

DESIGN E ARTESANATO: tecnologia social para capacitação e formação de multiplicadores do conhecimento

*DESIGN AND CRAFT: social technology for training and development of
knowledge multipliers*

Rena, Natacha S. A.; PhD; Universidade FUMEC / EA.UFMG

natacharena@fumec.br

Menezes, Alexandre M.; PhD; Universidade FUMEC / EA.UFMG

amenezes@fumec.br

Resumo

Este artigo apresenta uma pesquisa da Universidade FUMEC, intitulada “Desenvolvimento de Tecnologia Social para realização de projetos de capacitação em artesanato e design tendo o Projeto ASAS como estudo de caso”. O Projeto ASAS tem a intenção de capacitar moradores do Aglomerado da Serra (conjunto de vilas e favelas situado em Belo Horizonte, Brasil) para o desenvolvimento de produtos com características singulares. O objetivo da pesquisa é investigar o processo criativo utilizado durante a realização de trabalhos manuais. A pesquisa parte da hipótese de que é possível identificar características e procedimentos criativos, coletivos e colaborativos que contribuam para empoderar, capacitar e formar multiplicadores do conhecimento adquirido na comunidade onde o projeto de capacitação em artesanato e design foi desenvolvido. O artigo apresenta a metodologia utilizada na coleta e análise dos dados e alguns resultados já obtidos neste procedimento de pesquisa.

Palavras Chave: processo criativo; design social; metodologia de projeto; tecnologia social.

Abstract

This article presents a research from FUMEC University, entitled "Development of Social Technology for realization of training projects in craft and design with the ASAS Project as a case study". ASAS Project is intended to empower the residents of Aglomerado da Serra (slums located in Belo Horizonte, Brazil) to develop products with unique features. The purpose of this research is to investigate the collaborative creative process used during the performance of manual labor. The research starts from the assumption that it is possible to identify creative characteristics and procedures, collective and collaborative efforts that help to empower, educate and train people to disseminate the knowledge acquired in the community where the project for training in craft and design was developed. The article presents the methodology used in collecting and analyzing data and some results already obtained in this research procedure.

Keywords: creative process; social design; design methodology; social technology.

1. Introdução

Esta pesquisa investiga o processo criativo colaborativo desenvolvido durante oficinas de capacitação em artesanato e design, oferecidas pelo Projeto ASAS (Artesanato Solidário no Aglomerado da Serra), através do Setor de Extensão da Universidade FUMEC.

O objetivo do Projeto ASAS é estabelecer um processo sustentável, de geração de renda, a partir do conceito de autonomia criativa e produtiva com foco no empoderamento da comunidade. Dentro de um conceito amplo de artesanato solidário, o projeto desenvolveu uma metodologia específica de criação em artesanato e design com o intuito de capacitar grupos de artesãos para o desenvolvimento de objetos inventivos e específicos. Esta pesquisa estuda a metodologia desenvolvida e utilizada nos três primeiros anos do Projeto ASAS.

Pensando a extensão universitária e o design social como possível vetor gerador de políticas públicas a serem adotadas para o desenvolvimento sustentável de locais, onde a exclusão social se faz evidente, o objetivo geral deste projeto de pesquisa atrelado à extensão e vice-versa, se constrói a partir da idéia de que é necessário gerar desenvolvimento de tecnologias sociais (TSs) reaplicáveis que, segundo Lassance e Pedreira (2004: 66), podem ser definidas como um “conjunto de técnicas e procedimentos, associados a formas de organização coletiva, que representam soluções para a inclusão social e melhoria da qualidade de vida”.

Baseadas na interseção entre ensino, pesquisa e extensão em design social e buscando promover autonomia criativa e produtiva de forma sustentável na comunidade envolvida, tais tecnologias consolidam a metodologia do projeto e incitam discussões que subsidiam políticas acadêmicas para uma prática atrelada à necessidade de um real empoderamento dos beneficiários. Além disto, estas ações diretas com a comunidade demandam um grande número de alunos capacitados para atuar de forma mais colaborativa e menos autoral, proporcionando uma mudança de paradigma no meio acadêmico, principalmente o da arquitetura e do design.

É necessário entender que o trabalho envolvendo realidades sociais díspares deve estabelecer um ambiente de troca de experiências de vida e de conhecimento. Portanto, a pesquisa aliada à extensão possibilita a construção de um conhecimento híbrido, gerado pela fricção entre o erudito e o popular. Portanto, um dos objetivos da pesquisa é identificar características particulares dos processos criativos e colaborativos que contribuam positivamente para capacitar e formar multiplicadores/ beneficiários do conhecimento adquirido.

A expectativa é gerar diretrizes para futuros projetos desta natureza, baseadas nas características e nos procedimentos identificados neste projeto específico. Assim, antes de prosseguir na apresentação da pesquisa e da metodologia adotada, assim como, da estratégia de análise a validação dos resultados encontrados, faz-se necessário uma melhor apresentação do Projeto ASAS e dos produtos gerados desenvolvidos durante três anos e lançados em duas coleções “Natureza na Favela” e “Territórios Aglomerados”.

2. O Projeto ASAS

O Projeto ASAS desenvolve sua atividade junto à Escola Municipal Padre Guilherme Peters, situada dentro do conjunto de vilas e favelas denominado Aglomerado da Serra. Esta escola pertence à Vila Novo São Lucas e vai da Educação Infantil à oitava série do Ensino Fundamental. O Aglomerado da Serra está localizado na regional centro sul de Belo Horizonte e segundo fontes do censo de 1999 do IBGE, possui uma população total de 41.872 mil habitantes. Esta localidade é composta por cinco vilas: Marçola 7.141 mil hab; Nsa Aparecida 5.033 mil hab; Nsa de Fátima mil 12.145 hab; Santana do Cafezal 9.671 mil hab; e Nsa da Conceição 7.878 mil hab. Este aglomerado possui alta densidade demográfica, resultado de alto índice de migração e ocupação desordenada e informal de espaços livres para instalação de moradias e comércios (Fig. 01).

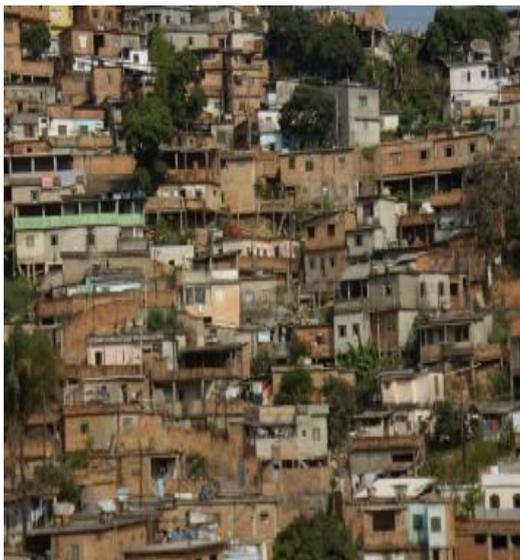


Figura 01: Vista geral do Aglomerado da Serra

A localidade não possui equipamentos e espaços culturais formais e com financiamento continuado. O acesso à informação, conhecimento, bens e tecnologias é bastante limitado. Algumas associações e ONGs vêm tentando estabelecer parcerias que possam gerar projetos de médio e longo prazo na tentativa de encadear processos contínuos que gerem frutos reais para a comunidade local. Desde seu início, enquanto projeto extensionista, o Projeto ASAS teve a intenção de desenvolver um trabalho com ações continuadas. Não somente com objetivo de capacitar um grupo de moradores do Aglomerado da Serra, mas também, de empoderar a comunidade em diversos aspectos como ampliação ao acesso à informação, melhoria da autoestima, participação em workshops de arte, fotografia e afins, nacionais e internacionais, exposições, palestras com temas afins ao design e à arte contemporânea, participação em premiações, viagens para troca de experiências com grupos extensionistas de todo o Brasil, via UNISOL/SANTANDER.

Existe uma enorme necessidade de desenvolvimento de parâmetros teóricos que possam nortear as ações no sentido de valorizar, para além do empoderamento econômico, a identidade cultural de grupos e comunidades locais, promovendo a melhoria da qualidade de vida das pessoas envolvidas e potencializando a construção de uma identidade cultural compatível com o território e a época em que se produz o artefato.

O território, hoje, pode ser formado de lugares contíguos e de lugares em rede. São, todavia, os mesmos lugares que formam redes e que formam o espaço banal. São os mesmos lugares, os

mesmos pontos, mas contendo simultaneamente funcionalizações diferentes, quiçá divergentes e opostas. Esse acontecer simultâneo tornado possível graças aos milagres da ciência, cria novas solidariedades: a possibilidade de um acontecer solidário, malgrado todas as formas de diferença, entre pessoas, entre lugares. (SANTOS, 1994:16)

O Projeto ASAS, que é em pequena escala, envolve desenvolvimento sustentável de territórios em estado de vulnerabilidade social e busca consolidar tecnologias sociais reaplicáveis, de geração de renda, que atuem em uma perspectiva contemporânea da intersecção entre design e artesanato urbano (RENA 2009, 2010). O intuito é gerar coleções de produtos artesanais singulares, através de uma metodologia de criação em artesanato e design, focada na autonomia produtiva dos beneficiários e no empoderamento técnico e criativo da comunidade (Fig. 02).



Figura 02: Coleção Aglomeradas

O objetivo do Projeto ASAS é desenvolver e implantar metodologias para promover processos sustentáveis de geração de renda no Aglomerado da Serra. Assim, durante as oficinas de capacitação em design e artesanato, foi desenvolvida uma metodologia específica para permitir e incentivar procedimentos criativos e colaborativos de capacitação e formação de multiplicadores do conhecimento adquirido.

A partir de um conceito amplo de artesanato solidário, o projeto desenvolveu uma metodologia específica de criação em artesanato e design com o intuito de capacitar grupos de artesãos para o desenvolvimento de objetos inventivos. Estas artesãs atuam como multiplicadoras do conhecimento adquirido, no projeto “Escola Aberta” da Prefeitura de Belo Horizonte, oferecendo cursos e oficinas nos quais os alunos aprendem as técnicas produtivas que foram repassadas pelos professores e estudantes da Universidade FUMEC.

Como existem poucas metodologias publicadas e conhecidas destes procedimentos colaborativos, acredita-se que é papel da universidade registrar, organizar, analisar e desenvolver informações que possam construir novas tecnologias sociais que auxiliem em projetos de geração de emprego e renda para as comunidades.

3. A Pesquisa ASAS

Vários pesquisadores vêm investigando metodologias de desenvolvimento do processo criativo (LAWSON 1997; DORST 2001; MENEZES 2005, 2006). Esta pesquisa estuda a metodologia utilizada para o desenvolvimento do processo criativo, utilizada pelo Projeto ASAS ao longo de sua experiência no Aglomerado de Serra. Ao longo do trabalho desenvolvido, muitas técnicas e metodologias foram utilizadas em diversos momentos. O objetivo principal desta capacitação em artesanato e design foi, além de ensinar técnicas de criação, empoderar a comunidade para que no futuro não necessite mais da intervenção de designers para criar e desenvolver produtos com qualidade.

Esta pesquisa intenciona investigar a metodologia desenvolvida, com o objetivo de identificar características e procedimentos criativos e colaborativos que contribuam positivamente para capacitar e formar multiplicadores do conhecimento adquirido. O trabalho parte da hipótese que é possível identificar e listar algumas características e procedimentos que contribuam para formar multiplicadores do conhecimento. Se esta hipótese for verdadeira, então parece ser possível propor uma metodologia específica para os processos criativos que aconteçam de forma colaborativa e que garantam a sustentabilidade das ações implantadas.

A expectativa é gerar uma lista de diretrizes para futuras iniciativas multiplicadoras destas tecnologias sociais, baseadas nas características e nos procedimentos identificados nos dados coletados e analisados. Estas diretrizes deverão surgir como indicadores de avaliação específicos para projetos de capacitação em artesanato e design.

3.1. Metodologia

Inicialmente, foi feita uma revisão bibliográfica para identificar e estudar casos análogos que possibilitassem uma melhor compreensão sobre metodologias de desenvolvimento do processo criativo em comunidades de baixa renda, no cenário nacional.

A partir dos dados levantados nesta revisão bibliográfica (DAGNINO, R. 2002, DORMER, Peter 1994; 1997, DORST, K. CROSS, N. 2001. LAWSON, B. 1997; 2004, MENEZES, A. 2005, MENEZES, A. LAWSON, B. 2006, RENA, N. S. A., PONTES, J. 2009), foram definidos indicadores avaliativos que possam auxiliar na análise das metodologias utilizadas no ensino do processo criativo coletivo, em comunidades de baixa renda. Como o Projeto ASAS vem realizando suas ações em parceria com o UNISOL/SANTANDER desde sua origem em 2007, foi utilizado o Guia de referência do UNISOL, e a conduta dos trabalhos realizados é baseada nos principais conceitos compartilhados:

Avaliação: entende-se que a avaliação é fundamental para um registro eficiente, é necessário usar indicadores e diferentes instrumentos.

Indicadores: são elementos concretos (quantitativos e qualitativos) que indicam medida de sucesso ou fracasso em relação aos resultados esperados. Eles devem ser mantidos permanentemente em perspectiva em todas as fases do projeto.

A avaliação é fundamental para o aperfeiçoamento das ações, do programa e os projetos envolvidos. Por isso, é importante que seja contínua, sendo planejada na fase inicial, incorporada em todas as etapas do projeto, aplicada na implantação das ações e refletindo a melhoria de seus resultados e impacto. Segundo o Guia de Referência do UNISOL, o processo avaliativo deve se realizar em algumas instâncias fundamentais:

Avaliação de contexto: acontece antes da ação e é a análise da situação inicial da comunidade trabalhada sob o ponto de vista dos atores envolvidos no projeto. As informações obtidas vão ser usadas para orientar o planejamento das ações e servir de parâmetro para as outras fases da avaliação.

Avaliação de processo: acontece antes e durante as ações e refere-se à forma como o projeto é conduzido, ou seja, à eficiência dos métodos e procedimentos empregados. É a reflexão sobre o funcionamento da equipe e sua relação com a comunidade e o público alvo.

Avaliação de resultado/impacto: acontece depois, com base nas informações coletadas antes do projeto. É uma comparação de resultados e alcance de objetivos. Ela determina os sucessos e fracassos do projeto, orientando as decisões sobre sua continuidade.

A avaliação deve ser quantitativa/ qualitativa e possuir instrumentos de avaliação adequados. Os instrumentos de coleta de dados para a avaliação tanto quantitativa como qualitativa podem envolver diferentes procedimentos e metodologias, mas é fundamental que sejam aplicados no decorrer do projeto: Questionários após as atividades; Pesquisa de opinião; Dinâmicas de grupo; Reuniões com coleta de informação; Questionários de auto-avaliação; Entrevistas; Anotações; Entrevistas de grupo; Entrevistas com grupos-chave; Observação participante para identificar comportamentos novos e adotados; Encontros.

No caso desta pesquisa, já que os indicadores utilizados pelo Projeto ASAS até 2010 são genéricos para projetos sociais de geração de renda de diversas naturezas, foram identificados cinco importantes macro indicadores específicos para avaliação de projetos de interesse social. As cinco grandes áreas são:

Processo criativo colaborativo

O processo criativo colaborativo se dá quando diversos participantes compõem uma rede cujas relações dependem da participação de cada um no trabalho que se vai desenvolver. Não se espera que a competência de todos seja a mesma nas mesmas áreas, mas é importante que cada um traga uma contribuição significativa para o processo. São necessários entendimento pessoal, objetivos comuns, interdependência e visão compartilhada. (BUENO, 2000)

Identidade e valorização da cultura local

Diferente do artesanato regional e tradicional, o artesanato urbano trabalhado no Projeto ASAS, mais conceitual e menos intuitivo, não se refere diretamente a uma comunidade regional específica, com afinidades em suas origens culturais ou laços familiares. Suas

referências culturais são as mais diversas, conformando uma identidade mestiça: um emaranhado de influências, característica evidente da sociedade urbana, tecnológica contemporânea e híbrida (CANCLINI, 1998).

Sustentabilidade

Entende-se sustentabilidade dentro de um conceito mais amplo de Desenvolvimento Sustentável (Guia de referência UNISOL): “que atende às necessidades das gerações presentes sem comprometer a capacidade das futuras gerações em atenderem suas próprias necessidades”. A definição da expressão Desenvolvimento Sustentável foi originalmente estabelecida em 1987 pela Comissão Brundtland, um trabalho conjunto de representantes de 21 governos, líderes empresariais e da sociedade.

Economia solidária

Entende-se economia solidária, aquela elaborada a partir de e para dar conta de conjuntos significativos de experiências econômicas no campo da produção do comércio e do financiamento de serviços. Neste sentido, compartilha alguns traços constitutivos e essenciais de solidariedade, mutualismo cooperação e autogestão popular e comunitária, que definem um pensamento diferente de outras de outras racionalidades econômicas. (RAZETO, 1993).

Autonomia e empoderamento da comunidade

Entende-se empoderamento (Guia de Referência do UNISOL), enquanto processo contínuo que fortalece a autoconfiança da comunidade, a capacita para a articulação de seus interesses e que lhes facilita o acesso aos recursos disponíveis e o controle sobre estes. Trata-se, na prática, da transferência de poder sobre a solução dos problemas sociais para as comunidades.

3.2. Questionário

O método adotado para a coleta de dados nesta pesquisa foi o uso de questionário. Através das questões respondidas pelos beneficiários tem se tornado possível a análise necessária para o interesse inicial da pesquisa. O desenvolvimento do questionário está relacionado com o problema e os objetivos da pesquisa e com a população a ser pesquisada. A sua formatação tem o objetivo de transmitir clareza e não gerar dúvidas no entrevistado. A criação do questionário foi feita através de sugestões de perguntas, seguida pela simulação das respostas possíveis e a verificação de sua pertinência, de acordo com os objetivos deste estudo.

Estudar o Projeto ASAS tem se mostrado bastante enriquecedor, pois o processo está registrado em mais de vinte mil fotos e documentos, que são utilizados como fonte primária da análise e estruturação de metodologias de desenvolvimento de processos de criação. Para a elaboração do questionário, alguns textos do sociólogo Hartmut Günther (2003; 2006) foram estudados, a partir dos quais foram levantados diversos tópicos relevantes para o desenvolvimento do questionário para coleta de dados. Segundo Günther (2006), existem três caminhos para compreendermos o comportamento humano: a observação da realidade, o experimento e o *survey*. O questionário visa avaliar as oficinas oferecidas pelo Projeto ASAS, buscando identificar aspectos considerados positivos e negativos.

4. Primeiros resultados

Serão apresentados e comentados os primeiros resultados do questionário. Na primeira etapa a pesquisa pretendia conhecer o perfil dos beneficiários que participaram do Projeto ASAS, obtendo informações como faixa etária, grau de escolaridade, se já havia participado de alguma atividade parecida e como teve informação sobre o projeto. A figura 03 mostra os resultados sobre a faixa etária dos participantes e a figura 04 mostra o grau de escolaridade.

ASAS_pesquisa_seção_1

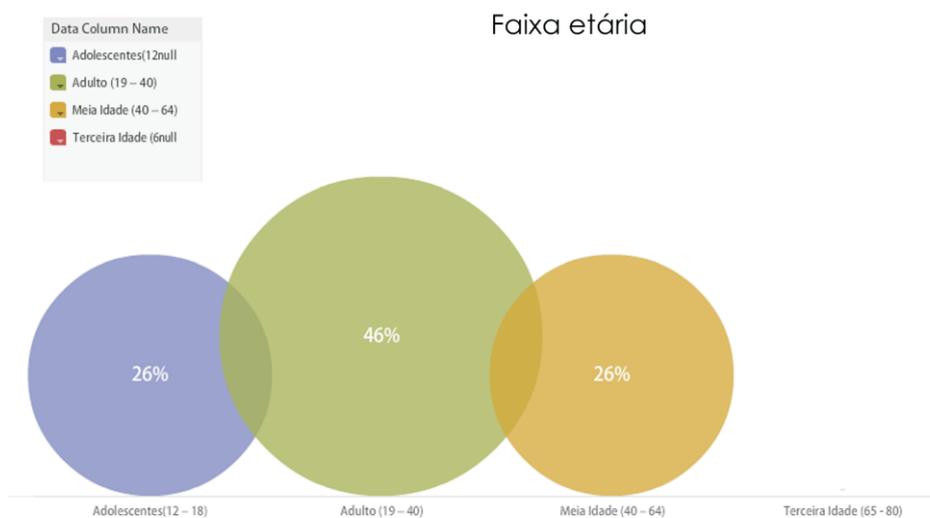


Figura 03: Faixa etária dos participantes

ASAS_pesquisa_seção_1

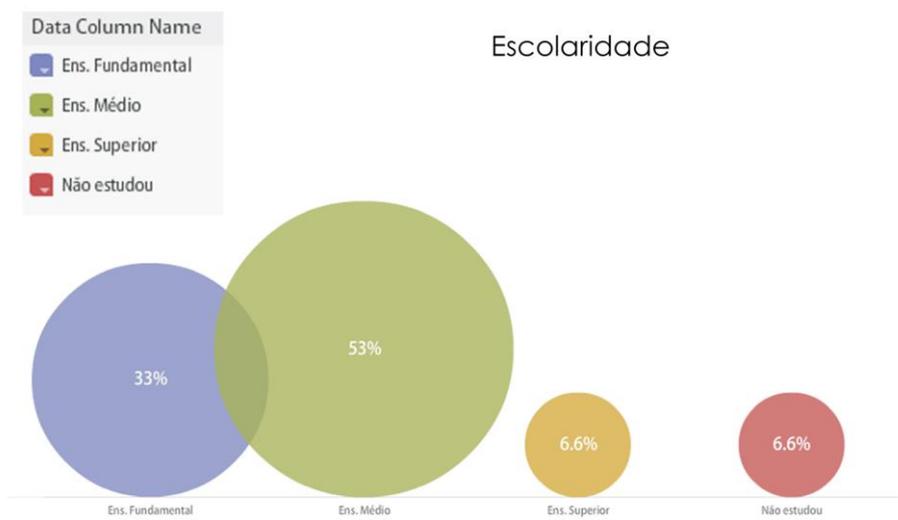


Figura 04: Grau de escolaridade

Os dados mostram que a maioria do público interessado nas oficinas estava entre 19 e 40 anos, considerados adultos e 53% deles com o ensino médio completo. O próximo

passo foi identificar o principal interesse dos beneficiários e por quanto tempo eles frequentaram as atividades oferecidas pelo projeto. O objetivo era verificar se as expectativas foram alcançadas e mensurar o tempo ideal para as oficinas. A figura 05 mostra o mapeamento das expectativas e a figura 06 apresenta o tempo de permanência no projeto.

ASAS_pesquisa_seção_2

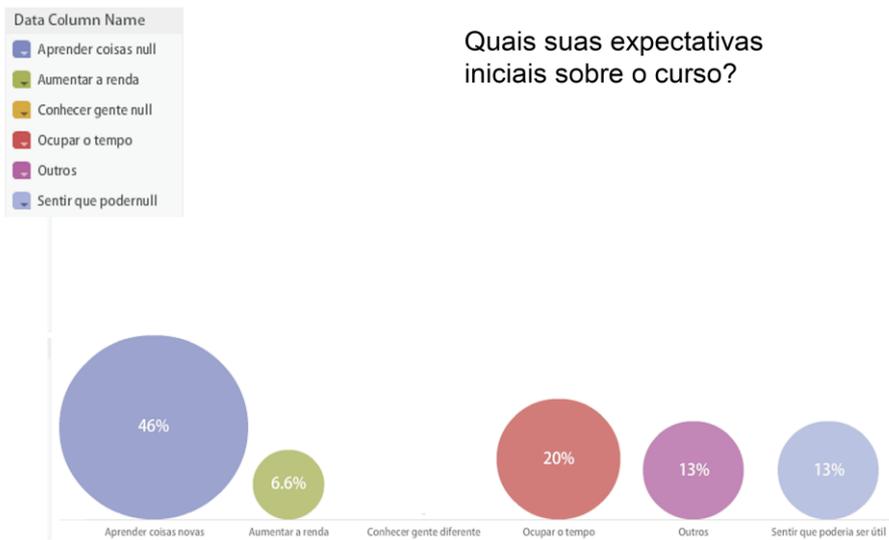


Figura 05: Mapeamento das expectativas

ASAS_pesquisa_seção_2

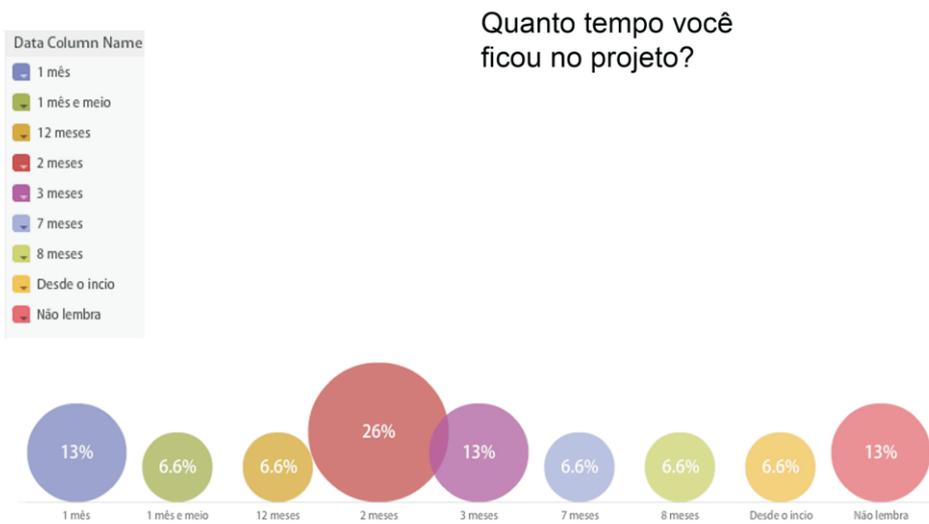


Figura 06: Tempo de permanência no projeto

Os dados coletados mostram que 73% dos beneficiários nunca participaram de projetos similares anteriormente e, apesar de demonstrarem interesse em aprender coisas novas (46%). Mostra também que 93% abandonou o projeto, sendo que a maioria foi entre

dois a três meses de duração (39%). Isto parece indicar um tempo médio de três meses para duração das atividades. A partir destas informações, foi necessário identificar as razões do abandono das atividades do projeto, visando corrigir imperfeições e ajustar o foco de interesse. A figura 07 mostra os motivos de terem saído do projeto.

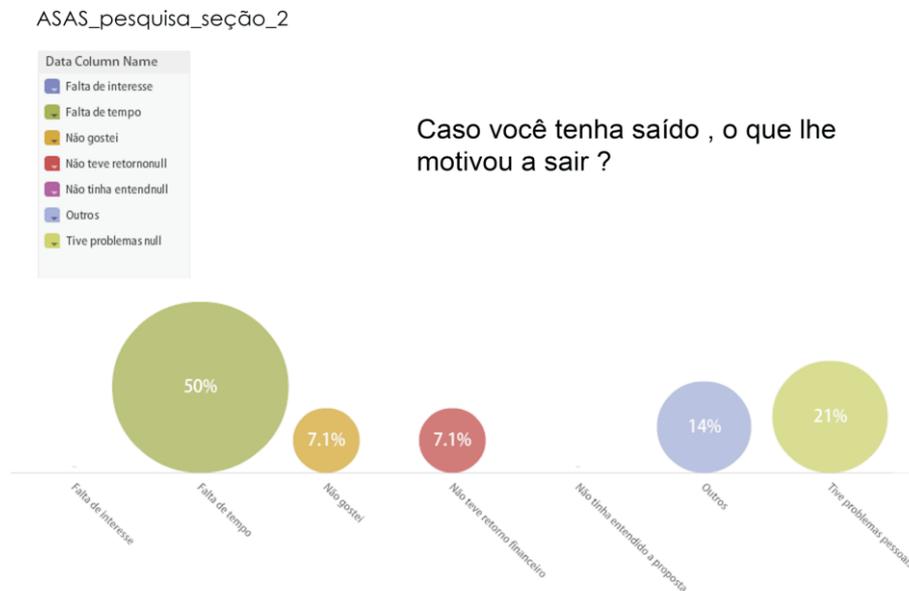


Figura 07: Motivos de desistência

Os resultados apontam principalmente para a falta de tempo (50%) dos participantes, indicando a necessidade de ajustar as atividades ao tempo disponível dos beneficiários. Com relação às atividades desenvolvidas, conforme mostram as figuras 08 e 09, as aulas práticas e o processo colaborativo de criação e produção tiveram grande aceitação (93%). Isto parece indicar que aulas práticas e a iniciativa colaborativa de criação e produção apresentam grande potencial junto aos beneficiários.



Figura 08: Aceitação das aulas práticas

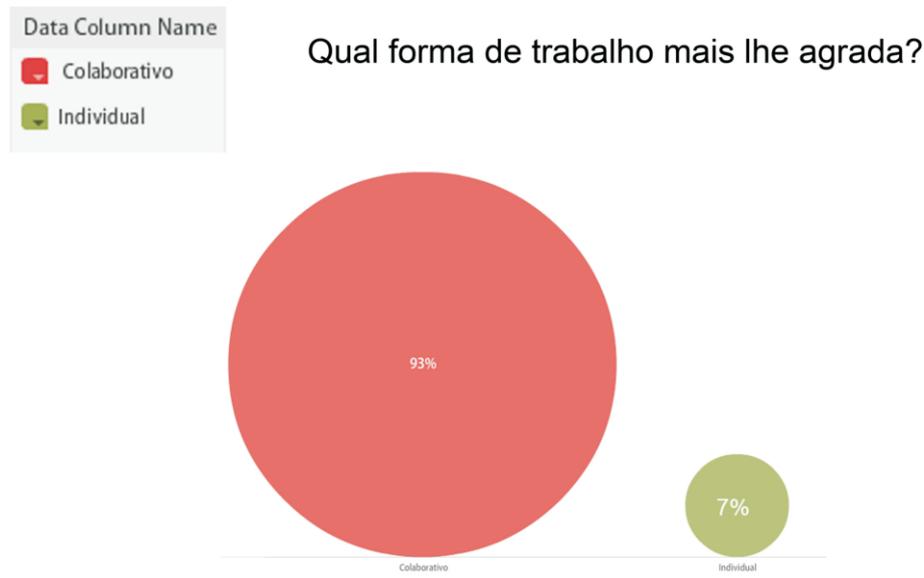


Figura 09: Aceitação do processo colaborativo de criação e produção

4.1. Entrevistas

Após a aplicação do questionário, foram identificados alguns beneficiários que permaneceram até o final do projeto, gerando o público alvo para as entrevistas qualitativas. As entrevistas tiveram como interesse as opiniões sobre os cinco macro-indicadores apontados anteriormente: Processo criativo colaborativo; Identidade e valorização da cultura local; Sustentabilidade; Economia solidária e Autonomia e empoderamento da comunidade.

Com o resultado das entrevistas, foram elaborados diagramas, gráficos e tabelas que sintetizam os resultados e apontam dados relevantes para a produção dos textos avaliativos. As entrevistas foram filmadas e transcritas para melhor análise por parte dos pesquisadores. O objetivo é gerar indicadores avaliativos específicos para oficinas com caráter social, desenvolvidas junto às populações de baixa renda.

São três modalidades de público para as entrevista: beneficiários, coordenadores e oficinairos. O primeiro grupo de entrevistados aponta para grande aceitação dos processos colaborativos criativos e produtivos, mostrando alto índice de autonomia e empoderamento por parte dos beneficiários. Os primeiros resultados indicam uma forte mudança no olhar sobre o território, valorizando a cultura local e a identificação da favela nos produtos gerados, como mostram algumas respostas coletadas.

“Eu não via as coisas, não via. Então eu comecei a perceber o que tem aqui no aglomerado, que aqui tem tantas coisas boas e tem gente que não enxerga, né? Ai eu consegui ter uma visão melhor do aglomerado, eu comecei a conhecer meus vizinhos, quem estava ao meu lado... antes eu não percebia quem estava ao meu lado...”

“O produto que a gente faz é diferenciado, porque tem características daqui do aglomerado. Então a gente põe na nossa imaginação os becos, as vielas, umas casinhas assim sem acabamento, entendeu? Uma cerca meio torta pra lá, meio pra cá... então assim é uma coisa muito legal.”

As primeiras respostas apontam deficiências importantes, como dificuldade em precificação e comercialização dos produtos gerados nas oficinas, indicando áreas no projeto que merecem maior atenção e preocupação por parte dos realizadores.

5. Considerações finais

Acredita-se que possam existir novas metodologias de trabalho aliando o artesanato ao design, e que esta junção pode estabelecer-se como eixo estratégico no desenvolvimento dos territórios, empoderando comunidades em estado de vulnerabilidade social e promovendo sua autonomia criativa e de gestão. Gerar conhecimento nesta área é fundamental para que novas experiências possam obter resultados quantitativos e qualitativos positivos. Portanto, estabelecer metodologia adequada desenvolvendo tecnologia social através de indicadores de avaliação específicos para projetos sociais em artesanato e design tem sido objetivo desta pesquisa em design social.

Este conceito de design social, inserido no raciocínio do conceito de tecnologia social, pode propiciar o desenvolvimento de projetos que incorporem processos de criação coletivos e possibilitem a união de grupos através da capacidade de trabalho colaborativo. Em comunidades socialmente vulneráveis é bastante difícil desenvolver um trabalho de integração devido às diferenças sociais vigentes. Acredita-se que seja necessário introduzir outras formas de lidar com o design, como o caso do Projeto ASAS, que possibilitem novos parâmetros para a consolidação da produção de um campo expandido para além do tecnicismo e do mercado de produção em massa, incentivando um desenvolvimento contaminado pelo cotidiano, pela arte, pela arquitetura, pelo urbanismo, e que possa existir de uma maneira mais social e política, criando um ambiente para a existência de um design mais engajado e militante.

Muito importante para projetos sociais de extensão, é envolver pesquisas para melhor troca de conhecimento e construção de um saber político e singular, já que o conceito de extensão adotado pertence à idéia de responsabilidade social universitária. O objetivo essencial destas pesquisas, atreladas aos projetos de extensão, é também estabelecer uma rede de trocas desierarquizada e compreender que todos aprendem e ampliam os seus horizontes ao longo destas experiências. Muitos resultados positivos dos projetos como a melhoria do coletivo, do social e do pessoal, são difíceis de mensurar, mas precisam também ser mapeados e agregados aos resultados qualitativos.

A pesquisa atrelada à extensão deve ser alimentada pela teoria produzida na pesquisa, assim como é fomentada e gerada pela prática, num ciclo de retroalimentação. Conclui-se que, do ponto de vista político, a consciência da atuação ética da equipe acadêmica deve ser evocada para que a construção das tecnologias sociais não aconteça de forma consciente apenas no nível técnico e burocrático, que é um risco dentro das estruturas universitárias. Assim, a pesquisa é pensada como ferramenta para o desenvolvimento dos projetos de extensão de forma direta e clara, incentivando um processo de reflexão positivo, modificando e melhorando a prática, num continuamente.

Segundo Boaventura Santos (2006), todos devem ganhar neste processo de troca que deve ser equilibrado, gerando benefícios, não num sentido capitalista exclusivamente do termo, mas num sentido mais amplo, que engloba a generosidade e a solidariedade humana dentro de um movimento de tradução, invenção e formulação de tecnologia social.

Referências

BAQUERO, R. V. A. (2005). *Empoderamento: questões conceituais e metodológicas*. In: Revista Debates. NUPESAL / UFRGS. N. 1, dez. Poa: UFRGS / Escritos, V.1. Pág. 69 – 84.

BARRO, L. A. dos S. *Design e artesanato: as trocas possíveis* / Luiz Antonio dos Santos Barros; orientador: Cláudio Freitas de Magalhães. – 2006.

BODEN, M. (1992). *The creative mind*. London, Abacus.

BUENO, Iolanda. *Colaboração, Trabalho em equipe e as Tecnologias de Comunicação: Relações de Proximidade em Cursos de Pós-Graduação*. Tese de Doutorado - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2000.

CANCLINI, M. *Culturas Híbridas*. São Paulo: Edusp, 1998.

DAGNINO, R. *Em direção a uma estratégia para a redução da pobreza: a economia solidária e a adequação sociotécnica*. In: ORGANIZAÇÃO DOS ESTADOS IBERO-AMERICANOS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. Sala de Lectura CTS+I de la OEI. 2002a. Disponível em: <<http://www.campus-oei.org/salactsi/index.html>>.

DORMER, Peter. *The meanings of modern design: towards the twenty-first century*. London: Thames and Hudson, 1990.

DORMER, Peter. *The art of the maker: skills and its meaning in art, craft and design*. London: Thames & Hudson, 1994.

DORMER, Peter, ed. *The culture of craft: status & future*. Manchester: Manchester University Press, 1997.

DORST, K. CROSS, N. (2001). *Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution*. Design Studies 22(No 5): 425 – 437

GUNTHER, H; *Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão?*. Series: Textos de Psicologia Ambiental, nº 07, Brasília, DF; UnB, Laboratório de Psicologia Ambiental, 2006

GUNTHER, H; *Como elaborar um questionário*. Séries Planejamento de Pesquisa nas Ciências Sociais, nº 01. Brasília, DF. UnB; Laboratório de Psicologia Ambiental, 2003.

KAVAKLI, M.; Gero, J. *Sketching as mental imagery processing*. Design Studies, 22 (No 4): p. 347 – 364, 2001.

HARDT, M.; NEGRI, A. *Império*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

LASSANCE JÚNIOR, A. E.; PEDREIRA, J. S. Tecnologias sociais e políticas públicas. In: *Tecnologia social – uma estratégia para o desenvolvimento*. Fundação Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 2004.

LAWSON, B. *How designers think - The design process demystified*. Oxford, Architectural Press, 1997.

LAWSON, B. *What designers know*. Oxford, Elsevier, 2004.

MENEZES, A. *O croqui e a idéia*. II Seminário Arquitetura e Conceito, Belo Horizonte, EA.UFMG, 2005.

MENEZES, A. LAWSON, B. (2006). "*How designers perceive sketches*." Design Studies 27(5): 571 - 585.

RAZETO, Luiz: *Economia de Solidariedade e Organização Popular*, in GADOTTI, M. e GUTIERREZ, F., Educação Comunitária e Economia Popular, Cortez, São Paulo. 1993, p. 34-58.

RENA, N. S. A. (Org); PONTES, J. (Org.). *ASAS_Artesanato Solidário no Aglomerado da Serra*. 1ª ed. Belo Horizonte, Editora Faculdade de Engenharia e Arquitetura FEA-FUMEC, 2009, v.1000, 136 p.

RENA, N. S. A. (ORG.) *Territórios aglomerados*. 1. ed. Belo Horizonte: Universidade FUMEC, 2010. v. 1000.

SANTOS, B. S. *A gramática do tempo*. Para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez, 2006.

SANTOS, M. *O retorno do território*. In: SANTOS, M; SOUZA, M. A. de; SILVEIRA, M. L. *Território: globalização e fragmentação*. São Paulo: Hucitec, 1994.

Guia de Referencia do UNISOL -
www.unisol.org.br/press/uploadArquivos/11729304629.doc