre os grupos. Poderá adaptar-se o número de participantes em função do seu grupo, tentando respeitar as proporções.

Cada grupo recebe uma ficha de contexto:

Situação Inicial Burnegal

Orçamento anual (despesas) : 40 unidades
Despesas sociais : 10
Serviços públicos : 10
Infraestruturas : 20
Receitas fiscais : 40
Dívida atual : 50
Taxa de juro : 10 %
Situação frágil

Situação Inicial Norsuecia

Orçamento anual (despesas) : 100 unidades
Despesas sociais : 50
Serviços públicos : 30
Infraestruturas : 20
Receitas fiscais : 100
Dívida atual : 60
Taxa de juro : 2 %
Situação estável

Situação inicial WhiteRock

Capital disponível para empréstimos : 100 unidades
Tem o poder de estabelecer:
A taxa de juro
As condições (reformas, privatizações, redução das despesas públicas)
Dispõe das fichas de contexto dos dois países

O jogo:

Cada grupo recebe o montante das receitas ou do capital (100 para a Norsuecia, 40 para o Burnegal e 100 para a WhiteRock) em fichas, fotocópias de notas de 1 unidade ou em feijões!

Esta primeira ronda permitirá perceber o impacto do serviço da dívida em cada país e gerará o primeiro défice. O pagamento dos juros da dívida é prioritário, para manter a credibilidade nos mercados financeiros.

Norsuecia

- O grupo calcula o valor do serviço da dívida (pode-se entregar aos grupos a fórmula de cálculo - dívida X taxa de juros) ou seja $60 \times 2\% = 1,2$ Unidades Monetárias - este valor é pago a WhiteRock.
- O grupo paga as despesas do seu orçamento (entrega ao Banco Central) - falta-lhe 1,2 Unidades para pagar tudo, o que constitui um défice.

Burnegal

- O grupo calcula o valor do serviço da dívida (pode-se entregar aos grupos a fórmula de cálculo - dívida X taxa de juros) ou seja $50 \times 10\% = 5$ Unidades Monetárias - este valor é pago a WhiteRock.
- O grupo paga as despesas do seu orçamento (entrega ao Banco Central) - faltam-lhe 5 unidades monetárias, o que constitui um défice.

Início da fase de interação entre os representantes dos países e a WhiteRock.

Para financiar os respetivos défices, os dois países vão negociar um empréstimo junto da WhiteRock.

Norsuecia – solicita um empréstimo de 2 unidades monetárias – o Presidente (professor/a) analisa o caso a partir dos dados disponíveis, que enuncia em voz alta para os grupos:

- Economia diversificada e dinâmica
- Bom nível de vida
- Acesso facilitado aos mercados financeiros
- Objetivo político: manter os serviços públicos e a atratividade económica
- Endividamento moderado.

Decide dar o empréstimo mantendo a taxa de 2%, por não constituir um grande risco de não pagamento.

Burnegal - solicita um empréstimo de 5 unidades monetárias. O Presidente analisa o caso a partir dos dados disponíveis, que enuncia em voz alta para os grupos:

- Alto nível de pobreza
- Economia dependente das exportações de matérias primas
- Necessidade de investimento público nos serviços sociais
- Objetivo político: Desenvolver os serviços públicos e reduzir a pobreza
- Endividamento alto.

Decide condicionar a atribuição do empréstimo a uma redução das despesas, por considerar que o Estado gasta demasiado:

- Despesas sociais : passam de 10 para 8
- Serviços públicos : passam de 10 para 7.

Exige também uma redução dos impostos sobre as empresas, e a receita fiscal passa de 40 para 35.

Empresta as 5 unidades monetárias com uma taxa de 20%.

No quadro, a WhiteRock escreve os dados para o próximo ano:

| País | Orçamento | Receitas | Dívida 1 | Taxa | Dívida 2 | taxa | Seviço da dívida | Despesas sociais | Serviços públicos | Infra-estruturas | Défi ce previsto Ano 2 |
|-----------|-----------|----------|----------|------|----------|------|------------------|------------------|-------------------|------------------|------------------------|
| Norsuecia | 100 | 100 | 60 | 2% | 2 | 2% | 1,2+0,04=1,24 | 50 | 30 | 20 | 1,24 |
| Bumegal | 35 | 35 | 50 | 10% | 5 | 20% | 5+1=6 | 8 | 7 | 20 | 6 |

O Grupo da ONG VigiDebt relata as suas observações, o que sentiu durante o processo. Pode fazer perguntas, pedir testemunhos sobre o que os grupos países sentiram durante esta fase.

O educador ou educadora pode nesta fase:

- Introduzir a noção do efeito bola de neve da dívida (financiar dívida com dívida)
- Explicar o tratamento diferencial entre países
- Focar os efeitos sobre o nível de vida das populações
- Dinamizar um debate baseado nos valores em jogo neste tipo de situação.

Fase 2 – Ano 2 - Choque económico

Os dois países voltam a receber dos seus bancos centrais (BC) o valor das receitas e da WhiteRock (WR) o valor dos empréstimos contraídos:

Norsuecia – 100 do BC e 2 da WR

Burnegal – 35 do BC e 5 da WR

A WhiteRock anuncia: o afundamento do preço das matérias-primas, o que afeta particularmente o Burnegal. O/a educadora poderá optar por uma matéria-prima específica, café, cacau, algodão, soja, níquel, cobre..., explicando as dependências e vulnerabilidades de economias baseadas na exportação de matérias primas não-transformadas.

- O Burnegal perde 12 unidades de receita.
- A Norsuecia perde 2 unidades.

Dívida Soberana

O Burnegal e a Norsuecia devem pedir um empréstimo para equilibrar o seu orçamento.

A WhiteRock pode :

- Propor uma taxa diferente a cada país.
- Exigir :
- A redução das despesas públicas
- Privatizações (entrada do valor das vendas no erário público)
- O aumento de impostos (receita fiscal)

Em função das taxas decretadas pela WhiteRock, em autonomia ou com o apoio do/a educador/a, os representantes dos países atualizam os seus quadros:

| País | Orçamento | Receitas | Dívida 1 | Taxa | Dívida 2 | Taxa | Dívida 3 | Taxa | Seviço da dívida | Despesas sociais | Serviços públicos | Infra-estruturas | Défi ce previsto Ano 2 |
|-----------|-----------|----------|----------|------|----------|------|----------|------|-------------------|------------------|-------------------|------------------|------------------------|
| Norsuecia | 100 | 100 | 60 | 2% | 2 | 2% | 2 | ? | $1,2+0,04+?=1,24$ | 50 | 30 | 20 | |
| Bumegal | 35 | 35 | 50 | 10% | 5 | 20 | 12 | ? | $5+1+?=6$ | 8 | 7 | 20 | |

O Grupo da ONG VigiDebt relata as suas observações, o que sentiu durante o processo do Ano 2. Pode fazer perguntas, pedir testemunhos sobre o que os grupos países sentiram durante esta fase.

O educador ou educadora pode nesta fase:

- Optar por uma matéria-prima específica, café, cacau, algodão, soja, níquel, cobre..., explicando as dependências e vulnerabilidades de economias baseadas na exportação de matérias primas não-transformadas.
- Reforçar a ideia de ciclo infinito da dívida para os países do Sul Global.
- Lançar um debate sobre “quem beneficia do endividamento dos países economicamente vulneráveis?”.

Fase 3 - Alternativas

O grupo VigiDebt lança um desafio ao grupo turma, revisitando as duas sessões anteriores:

Como vimos nas negociações anteriores, os países vulneráveis não conseguem sair do ciclo da dívida. O pagamento do serviço da dívida não permite desenvolver serviços públicos e dispositivos sociais a favor da saúde, da educação ou da habitação... Vamos, em grupo, pesquisar se existem soluções!

Constituem-se 3 grupos (com 1 ou 2 relatores/as) que, através da revista e/ou outros recursos, pesquisam durante 20 a 25 minutos os seguintes temas:

- **Grupo 1:** Campanha internacional “Turn debt into hope” (Transformar dívida em esperança) da ONG Cáritas Internacional
- **Grupo 2:** Iniciativas de Auditoria Cidadã à Dívida Pública
- **Grupo 3:** Dívida climática, quem deve a quem?

A ONG VigiDebt pede as e aos relatores para se juntarem à frente da turma para a Cimeira da Dívida. Cada grupo apresenta as ideias principais resultando das suas pesquisas (5 minutos cada). Nos 15 a 20 minutos restantes VigiDebt e o/a professor/a moderam um debate a partir dos relatos e da experiência anterior vivida.

Ficha Técnica

Título: Outras Economias – propostas educativas para explorar o mundo desconhecido da economia

Autoria: CIDAC - Centro de Intervenção para o Desenvolvimento Amílcar Cabral

Concepção e execução gráfica: Carlos Guerreiro

Número de impressões: 100

Maio 2026

Esta publicação foi produzida no âmbito do projeto “Outras Economias – Outros Sentidos”, co-financiado pelo Camões – Instituto da Cooperação e da Língua.

 **CC BY-NC-ND 4.0**

Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional



CC BY-NC-ND 4.0

Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional

CIDAC

Centro de Intervenção para o Desenvolvimento Amílcar Cabral

Apoio:

C CAMÕES
INSTITUTO
DA COOPERAÇÃO
E DA LÍNGUA
PORTUGAL
MINISTÉRIO DOS NEGÓCIOS ESTRANGEIROS