

SUSTENTABILIDADE E O CONSUMO CONSCIENTE

Alex Coltro
Professor - Pesquisador do
Departamento de Economia, Administração e Sociologia
LES - ESALQ USP
alcoltro@usp.br

Em pesquisa denominada "Descobrimo o consumidor consciente" realizada pelo Instituto AKATU, 44% dos consumidores entrevistados entendem que a atuação das empresas deve estabelecer padrões éticos mais elevados. Tal pesquisa identificou que 82% dos denominados consumidores conscientes pagariam mais por produtos advindos de empresas que realizam projetos em favor do meio ambiente, ao mesmo tempo também identificou que somente 14% dos consumidores conscientes conhecem a ISO 14001 e, destes, somente 6% identificam tal selo com a Qualidade Ambiental e a preservação do meio ambiente em uma prática de Gestão Ambiental. Centenas de conceituações de diferentes matizes ideológicos gravitam em torno da popularização do conceito de desenvolvimento sustentável: os princípios de sustentabilidade adotados neste trabalho derivam das bases conceituais do ecodesenvolvimento, considerando-se seis dimensões: ambiental, social, econômica, espacial, político e cultural.

Este trabalho objetiva identificar a utilidade para uso e consumo, do ponto de vista do comprador, dos selos de certificação de qualidade assegurada constantes dos rótulos de produtos comercializáveis, verificando se os consumidores conscientes que identificam tais selos decodificam o significado dos mesmos, notadamente em termos de qualidade ambiental, e o associam aos seus intuítos de consumo responsável. Também visa compreender participativamente os hábitos de compra do consumidor consciente, identificando as práticas, os costumes, as preferências, o discernimento quando do ato de comprar.

Esta pesquisa vem sendo desenvolvida na cidade de Piracicaba - S.P, através de um conjunto de técnicas em que os participantes têm atuação direta e efetiva. Há que se realçar que o principal público estudado neste trabalho é aquele que possui comportamentos de solidariedade, traço distintivo do consumidor consciente (segundo os resultados da pesquisa do instituto AKATU referenciada), sendo que a amostra é não probabilística e intencional

A primeira etapa é de caráter classificatório e quantitativo e identifica o público-alvo desta pesquisa: os consumidores conscientes. A segunda etapa consta de um processo de observação participante direta, buscando identificar os critérios de avaliação e escolha de uma empresa ou produto, investigando os aspectos não ligados diretamente a preço e qualidade (com destaque para os selos de qualidade) e que levaram o pesquisado a decidir a compra.

Ressalte-se que este trabalho deverá ter seu término até o final deste mês. Outrossim, esta trabalho conta com aprovação e apoio do CNPq.



GEOTECHNOLOGIES IN SCHOOL BY MEANS EDUCATIVE GAMES

Cristina Criscuolo1
Denise de La Corte Bacci2
André Luiz dos Santos Furtado1
Cristina Aparecida Gonçalves Rodrigues1
Shirley Soares da Silva1
Luciane Dourado1

- 1 Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária – Centro Nacional de Pesquisa de Monitoramento por Satélite.
E-mail: {criscuol ; andre; crisagr ; shirley ; luciane @cnpm.embrapa.br}
- 2 Universidade de São Paulo – Instituto de Geociências.
E-mail: bacci@igc.usp.br

Innovative and educational processes focused on children help us to develop a sustainable society, since education and learning are powerful tools for community, which is searching development while preserving the natural resources and presenting alternatives addressed to environmental concerns. The present contribution describes the possibility of learning geography concepts of landscape and place in fundamental education by means an interactive educational game. The game was developed using a suit of remote sensing tools, mainly satellite images and informatics technologies, which still remain inaccessible for many public primary schools.

It was designed specifically to support children's continuing studies and to enhance their knowledge about their urban and natural environmental. Embrapa Satellite Monitoring in association with Institute of Geosciences (Sao Paulo University) established a partnership with the public elementary school Regina Coutinho Nogueira, located in Campinas/SP, in the elaboration of the game, which was named "Outros olhares de Campinas: Imagens de Satélite na Escola". The game was created to increase motivation and the quality of the learning experience, in classroom focusing mainly the notion and the perception of place and landscape.

This approach is important because it makes learning attractive and engaging. It also takes advantage of these elements for environmental education and develops skills, knowledge and values that promote behavior in support of a sustainable environment and to develop the cognitive level by construction of mental representation of reality. In this work we present the game construction and analyze the application of the children-game approach.