

## **PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS COM RESÍDUOS TÊXTEIS: RESPEITO AO MEIO AMBIENTE E ALTERNATIVA DE GERAÇÃO DE RENDA**

Coordenador: MARTINA MOHR

Autor: ANDRESSA BENCKE

O baixo nível de escolaridade de uma grande parcela da população dificulta seu acesso ao mercado formal de trabalho, com consequências devastadoras para a garantia da sobrevivência digna das famílias. Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio (PNAD), realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2005, indicam que os 10% da população ocupada com os rendimentos mais baixos apresentaram apenas 1% do total dos rendimentos do trabalho, enquanto os 10% com os maiores rendimentos ficaram com 44,4% do total. Estes índices enfatizam, de forma inequívoca, a cruel desigualdade social no país: a renda dos 10% mais ricos significava, naquele ano, 15,8 vezes a renda dos 40% mais pobres. Além disso, de uma população de 184 milhões de pessoas (Censo 2007, IBGE), 8,2%, ou mais de 15 milhões de indivíduos, encontra-se desempregada. Dentre os trabalhadores, quase 60 % estão na informalidade. Uma das formas de contornar estas dificuldades reside na possibilidade de organização de trabalhadores em cooperativas. A motivação deste projeto fundamenta-se na necessidade da busca de alternativas para geração de renda e reinserção de indivíduos socialmente excluídos. A produção de produtos a partir da costura configura-se, neste contexto, como opção viável e atraente de geração de renda e com grande potencial de mercado, interno e externo, pressupondo criação e produção de peças com valor estético e funcional diferenciado. A organização endógena deste processo, por parte dos integrantes das comunidades, e em razão de demandar tempo e dedicação intensos, fica, pois, dificultada, face ao envolvimento dos trabalhadores com a busca de seu sustento imediato. Nessas condições, típicas das sociedades contemporâneas, a profissionalização das atividades por meio da intervenção de especialistas pode contribuir de forma mais efetiva para a transformação da realidade, desde que efetuada a partir de um enfoque participativo que respeite as especificidades e os desejos de cada grupo de trabalhadores/cidadãos. Para além da geração de renda, o projeto busca encontrar alternativas à disposição de resíduos têxteis em aterros industriais. Atualmente, e em decorrência da grave crise ambiental que ameaça a continuidade da vida no planeta, a cultura da redução, do reaproveitamento e da reciclagem, bem como a manufatura de produtos ambientalmente responsáveis, têm

tido grande incremento. Esse tipo de iniciativa vem ao encontro das práticas comerciais de mercados como os observados em países da Comunidade Européia, embasados pelos princípios de responsabilidade econômica, social, ambiental e cultural. Segundo a Norma ABNT NBR 10 004 de 09/1987, os fragmentos têxteis do tipo utilizado neste projeto pertencem à classe II A - resíduos não inertes (com potencial de biodegradabilidade, combustibilidade ou solubilidade em água). Existem três formas principais de destinação destes resíduos: a incineração, a disposição em aterros industriais e a reciclagem. Além do custo financeiro, existe um alto impacto ambiental associado à incineração e à disposição em aterros industriais. Quanto à reciclagem, referente aos resíduos têxteis como os que estão em questão neste projeto, são muito reduzidas as chances técnicas e operacionais de fazê-lo. Resta, pois, a alternativa de reaproveitamento do material, que pressupõe sua reutilização sem, entretanto, ocorrer profunda transformação estrutural. É nesta perspectiva que a solução de aproveitamento, por artesãs, de resíduos têxteis, se configura como uma alternativa positiva para todas as partes envolvidas no processo. Para a execução do presente projeto, estabelecemos parceria com o Banco de Vestuários da Fundação Gaúcha dos Bancos Sociais da FIERGS. Criado com a missão de identificar e recolher os excedentes industriais, o Banco de Vestuários tem como objetivo transformar desperdícios em benefício social através da parceria com o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI) na realização de cursos semi-profissionalizantes voltados à capacitação de mulheres de regiões carentes da capital. O Banco de Vestuários tem recebido, ao longo de sua existência, doações de resíduos têxteis de diversas indústrias deste setor, bem como da indústria do mobiliário. Entretanto, não há regularidade em relação às características e à quantidade dos resíduos disponíveis no local. Por esta razão, a equipe do presente projeto coletou, durante o ano de 2011, diversas amostras de tecidos disponíveis no Banco de Vestuários. Selecionou, classificou e testou todo o material, tendo definido, a partir do que está disponível em estoque, o que será utilizado para a produção dos jogos didático-pedagógicos já desenvolvidos até o presente momento. Contudo, e tendo em vista a sistemática e o movimento dinâmico das doações de resíduos, novos materiais podem surgir no Banco de Vestuários, materiais estes diferentes dos que já foram coletados, selecionados e testados. Portanto, é necessário que haja verificação e coleta permanente dos materiais que chegam ao Banco de Vestuários, para que novos materiais possam ser incorporados ao projeto com o objetivo de, inclusive, poder vir a substituir os materiais atualmente selecionados e que, por algum motivo, podem deixar de estar disponíveis, em período de tempo não previsível. A equipe do presente projeto concebeu, projetou e desenvolveu, até o momento, seis kits didáticos, cuja inserção de

técnicas como a do carimbo e a da serigrafia permite diversificá-los, agregando valor aos mesmos. As peças padronizadas, organizadas em forma de módulos, são versáteis, visto que proporcionam novas alternativas de jogos, possibilitando inclusive descobertas por parte do usuário, além daquelas inicialmente sugeridas. Tais módulos foram pensados de forma interdisciplinar, pois contemplam a área da linguagem, da matemática e das ciências. Especial atenção recebeu a área da cultura afro-brasileira (obrigatória nos currículos de ensino fundamental e médio), materializada no kit Adinkra (conjunto ideográfico originário dos povos de Gana, na África Ocidental). Por acreditarmos no processo de ensino diversificado metodologicamente, optamos em ter, como produto final desse projeto, o lúdico como elemento mediador, para atender algumas especificidades na formação humana. Esta escolha veio ao encontro, também, da possibilidade de ofertar aos educadores um produto de qualidade, elaborado de forma modular, visto que esse perfil de jogos não é encontrado facilmente no mercado. Estes seis primeiros kits didáticos, já finalizados e em fase de teste e divulgação, estão prontos para serem produzidos pelo público-alvo do projeto, após o período de capacitação dos participantes. Ao longo do desenvolvimento do trabalho, serão feitas sondagens de interesse em relação à possibilidade de produção de jogos sob encomenda, a partir de demandas específicas das equipes pedagógicas e/ou do corpo docente das escolas. A partir desta pesquisa, a equipe fará uma avaliação referente à viabilidade técnica e econômica da inclusão desta nova modalidade de produtos no conjunto de materiais, podendo vir a incorporá-los ao acervo já existente.