

As Ciências Humanas e a Produção Criativa Humana

**Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)**

Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)

As Ciências Humanas e a Produção Criativa Humana

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes e Geraldo Alves

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

C569 As ciências humanas e a produção criativa humana [recurso eletrônico] / Organizadora Solange Aparecida de Souza Monteiro. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-208-1

DOI 10.22533/at.ed.081192903

1. Antropologia. 2. Teoria do conhecimento. 3. Pesquisa social.
I. Monteiro, Solange Aparecida de Souza.

CDD 301

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

As ciências Humanas e a Produção Criativa Humana

Considerando a relevância que vem sendo dada a criatividade no contexto social contemporâneo, analisar as produções científicas brasileiras sobre a criatividade na educação. A Criatividade, um fenômeno tão caprichoso e flexível de complexa definição.

Os desafios que surgem diariamente em nossa sociedade, nos requerem a capacidade de apresentarmos soluções a nossos problemas de maneira inteligente e criativa, portanto, é esta criatividade que nos direciona cada vez mais a novidade, seja através de um novo conceito, uma inovação, ou descoberta de uma nova realidade. Há quem pense que a criatividade é um talento nato, privilegio de algumas pessoas, no entanto todos nascemos com potenciais de criatividade, porém seu desenvolvimento requer uma constante utilização. O ideal seria se todos nós tivéssemos o potencial criativo estimulado em todas as fases de nossa vida, em todos os ambientes aos quais nos relacionamos. No entanto, a realidade nos apresenta situações, vivências e experiências diferentes, devido ao contexto social, histórico e cultural nos quais estamos inseridos. O ambiente familiar e escolar, recebe uma atenção especial, por ser os locais essenciais ao estímulo da criatividade, entretanto esse potencial as vezes é deixado de lado no ambiente escolar, uma vez que o mais importante neste ambiente é ser aprovado. Na realidade do ensino no Brasil e do próprio estudante que, por diversos fatores, como por exemplo o próprio meio escolar, familiar, social, histórico e cultural, dificultam seu desenvolvimento criativo, limitando seus projetos aos mais usuais. Apesar da criatividade ter sido amplamente pesquisada e estudada, tanto no campo da filosofia, quanto nos campos da psicologia e pedagogia, ciências humanas ou humanidades são conhecimentos criteriosamente organizados da produção criativa humana, estudada por disciplinas como filosofia, história, direito, antropologia cultural, ciência da religião, arqueologia, teoria da arte, cinema, administração, dança, teoria musical, design, literatura, letras apresentando várias contribuições em seus estudos, acreditamos que a produção científica criativa por estudantes e sociedade de modo geral é em sua maioria escassa, talvez por falta de recursos e até mesmo da própria criatividade das partes envolvidas. Nesta perspectiva, acreditamos que o desenvolvimento do potencial criativo no ambiente escolar, partindo da premissa de que a criatividade possibilita a motivação do estudante no processo de ensino-aprendizagem, torna-se possível assegurar que a partir da criatividade os alunos possam assumir um papel ativo neste processo, criando, decidindo e não apenas aceitando passivamente o que lhe é imposto pelo docente e ambiente educacional. A educação precisa ser vista como uma possibilidade de liberdade e criação, libertando o educando de ideias convencionais. O professor ao ensinar deve possibilitar um despertar a curiosidade do discente, capaz de conduzir o espírito investigativo, direcionando os alunos a exploração do conhecimento. Considerando que a criticidade tem certa relação com à criatividade, sendo que onde há criatividade, há criticidade,

logo, a partir da criatividade, poderemos possibilitar também o desenvolvimento do pensamento crítico reflexivo, comportamento que consideramos importante para o desenvolvimento de uma sociedade. Nosso trabalho aqui é mostrar que é possível compreendermos um pouco mais sobre a criatividade e sua relação com o processo de ensino aprendizagem, de maneira a possibilitar uma reflexão sobre nossas práticas educacionais, e verificarmos se estamos desenvolvendo ou reprimindo a criatividade em sala de aula, nos espaços educacionais e socioculturais. Neste esforço conjunto de reflexão está a diferença entre a complexidade. Considerando a relevância que a criatividade possui para o desenvolvimento de uma sociedade, a qual, é capaz de estimular o pensamento crítico-reflexivo, é necessário compreender como estão sendo desenvolvidas as pesquisas sobre criatividade na educação brasileira e quais os aspectos sobre a criatividade estão sendo focados? Nesse esforço conjunto de reflexão está a diferença entre a superficialidade do conhecer e a profundidade do saber. A produção da ciência não se resume ao sonho, mas ela está associada a uma real preocupação com a melhoria da vida das pessoas e ela só pode ser obtida pela criatividade, pela inovação e em todas as áreas do conhecimento. Diante das mudanças do mundo estamos diante de grandes desafios, de novas descobertas, talentos e inovações.

No artigo **A CIDADANIA EM RISCO: UMA REFLEXÃO SOBRE AS REGRAS SOCIAIS NA ATUAL SOCIEDADE DO CONSUMO**, o autor **JOSÉ ORLANDO SCHÄFER** buscar refletir sobre o momento histórico no homem e na formação cultural de cada sociedade e justificá-los a partir das suas origens, isto é, a partir da piedade, da família, da vida, da sociedade, da razão e do desejo/amor. No artigo as **ALTERAÇÕES INTRODUZIDAS NO CÓDIGO PENAL A PARTIR DA LEI 13.104/15: O FEMINICÍDIO NO ROL DOS CRIMES HEDIONDOS** as autoras Laiane Caroline Ortega, Lílian Mara Alves Garcia, Regina Maria de Souza, analisam as alterações realizadas no Código Penal (Lei 2.848 de 7 de dezembro de 1940) em seu artigo 121 e na lei 8.072 de 25 de julho de 1990, a Lei de Crimes Hediondos por meio da criação da Lei 13.104 (Lei do Feminicídio) de 09 de março de 2015. No artigo **A TRAJETÓRIA DAS MULHERES NO EXÉRCITO BRASILEIRO: UM CAMINHO PARA A IGUALDADE DE GÊNERO**, o autor Ivan de Freitas Vasconcelos Junior, buscar mostrar a trajetória histórica das mulheres no Exército Brasileiro e elencar as dificuldades enfrentadas para a consolidação da igualdade de gênero dentro da instituição. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica em acervos e na internet considerando as contribuições de autores como Almeida (2015), Loiola (2009), Mathias (2005). No artigo **A HISTÓRIA DA AMÉRICA NA FORMAÇÃO ESCOLAR DOS ADOLESCENTES NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE MORRINHOS**, os autores Léia Adriana da Silva Santiago, Marco Antônio de Carvalho Sangelita Miranda Franco Mariano, Nathiele Cristine Cunha Silva os discorrem sobre as propostas do SEM para o ensino de história e posteriormente, apresentar os dados coletados de um questionário aplicado aos alunos do ensino fundamental, de duas escolas públicas municipais da cidade de Morrinhos, no estado de Goiás, durante o ano de 2014, que intencionou

verificar o conhecimento que estes têm a respeito da História da América Latina e se este conhecimento tem possibilitado a construção de uma consciência da integração regional e da identidade latino-americana. No artigo **ALINGUAGEM E SUBJETIVIDADE DOS TEXTOS MIDIÁTICOS: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DO DISCURSO POLITICO NA ATUALIDADE**, a autora Lariane Londero Weber buscou trazer a centralidade da análise de discurso que circula na mídia, para analisar um episódio político que obteve grande repercussão no primeiro semestre de 2017: o primeiro embate direto entre o ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva e o juiz federal Sergio Moro, responsável pela condução da Operação Lava Jato. Como objetivo, pretende-se investigar a orientação discursiva da mídia nacional, que ocupa um lugar central nas relações entre os campos sociais e políticos, em abordar diversos temas através de abordagens enunciativas direcionadas ao contexto político e econômico atual. No artigo **ANÁLISE COMBINATÓRIA NO ENSINO SUPERIOR SOB A PERSPECTIVA DA ANÁLISE DE ERROS**, a autora "LUANA OLIVEIRA DE OLIVEIRA buscou relatar uma experiência desenvolvida com alunos do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Pelotas, matriculados na disciplina de Matemática Discreta A, no período 2016/2. No artigo **Educação para as Relações Étnico –Raciais : Conhecimento e Prática Docente** os autores Alessandro da Silva Gomes, Bruna Corrêa Barradas, Maria da Conceição Pereira Bugarim, buscaram discutir sobre a temática Educação para as Relações Étnico-Raciais afetará de forma positiva a vida dos negros no Brasil, torna-se necessário para o brasileiro conhecer toda a história da origem de sua cultura. No artigo **DIREITO À EDUCAÇÃO: DO LEGAL AO REAL**, as autoras MARIA JOSÉ POLONI, NEIDE CRISTINA DA SILVA buscou no presente trabalho tem como objeto a análise do “texto legal” em relação ao “texto real”. Esse é um estudo de cunho bibliográfico, fundamenta-se nas obras de Freire, Cury e Monteiro. Os resultados demonstram que existe uma lacuna entre o “texto legal” e o “texto real”, ampliando as desigualdades no país. No artigo **FERRAMENTA METODOLOGICA PARA REUTILIZAÇÃO DE RESÍDUOS: RETHINK**, os autores Bárbara Fonseca Pinheiro Leão, Rodolfo Teixeira de Souza, Carlos Alberto Jorge de Oliveira Junior, buscaram propor uma nova ferramenta metodológica para o desenvolvimento de novos produtos, subsidiada pelo sistema de reaproveitamento de resíduos descartados, seja pela indústria ou por usuários domésticos ou também no redesign de produtos existentes. No artigo **ERRO, REPROVAÇÃO E FRACASSO ESCOLAR: SIGNIFICAÇÕES DE ALUNOS DO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II COM HISTÓRICO DE REPROVAÇÃO**, os autores, Wanderlaine Beatriz Rodrigues de Moraes e Silva, Francismara Neves de Oliveira, Guilherme Aparecido de Godoi, Leandro Augusto dos Reis, Luciane Batistella Guimarães Bianchini buscaram analisar as significações de alunos do ensino fundamental ii de escola estadual do município de Londrina-pr. participaram 5 alunos que cursaram o 8º ano em 2016, com histórico de reprovação, expressando sua percepção da trajetória escolar, erro e fracasso escolar. No artigo **O ATO DE LER: UMA AÇÃO DOCENTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA**

MEMÓRIA A PARTIR DE OBRAS LITERÁRIAS, as autoras Mariana Tomazi e Sandra Aparecida Pires Franco buscaram promover a leitura dos professores e os educandos, possibilitando uma outra maneira de ver as obras literárias, tendo como análise as funções psíquicas superiores, em específico a memória. No artigo **LEI 10.639/03: CONSCIENTIZAÇÃO E ALIENAÇÃO NA EJA DA CIDADE TIRADENTES – SP**, as autoras NEIDE CRISTINA DA SILVA, MARIA JOSE POLONI investigou e analisou se e como os estudantes autodenominados negros, na Educação de Jovens e Adultos, foram impactados pelo estudo de História e da Cultura Afro-brasileira. A problemática que estimulou esta pesquisa foi a visão negativa que esses estudantes, formam de si e dos seus pares, em decorrência da desvalorização da sua origem e cultura. No artigo **O LÉXICO NO CIBERESPAÇO: ANÁLISE DE NEOLOGISMOS NO FACEBOOK**, os autores Rosemeire de Souza Pinheiro Taveira Silva, Gyovanna Gomes Silva Germano e Bruno Silva de Oliveira buscam analisar dos neologismos presentes em publicações dos usuários da rede social Facebook. A coleta das palavras foi feita através da análise diária das publicações, nas quais se procurava verificar o entendimento de todos os indivíduos que interagem entre si utilizando palavras não-dicionarizadas. No artigo **O PERFIL SOCIOECONÔMICO DOS CAPOEIRISTAS NO MUNICÍPIO DE DRACENA**, os autores Deyvid Leite Lobo, Kaliane, Espanavelli Lobo e Bruno Pinto Soares buscam mostrar às condições socioeconômicas dos praticantes de capoeira, o que permitiu determinar o perfil global destes indivíduos e relacionar sua participação no processo de evolução da Capoeira, que por sua vez encontra-se no processo de inserção na dinâmica capitalista. A principal hipótese desta pesquisa, é que por não ser uma região tradicionalmente reconhecida pela prática da capoeira, teve condições diferentes das encontradas nos redutos tradicionais. No artigo **TRANSPOSIÇÃO DIDÁTICA DE SOCIOLOGIA: UMA EXPERIÊNCIA COM OS ALUNOS DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**, os autores Marcus Vinícius Spolle e Analisa Zorzi buscam apresentar a metodologia e os resultados do projeto de ensino ligado ao Curso de Ciências Sociais da UFPel denominado **Transposição Didática**. Para tanto, situamos o debate sobre os conteúdos próprios da Sociologia no Ensino Médio. No artigo **O INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO NO CONTEXTO DE PRODUÇÃO DOS AMBIENTES INSTITUCIONAIS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DAS SÉRIES INICIAIS: UMA ABORDAGEM HISTÓRICA**, os autores a Lucilene Schunck C. Pisaneschi busca estudar dentro das pesquisas relativas à organização do campo educacional brasileiro, a temática acerca da formação docente, tem assumido um papel de destaque, possivelmente, pelo fato da relação direta que se estabelece entre a qualidade da educação básica e a formação dos educadores que nela atuam. No artigo **ÉTICA, PSICANÁLISE E EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES A PARTIR DE TOTEM E TABU E O MAL-ESTAR NA CIVILIZAÇÃO**, os autores Emanuele Tamiozzo Schmidt, Mariane Henz e Vânia Lisa Fischer Cossetin através de pesquisa institucional sobre em que medida as intuições freudianas podem contribuir para pensar a dimensão da ética e da moralidade nos processos formativos/

educacionais na contemporaneidade. No artigo **ANÁLISE DE DISCURSO CRÍTICA ACERCA DA PRODUÇÃO CRIATIVA HUMANA NA REDE FACEBOOK SOBRE O DIA INTERNACIONAL DA MENINA**, os autores, Solange Aparecida de Souza Monteiro, Heitor Messias Reimão de Melo e Paulo Rennes Marçal Ribeiro, os autores buscam apresentar uma análise discursiva sobre a circulação acerca do Dia Internacional da Menina. O Dia Internacional da Menina, que é comemorado no dia 11 de outubro, espalhou-se na rede social Facebook por meio de uma imagem comemorativa que retratava essa data. **No artigo IMPLANTAÇÃO DA HORTICULTURA ESCOLAR COMO ALTERNATIVA DIDÁTICA PARA ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL**: os autores: Danielly Pereira dos Santos, Ana Cristina Gomes Figueiredo, Fernando José de Sousa Borges, Cassio dos Santos Barroso, João Carlos Santos de Andrade, Karla Agda Botelho Mota, Norton Balby Pereira de Araújo, Adalberto Cunha Bandeira e Samuel de Deus da Silva abordam sobre a importância da horticultura escolar uma ação que envolve professores e estudante. A pesquisa é do tipo descritiva exploratória, com delineamento de campo e bibliográfico, o objeto da pesquisa foi a Escola Estadual Girassol Tempo Integral Denise Gomide Amui. Foi aplicado um questionário a 30 alunos devidamente elaborado. Utilizou-se o método analítico para o levantamento de dados, já a coleta de informação foram *in loco*.

Solange Aparecida de Souza Monteiro

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A CIDADANIA EM RISCO: UMA REFLEXÃO SOBRE AS REGRAS SOCIAIS NA ATUAL SOCIEDADE DO CONSUMO	
<i>José Orlando Schäfer</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929031	
CAPÍTULO 2	16
ALTERAÇÕES INTRODUZIDAS NO CÓDIGO PENAL A PARTIR DA LEI 13.104/15: O FEMINICÍDIO NO ROL DOS CRIMES HEDIONDOS	
<i>Laiane Caroline Ortega</i>	
<i>Lílian Mara Alves Garcia</i>	
<i>Regina Maria de Souza</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929032	
CAPÍTULO 3	23
A TRAJETÓRIA DAS MULHERES NO EXÉRCITO BRASILEIRO: UM CAMINHO PARA A IGUALDADE DE GÊNERO	
<i>Ivan de Freitas Vasconcelos Junior</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929033	
CAPÍTULO 4	32
A HISTÓRIA DA AMÉRICA NA FORMAÇÃO ESCOLAR DOS ADOLESCENTES NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE MORRINHOS	
<i>Léia Adriana da Silva Santiago</i>	
<i>Marco Antônio de Carvalho</i>	
<i>Sangelita Miranda Franco Mariano</i>	
<i>Nathiele Cristine Cunha Silva</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929034	
CAPÍTULO 5	50
A LINGUAGEM E SUBJETIVIDADE DOS TEXTOS MIDIÁTICOS: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DO DISCURSO POLITICO NA ATUALIDADE	
<i>Lariane Londero Weber</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929035	
CAPÍTULO 6	60
ANÁLISE COMBINATÓRIA NO ENSINO SUPERIOR SOB A PERSPECTIVA DA ANÁLISE DE ERROS	
<i>Luana Oliveira de Oliveira</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929036	
CAPÍTULO 7	67
EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS CONHECIMENTO E PRÁTICA DOCENTE	
<i>Alessandro da Silva Gomes</i>	
<i>Bruna Corrêa Barradas</i>	
<i>Maria da Conceição Pereira Bugarim</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929037	

CAPÍTULO 8	83
DIREITO À EDUCAÇÃO: DO LEGAL AO REAL	
<i>Maria José Poloni</i>	
<i>Neide Cristina da Silva</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929038	
CAPÍTULO 9	96
FERRAMENTA METODOLOGICA PARA REUTILIZAÇÃO DE RESÍDUOS: <i>RETHINK</i>	
<i>Bárbara Fonseca Pinheiro Leão</i>	
<i>Rodolfo Teixeira de Souza</i>	
<i>Carlos Alberto Jorge de Oliveira Junior</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0811929039	
CAPÍTULO 10	108
ERRO, REPROVAÇÃO E FRACASSO ESCOLAR: SIGNIFICAÇÕES DE ALUNOS DO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II COM HISTÓRICO DE REPROVAÇÃO	
<i>Wanderlaine Beatriz Rodrigues de Moraes e Silva</i>	
<i>Francismara Neves de Oliveira</i>	
<i>Guilherme Aparecido de Godoi</i>	
<i>Leandro Augusto dos Reis</i>	
<i>Luciane Batistella Guimarães Bianchini</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290310	
CAPÍTULO 11	124
O ATO DE LER: UMA AÇÃO DOCENTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA MEMÓRIA A PARTIR DE OBRAS LITERÁRIAS	
<i>Mariana Tomazi</i>	
<i>Sandra Aparecida Pires Franco</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290311	
CAPÍTULO 12	130
LEI 10.639/03: CONSCIENTIZAÇÃO E ALIENAÇÃO NA EJADA DA CIDADE TIRADENTES – SP	
<i>Neide Cristina da Silva</i>	
<i>Maria Jose Poloni</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290312	
CAPÍTULO 13	143
O LÉXICO NO CIBERESPAÇO: ANÁLISE DE NEOLOGISMOS NO <i>FACEBOOK</i>	
<i>Rosemeire de Souza Pinheiro Taveira Silva</i>	
<i>Gyovanna Gomes Silva Germano</i>	
<i>Bruno Silva de Oliveira</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290313	
CAPÍTULO 14	159
O PERFIL SOCIOECONÔMICO DOS CAPOEIRISTAS NO MUNICÍPIO DE DRACENA	
<i>Deyvid Leite Lobo</i>	
<i>Kaliane Espanavelli Lobo</i>	
<i>Bruno Pinto Soares</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290314	

CAPÍTULO 15	170
TRANSPOSIÇÃO DIDÁTICA DE SOCIOLOGIA: UMA EXPERIÊNCIA COM OS ALUNOS DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS	
<i>Marcus Vinícius Spolle</i>	
<i>Analisa Zorzi</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290315	
CAPÍTULO 16	181
O INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO NO CONTEXTO DE PRODUÇÃO DOS AMBIENTES INSTITUCIONAIS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DAS SÉRIES INICIAIS: UMA ABORDAGEM HISTÓRICA	
<i>Lucilene Schunck C. Pisaneschi</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290316	
CAPÍTULO 17	194
ÉTICA, PSICANÁLISE E EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES A PARTIR DE TOTEM E TABU E O MAL-ESTAR NA CIVILIZAÇÃO	
<i>Emanuele Tamiozzo Schmidt</i>	
<i>Mariane Henz</i>	
<i>Vânia Lisa Fischer Cossetin</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290317	
CAPÍTULO 18	207
ANÁLISE DE DISCURSO CRÍTICA ACERCA DA PRODUÇÃO CRIATIVA HUMANA NA REDE FACEBOOK SOBRE O DIA INTERNACIONAL DA MENINA	
<i>Solange Aparecida de Souza Monteiro</i>	
<i>Heitor Messias Reimão de Melo</i>	
<i>Paulo Rennes Marçal Ribeiro</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290318	
CAPÍTULO 19	218
IMPLANTAÇÃO DA HORTICULTURA ESCOLAR COMO ALTERNATIVA DIDÁTICA PARA ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL	
<i>Danielly Pereira dos Santos</i>	
<i>Ana Cristina Gomes Figueiredo</i>	
<i>Fernando José de Sousa Borges</i>	
<i>Cassio dos Santos Barroso</i>	
<i>João Carlos Santos de Andrade</i>	
<i>Karla Agda Botelho Mota</i>	
<i>Norton Balby Pereira de Araújo</i>	
<i>Adalberto Cunha Bandeira</i>	
<i>Samuel de Deus da Silva</i>	
DOI 10.22533/at.ed.08119290319	
SOBRE A ORGANIZADORA	225

FERRAMENTA METODOLÓGICA PARA REUTILIZAÇÃO DE RESÍDUOS: *RETHINK*

Bárbara Fonseca Pinheiro Leão

Faculdade de Itaituba
Itaituba-PA

Rodolfo Teixeira de Souza

Estácio de Belém
Belém-PA

Carlos Alberto Jorge de Oliveira Junior

Estácio de Belém
Belém-PA

RESUMO: A apropriação de bases metodológicas para o desenvolvimento de produtos desencadeia a proposta de estudo apresentada no artigo, onde pode-se fazer uma análise comparativa entre três metodologias distintas, Baxter (2000), “*design thinking canvas*” proposta por Neves (2014) e “Reuse” de Monteiro (2011) utilizadas em projetos de produtos, a quais serviram de referência para estudo. O objetivo deste trabalho é propor uma nova ferramenta metodológica para o desenvolvimento de novos produtos, subsidiada pelo sistema de reaproveitamento de resíduos descartados, seja pela indústria ou por usuários domésticos ou também no *redesign* de produtos existentes. A ferramenta metodológica visa apropriar profissionais que já desenvolvem produtos artesanais, que não conhecem metodologias para desenvolvimento de projeto de produto, e também apoiar o

aprendizado de alunos de cursos de design em práticas projetuais. A sustentabilidade é o ponto de partida em tais práticas, onde agregam valores do *ecodesign* aliado a conscientização ambiental. O resultado obtido foi a confecção da ferramenta metodológica *Rethink*, do inglês Repensar. O intuito dessa metodologia é ser uma proposta didática e de fácil compreensão para os artesões e alunos de design. O presente projeto está em fase de desenvolvimento, voltado as aplicações práticas com alunos e artesões.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia de projeto, projeto de produto, sustentabilidade, *ecodesign*, *redesign*.

ABSTRACT: The appropriation of methodological bases for the development of products triggers the proposed study presented in the paper, where it is possible make a comparative analysis of three distinct methodologies, Baxter (2000), “*design thinking canvas*” proposed by Neves (2014) and “Reuse” of Monteiro (2011) used in design of products. These methodologies served as reference in the study. The point to propose a new methodological tool to development of new products, subsidized by the waste recycling system, by the industry, home users or on redesign of existing products too. The methodological tool aims to appropriate professionals who already develop craft

products, who are not familiar with methodologies for product design development, and support students' learning from design courses in design practices. Sustainability is the starting point in such practices, which add eco-design values coupled with environmental awareness. The result was the preparation of the methodological tool "Rethink". The purpose of this methodology is to be an educational and easily understood proposal for users. This project is in the development stage, facing the practical applications with students and artisans.

KEYWORDS: Design methodology, design of product, sustainable, eco-design, redesign.

1 | INTRODUÇÃO

Quando se pensa em práticas de design na contemporaneidade, pouco se tem noção da sua relação com o meio ambiente e com a sustentabilidade estratégica que ele pode influenciar no ciclo de vida dos produtos que entram a cada dia no mercado. O lixo produzido pela sociedade hoje é demasiadamente comprometedor ao meio ambiente, acarretando uma série de problemas no solo, na água e no ar dos principais centros urbanos. Há muito tempo esse fator acarreta diversos danos ambientais e sociais no mundo. Constantemente são pautas tratadas nas principais conferências sobre as nações unidas afim de se pensar soluções para diminuir o impacto destes resíduos no meio ambiente. De acordo com o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNEUMA), o lixo no mundo deve aumentar de 1,3 bilhão de toneladas para 2,2 bilhões de toneladas até 2025. Entretanto, o Ministério do Meio Ambiente afirma que existem formas de minimizar esse problema, através da utilização do três erres (3R's) – reduzir, reutilizar e reciclar. A reciclagem abrange a transformação a partir de materiais descartados para fabricação de produtos novos.

Através de uma pesquisa assistemática junto a coordenação da ONG Noolhar, identificou-se que os grupos de artesanato não se apropriam de processos de design no desenvolvimento de produtos. Através de ações educativas a ONG desenvolve um trabalho sustentável fortalecendo um despertar socioambiental para a conservação do meio ambiente junto a grupos de artesões da região metropolitana de Belém-PA.

Diante desse exposto identificou-se uma necessidade de relacionar as práticas projetuais de design ao desenvolvimento de produtos artesanais. Com isso, propõe-se como objeto de estudo a relação entre três metodologias distintas, Baxter (2000), *Design Thinking Canvas* (2014) e Reuse (2011) afim de criar uma ferramenta metodológica que possa subsidiar o processo de criação do artesão, juntamente com alunos do curso de design de produto.

O objetivo do projeto é a criação de uma ferramenta metodológica, com uma proposta didática e fácil compreensão, no intuito de auxiliar grupos de artesões que já dominam técnicas de manufatura no reaproveitamento de resíduos.

No decorrer deste trabalho será exposto cada metodologia individualmente destacando os principais métodos e ferramentas explanadas pelos autores. Após essa etapa será desenvolvida e relacionada as metodologias estudadas para o desenvolvimento da ferramenta metodológica *Rethink*. E por fim será apresentada a sua estrutura e suas propostas aplicações.

2 | DESENVOLVIMENTO

As práticas em design em quaisquer circunstâncias necessitam de um processo metodológico, a apropriação da metodologia no planejamento e desenvolvimento de produtos e o conhecimento de métodos é fundamental para o pensar design.

Para Redig (2006) a metodologia caracteriza a profissão do designer. Santos (2012) afirma que o método de projeto tem como objetivo auxiliar os designers em seus projetos, acrescenta também que estes servem como base para o ensino, na formação de futuros profissionais.

Baxter (2000), afirma que a função de uma metodologia é diminuir riscos e incertezas no desenvolvimento de um projeto de produto, realizando as etapas com a utilização dos métodos sistemáticos, para se chegar na melhor solução de forma mais precisa e com o mínimo de esforço.

Existe um grande número de metodologias de projeto no campo do design de produto, dentre as várias metodologias existentes definiu-se três, para utilizar como objeto de estudo. Uma metodologia referente desenvolvimento de projeto de produto industrial, outra relacionada a reutilização de resíduos, que adota os conceitos de *Ecodesign* (produção com materiais de baixo impacto ambiental, com eficiência energética, qualidade e durabilidade, modularidade, reutilização/reaproveitamento) como base e outra ferramenta metodológica mais contemporânea que se apropria do conceito de *game* na elaboração do projeto, tornando-a mais didática.

Baxter (2000), apresenta sua metodologia dividida em quatro etapas: primeira etapa é o planejamento do produto ou especificação da oportunidade, que consiste na justificativa, pesquisa e análise e origens da oportunidade, além da análise dos produtos concorrentes, pesquisa das necessidades de mercado, oportunidades tecnológicas, seleção da oportunidade de produto, preço do novo produto e o planejamento de estilo; segunda etapa define-se projeto conceitual onde engloba os objetivos, geração de conceitos, análises da tarefa, da função, do ciclo de vida, além da concepção do estilo e o simbolismo do produto; terceira etapa trata da verificação do desdobramento da função qualidade do produto, especificação do projeto e desenvolvimento do produto; quarta etapa aborda a configuração e o projeto detalhado, confecção do protótipo, definição dos materiais, montagem e otimização do novo produto, ainda nesta etapa apresenta-se os desenhos técnicos, testes, verificações e correções do produto final.

Essas fases são levadas em conta a partir da utilização de métodos sistemáticos,

o mesmo autor chama-os de ferramentas, “podem ser considerados um conjunto de recomendações para estipular ideias, analisar problemas e estruturar as atividades de projeto”. (BAXTER, 2000, p.5)

Como centro desta pesquisa foi considerada a metodológica Reuse, Monteiro (2011) enfatiza que a ferramenta tem por objetivo atuar na revalorização de resíduos, analisando e configurando o produto descartado, através de um novo conceito de utilização.

O Reuse consiste em uma ferramenta de *Ecodesign* para reutilização de produtos descartados que partem da problemática relacionada ao lixo, revalorizando e oferecendo um novo significado aos resíduos, aumentando a vida útil desses materiais.

Kazazian (2005), afirma que existem dois modelos de sistema produtivo, o linear que de um lado ocorre a entrada da matéria prima e o descarte do resíduo, mostrando-se incompatível com o meio ambiente, em contrapartida o modelo circular, que mostrasse em consonância o sistema produto natureza.

Na ferramenta reuse Monteiro (2011) sugere a etapa de revalorização do processo produtivo (Figura 1), tem como objetivo auxiliar os projetos referentes a reutilização de produtos descartados. Repensando o ciclo de vida do produto, levando em consideração a análise pré e pós descarte do resíduo.

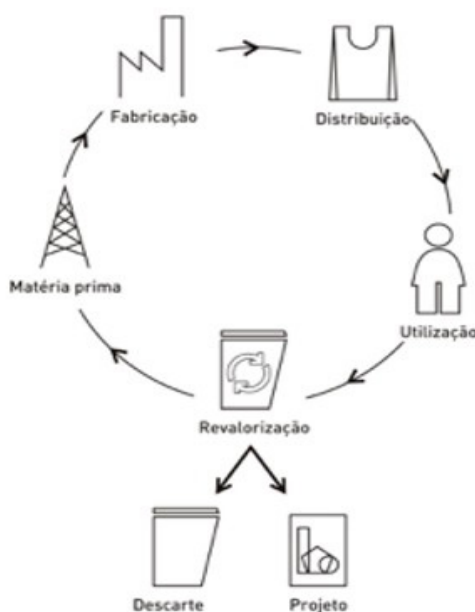


Figura 1 – Revalorização no ciclo de vida do produto.

Fonte: Monteiro, 2011, p.23

Löbach (2001), sugere que o designer tem a função de atender as necessidades humanas e mercadológicas, relacionando a três funções básicas: prática, estética e simbólica, respectivamente, visam atender aos aspectos fisiológicos do uso, relacionam-se ao uso sensorial e visual e por fim trabalha o simbolismo referente aos aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso.

O objetivo básico na elaboração de um produto é atender sua função prática, já as funções estéticas e simbólicas relacionam-se de formas diferentes dependendo do tipo de produto e sua relação com o usuário. Assim pode-se considerar as categorias de produtos industriais. Monteiro (2011) tangencia uma análise pré-descarte considerando as três funções básicas do produto ao seu grau de afetividade com o usuário (Figura 2).

O fator afetivo mantém seu valor referencial, nessa análise pré-descarte, de acordo com as categorias do produto. Os mesmos podem ser classificados como: baixa afetividade referentes a produtos de consumo; alta afetividade para produtos de uso individual; média afetividade indicado para utilização por um determinado grupo de pessoas e nenhuma afetividade para os produtos de uso indireto. (MONTEIRO, 2014)



Figura 2 – Categoria dos produtos industriais relacionada à afetividade com o usuário.

Fonte: REUSE, 2011, p.23

Monteiro (2011) afirma, essa relação de afetividade com o objeto é de extrema importância pois tem a possibilidade de interpretar as relações e ressignificar seus conceitos, na análise do produto descartado, pois defini os critérios para configuração das funções estéticas e simbólicas, mantendo-se fundamental para criação dos conceitos em seu processo de reuse dos resíduos em sua ferramenta.

Para completar essa relação será apresentado o mapa visual da ferramenta metodológica *Design Thinking Canvas* (Figura 3) que se deu a partir de uma pesquisa do laboratório de jogos digitais (GDRIlab) do departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco-UFPE, sob orientação do professor André Neves.

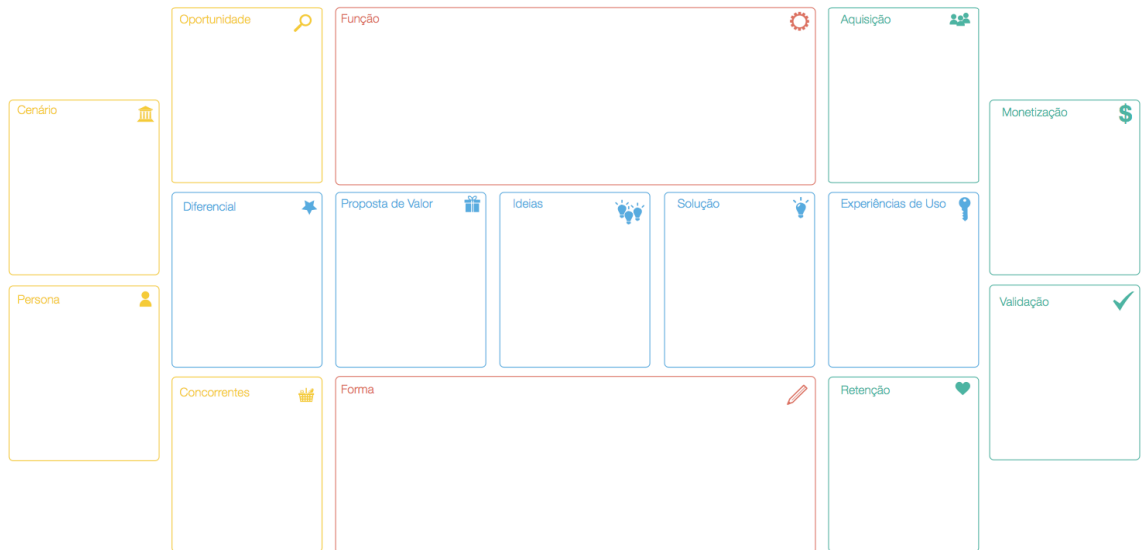


Figura 3 – Modelo do mapa visual utilizado no Design Thinking Canvas.

Fonte: Design Thinking Canvas, 2014, p.8

Essa ferramenta metodológica tem como característica apropriação de elementos de games, como o uso de cartas (Figura 4), que auxiliam designers em seus projetos, tornando-os mais didáticos para apresentação e compreensão. A estrutura metodológica pesquisada por Neves (2014) inspira-se no modelo *Bussines Model Canvas* (uma ferramenta de gerenciamento estratégico, que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes. É também um mapa visual pré-formatado. O modelo foi inicialmente proposto por Alexander Osterwalder.) a partir de um conjunto de métodos de design, onde sua função é orientar e facilitar a atividade de concepção de artefatos com características inovadoras.



Figura 4 – Modelo de cartas utilizadas no Design Thinking Canvas.

Fonte: Design Thinking Canvas, 2014, p.8

O design Thinking Canvas parte de quatro etapas principais (Figura 5), desdobrando e ordenando o ciclo de vida do projeto de produto. Que consiste na fase de observação, envolvendo o cenário, persona, oportunidades e concorrentes; a fase de concepção, onde inclui diferencial, valor, ideias, solução e experiência; a etapa

de configuração do projeto, com definições de função e forma e a última fase seria a publicação, através da aquisição, retenção, monetização e validação.



Figura 5 – Visualização da metodologia do Design Thinking Canvas.

Fonte: Design Thinking Canvas, 2014, p.12

Neves (2014) conclui que a ferramenta sendo apresentada de forma didática, trabalhando sob conceitos de gamificação (Gamificação não está relacionada apenas com o entretenimento, em muitos casos ela se apropria de mecanismos utilizados em jogos para resolver problemas práticos.) introduzindo o uso de cartas para a estruturação do processo de design tende a facilitar o desenvolvimento de produtos com características inovadoras.

2.1 Relações Metodológicas

Quando se pensa em projeto de design e em suas metodologias, é intuitivo o pensamento de novas soluções, tecnologias e avanços no campo da inovação, esse observação se torna possível quando se estabelece um conjunto de métodos, sejam eles abertos ou fechados, sendo esse segundo configurado em um modelo pronto para ser utilizado, mas que podem sofrer alterações, como afirma Santos (2005), onde observa que os métodos fechados deixem de lado questões importante nas competências e habilidades do aluno, como senso crítico, o pensamento reflexivo, o domínio do processo de design.

Santos (2005) considera que para um bom desempenho, o aluno saiba buscar e manter uma postura proativa no processo de design, o que que não deve acontecer na aplicação de modelos prontos. Em contraponto a esse pensamento observa-se em sala de aula, principalmente com alunos inexperientes que para ser confiança na prática projetual, o mesmo sente a necessidade de seguir um método fechado num

primeiro contato com um processo de design.

Através da relação das três metodologias explanadas acima, considerou-se o aprofundamento prático nas mesmas, objetivando entendê-las a fundo para subsidiar o processo de análises e correlação entre elas. Desta forma propõe-se a uma estrutura de métodos, a princípio fechada, para ser trabalhados entre alunos de design juntamente com grupos de artesões, que dominam as mais variadas técnicas artesanais e o manuseio de ferramentas de produção distintas entre si, afim de proporcionar um ambiente de cocriação, onde se repensa as novas possibilidades no desenvolvimento de produtos, mesclando o processo de design com a experiência e as práticas artesanais sustentáveis na concepção de novos produtos.

O objetivo é possibilitar na prática a utilização de métodos variados, entre os dois grupos, afim de relacionarem-se, desta forma expandir as práticas projetuais para uma estrutura aberta. Sempre levando em consideração o reaproveitamento de resíduos descartados na concepção dos novos produtos.

A proposta da ferramenta *Rethink* se apoia no fato de se repensar a relação entre as práticas metodologias apresentadas acima, no intuito de gerar um produto com conceitos de *ecodesign*. A tradução do termo *Rethink* para o português propõe sinônimos como, reconsiderar, reexaminar e reencaixar. Portanto quando se pensa na ferramenta *Rethink* pondera-se toda a ação de se questionar, indagar e rever processos e conceitos, seja na geração de produtos ou ideias, ou no fato de reconsiderar o ciclo de vida de um produto que teoricamente está apto ao uso, mas que perde sua função perante ao usuário, seja por desuso ou defasagem.

Considerando afirmação de Munari (2015), onde destaca que metodologias de projetos não são uma receita de bolo, já que cada um tem suas especificidades. Além dos conceitos defendidos por Santos (2005). A pesquisa propõe a construção de uma ferramenta metodológica passível de ajustes e reconsiderações em seus métodos, desde que a equipe projetual, tenha segurança e confiança no desenvolvimento da prática projetual.

O conceito central da ferramenta é o ato de repensar, no sentido de concepção de novos produtos e o ciclo de vida de produtos descartados, buscando um design inovador e sustentável.

Durante o processo de análises das inter-relações metodológicas na pesquisa, considerou-se a definição das etapas estruturais de Baxter (2000), Neves (2014) em suas metodologias como bases essenciais na estruturação central da ferramenta aliado a proposta de Monteiro (2011) em sua metodologia reuse.

Na primeira fase da ferramenta *Rethink* foi considerado o ato de observar, de planejar, de analisar os fatores de sustentabilidades do resíduo, Baxter (2000) sugere em seu processo que nesta primeira etapa a especificação da oportunidade, pesquisa e análise e origens da oportunidade além das oportunidades tecnológicas. Já Neves (2014) sugere inicialmente algumas observações que analisam o cenário, a persona, as oportunidades e os concorrentes, das quatro subetapas, considerou-se

as oportunidades, que de acordo com Baxter (2000) deve conter uma ideia central do produto, de forma clara e concisa.

Seguindo as diretrizes proposta por Monteiro(2011) da ferramenta reuse, que apresenta a análise do produto pré-descarte em sua etapa inicial, foi proposto como primeira etapa na metodologia *Rethink*, uma análise relacionada aos fatores de sustentabilidade dos resíduos disponíveis, repensando o que era, de onde veio e como fazer, três perguntas básicas que tornam o processo didático e de fácil entendimento as etapas de análise social do resíduo, análise de características físicas e produtivas para o novo produto.

A segunda da etapa proposta na ferramenta *Rethink* pondera as etapas iniciais de pesquisa das necessidades de mercado e seleção da oportunidade de produto propostas por Baxter (2000) enquanto Neves (2014) propõe a identificação de um cenário - segundo o mesmo autor são os diferentes ambientes onde serão inseridos o projeto -, a identificação de uma persona que caracterize o usuário alvo do projeto. Estas coordenadas subsidiam as etapa dois na metodologia proposta.

Foram consideradas outras três questões norteadoras também nesta etapa (para que será, para onde vai e o que será o produto repensado) qualificando a possibilidade de estruturação da ferramenta *Rethink* a uma possível apropriação de elementos de gama, coo o uso de cartas, destacados por Neves (2014).

Com a definição das duas primeiras etapas, de análise do fator sustentável e análise dos fatores mercadológicos e de público, estrutura-se a primeira metade dos processos de design da metodológica *Rethink* (figura 6), onde houve planejamento, coleta e análise de dados, de mercado e público alvo, culminando da real definição do problema com a apresentação de qual produto será desenvolvido, levando em consideração todos os métodos e ferramentas de coleta e análise de dados estruturados nas etapas anteriores.

As propostas processuais definidas para a terceira etapa da ferramenta *Rethink* estão diretamente relacionada a geração de ideias, esboços e conceitos, analise das estruturas básicas dos resíduos, produção de modelos e testes de verificação estético-funcional do produto.

O primeiro passo nesta fase sujeita-se a análise e identificação das formas estruturais básicas dos resíduos disponíveis para o novo produto, após essa identificação relaciona-se cada forma ao seus respectivos materiais, feito isso inicia-se o processo de geração de conceitos para o novo produto através da criação de painéis semânticos, apoiado na hierarquia das necessidades do *design*, na qual se baseia nas necessidades de Maslow (1943) onde propõe uma divisão hierárquica em que as necessidades consideradas de nível mais baixo devem ser satisfeitas antes das necessidades de nível mais alto. De acordo com Baxter (2000) a apropriação dos painéis semânticos indica o caminho para que produtos possam ser projetados para transmitir sentimentos e emoções, desta forma gera-se por seguinte seleciona-se os conceitos.

[...] a seleção de conceitos, não é uma simples do melhor conceito gerado. Ela envolve o uso da criatividade combinando diferentes conceitos, mesclando os aspectos positivos de vários conceitos, podendo até gerar novos conceitos durante o processo de seleção. Portanto, pode-se adicionar muitos valores aos conceitos inicialmente gerados. (BAXTER, 2000, pag.195)

Na quarta e última etapa do processo, finaliza-se com o detalhamento e configuração para a produção do produto, definição de tecnologias e manufaturas para a produção do produto, confecção de pranchas técnicas (vistas frontal; lateral e superior, com medidas), cortes e perspectivas, vista explodida (indicando componentes, materias e sistemas de montagem), confecção de protótipos e/ou produto final, sujeitando-o a testes com usuários em condições reais.

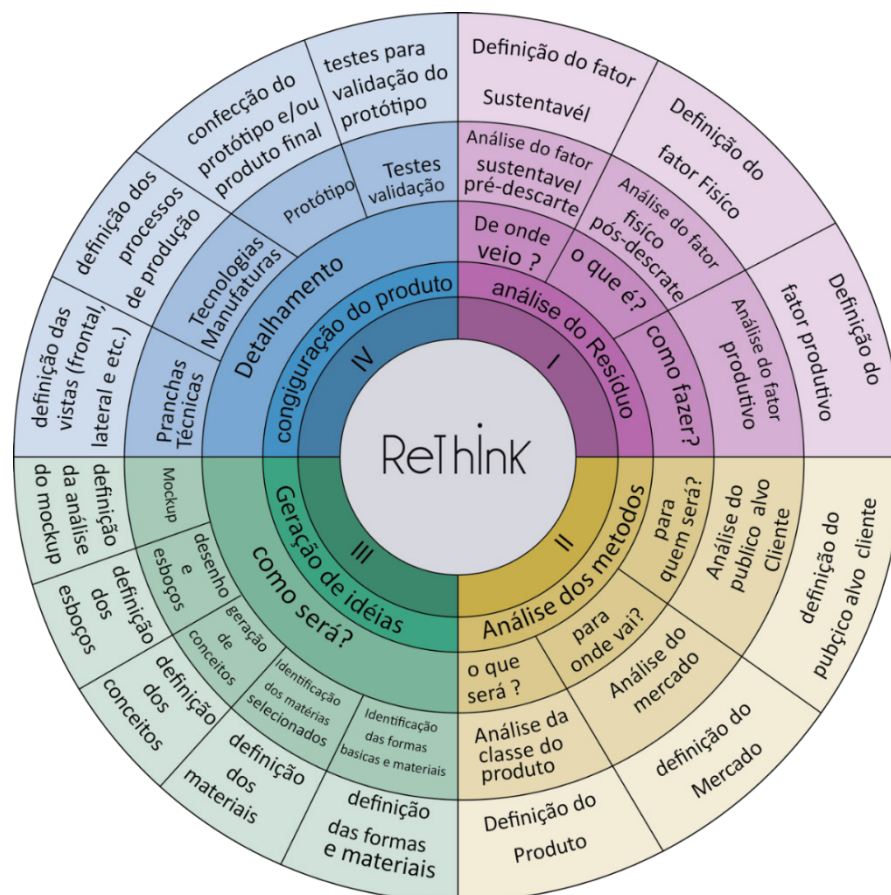


Figura 6 – Proposta da Estrutura final da ferramenta Rethink.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada em 2015.

Santos (2005) defende que a representação gráfica sob a forma de fluxogramas dificulta o entendimento dos reais fluxos do projeto e a visualização do processo como um todo, por esse motivo optou-se seguir o mesmo modelo de representação gráfica que o autor sugere na metodologia MD3E, onde aconselha iniciar de um ponto central de forma que possa ir desdobrando as etapas do processo, agregando a possibilidade de estrutura processual, ser visualizada em um todo, desta forma facilitando a percepção do fluxo a ser seguido.

O mesmo autor afirma que, desta forma pode-se concluir que a estrutura radial tem o objetivo de mostrar ao aluno que o projeto traz em si uma relação de causa e efeito, na medida em que estas são desdobradas e definidas, possibilitando de ter uma visão geral do projeto, identificando-se possíveis dependências entre elas.

3 | CONCLUSÃO

Conclui-se que o presente trabalho está em fase de desenvolvimento, voltado as aplicações práticas da ferramenta *Rethink*. Até o momento foi realizada uma prática com alunos do curso técnico de design de interiores, onde fora ministrado aulas para apresentação da ferramenta e esses alunos desenvolveram produtos a partir de resíduos, com a utilização da metodologia. Todas as dificuldades encontradas por eles foram registradas para se analisar e aprimorar a metodologia. As etapas seguintes seguem pela mesma linha, porém agora com grupos de artesões, onde deve-se de fato confirmar os prós e contras do *Rethink*, para posteriormente aperfeiçoar e chegar a etapa de confecção do jogo de tabuleiro.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo, 2000.

KAZAZIAN, Thierry. **Design e desenvolvimento sustentável – Haverá a idade das coisas leves**. Ed. Senac. 2005.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: Bases para configuração dos produtos industriais**. São Paulo, 2001.

MASLOW, A. H. **A theory of human motivation**. *Psychological Review*, 50: 390-6,1943.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. Brasil. Disponível na internet por http em: <<http://www.mma.gov.br/component/k2/item/7654-ecodesign>>. Acesso em 17 maio 2016.

MONTEIRO, Maécio. **Reuse: Ferramenta de ecodesign para a reutilização de produtos descartados**. Trabalho de conclusão de curso – Universidade do Estado do Pará, Curso de Graduação em Design de Produto. Belém, 2011.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo, 2015.

MMA, Ministério do Meio Ambiente. **Lixo: Um grave problema do mundo moderno**. Brasil.

NEVES, André. **Design thinking canvas**. Recife, PE, 2014.

NOOLHAR. Belém. Disponível na internet por http em: <www.noolhar.org.br>. Acesso em 21 maio. 2016.

OSTERWALDER, ALEX et. al. **Value Proposition Design**. Brasil, 2014.

REDIG, Joaquim. **Sobre desenho industrial (ou design) e desenho industrial no Brasil**. Porto Alegre, 2005.

SANTOS, Flávio Anthero Nunes Vianna dos. **MD3E (Método de Desdobramento em 3 Etapas): Uma Proposta de Método Aberto de Projeto para Uso no Ensino de Design Industrial**. Tese de doutorado – PPGEP-UFSC. Florianópolis, SC, 2005.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-208-1

