

Ficha de Experiência do projeto SELVA- SISTEMA ECONÔMICO LOCAL DE VIDA ABUNDANTE



Local: Recife- Pernambuco/Brasil

Responsável: Denise Lima Rodrigues

Contato: deniselima04@gmail.com/ 55 81 9 9174-8843

Tipo de projeto GAIA: Integral¹

Duração/Período que ocorreu: De abril a junho de 2018

Palavra-chave: Comunidade, Nova Economia, Redes

Objetivo Geral: O SELVA - SISTEMA ECONÔMICO LOCAL DE VIDA ABUNDANTE é um sistema eco solidário que permite a troca genuína entre pessoas por meio de bens e serviços, promovendo o bem viver e a comunidade.

Resumo do Projeto: O projeto visa criar o SELVA, um sistema eco solidário que permite a troca genuína entre pessoas por meio de bens e serviços a partir da moeda social **MUDA (M\$)**. Tem como princípios: Solidariedade; Equilíbrio econômico; Autogestão; Prática de uma economia que seja sustentável em suas ações; comprometimento com a regeneração da vida no planeta.

SONHAR

O processo de **SONHAR** do SELVA teve início com a **tomada de consciência** durante experiências da rede Dragon Dreaming Pernambuco (vivências/cursos), principalmente após o “I Curso de Captação Empoderada de Recursos de Pernambuco em 2017”, quando o tema do dinheiro veio à tona. Na ocasião também tivemos uma vivência com um moeda social dentro de um sistema LETs (Local Exchange Trading System) e pudemos experimentar o uso da moeda social durante o final de semana.

Ao mergulharmos no conhecimento da origem do dinheiro e ao refletirmos sobre como este modelo atual no qual o dinheiro é criado a partir de dívidas é, em última análise, insustentável, começamos a pensar na possibilidade da criação de um sistema econômico alternativo que nos permitisse a comercialização de bens e serviços entre as pessoas da rede Dragon Dreaming (DD) de Pernambuco.

A formação do time de sonhos ocorreu de forma orgânica. Desde o curso de Captação Empoderada de Recursos de Pernambuco, ocorrido em 2017, Isabela Maia e Daniel Melo sugeriram a criação de uma moeda social para fortalecimento da rede. Sendo assim, em abril de 2018 parte dos integrantes da Rede DD PE passou a interagir em um grupo de whatsapp chamado **LETs Recife**

¹ Integral = o projeto usou o Dragon Dreaming do início ao fim :: Parcial= o projeto usou partes do Dragon Dreaming :: Pessoal= o projeto não usa o Dragon Dreaming, mas tem o apoio de pessoas que usam o Dragon Dreaming mais detalhes na ficha técnica 7 A História e Experiência de Dragon Dreaming

(<https://chat.whatsapp.com/CsjO6eS8fQBCrHMYbxEm3q>), criado pelo do treinador Dragon Dreaming Pedro Mendes, a fim de mobilizar mais pessoas para a criação de uma moeda social em junho deste ano (aproveitando a presença do treinador que viria facilitar um introdutório DD). A ideia inicial do grupo foi a criação da moeda em quatro turnos: Quinta-feira, 14/06- 18h30 às 22h; Sexta-feira, 15/06- 9h às 13h; Sábado 16/06 - 9h às 13h e Quarta-feira, dia 20/06 (lançamento!) - 18h30 às 22h. As pessoas poderiam participar em apenas alguns dos turnos (não era obrigatório participar de todos).

A seguir, temos a lista do time dos sonhos que contribuiu na maioria dos turnos para a construção da moeda:

Nome	Email
Aline Portela	alineportela14@hotmail.com
Arthur Braga	arthurbraga.dsgn@gmail.com
Brisa Angélica	angelicavarejao@gmail.com
Cleide Marinho	marinho.cleide@gmail.com
Davi Alexandre	dhananjaya.das5@gmail.com
Denise Lima	deniselima04@gmail.com
Eudes da Silva Germano	eudesgermano@gmail.com
Juanna Silvestre	juannasilvestre@gmail.com
Leonardo Compasso	leocompasso@gmail.com
Pedro Mendes	pedroacmendes@gmail.com
Rafaele Jacques	rnjacques@gmail.com
Wagner Marroquim	arco.ideias@gmail.com

No primeiro encontro do grupo, (Quinta-feira, 14/06) após a sensibilização sobre o tema fizemos um círculo dos sonhos com todos os presentes.

O que precisa acontecer nesse projeto para que esse sonho seja 100% seu?	Quem?
Que possa suprir a necessidade de muitos	Pedro
Que seja funcional, aberto e dinâmico	Mery
Que movimente serviços e produtos	Juanna
Sistema autônomo/ Que haja políticas públicas que sirvam às comunidades	Arthur
Que crianças possam absorver este conhecimento/ Que seja uma revolução ativa e pacífica	Davi
Que desfrutemos de abundância/ Que resgatemos o espírito da unidade	Rafaele
Que seja um grupo de amigos	Daniel
Que tenhamos muitos contatos/ Que possamos celebrar reavaliar em 3 anos	Brisa
Que desperte os múltiplos talentos	Eudes
Que seja organizado e acessível	Lívia
Que se multiplique	Flora
Que aproxime pessoas	Muriel
Que possa ser um processo de transformação das relações de troca	Equimar
Que amplie a consciência de todos/ mais generosidade e humanidade	Aline
Que promova igualdade e oportunidade de cada um adquirir prosperidade	Wagner

O que precisa acontecer nesse projeto para que esse sonho seja 100% seu?	Quem?
Que seja uma forma de validar talentos, serviços e produtos por meio da solidariedade/ Que tenha valores pela lei da abundância.	Leo Compasso
Que seja amplamente divulgado e traga mais pessoas	Cleide
Que fortaleça a rede Dragon Dreaming PE	Denise

Na ocasião, não sentimos a necessidade de fazer Mapa de Atores/Parcerias.

No **Rever do Sonhar**, a contação da história do sonho (usando os verbos no passado) nos permitiu trazer o futuro para o agora. Foi também uma oportunidade para que as pessoas checassem se realmente aquele era o sonho delas.

- **Os principais AHAS e pontos altos do SONHAR:** Foi perceber que é possível sonhar com alternativas ao atual sistema econômico.
- **Aprendizados:** Verificamos que vale a pena confiar na inteligência coletiva do grupo tão diversificado e coerência nos sonhos apresentados.
- **Desafios:** Seguir a metodologia com mais de sete pessoas, mas foi possível manter o ritmo e utilizar o bastão da fala. Além disto, dar continuidade ao processo de construção sem a participação de alguns sonhadores iniciais. Conseguir criar uma agenda que atendesse a maioria também foi desafiador.

Durante a dinâmica do **Preciso/Ofereço**, pudemos observar emergir toda a riqueza presente no grupo e como isto poderia ser potencializado com a entrada de novas pessoas.

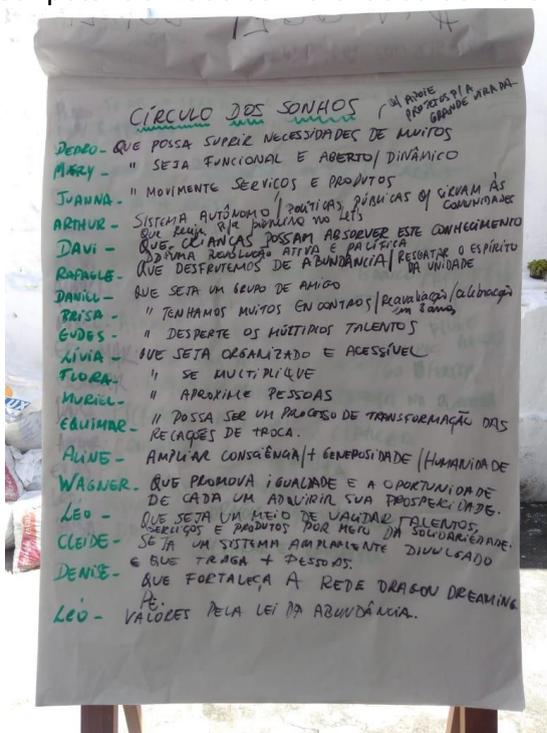


Imagem 1: Círculo dos sonhos



Imagem 2: Time dos sonhos

À medida que outras pessoas que não estiveram no momento do círculo dos sonhos se juntavam ao grupo, solicitamos que lessem o círculo e incluíssem seus sonhos.

O **PLANEJAR** do SELVA começou após a criação do círculo dos sonhos. A fim de **considerarmos as alternativas** existentes, respondemos a seguinte pergunta geradora: *Com todos estes sonhos, o que este projeto vem fazer no mundo?* Cada participante escreveu individualmente sua frase num papel e depois que todos terminaram, o primeiro escreveu a frase no flip chart e os demais foram alterando-a, até chegarmos a **frase guarda-chuva**: *“O SELVA - SISTEMA ECONÔMICO LOCAL DE VIDA ABUNDANTE é um sistema eco solidário que permite a troca genuína entre pessoas por meio de bens e serviços, promovendo o bem viver e a comunidade.”*

Observações:

- **Objetivos Prioritários:** Não criamos, porém eles surgiram naturalmente a partir do agrupamento das atividades feitas no tópico a seguir (Definir grupos de trabalho e Criar processos de governança/tomada de decisão/regras do sistema)
- **Objetivos Específicos:** Não foi necessário
- **Análise do Campo de Força:** Não foi necessário

A partir do círculo dos sonhos e da frase guarda-chuva, iniciamos o **desenho das estratégias (Karabirrdt/Mapa do Projeto)** ao respondermos a seguinte pergunta geradora: *Que tarefas precisam ser realizadas para atingirmos 100% dos sonhos?*

- Cada participante do time foi escrevendo as tarefas em post its e depois colando no flip chart
- Após listarmos as tarefas e removermos as repetidas, fizemos o processo de auto inscrição nas tarefas (responsável, aprendiz, consultor).
- Fizemos uma adaptação do Kanban (Para fazer, Fazendo, Feito) para o nosso plano de ação.



Imagem 3: Plano de ação (no estilo Kanban)

Comentários: Devido ao curto tempo para criação, não fizemos o karabirrdt com as tarefas divididas entre os quadrantes sonhar, planejar, realizar e celebrar. No entanto, isto não impactou no resultado e conseguimos avançar com a conclusão das tarefas essenciais para o lançamento. De qualquer forma, os quadrantes foram considerados nas tarefas.

O Teste/Projeto Piloto foi realizado de forma alternativa, onde cada um se posicionou no local no espaço de acordo com seu grau de comprometimento/disponibilidade de dedicação. Dois locais no espaço foram formados, um do grupo de Semeadores, que são aqueles que pretendem somente vender e comprar e outro dos Jardineiros, que são os membros que, além de serem também Semeadores, prestam serviços ao sistema, integrando um dos quatro grupos abaixo:

- **Comunicação:** Responsável pela divulgação de informações/esclarecimento de dúvidas para o público interno e externo; criação de artes para mídias sociais e textos; acompanhar e interagir nos grupos da internet, responder e-mails, entre outros.
- **Eventos:** Organização dos eventos, tais como feiras, encontros, reuniões, celebrações.
- **Administrativo/Financeiro:** Responsável pela cobrança de taxas, contabilidade, questões técnicas da plataforma, cadastro de novos usuários no sistema.
- **Cuidadores do Sistema (Governança):** Responsável pelo acompanhamento da movimentação no sistema, acolhida de novos integrantes, criação e acompanhamento de indicadores de desempenho, definição de processos de entrada e de saída de membros, definição das datas de renovação dos ciclos. Os participantes se auto inscreveram nestes grupos, conforme quadro a seguir:

Cuidadores do Sistema	Nome
Consultor	Pedro Mendes
Responsáveis	Wagner Marroquim; Leonardo Compasso
Aprendizes	Juanna Silvestre; Eudes da Silva Germano
Comunicação	
Responsável	Denise Lima
Consultores	Wagner Marroquim; Arthur Braga
Eventos	
Responsável	Juanna Silvestre
Aprendizes	Aline Portela; Cleide Marinho, Davi Alexandre, Brisa Angélica
Consultor	Rafaele Jacques
Administrativo/financeiro	
Responsável	Rafaele Jacques
Consultor	Denise Lima

No **Reconsiderar do Planejar**, podemos listar como:

- **Principais AHAS e pontos altos:** Existe uma razão para os times dos sonhos ideias possuírem de quatro a sete pessoas (a partir disto, o volume de relações entre as pessoas aumenta bastante o que dificulta o processo de criação ágil).
- **Aprendizados:** É possível usar o Dragon Dreaming com grupos grandes, usando a técnica de subdividi-lo em pequenos grupos por afinidade (organizamos as tarefas por tipo, exemplo, comunicação, cuidadores, eventos, etc e as pessoas se agruparam para trabalhar naquelas tarefas).
- **Desafios:** O processo de criação do objetivo geral ou frase guarda-chuva foi bastante demorado devido ao número de participantes ser superior a sete pessoas.

Falar o que pensa foi extremamente tranquilo e fluiu tanto nos pequenos grupos quanto no grupo geral, graças ao acordo do modelo de tomada de decisão por consenso (**ok, posso conviver com isto** ou **não posso conviver com isto** - neste último caso procuramos alternativas ganha-ganha de modo que a pessoa pudesse ao menos conviver com a decisão do grupo).

O **Realizar** para criação do sistema aconteceu com base nos quatro grupos: Comunicação, eventos, administrativo/financeiro e cuidadores do sistema (responsáveis pelas entradas/saídas de pessoas, indicadores). Agrupamos as tarefas por temas e as pessoas que se inscreveram nos grupos se reuniam em pequenos grupos para a tomada de decisão.

Ao término do turno, os pequenos grupos traziam para a plenária as definições e era validado o aceite do grupo com uma tomada de decisão pelo consenso geral.

Algumas realizações importantes nesta fase foram:

1. Governança e papéis SELVA - Definição dos tipos participantes:

- **Semeadores:** são todos participantes que listam suas ofertas e necessidades, revelam seus potenciais e os dos outros, promovem os laços comunitários, levam seus produtos etiquetados nos eventos da rede SELVA, realizam e registram as trocas;
- **Jardineiros:** são os membros que, além de serem Semeadores integram um dos quatro grupos
- **Integradores:** são jardineiros que facilitam a comunicação entre os grupo, integrando e dando suporte.

Neste item, foi definido também como seriam as tomadas de decisões (estruturais apenas em plenária no final/início de cada ciclo e demais decisões descentralizadas nos grupos comunicação, eventos, adm/financeiro e cuidadores do sistema de forma autônoma). Princípios para a tomada de decisão: Decisão ganha-ganha baseadas no consenso, com possibilidades de mudanças desde que honrando os acordos passados.

2. Criação do termo de adesão, com os princípios do SELVA, o que pode e o que não pode ser comercializado, entre outros. Documento anexado ao final

3. Definição da Plataforma online

Diversas alternativas foram consideradas em todas as equipes, por exemplo, para a plataforma pesquisamos a Community Exchange (www.community-exchange.org), a INTEGRAL CES (www.integralces.net), a CORAIS (<http://corais.org>) e a CYCLOS (www.cyclos.org). A princípio, o pequeno grupo responsável pela tarefa escolheu a Community Exchange, mas após outras pesquisas e acessos aos sistemas resolveram mudar para a CYCLOS. Motivos: Plataforma completa, com mais de 10 milhões de usuários, empresa social (alinhamento com nossos propósitos), tem app para celular, gratuito (solicitam apenas uma única doação de 25 Euros para cadastrar o sistema econômico na plataforma) e em Português. Diante da mudança na escolha da plataforma, optamos por não iniciar os cadastros no dia do lançamento (os interessados assinaram o termo e a equipe administrativa/financeira ficou de fazer o input no sistema).

Abaixo a imagem da tela inicial do SELVA na plataforma CYCLOS:



Imagem 4: Tela inicial do sistema web SELVA

Outras tarefas concluídas durante os encontros de criação:

tarefa	Responsáveis	Grupo	situação
CONCLUÍDAS			
Orçamento da gestão do grupo	Denise e Arthur	Adm/Financeiro	OK
Definir processos de decisão do grupo	Denise, Dani	Cuidadores do Sistema	OK
Definir canais de comunicação	Denise	Comunicação	OK
Criar texto de lançamento	Pedro e Arthur Galvão	Comunicação	OK
Criar categorias de classificados	Aline, Cleide, Eudes	Cuidadores do Sistema	OK
Definir responsável pela comunicação interna/externa	Denise	Comunicação	OK
Criar formas de cadastro off-line (fora da plataforma pra quem não tem acesso)	Wagner	Cuidadores do Sistema	OK
Criar arte para evento no facebook	Brisa	Comunicação	OK
Convidar pessoas para o lançamento dia 20/06 (evento no face/whatsapp)	Todos	Eventos	OK
Providenciar comes e bebes para o lançamento dia 20/06	Juanna, Brisa, Nana	Eventos	OK
Definir processo de entrada de pessoas na rede e governança	Pedro Mendes, Denise, Wagner	Cuidadores do Sistema	OK
Montar roteiro celebração dia 20/06	Brisa, Juanna, Nana	Eventos	OK
Detalhar como será o encontro de nivelamento para entrada de novos membros	Denise	Cuidadores do Sistema	OK

Imagem 5: Karabirrdt

O gerenciamento e administração do projeto foi feito da seguinte forma:

- Transferimos as tarefas para um karabirrdt em planilha - Organização e tarefas SELVA.xls e criamos também uma área comum no google drive onde todos os arquivos foram salvos. Para consultar este e outros documentos do projeto, acesse: https://drive.google.com/open?id=1vize6DDj0LiJs1bXQRcR2QGIEImlb_0n
- Criamos um grupo específico no whatsapp para os jardineiros do sistema para agilizar a comunicação.
- Fiquei como facilitadora para atualizar o progresso das tarefas na planilha Organização e tarefas SELVA.xls

O Monitoramento de progresso/sucesso foi realizado da seguinte forma:

- Através da atualização o progresso (percentual) das tarefas na planilha Organização e tarefas SELVA.xls
- A coleta foi sendo feita à medida que os pequenos grupos apresentaram suas tarefas para a plenária. As tarefas que ficaram pendentes após o lançamento foram atualizadas através do whatsapp e reunião via aplicativo Zoom pós-lançamento.
- O acompanhamento do andamento das tarefas foi essencial para que o lançamento pudesse ocorrer no dia 20/06.
- Quanto aos indicadores criados para o próprio SELVA, podemos citar: Informação de despesas, Informação de receitas, número de acessos, porcentagem não transacionada, informação do grupo do usuário, contas de sistema (administradores), contas de usuário, informações de anúncios, entre outros.

O processo de Reavaliar do Realizar teve como:

- **Principais AHAS e pontos altos:** Decisões como o nome do sistema e o nome da moeda (MUDAS) foram aceitas por unanimidade pelo grupo, mostrando que podemos confiar na inteligência coletiva do grupo.
- **Aprendizados:** Processos de tomada de decisão descentralizadas são mais ágeis e produtivos.
- **Desafios:** Ter um time dos sonhos grande e ter que o dividir em quatro grupos.

A maioria das pessoas que se comprometeu com uma tarefa, deu feedback e concluiu dentro dos prazos esperados, bem como o “fazer o que fala” já que conseguimos concluir todas as tarefas essenciais para o lançamento do SELVA.



Imagem 6: Cartaz convite para o lançamento



Imagem 7: Trabalhos nos pequenos grupos

Foi incrível a quantidade de materiais que produzimos durante três encontros antes do lançamento. Celebramos bastante tudo isto!

No **CELEBRAR** avaliamos as habilidades adquiridas pelos indivíduos através da prática do projeto e pudemos observar que algumas pessoas assumiram funções que até então não tinham familiaridade, como por exemplo as questões administrativas/financeiras e técnicas quanto a escolha da plataforma de gerenciamento da moeda CYCLOS. O apoio dos consultores foi essencial para que os responsáveis e aprendizes se sentissem confortáveis em assumir tais responsabilidades e se permitirem desenvolver novas competências.

O processo de sucessão (delegação/passagem de responsabilidades/funções) foi realizado da seguinte forma: Pedro Mendes que facilitou todo o processo de criação da moeda ficou como consultor nas tarefas de Governança (cuidadores do sistema) e todas as demais funções foram assumidas pelo time dos sonhos. Este ponto será observado na mudança de ciclo que acontecerá em quatro meses (outubro/2018).

Os **Resultados Transformadores** impactaram (direta e indiretamente) cerca de 30 pessoas envolvidas no projeto. Um dos resultados do projeto no ambiente foi o fortalecimento da rede Dragon Dreaming PE, que poderá trocar bens e serviços de forma genuína.

No dia do lançamento, ficou o sentimento de que criamos algo incrível, num curto intervalo de tempo e que é possível mudar o mundo a partir de pequenas atitudes.



Imagem 8: Evento de lançamento do SELVA



Imagem 9: Pedro Mendes no lançamento do SELVA

Notícias geradas pelo projeto



Imagem 9: Notícia na mídia local



Imagem 10: Matéria sobre o SELVA

Discernindo com Sabedoria

O **mais fácil de aplicar do DD** foi a auto inscrição nas tarefas e a tomada de decisão pelos que se inscreveram. O **mais difícil** com certeza foi trabalhar com um grupo grande, principalmente durante a criação da frase guarda-chuva.

Após o lançamento, os jardineiros fizeram uma reunião online via aplicativo ZOOM para avaliar como foi o processo e pensar nos próximos passos. Também tivemos um momento celebrativo com todos os semeadores em 25 de setembro. Na ocasião, apresentamos a plataforma online e o aplicativo para celular Cyclos 4:

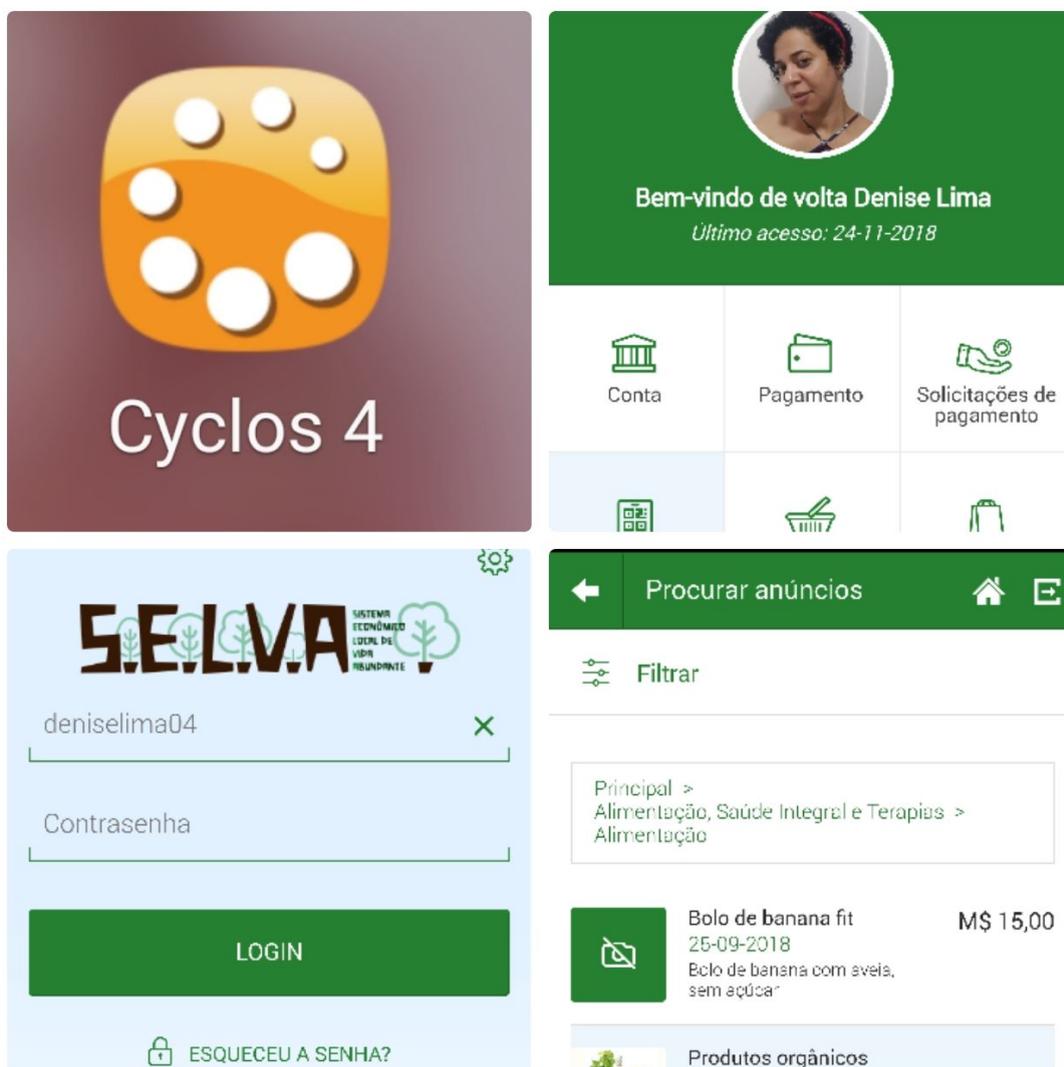


Imagem 11: Aplicativo para celular

O que faria diferente se fosse fazer o projeto novamente seria definir como essencial a participação dos interessados na criação em todos os encontros, visto que tivemos alguns conflitos com pessoas que participaram apenas de um momento ou outro.

Este projeto contribuiu para a Grande Virada através do fortalecimento da comunidade local por meio de um sistema econômico equilibrado, que empodera as pessoas, é auto gerenciável, prática uma economia sustentável em suas ações (com o Planeta, a comunidade e consigo mesmo) e se

compromete com a regeneração da vida no planeta.

No Refletir do celebrar tivemos como:

- **Principais AHAS e pontos altos:** O lançamento do SELVA foi uma grande celebração, com momento de acolhida (checagem do tempo interno/apresentação de cada participante), dinâmicas de sensibilização sobre o atual sistema econômico e como seria um sistema alternativo, apresentação do SELVA, dança e lanche colaborativo. Todo este processo fortaleceu as relações do grupo, permitindo que ele reconhecesse tudo o que foi realizado e os aprendizados. **Outro ponto alto foi a diversidade do grupo.** AHA: Celebrar durante todo o processo (ter sempre momentos para comemorar/refletir durante o projeto).
- **Aprendizados:** Alguns mobilizadores iniciais não compareceram ao evento. É preciso procurar sempre observar com empatia estes fatos.
- **Desafios:** Envolver no lançamento pessoas que não participaram do processo de criação e fazê-los compreender a forma que trabalhamos (bom para agora, seguro para seguir – mudanças no próximo ciclo).

O reconhecimento dos envolvidos sobre o que fizeram foi muito positivo, as pessoas saíram extremamente motivadas do evento de lançamento, com a sensação de dever cumprido e de que é possível realizar grandes coisas a partir de pequenas iniciativas.

Percebo que o processo de construção de relações foi bem positivo. Vi a possibilidade de colaborar com algo que pode mudar as relações de consumo e a forma como eu dependo do atual sistema econômico. Quanto às pessoas que se juntaram para apoiar o projeto, foi realmente estimulante ver que tantas pessoas aceitaram o convite de participar da criação da moeda social e toda a inteligência coletiva do grupo que poderia tornar o sonho em realidade. A minha relação com o ambiente onde o projeto está atuando é propícia pela formação básica neste primeiro ciclo por pessoas que fazem parte da Rede Dragon Dreaming PE!

Para saber mais sobre o SELVA, envie email para selvarecife@gmail.com.