



Seminário

Educação e Formação Humana: desafios do tempo presente

ANAIS ELETRÔNICOS

25 a 27 de abril
UEMG/CEFET-MG
Belo Horizonte (MG)

20
17

DESIGN, MEMÓRIA E SUSTENTABILIDADE: CONEXÃO E APLICAÇÃO DOS CONCEITOS EM UM AMBIENTE CULTURAL

Letícia Hilário Guimarães¹
Nadja Maria Mourão²
Kátia Bastani³

- Resumo

O Resgate e a conservação da memória - conjunto de sensações, lembranças e experiências que as pessoas guardam - é hoje um dos maiores patrimônios existentes e pode possibilitar a sustentabilidade futura. Compreender como a cultura e a memória relacionam-se com os processos de educação é essencial para estabelecer parâmetros para as ações educativas em um momento tão delicado e com tantos desafios. Cada local possui peculiaridades, mas todos possuem uma história sobre sua construção, seus marcos importantes, seus habitantes e cultura. Faz-se necessário um estudo para perceber o contexto e formas de conservar esta memória e também como estas recordações podem fazer-se presentes hoje e no futuro, fortalecendo aspectos sustentáveis, além de entender como o ambiente pode contribuir para que esta memória eternize-se, no espaço que a expresse. Buscou-se então, compreender como o ambiente pode auxiliar no resgate da cultura e memória, e entender em que medida este espaço e a sustentabilidade podem agregar valor a uma cidade e aos estudantes da localidade. Procura-se ainda entender a eficácia da associação entre o design sistêmico e a sustentabilidade na conservação da memória e cultura através do ambiente. Vê-se relevância de um estudo de caso para que se identifique como a metodologia do Design pode favorecer ambientes representativos e que o passado possa ser transmitido às novas gerações de forma interativa, mantendo viva a cultura de uma época. Assim como em outras cidades interioranas, que possuem muitas histórias a se contar, mas que se perderam na época tecnológica, em que os diálogos tornam-se mais escassos e momentos em família cada vez mais raros, culturas perdem-se por não serem mais recontadas. Como diz Martins (2006), “[...] as cidades [...] se parecem. Mas a cidade da gente é diferente, há um mundo de coisas que nos prende a ela, há uma infinidade de coisas que a torna mais bonita... Só se vê bem com o coração”. O estudo de caso proposto na cidade de Pedro Leopoldo é uma amostragem de um estudo que pode ser realizado, através da mesma metodologia em outras cidades, em que a história é rica, e que tem sido esquecida pelos mais jovens. O designer, como mediador de novos caminhos, possui grandes e eficazes ferramentas que podem através de diversos projetos apoiar de forma cultural, agregando lazer e conhecimento de maneiras inovadoras e atrativas, conectando passado e futuro, história e presente. Conectar gerações em um único local, em uma única história. Nelson Potter (1999) diz sobre esta ação do profissional: “A responsabilidade do designer é na verdade o lugar do valor em um mundo de fatos” (POTTER, 1999). Desta forma, buscou-se novos pensamentos de design que podem ser eficazes nesta abordagem como Design Sistêmico, Design Estratégico, Design Thinking e Design de Experiência, de forma a

1 Mestranda em Design, PPGD/UEMG, email: hg.leticia@gmail.com.

2 Doutoranda em Design, PPGD/UEMG, email: nadja2m@gmail.com.

3 Mestra em Arquitetura e Urbanismo, UFMG, email: katiabastani@gmail.com.

conecta-los as necessidades identificadas. Foi realizada pesquisa bibliográfica principalmente referente à memória, seu resgate e armazenamento, sobre o pensamento sistêmico, gestão de design, incentivo ao turismo e design de experiência. Por meio de técnicas de questionários, enquetes e dinâmicas, percebeu-se a necessidade e anseios da população com relação à proposta do local e pode-se comprovar a demanda identificada pela percepção do design. Através de visitas análogas, reconheceram-se modelos que funcionam, e técnicas de fácil aplicação que atraem e agradam todas as faixas etárias através da curiosidade e apressos aos detalhes. E, considerando as características do local, a proposta é viável nos âmbitos sociais, econômicos, sustentáveis e culturais, criando um espaço de lazer, cultura e referência de conservação da memória. Ferramentas sensoriais, espaços que proporcionem atividades ao ar livre, espaços de exposição e de integração, espaço externo preferencialmente para atividades que requerem espaço e jardim como ambientes de resgate às percepções e memórias, são colaborações previamente identificadas como fortes aliadas no desenvolvimento futuro desta proposta projetual. Portanto, percebeu-se como o pensamento e ferramentas do Design podem apoiar a criação e disseminação de ideias e projetos que apoiem o resgate e conservação da memória e cultura de um local.

Palavras-chave: Design; Memória; Sustentabilidade; Conexão; Cultura.

- Introdução

A memória, história e cultura de um povo, cidade ou local são fragmentos que contribuem para a transformação dos espaços como são atualmente. Este pensamento recorrente explicita para o fato de que sem entender o passado, cidades e povos não teriam evoluído e desenvolvido métodos tecnológicos e imprescindíveis para os dias atuais. E este conteúdo de tamanha importância traz em pauta uma importante questão: Se a memória de um local é tão importante para sua sustentabilidade, porque a mesma parou de ser repassada de geração em geração?

Sem o conhecimento da cultura de uma cidade, não se valoriza dados importantes como sua construção, emancipação e progresso, enfim, as conquistas dos antepassados. O resgate da cultura local é importante para lembrar e descrever às novas gerações como vivia-se há décadas atrás, e para futuramente, estes fatos registrados para novas gerações e estruturarem novas conquistas.

Segundo Martins, no livro Pedro Leopoldo: memória histórica, o autor discorre sobre a importância do resgate da memória:

O resgate da memória histórica da região de Pedro Leopoldo é uma demanda que cresceu bastante ao longo dos últimos anos, expressa por diversos tipos de manifestações produzidas por vários segmentos da população local. Seja por intermédio de matérias veiculadas nos jornais da cidade, pela realização de mostras de documentos e fotografias antigas, pela publicação de obras de memorialistas ou por iniciativas oficiais do Poder Público Municipal, o interesse pela história de Pedro Leopoldo alcança cada vez mais pessoas e entidades culturais

(MARTINS, 2006, p. 12).

Qual o valor dos fatos se quando esquecidos não são repassados aos filhos e netos? De que forma consome-se este conhecimento hoje? A partir da nova geração muitos valorizam o “TER” e não o “SER”. Então, pergunta-se, quão melhor cidadão será um morador consciente de sua história? Fatos importantes da cultura agregam em quem uma pessoa realmente é, de onde vem, e como seus familiares viviam. O “TER”, que muitos buscam a cada dia, preenche o momento presente, deixando a “lacuna” do passado em branco, sem referências.

Pastori (2009) diz que na atualmente, a cultura do consumo questiona a premissa de que consumir é viver. Nessa mesma linha de reflexão, Prestes e Figueiredo (2011), defendem a ideia de que,

Designers, como os profissionais que fazem interface entre produção/consumo, encontram novas direções em sua atuação, tornando-se capazes de desenvolver sistemas que incentivam pessoas a expressar suas capacidades, ao invés de permanecerem focados em um consumo crescente de produtos [...] como agentes de desenvolvimento local (PRESTES; FIGUEIREDO, 2011, p.4).

Esta proposta sobre o design como articulador também é descrita por Krucken: “A perspectiva do design vem justamente ajudar nessa complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais” (KRUCKEN, 2009, p.17).

O design como mediador da cultura, pode então apoiar para criar-se o meio termo no contexto atual, relembrando o passado de forma inter-relacionada através de um pensamento sistêmico agregando o âmbito social, ambiental e econômico.

Considerando os tópicos citados, buscaram-se os conceitos que apoiem as soluções projetuais como: Design Sistêmico, Design de Experiência, Metaprojeto, Design Estratégico e Design Thinking, que serão discutidos ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

O design sistêmico, como discorre MOURÃO (2011, p. 152) “estimula o desenvolvimento de uma visão ampla e inovadora, de combinações de produtos e serviços, estabelecendo uma intensa rede entre o sistema de produção e o sistema de consumo, que contribui para a sustentabilidade”. Desta forma, a associação deste conceito no processo projetual agrega novos caminhos e novas visões abrangentes em um sistema como um todo.

Prestes e Figueiredo (2011) completam a o pensamento de Mourão (2011) quando afirmam que ‘A abordagem sistêmica permite a visualização dos personagens envolvidos e suas atuações no sistema produtivo, facilitando a conexão de serviços locais e a identificação, para futura criação, de serviços inexistentes’.

Apoiando o pensamento sistêmico Melo Filho (2009) discorre quanto a inovação e à criatividade, dizendo que:

[...] o design não pode ser colocado simplesmente como uma ferramenta,

mas sim um processo inovador que usa a informação e o conhecimento a respeito de arte, ciência e comportamentos sócio-culturais.

Tem-se como claro, portanto, a sua ação multidisciplinar, com efetivas possibilidades de prática comum a duas ou mais disciplinas ou ramos de conhecimento, atuando em sinergia e focando um objetivo comum. [...] (MELO FILHO, 2009. p.319)

Com o pensamento direcionado então de forma sistêmica e multidisciplinar, sugere-se que espaços que visem resgatar tradições e culturas ofereçam experiências dentro destes locais, tornando-os assim mais reais e atrativos à população. Cardoso e Pereira (2011) dizem sobre o Design de experiência visa explorar as relações entre pessoa e projeto que destaca o ser humano como ponto fundamental para o sucesso. Considera-se o usuário desde as menores etapas do projeto, tendo assim que todas as decisões projetuais devem ser pensadas. Nenhum aspecto deve ser acidental.

Locke também fala sobre a importância da experiência em processos de aprendizado e assimilação de conteúdo.

Todas as idéias vêm da sensação ou reflexão. Suponhamos que a mente seja, como dizemos, um papel em branco, um vazio de caráter, sem nenhuma idéia: - Como vem ele a ser guarnecido? De onde vem este vasto estoque de fantasias constantes e ilimitadas, pintadas pelo homem com praticamente infinita variedade? Onde estão todos os materiais da razão e conhecimento? Para isso eu respondo em uma palavra: da experiência (LOCKE, 1952, p. 121)

Como visto através de Cardoso e Pereira e Locke, a experiência possibilita através de projetos voltados ao usuário momentos que fornecem conhecimento futuro através das recordações dos momentos experimentados. Garret (2003) discorre bem sobre esta junção de conceitos quando diz sobre o Design de experiência ser uma nova forma de pensar o Design e uma das características que definem sua importância é por ser voltado para os usuários.

Dentro da mesma linha de pensamento de Garret (2003), Brown (2009) diz sobre os design thinkers.

[...] os pensadores projetuais (design thinkers) sabem que não existe um único jeito para se desenvolver o processo. Existem úteis pontos iniciais e marcadores auxiliares ao longo do caminho, mas o contínuo da inovação é mais bem representado por um sistema de espaços que se sobrepõe do que por uma sequência de passos ordenados (BROWN, 2009, p.23).

Pastori (2009) discorre e compara por meio do pensamento estratégico e da tendência fenomenológica de Bertola (2004), Deserti (2006) e Celaschi (2006), e conclui que:

[...] pode-se afirmar que Design Estratégico é aquele que, além de buscar

soluções de problemas de design em uma empresa/organização em vista de seus resultados internos (problematizados no briefing), expande-se para o mercado por intermédio da interação empresa/design/sistema produto-serviço/consumidor. Nessa expansão, ressalta-se a relevância da dimensão estratégica do design (e não só de sua operacionalidade técnica) constituída no conceito de metaprojeto. (PASTORI, 2009, p.15).

Metaprojeto, conceito explanado por Moraes (2006) pode ser entendido como

Metaprojeto: que vai além do projeto, que transcende o ato projetual, trata-se de uma reflexão crítica e reflexiva sobre o próprio projeto a partir de um cenário em que se destacam os fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, materiais, ambientais, socioculturais e estético-formais, tendo como base análises e reflexões anteriormente realizadas através de prévios e estratégicos recolhimentos de dados. Pelo seu caráter abrangente, o metaprojeto explora toda a potencialidade do design, mas não produz out-puts como modelo projetual único e soluções técnicas pré-estabelecidas. Neste sentido, o metaprojeto pode ser considerado o ‘projeto do projeto’ ou, melhor dizendo, ‘o design do design. (MORAES, 2006, p. 21).

Todos estes conceitos agregam-se a ideia projetual por apresentarem por diversos ângulos, novos caminhos do pensamento do design, capazes de gerar inovações sociais a partir de projetos, mas não restritos a ele.

O estudo de formas de conservação e resgate da memória, produtos e costumes de determinadas regiões, vem sendo cada vez mais presentes nos dias atuais. Como cita Krucken (2009), “A valorização de recursos e produtos locais é um tema muito rico e complexo, pois produtos envolvem simultaneamente dimensões físicas e cognitivas”.

O objeto de estudo deste artigo busca entender como o ambiente pode apoiar no resgate e expressão da cultura/memória de uma cidade. Vê-se relevância de um estudo de caso para que se identifique como a metodologia do Design pode favorecer ambientes representativos e que o passado possa ser transmitido às novas gerações de forma interativa, mantendo viva a cultura de uma época.

Martins (2006) discorre acerca da importância da história da cidade, descrevendo a região de Pedro Leopoldo, cidade escolhida para o estudo de caso, como um local que ‘[...] teve uma rica pré-história, a cidade e o município também possuem histórias interessantes, cujo conhecimento é uma necessidade para todos os seus moradores. Sem compreender sua história local, os pedroleopoldenses terão dificuldades para constituir sua memória social e sua identidade coletiva’.

A metodologia da pesquisa consta de referencial teórico, estudo de caso em um ambiente através de projeto de memória na cidade de Pedro Leopoldo e dinâmicas e questionários

aplicados na comunidade, para diversas faixas etárias.

- Desenvolvimento: Centro de Memória, uma demanda percebida

Uma demanda pode ser apresentada ao designer, ou como ator social ativo, pode reconhecer uma necessidade e desta forma perceber e desenvolver um projeto em cima desta demanda.

Identificada a demanda, buscou-se conhecimento para compreender os possíveis usuários, o local e qualificaram-se técnicas e conceitos que apoiam o projeto para o local. Considera-se que o ato de projetar em design, segundo Dantas e Campos (2006) ‘envolve muitas variáveis interdependentes e dinâmicas, que necessitam ser compreendidas como parte do processo e não como elementos isolados independentes’.

Para IIDA (2006) cabe aos designers projetar objetos funcionalmente adequados, com aplicação dos conhecimentos técnicos e da ergonomia. Entretanto, os mesmos também devem ter qualidades estéticas e simbólicas, para que sejam atraentes ao consumidor.

Baseado nos conceitos apresentados percebe-se a necessidade de aplicação dos mesmos em um local através de um estudo de caso, que visa buscar a eficácia da metodologia do design como articulador e peça importante no resgate e conservação de memórias e tradições de uma cultura.

O local escolhido para o estudo de caso fica situado na cidade de Pedro Leopoldo, região metropolitana de Belo Horizonte e circunvizinha a Confins, que é porta de entrada do Estado de Minas Gerais. Segundo o IBGE – 2010, a cidade possui 58.740 mil habitantes, e está localizada a 40 km da capital mineira. Com acesso principal através da Rodovia MG 424, a cidade possui importantes indústrias como a Precon e a Camargo Corrêa, o que traz impactos financeiros positivos, porém fortes impactos negativos ambientais. Encontram-se importantes pontos turísticos históricos, como a Gruta do Baú, a Casa de Fernão Dias, em Fidalgo, o Parque Nacional Lagoa do Sumidouro, em que se localizam pinturas rupestres raras mundialmente e o circuito Chico Xavier, que apresenta locais importantes e conservados, relacionados ao “maior Brasileiro de todos os tempos”, segundo SBT⁴, entre outros locais que somados resultam em 20 pontos turísticos oficiais na cidade e 7 tombamentos em âmbito municipal e 3 em âmbito Estadual⁵.

Segundo IBGE, 2010, Pedro Leopoldo possui extensão de 291,038 quilômetros quadrados, seu bioma predominante é o cerrado, está localizado a 902 metros de altitude e seu clima é Tropical Úmido e foi emancipada em 1924. Seus principais pontos turísticos são: Alicerce da cada de Borba Gato, a Cachoeira Grande, Capela Nossa Senhora do Rosário, Casa de Fernão

4 Em matéria publicada no dia 04 de Outubro de 2012, o ícone espírita obteve 71,4% dos votos do público pela internet e via SMS.

5 Fonte: Divisão de cultura Esporte e Lazer – Conselho do Patrimônio Cultural e Natural - PREFEITURA MUNICIPAL DE PEDRO LEOPOLDO. Inventário Turístico/Plano Diretor. Pedro Leopoldo, 2005.

Dias, Fazenda Poço Azul, Gruta do Baú, Gruta da Lapa Vermelha, a Igreja dos Bexiguentos, a Lagoa e Lapa do Sumidouro e o circuito Chico Xavier.

Entre as manifestações culturais destacam-se o Festival de Verão e o boi da Manta, festas que relembram as raízes mineiras folclóricas e religiosas típicas, além de retretas da corporação musical Cachoeira grande, fundada em 1913.

A mais tradicional atividade fabril de Pedro Leopoldo, nas primeiras décadas do século XX, é representada pela Fábrica de Tecidos Cachoeira Grande, que está associada à origem da cidade e ao seu desenvolvimento. Somente na década de 1950, a cidade contou com nova atividade industrial: a Companhia de Cimento Portland Cauê. Em 1963, a Precon, também integrou o grupo das grandes indústrias do município, na época uma pequena fábrica de estacas para fundação, as primeiras peças pré-fabricadas do estado de Minas Gerais, Segundo a cartilha do cidadão. E em 1975, foi inaugurada a Fábrica de Cimento Ciminás, que apoiou a transformação do mundo agrário para o urbano.

A fazenda Modelo, fundada em 1918, local em que se sugere a instalação do Centro de Memória, possuiu grande importância há algumas décadas atrás. Comprova-se esta afirmação no trecho retirado do Atlas Escolar do Município de Pedro Leopoldo, escrito por Alessandro de Sá (2012):

Nos tempos antigos, lá pelas décadas de 30, 40 e 50, os pedroleopoldenses poderiam copiar o adágio e dizer: a pessoa que visse a Pedro Leopoldo, perderia a oportunidade de conhecer um dos recantos mais lindos de Minas Gerais, onde havia de quase todas as espécies e raças de animais úteis ao homem. O plantel da antiga fazenda era enorme e se dedicava a multiplicação das espécies, para abastecimento de reprodutores aos criadores em todo o estado de Minas Gerais. (SÁ, 2012, p.16).

Após a urbanização, a fazenda perdeu seu prestígio e variedades de criações e mudou seu foco inicial. Atualmente administrada pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, o espaço oferece apoio aos estudantes de Veterinária da Escola e outros cursos, desenvolvendo pesquisas. Com área de 448 hectares, o espaço possui quatro prédios principais, sendo que um está desativado até que pinturas antigas sejam analisadas e catalogadas como patrimônio histórico. Propõe-se então abrigar o Centro de Cultura e Memória, em um dos prédios existentes, o “casarão”, que hoje abriga a administração provisoriamente até a reforma de outro espaço.

O design, como se percebeu nas descrições anteriores, possui a possibilidade de assumir importante papel no resgate e preservação da memória e cultura, além de possibilitar ao usuário vivenciar diferentes experiências através dos produtos e ambientes projetados.

Como aborda Krucken (2009) que para dinamizar os recursos do território e valorizar seu patrimônio cultural imaterial, é fundamental reconhecer e tornar reconhecíveis valores e qualidades locais. Com base em todos os levantamentos, acredita-se ser plausível a proposta do estudo de caso ser o projeto de um Centro de Cultura, que integre lazer, conhecimento e

resgate da memória, de forma a apoiar e incentivar o uso dos espaços que agreguem lazer e conhecimento de forma prática e interativa, que retomaria este vínculo e importância dentro da cidade, que se perdeu com o tempo.

Como forma de identificar o público usuário deste espaço e suas necessidades, aplicou-se um questionário através de formulário online e o mesmo formato impresso para atingir os que não têm acesso a este recurso. A amostragem deste processo obteve 65 respostas ao total, sendo que em ambas as aplicações, não houve interferência por parte da pesquisadora nas respostas.

Dentro das perguntas apresentadas, comprovou-se a necessidade e anseio dos moradores atuais, dos quais já residiram e depois se mudaram do local, dos que frequentam a cidade para alguma atividade e de locais circunvizinhos.

A opinião de todos os entrevistados é que foi percebido como importante a cidade possuir um espaço relacionado à cultura e memória da cidade, conforme mostra a Figura 1, abaixo:

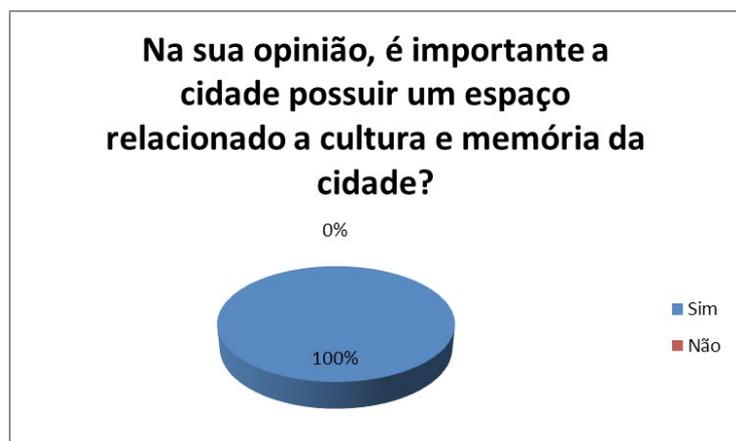


FIGURA 1. Gráfico referente à aceitação do projeto. Fonte: Letícia H. Guimarães, 2013.

Outro aspecto abordado no questionário foi relativo ao público alvo do projeto. Através do resultado quantitativo, pode-se concluir que a população compreende o local como espaço importante inicialmente aos adultos, que possivelmente visitariam mais o local, e subsequente a este resultado, tem-se que todas as faixas etárias devem ser beneficiadas, e que todas frequentariam o espaço (ver Figura 2). É interessante analisar os gráficos resultantes da metodologia aplicada, pois percebe-se que a população reconhece a necessidade de um espaço que resgate e conserve a memória, porém, a maior parte não aponta todos os públicos, como as crianças, que segundo enquete informal, são as que têm menor acesso às tradições da cidade.



FIGURA 2. Gráfico referente à opinião quanto aos principais usuários do local. **Fonte:** Letícia H. Guimarães, 2013.

Optou-se para a identificação das necessidades das crianças, uma dinâmica, em que se propôs um momento, no ambiente escolar, com crianças na faixa etária entre oito e nove anos, em que foram perguntas sobre três tópicos correlacionados, e em cada momento, elas desenhavam o que achavam que representava e exemplificava a resposta.

A primeira pergunta foi referente à como a cidade é vista por elas, o que gostam e o que não gostam. Neste primeiro momento conseguiu-se interpretar como as crianças estão consumistas e os locais de passeio estão normalmente ligados ao comércio em geral. As crianças não reconheceram as tradições e culturas da cidade, ou a valorização de espaços públicos. No segundo momento perguntou-se sobre como gostaria que a cidade fosse o que poderia ter de diferente que não tem ainda. Foi um grande reconhecimento, ao se perceber a carência de atividades motoras que elas sentem. As principais exemplificações recorrentes foram de animais (zoológicos), natureza, quadras de futebol e locais de diversão, como parques, circo e playgrounds.

A pergunta final foi referente feita com o intuito de identificar como seria um espaço ideal relacionado à cultura e ao aprendizado, para tanto, perguntou-se: se a escola pudesse ser diferente, como seria? As respostas foram singelas, reais e demonstram o nível de integração com os assuntos que permeiam seus interesses. As crianças reconheceram o local que estudam, dizendo gostar de lá, mas identificaram que poderia ter aulas de artes e educação física, que foram recentemente retiradas da grade do ensino público do estado, expressa a falta de dinâmicas e mais atividades práticas durante os horários de estudo. Um dos resultados da dinâmica, FIG 3.



FIGURA 3. Desenho realizado durante dinâmica com crianças. **Fonte:** Letícia H. Guimarães, 2013.

Através de outra ferramenta da metodologia do Design conhecida como visita de locais análogos, foram visitados locais que apresentam proposta similar para entender o contexto e técnicas utilizadas. Para tal, foram realizadas visitas técnicas ao Museu Abílio Barreto, BH e ao Museu Casa de Guimarães Rosa, Cordisburgo. Em ambos os locais, encontrou-se técnicas

interessantes de fácil implementação que despertam a curiosidade no usuário, envolvendo-o mais com o conteúdo, e espaços externos estruturados, podendo receber atividades que também atraíam visitantes para o local.

- Considerações Finais

Considerando a metodologia apresentada, afirma-se que muito conteúdo sobre os usuários foi analisada, compreendendo melhor o local do estudo de caso e adquirindo conhecimento para junto aos conceitos de Design de experiência, sistêmico, possa-se projetar voltado para os reais usuários, a fim de suprir uma real necessidade.

Neste artigo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica principalmente referente à memória, seu resgate e armazenamento, sobre o pensamento sistêmico, gestão de design, incentivo ao turismo e design de experiência.

Por meio de técnicas de questionários, enquetes e dinâmicas, percebeu-se a necessidade e anseios da população com relação à proposta do local e pode-se comprovar a demanda identificada pela percepção do design.

Através de visitas análogas, reconheceram-se modelos que funcionam, e técnicas de fácil aplicação que atraem e agradam todas as faixas etárias através da curiosidade e apressos aos detalhes. E, considerando as características do local, a proposta é viável nos âmbitos sociais, econômicos, sustentáveis e culturais, criando um espaço de lazer, cultura e referência de conservação da memória.

Ferramentas sensoriais, espaços que proporcionem atividades ao ar livre, espaços de exposição e de integração, espaço externo preferencialmente para atividades que requerem espaço e jardim como ambientes de resgate às percepções e memórias, são colaborações previamente identificadas como fortes aliadas no desenvolvimento futuro desta proposta projetual.

Assim sendo, foi percebido como o pensamento e ferramentas do Design podem apoiar a criação e disseminação de ideias e projetos que apoiem o resgate e conservação da memória e cultura de um local.

- Referências

BERTOLA, P. 2004. **Il Design nel Pensiero Scientifico**: verso una fenomenologia de design In: P. BERTOLA; E. MANZINI, Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design. Milano, Polidesign Editore, p. 21-51.

BROWN, Tim. **Change by design**: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins Publishers, 2009.

CARDOSO, Natália Pizzetti; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. Design de experiência como estímulo para o desenvolvimento de hipermidias voltadas a satisfação do usuário. In: **5º Congresso Nacional de Ambientes Hipermidias para Aprendizagem**. Rio Grande do Sul, 2011.

CELASCHI, F. 2006. **Dentro al Progetto**: appunti di merceologia contemporanea. In: F. CELASCHI; A. DESERTI, Design e Innovazione. Strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma, Carocci, p. 12-40.

DANTAS, Denise; CAMPOS, Ana Paula. Autonomia projetual: um novo olhar sobre as estratégias de

- ensino de metodologia de projetos em design. In: **Revista Design em Foco**, v. III n.2, jul/dez 2006. Salvador: EDUNEB, 2006, p. 129-141.
- DESERTI, A. 2006. **Intorno al progetto**: concretizzare l'innovazione. In: F. CELASCHI; A. DESERTI, Design e Innovazione. Strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma, Carocci, p. 41-80.
- GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience: user-centered design for web**. New York: New Riders, 2003
- IBGE, 2010. Disponível em: <www.ibge.gov.br/>. Acesso em: 10 abr. 2017.
- IIDA, Itiro; MÜHLENBERG, Poema. O Bom e o Bonito em Design. In: **7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design**. Paraná, 2006.
- KRUCKEN, Lia. **Design e Território**: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Novel, 2009.
- LOCKE, John. An essay concerning human understanding. In: HUTCHINS, R. M. (Ed.) **Great books of the western world**: Locke, Berkeley, Hume. Chicago: William Benton. V.35, 1952, p. 85 – 395.
- MARTINS, Marcos Lobato. **Pedro Leopoldo**: memória histórica. Câmara Municipal de Pedro Leopoldo. 2ª edição e ampliada. Pedro Leopoldo, 2006.
- MELO FILHO, Álvaro de. **Designing Marketing. Fragmentos de Cultura**, Goiânia, v.19, n. 3/4, p. 307-324, mar./abr. 2009. Disponível em: <seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/994/696>. Acesso em: 10 abr. 2017.
- MORAES, Dijon De. Metaprojeto: o design do design. In: **7º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 7, Curitiba, 2006.
- MOURÃO, Nadja Maria. **Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais**: uma aplicação prática de design sistêmico no cerrado mineiro. Dissertação de Mestrado. PPGD/ Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.
- PASTORI, Douglas Onzi, MERKER, Fábio, LOPES, Joeline Maciel, SEZERA, Juliano, MONTAÑA, Misael Paulo, VISONÁ, Paula Cristina, BALEM, Tiago. **Strategic management process design e o pensamento sistêmico**: a emergência de novas metodologias de design. Porto Alegre, 2009. Disponível em: revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5157/2405. Acesso em 11 Abr. 2015.
- POTTER, Nelson. **Qué es un diseñador**: objetos, lugares, mensajes. Buenos Aires: Paidós, 1999.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE PEDRO LEOPOLDO. **Inventário Turístico/Plano Diretor**. Pedro Leopoldo, 2005.
- PRESTES, M. G. Figueiredo, L. F. G.. UFRGS. 2011. **Novas Perspectivas para o Design**: Designers como Agentes de Desenvolvimento Local. Disponível em: <<http://www.pgdesign.ufrgs.br/designtecnologia/index.php/det/article/view/61>>. Acesso em: 10 abr. 2017.
- SÁ, Alessandro de. **Atlas Escolar simplificado do Município de Pedro Leopoldo**. 1ª edição. Pedro Leopoldo, 1999.
- SBT. 2013. Disponível em: <<http://www.sbt.com.br/omaiorbrasileiro/fiquepordentro/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.
- UFMG. 2013 - Disponível em: <http://www.vet.ufmg.br/fazendas/exibe/1_20070314111050/>. Acesso em: 10 abr. 2017.



5 Seminário

Educação e Formação Humana: desafios do tempo presente

Realização



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO



Apoio



UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS



Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

Coparticipação

FADECIT.
FUNDAÇÃO DE APOIO E DESENVOLVIMENTO
DA EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
MINAS GERAIS