



**Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação**  
Universidade Europeia

2019

Mariana Blinder

**UM PEDAÇO DE TERRA ENTRE O CEU E O MAR**  
**O DESIGN DE PRODUTO COMO INTERVENÇÃO PARA**  
**VALORIZAÇÃO DA CULTURA**  
- Arquipélago de Los Roques



2019

Mariana Blinder

**UM PEDAÇO DE TERRA ENTRE O CEU E O MAR**  
O DESIGN DE PRODUTO COMO INTERVENÇÃO PARA  
VALORIZAÇÃO DA CULTURA  
- Arquipélago de Los Roques

Projeto apresentado ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design de Produto e Espaço realizado sob a orientação científica da Doutora Isabel Farinha, Professora auxiliar do IADE – Universidade Europeia.



Dedico este trabalho aos meus pais, Jacob David Blinder e Gessi Maria Blinder, que mesmo ao longe, acreditam e me apoiam incondicionalmente a cada etapa da minha vida.

A minha irmã, Daniella, que com seu cuidado e carinho sempre foi atenta às minhas dúvidas.

E por fim, dedico essa tese, a Filipe Ramalho, que ao meu lado, sempre me apoiou firmemente a cada etapa da construção da tese, dando me força, conselhos e segurança.

## **Agradecimentos**

À Professora e orientadora da presente tese, Isabel Farinha, fica meu enorme agradecimento por acreditar neste Projeto e me entusiasmar ao longo do período da vossa orientação.

**palavras-chave**

Design de produto, Artesanato, Arquipélago de Los Roques, Sustentabilidade social, economia local e Intervenção.

**resumo**

Uma determinada cultura resulta de características e objetos que podem ser considerados símbolos culturais, o que firma sua identidade. Assim, tudo aquilo que é produzido por uma vertente do design, passa a ter a cultura material de uma determinada região.

No presente Projeto, pretende-se valorizar um ícone da cultura local, através de um envolvimento socioeconómico de toda a comunidade de Los Roques, promovendo e divulgando os seus símbolos e hábitos culturais. Será desenvolvido um modelo/protótipo de um jogo de tabuleiro, que representa a sua cultura iconográfica e transmite os seus hábitos e costumes. Visa-se com o protótipo desenvolvido proporcionar benefícios socioeconómicos para a comunidade.



**Keywords**

Product Design, Handicraft, Los Roques Archipelago, Social Sustainability, Local Economy and Intervention.

**Abstract**

A given culture results from characteristics and objects that can be considered cultural symbols, which establishes its identity. Thus, everything that is produced by a strand of design, has the material culture of a given region.

In the present dissertation, it is intended to value an icon of the local culture, through a socio-economic involvement of the entire Los Roques community, promoting and disseminating its cultural symbols and habits. A model / prototype will be developed that represents its iconographic culture, its habits and customs, providing benefits to the community.

## ÍNDICE GERAL

Dedicatória .....	v
Agradecimento.....	vi
Resumo .....	vii
Abstract .....	ix
Índice Geral .....	x
Índice de Figuras .....	xii
<b>INTRODUCAO .....</b>	<b>01</b>
1. Justificação da Escolha do Tema e sua Relevância.....	01
2. Enquadramento do Tema.....	02
2.1. Definição da Problemática.....	02
2.2. Objetivos e Questões de Investigação.....	02
3. Métodos e Técnicas da Investigação.....	03
3.1. Grelha de Categorização das Entrevistas.....	04
<b>CAPITULO 1 – DA GEOGRAFIA DE LOS ROQUES AO DESIGN PARA A</b>	
<b>SUSTENTABILIDADE.....</b>	<b>06</b>
1.1. Contextualização Geográfico e ambiental do arquipélago de Los Roques.....	06
1.2. Uma breve conceptualização a propósito do Artesanato .....	09
1.2.1 Artesanato e suas funcionalidades.....	12
1.3. Interação entre Design e Artesanato.....	16
1.4. Implementação da Sustentabilidade Social e de Economia Circular.....	21
1.5. Design para Sustentabilidade: um Conceito, uma Consciência.....	25
1.6 Design Centrado no Homem (DCH) .....	27
1.7.Design Thinking (DT) .....	28
<b>CAPITULO 2 – ESTUDO DE CASO.....</b>	<b>30</b>
2.1. Modos de vida na Ilha – a importância do turismo.....	30
2.2. Entrevistas a residentes.....	32
2.2.1. Análise de Conteúdo das Entrevistas.....	34
2.3. Estudo do Utilizador - o Jogo da Loteria nos Hábitos de Entretenimento Local do Roquenho .....	40

2.3.1. Estudo das Regras do Jogo Loteria.....	43
<b>CAPITULO 3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL E PROTOTIPAGEM DO JOGO DO JOGO</b>	
<b>LOTERIA.....</b>	<b>45</b>
3.1. Conceção Projetual .....	45
3.1.1. Análise de Materiais .....	45
3.1.2. Análise Custo Produção .....	47
3.1.3. Análise de Valor para Venda.....	47
3.2. Modelo e Protótipo do Jogo.....	48
3.2.1 Manual de uso e Manual Técnico .....	57
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>59</b>
Considerações Finais e Implicação da Investigação .....	59
Limitações e Futuras Investigações .....	61
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>68</b>
ANEXO A – Desenho da Pesquisa V de Gowin .....	68

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Grelha de Categorização das Entrevistas .....	05
<b>Figura 2.</b> Botuto .....	07
<b>Figura 3.</b> Mapa Arquipélago Los Roques .....	08
<b>Figura 4.</b> Mapa do Arquipélago de Los Roques .....	09
<b>Figura 5.</b> Aeroporto de Gran Roques .....	10
<b>Figura 6.</b> Mulher artesã.....	12
<b>Figura 7.</b> Cestos feito a mão por indígenas .....	14
<b>Figura 8.</b> Artesanato indígena do Brasil.....	15
<b>Figura 9.</b> Adorno típico do Estado do Pernambuco .....	15
<b>Figura 10.</b> Artesã do Estado de Tocantins .....	16
<b>Figura 11.</b> Jogo feito com caixa de ovos .....	16
<b>Figura 12.</b> Sofá feito para coleção Cangaço, parceira com os Irmãos Campanas...22	
<b>Figura 13.</b> Pilar da Sustentabilidade .....	23
<b>Figura 14.</b> Praia de Francisk em Los Roques .....	29
<b>Figura 15.</b> Praia de Gran Roques em Los Roques .....	30
<b>Figura 16.</b> Roquenhas jogando nas ruas de Gran Roque .....	31
<b>Figura 17.</b> Modelo do jogo Loteria .....	33
<b>Figura 18.</b> Jogadora fazendo a escolha do tabuleiro .....	34
<b>Figura 19.</b> Perfil entrevistados .....	36
<b>Figura 20.</b> 1. Conteúdo da entrevista – Contexto Pessoal e Social.....	39
<b>Figura 21.</b> 2. Conteúdo da entrevista – Ligação com Los Roques.....	39
<b>Figura 22.</b> 3. Conteúdo da entrevista – Sobre Los Roques.....	40
<b>Figura 23.</b> 4. Conteúdo da entrevista – Los Roques e Turismo.....	42
<b>Figura 24.</b> 5. Conteúdo da entrevista – Carência da Ilha.....	42
<b>Figura 25.</b> Tabuleiro de jogo sem fichas de marcação .....	47
<b>Figura 26.</b> Tabuleiro de jogo com fichas de marcação .....	48
<b>Figura 27.</b> Fichas de marcação .....	49
<b>Figura 28.</b> Exemplificação de encaixe .....	50
<b>Figura 29.</b> Peças de sorteio .....	51
<b>Figura 30.</b> Saco aberto para o sorteio das peças .....	52

<b>Figura 31.</b> Saco fechado para o sorteio das peças .....	53
<b>Figura 32.</b> Configuração de jogo para 2 jogadores + o cantador .....	54
<b>Figura 33.</b> Manual de uso .....	55
<b>Figura 34.</b> Manual Técnico.....	56

# INTRODUÇÃO

## 1. Justificação da Escolha do Tema e sua Relevância

A escolha do objeto de estudo deste Projeto, consegue associar uma vertente académica no âmbito do Design de Produto e Espaço a uma intrínseca motivação pessoal em melhorar e valorizar a cultura de um povo, usando o design e os conhecimentos adquiridos para a melhoria e benefício da qualidade de vida de uma comunidade.

O contato com a população e a ligação criada, foi motivo para uma reflexão projetual no sentido de entender a relação entre o design e o artesanato. A necessidade de recuperar e enfatizar os hábitos culturais tendo no design de produto a ferramenta ideal para alavancagem econômica e social da cultura local.

A região abordada localiza-se no Arquipélago Los Roques, uma pequena e singular ilha chamada de Gran Roque, que faz parte da Republica Bolivariana da Venezuela. É legítimo afirmar, que a escolha desse tema assenta em duas ordens de motivação:

- a primeira decorre do fato de ter sentido a necessidade de divulgar a cultura de um arquipélago com tanta beleza natural e ainda tão pouco conhecido mundialmente, onde o turismo é o maior motor de desenvolvimento da região;

- a segunda motivação foi no âmbito de reconhecer a reflexão projetual como elemento para entender a relação entre o design e o artesanato. As necessidades de recuperar e enfatizar os hábitos culturais tendo como o design de produto uma ferramenta para um crescente apoio econômico e social na cultura do povoado de Los Roques.

## 2. Enquadramento do Tema

### 2.1. Definição da Problemática

A proposta deste trabalho é identificar através do design de produto, um meio de ligação entre um comportamento sócio cultural de um povo, e uma oportunidade de negócio e desenvolvimento turístico.

Como abordagem exploratória, foram feitas entrevistas com os transeuntes da região, sejam eles, residentes e/ou turistas assim como um registo fotográfico da região e suas gentes. Estas abordagens ajudaram a perceber a cultura local, hábitos diários e a percepção dos entrevistados em relação ao ambiente no qual se inserem. Verificámos pois, pela vivência em Los Roques, pelo trabalho de campo realizado e pela bibliografia consultada que o povoado quase não possui artefactos identitários culturais, e os existentes são na sua totalidade artesanatos importados, sem nenhuma caracterização singular relativa ao local, o jogo de tabuleiro (Loteria) surge com o objetivo de dinamizar os hábitos enfatizando uma identidade da região, rentabilizar e dinamizar o artesanato, como um modelo de desenvolvimento econômico sustentável.

## **2.2. Objetivos e Questões de Investigação**

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um projeto de produto de índole sócio cultural intimamente ligado ao dia-a-dia de Los Roques e à sua cultura singular e que foi identificado mediante uma pesquisa de campo de índole qualitativa por observação participante junto à população residente, nativa e visitante.

Manzini (2008, p.15) afirma que “os designers têm sido e ainda são ‘parte do problema’”, entretanto podem e devem ser “parte da solução”. Ou seja, Manzini expõe que o desafio do designer não é mais projetar produtos para as tecnologias disponíveis, mas rever os processos, a re-conexão de saberes e do conhecimento, é colaborar na construção de “desenhos” do meio onde ele está inserido.

O projeto visa porquanto, um redesign de um objeto, em concreto, um jogo popular conhecido por jogo de Loteria entre a população da ilha, o qual representa diariamente o único entretenimento coletivo lúdico da população. Tendo como finalidade a democratização do próprio jogo, projeta-se a criação de uma identidade simbólica do arquipélago como agente económico, social, sustentável e divulgador de uma cultura insular.

Consideramos assim pertinente colocar a seguinte pergunta:

*Como pode um design de produto sustentável contribuir para o desenvolvimento da economia local?*

Na tentativa de encontrar uma proposta para responder a presente investigação, decorre a seguinte premissa – Hipótese:

*O design como promotor pela inovação de um produto artesanal da sustentabilidade de uma comunidade.*

Mais se acrescenta que, para a abordagem do trabalho, foi sendo articulada uma metodologia qualitativa que não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento e compreensão de um grupo social (Goldenberg, 1997, p. 34). Durante a realização do presente trabalho foi ainda observada, uma grande escassez de informações demográficas em arquivos oficiais governamentais, mesmo em termos de bibliografia, turismo, atividades e relações com temas de economia circular, design e artesanato.

De acordo com o objetivo delineado estruturou-se o presente trabalho em três capítulos, repartidos por, uma primeira parte de enquadramento teórico e uma segunda de natureza empírica, dedicada ao estudo projeto aqui desenvolvido. A terminar, a conclusão comporta uma reflexão acerca do trabalho desenvolvido e das limitações encontradas para o executar.

### **3. Métodos e Técnicas da Investigação**

A pesquisa realizada, procura obter conteúdos para a construção do Projeto do Jogo Loteria. De acordo com este objetivo foi possível trabalhar com as seguintes metodologias de pesquisa:

- Pesquisa exploratória: que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, para uma melhor e mais ampla caracterização do mesmo, para que se possam construir hipóteses. Nessa pesquisa é fundamental a análise de exemplos que estimulem a compreensão das experiências práticas das pessoas que integram a própria (Gil, 2007);
- Pesquisa Descritiva: que exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenómenos de determinada realidade (Triviños, 1987);
- Pesquisa Bibliográfica: que é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrónicos, como livros, artigos

científicos, páginas de websites (Fonseca, 2002, p. 32), designadamente sobre sustentabilidade, design vernacular, artesanato *versus* design, desenvolvimento comportamental e design *versus* cultura.

- Pesquisa de Campo: que se caracteriza pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza a recolha de dados junto das pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (Fonseca, 2002). Gil (1999) considera a observação como um método de investigação e pode ser utilizada como uma etapa para complementar outros procedimentos investigatórios. O método de pesquisa utilizado, como etapa inicial, foi a pesquisa assistemática, ou seja, uma observação casual e simples, onde a observação é feita de forma livre e sem que seja feito qualquer planeamento prévio, recorrendo a anotações sobre o que foi observado e também através de registos fotográficos. Geralmente, esse tipo de observação é empregado em estudos exploratórios sobre o campo a ser pesquisado (Marconi & Lakatos, 1996);
- Pesquisa Etnográfica: para tornar a pesquisa mais concisa, foi a pesquisa etnográfica elemento fundamental. O uso da observação participante, da entrevista intensiva, da análise de documentos e do levantamento fotográfico; a interação entre pesquisador e objeto pesquisado; a não intervenção do pesquisador sobre o ambiente pesquisado; a recolha de dados descritivos, transcritos literalmente para a utilização no relatório.

Por último, para uma maior compreensão dos dados recolhidos, foi elaborada uma grelha de conteúdo das entrevistas formalizadas. De acordo com Gil (1999), no caso da entrevista estruturada, ou formalizada, esta se desenvolve a partir de uma relação fixa de perguntas, cuja ordem e redação permanecem invariáveis para todos os entrevistados que geralmente, são em grande número.

### **3.1. Grelha de Categorização das Entrevistas**

Segundo Richardson (1999), o termo entrevista é construído a partir de duas palavras, entre e vista. Vista refere-se ao ato de ver, ter preocupação com algo. Entre indica a relação de lugar ou estado no espaço que separa duas pessoas ou coisas. Portanto, o termo entrevista refere-se ao ato de perceber realizado entre duas pessoas.

Segundo Bauer e Gaskell (2000), a compreensão em maior profundidade oferecida pela entrevista qualitativa pode fornecer informação contextual valiosa para explicar alguns aspetos específicos.

No processo de investigação foram levantados questões sobre hábitos diários, infraestrutura da ilha para o turismo e outras carências e necessidade que influenciem o dia-a-dia de Gran Roques. As entrevistas realizaram-se com o intuito de perceber contributos que pudessem vincular o artesanato a um possível desenvolvimento da economia local.

A tabela abaixo (Figura 1) identifica e classifica a intenção da entrevista feita, dividida em objetivos, categoria, indicadores e questões.

<b>OBJETIVOS</b>	<b>CATEGORIAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>QUESTOES</b>
Objetivo de conhecer o(a) investigado(a)	Contexto Pessoal e Social	Obter o máximo de informação espontânea que permita entender o seu quotidiano.	Naturalidade? Idade? Profissão? Filhos?
Objetivo de enquadrar no contexto social da ilha	Ligação Com Los Roques	Caracterizar a relação do entrevistado com o contexto social da ilha	Quando e porque veio a LR? Como é o seu quotidiano?
Saber como o entrevistado se sente relativamente ao dia-a-dia na ilha	Sobre Los Roques	Levantar questões informativas sobre o local	O que acha de LR? O que mais gosta e o que não gosta em LR?
Correlacionar o entrevistado com o turismo e suas consequências	Los Roques x Turismo	Levantamento de questões sobre o trinômio: local x turismo e pessoas	Sugestão de melhoria
Descobrir junto do entrevistado quais as problemáticas mais relevantes	Carência da ilha	Compreender as diversas problemáticas da ilha partindo do ponto de vista do entrevistado. A partir de análise quantitativa.	De 0 a 5 caracterize o nível de satisfação perante as infraestruturas da ilha.

**Figura 1.** Grelha de categoria da Entrevista **Fonte:** Elaborada pela autora (17.01.2019)

## CAPITULO1 – DA GEOGRAFIA DE LOS ROQUES AO DESIGN PARA A SUSTENTABILIDADE

### 1.1 Contextualização Geográfico e ambiental do arquipélago de Los Roques

O Arquipélago de Los Roques é um conjunto de Ilhas que faz parte do território Bolivariano da Venezuela. Foi declarado como Parque Nacional em 1972, 100 anos depois da criação do primeiro parque nacional do mundo, o parque nacional Yellowstone (Zamarro, 2002). O intuito do decreto como área de preservação ambiental, foi assegurar a perpetuação dos recifes de corais, a cobertura dos mangues, a biodiversidade da fauna e flora, assim como os lugares e objetos do patrimônio histórico e cultural.

O arquipélago está localizado no mar do Caribe ha 168 quilômetros ao norte de La Guaira, frente a costa central da Venezuela ha 11° 50' de latitude norte e 66° 55' de longitude oeste. Todo o parque tem uma área cerca de 2,250 quilômetros quadrados espalhados 46 km de leste a oeste e 27km de norte a sul (Hike Venezuela, 2019).

Estima-se que humanos, aborígenes caribenhos, visitaram as ilhas para coletar botutos<sup>1</sup> pescar, caçar tartarugas e extrair sal da ilha em volta de 900 D.C, segundo estudo realizado pelo ministério do meio ambiente e recursos naturais MARN. Antigas construções de salinas, caminhos de pedras e restos de casas são testemunhos da época de exploração do Sal entre o século XVII e XIX, segundo Alvarez (2012).



**Figura 1.** Botuto

**Fonte:** Elaborada pela autora (16.01.2019)

---

<sup>1</sup> O Búzio, localmente designado por “*Botuto*” muito abundante no mar do caribe, estendendo-se a sua ocorrência da Flórida nos EUA até a costa do Brasil. É um molusco de maiores dimensões existente no mar do caribe, alcançando 40cm de comprimento e 3kg de peso (Posada El Botuto, 2019).

A grande distância entre arquipélago e o continente, a aridez do solo e a falta de água potável, não impediram o homem de chegar a estas ilhas em busca de recursos que não existiam ou eram escassos no continente.



**Figura 3.** Mapa Arquipélago Los Roques  
**Fonte:** Google Maps<sup>2</sup>

O vigésimo século testemunhou o estabelecimento definitivo daqueles que com sua presença fizeram a história do Arquipélago de Los Roques.

Pescadores aventureiros originários da ilha de Margarita (ilha também pertencente ao Estado Bolivariano da Venezuela) com suas visitas frequentes, começaram a levar suas famílias ao arquipélago, criando assim novas raízes e cultura do local. Os recursos naturais são apenas uma parte do atrativo da ilha. O Arquipélago de Los Roques constitui por si só uma fonte inspiração e comunhão com a natureza aos visitantes.

Esta Maravilha visual deleitou e conquistou a alma de muitos, que mudaram uma vida de luxo e de suas comodidades para um lugar extremamente tranquilo e pacífico, até aos dias de hoje.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.google.pt/maps/search/caracas,+los+roques/@11.2173493,-67.3799354,9z>

No arquipélago de Los Roques há, aproximadamente, 1000 habitantes sendo que em Gran Roque, a maior ilha do arquipélago, é onde se encontra alojada a grande maioria dos habitantes (Los Roques, 2019).



**Figura 4.** Mapa do Arquipélago de Los Roques  
**Fonte:** Graphic Maps - Los Roques (08.04.2015)<sup>3</sup>

Gran Roque, possui uma forma triangular com uma extensão de 3.2 quilômetros por 900 metros para uma superfície total de 1.7 km<sup>2</sup>. O povoado de Gran Roque é a principal localidade habitada do arquipélago. Um pequeno povoado com ruas de areia e onde se encontra casas privadas, pousadas, uma igreja, uma praça, escola e outros organismos públicos.

O aeroporto está em uma das pontas da ilha e é o único local onde pode encontrar asfalto no chão e sua pequena extensão limita apenas a aviões de pequeno porte.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://silvanabertolucci.com.br/page/4/>



**Figura 5.** Aeroporto de Gran Roques  
**Fonte:** CampelloVision<sup>4</sup>

## **1.2 Uma breve conceptualização a propósito do Artesanato**

A definição conceptual do artesanato não é consensual entre autores, perante a polémica existente entre aqueles que procuram defini-lo como uma atividade socioeconômica e os que a definem como uma atividade que expressa a cultura de um povo, região ou raça (Freitas, 2011). Os artefatos e artesanatos são testemunhos materiais de uma determinada sociedade ao retratar modos de vida e revelar múltiplas expressões culturais (Velthem, 1998). A etnografia dos objetos fabricados e utilizados demonstra a importância dos mesmos no contexto local e revela modos de transmissão de conhecimento. Assim sendo, é relevante considerar conceitos, como etnografia, cultura popular e artesanato.

A etnografia, é o estudo descritivo da cultura dos povos, sua língua, raça, religião, hábitos etc., como também das manifestações materiais de suas atividades. A etnografia estuda e revela os costumes, as crenças e as tradições de uma sociedade,

---

<sup>4</sup> Disponível em: [https://www.instagram.com/p/BzlhGJKo5gy/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/BzlhGJKo5gy/?utm_source=ig_web_copy_link)

que são transmitidas de geração em geração e que permitem a continuidade de uma determinada cultura ou de um sistema social (Significados, 2014).

Como defende Rocha e Barros (2006), a etnografia surge com o propósito de compreender o significado que as pessoas e diferentes culturas atribuem às suas experiências de vida. Investigando por dentro a realidade desse grupo, onde o saber é gerado a partir do ponto de vista do outro, explorando representações, estilos, práticas e valores relacionados ao universo do consumo tal como vividos por esse grupo em específico.

O artesanato é parte indissociável da história humana, relacionado à criação de artefactos desde a nossa era primitiva. De peças primitivas evoluímos para organizações sociais produtivas, como os ofícios e as artes, entidades de grande influência nas sociedades.

Artesãos eram aqueles que detinham habilidade e engenho para fabricar objetos de qualidade com muita destreza.

“Os artesanatos pertencem a um mundo anterior à separação entre o útil e o belo. [...] O artesanato é uma mediação: suas formas não estão regidas pela economia da função, mas pelo prazer, que é pode ser supérfluo e não tem regras. [...] O objeto artesanal satisfaz uma necessidade não menos imperiosa que a sede e a fome: a necessidade de recrear-nos com as coisas que vemos e tocamos, quaisquer que sejam seus usos diários” (Paz, 2006, p. 6).

Numa época de cultura massificada e globalizada, as singularidades locais, traduzidas pelas artes tradicionais, têm um papel de diferenciação cultural cada vez mais relevante, que importa não só manter, mas acentuar. Segundo Bonsiepe, a valorização do artesanal não significa manter todas as características do produto intactas; Não convence a afirmação de que a estética rudimentar desses produtos seja uma expressão dos códigos vernacular locais, como se a ausência estética e o primitivismo tecnológico fossem um selo de autenticidade.

É mais fácil admitir que muitos casos revelam certa falta de capacidade projectual, ou seja, que se trata de projetos francamente pouco consistentes. Os códigos visuais da pobreza não devem ser necessariamente pobres (Bonsiepe, 2011, p. 46).

A história indica que o artesanato surgiu no período neolítico (6000 a.C), sendo nesse período, que o homem aprendeu a polir a pedra, fabricar cerâmica, tecer fibras

animais e vegetais, etc. Desde que o homem aprendeu a manusear os elementos da natureza, o artesanato começou a ganhar força e evoluiu através dos anos.

Com a necessidade pela sobrevivência, os indivíduos da pré-história começaram a produzir itens de uso do dia-a-dia ou mesmo da criação de alguns adornos, que começaram a expressar a capacidade criativa e produtiva como forma de trabalho. As peças feitas manualmente eram usadas para caçar, confeccionar roupas e até mesmo pequenas estátuas e pinturas eram feitas para fins religiosos.

Com o tempo aconteceu a revolução do artesanato o que acabou por se transformar em profissão, o que era usado para fins de sobrevivência, tornou-se uma forma de rendimento e sustento das famílias. E assim, surgiram as oficinas, onde os artesãos realizavam seus trabalhos.



**Figura 6.** Mulher artesã

**Fonte:** Agência Alagoas – Governo do Estado de Alagoas (18.05.2016)<sup>5</sup>

A partir da Revolução Industrial, que se iniciou na Inglaterra durante o período de 1760, o artesanato foi desvalorizado. A atividade deixou de ser tão importante, já que neste período capitalista o trabalho foi dividido colocando pessoas a realizarem funções mecanizadas.

Os próprios artesãos passaram a trabalhar dentro de fábricas e por esse motivo deixaram de participar de todo o processo de criação. E, além disso, os artesãos que resistiram passaram a ter péssimas condições de trabalho e baixa remuneração. Uma vez que precisavam competir com um mercado de produção industrial.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <http://agenciaalagoas.al.gov.br/noticia/item/3997-mulheres-artesas-serao-tema-da-segunda-edicao-do-papo-de-mestre>

No mundo contemporâneo e apesar da turbulência da Revolução Industrial e mais recentemente da Era Digital, o artesanato está reconquistar espaço na sociedade, percebido como produto de qualidade.

O artesanato não nos conquista unicamente por sua utilidade. Vive em cumplicidade com os nossos sentidos; daí ser tão difícil desprender-nos dele. (Paz, 2006). O artesanato voltou a ser valorizado e ter um grande prestígio na sociedade; ainda usa elementos naturais em suas peças e pode ser encontrado em qualquer região do mundo.

O artesanato expressa-se de várias formas sendo por isso uma das características mais essenciais para a valorização de uma cultura.

A cultura, segundo uma concepção antropológica, pode ser entendida como o todo da vida e da produção humana de uma sociedade, valorizando desta forma tanto a produção material como a simbólica, mesclando tradição e transformação num processo social e histórico, dinâmico e de conflitos. Segundo Laraia (2003) a cultura corresponde a uma espécie de lente através da qual se vê o mundo. Logo, culturas diferentes podem corresponder a diferentes visões.

Já Geertz (1989) considera que a cultura é um “universo imaginativo” com o qual temos ou não familiaridade. Não é uma realidade estática, mas em construção, havendo muitas escolhas individuais nesta percepção da realidade pelas sociedades.

A formação cultural de uma sociedade caracteriza-se através da produção de seus bens e valores. O artesanato surgiu como um sistema de trabalho do povo, manifestação da vida comunitária, por nascer dos saberes, peças que contam uma história, e estão relacionadas a uma tradição e representam a cultura local de onde surgiu, paralelamente é também, um meio de transmissão de saberes entre gerações. Desenvolve-se a partir do modo que o indivíduo absorve o ambiente ao seu redor.

### **1.2.1 Artesanato e suas funcionalidades**

Pode-se explicar o artesanato como um conjunto de diversas técnicas manuais utilizadas para produzir objetos a partir de uma matéria- prima local, como por exemplo, areia, terra, madeira ou barro. Na maioria dos casos o artesanato é fabricado por famílias na própria casa, ou em oficinas locais. O artesanato é uma arte que tem como

finalidade a criação de objetos de uso cotidiano, que podem ter motivações práticas, religiosas, lúdicas e/ou decorativas.

O artesanato está ligado diretamente aos recursos naturais e a matéria-prima disponível no contexto onde surge, refletindo para o produto final estes mesmos aspectos. Outro ponto evidente na atividade do artesanato é caracterizada como uma pequena indústria especializada, a máquina é somente uma ferramenta de auxílio e não um elemento determinante para a criação do objeto. Por isso, o artesanato é um grande meio de identificação cultural de uma comunidade ou região.

O artesanato não nos conquista unicamente por sua utilidade. Vive em cumplicidade com os nossos sentidos; é daí que seja tão difícil desprender-nos dele. É como pôr um amigo na rua (PAZ, 2006).

Segundo a PAB (programa artesanato brasileiro), o artesanato compreende toda a produção resultante da transformação de matérias-primas, com predominância manual, por indivíduo que detenha o domínio integral de uma ou mais técnicas, aliando criatividade, habilidade e valor cultural (possui valor simbólico e identidade cultural), podendo no processo de sua atividade ocorrer o auxílio limitado de máquinas, ferramentas, artefatos e utensílios (PAB, 2012).

A jornalista Adélia Borges, em seu livro *Design + Artesanato: O caminho brasileiro* (2011), destaca a definição da palavra “artesanato” estipulada pela UNESCO em 1997, que diz: Produtos artesanais são aqueles confeccionados por artesãos, seja totalmente a mão, com o uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como o componente mais substancial do produto acabado. (...) A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social.

A conceituação do artesanato é uma tarefa difícil, ante à polêmica existente entre aqueles que procuram defini-lo como uma atividade socioeconômica e os que a definem como uma atividade que expressa a cultura de um povo, região ou raça (FREITAS, 2011, p. 36 apud ANDRADE, 2015, p. 39). Tendo em vista a dificuldade de enquadrar o produto artesanal em alguma definição prática e objetiva, e a relevância do artesanato para a economia do país, este projeto considera os conceitos da UNESCO

(1997) analisados nesta seção - visto que corresponde com o objetivo desta tese de Design de Produto que visa valorizar a atividade artesanal, utilizando do design como ferramenta para divulgação da visibilidade do produto ao mercado.

Segundo a Célula de Animação da Rede Portuguesa LEADER II (2003, p: 1), o artesanato é um “elemento-chave na afirmação da entidade territorial e um motor de desenvolvimento local.”

De acordo com a última, o artesanato tem as seguintes seis funções:

- **Função produtiva utilitária.** Esta é a função mais antiga uma vez que, historicamente, os primeiros objetos artesanais, desde ferramentas agrícolas, a utensílios domésticos, sempre foram produzidos por necessidade;



**Figura 7.** Cestos feito a mão por indígenas.

**Fonte:** Artesanato Indígena (19.02.2018)<sup>6</sup>

- **Função estética e decorativa.** Esta função surgiu com o desenvolvimento da indústria, foi uma forma do artesanato se diferenciar da mesma, no entanto, e apesar de as pessoas adquirirem cada vez mais adornos, é dada mais importância ao adorno com utilidade;

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://artesanatoindigena.com/artesanato-indigena-como-fazer/>



**Figura 8.** Artesanato indígena do Brasil  
**Fonte:** UNESPCIÊNCIA (01.02.2018)<sup>7</sup>

- **Função cultural, patrimonial e simbólica.** Esta funcionalidade diz respeito à preservação e recuperação dos valores e saberes tradicionais;



**Figura 9.** Adorno típico do Estado do Pernambuco.  
**Fonte:** Foto Clara Gouvêa (14.05.2013)<sup>8</sup>

- **Função social.** O artesanato é uma importante fonte de rendimento, principalmente para as pessoas com pouca formação e fraca capacidade de investimento;

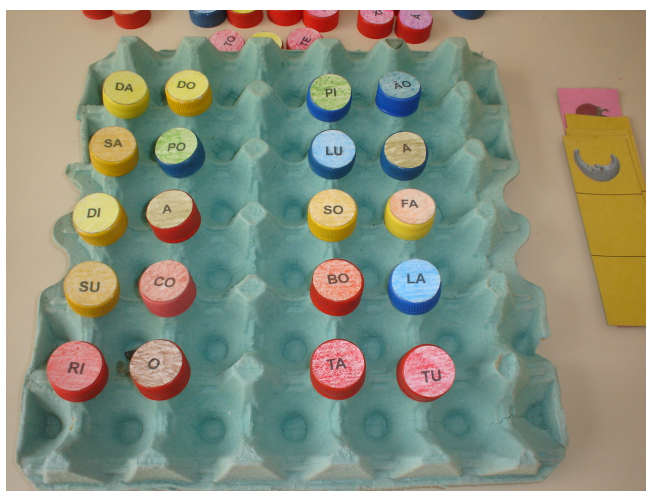
<sup>7</sup> Disponível em: <http://unespciencia.com.br/2018/02/01/ceramica-93/>

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/nacaocultural/em-caruaru-o-tradicional-e-a-inovacao-se-unem-em-exposicoes/>



**Figura 10.** Artesã do Estado de Tocantins  
**Fonte:** Word Press: Arte Reluzente (02.05.2012)<sup>9</sup>

- **Função recreativa e pedagógica.** O ensino do artesanato nas escolas é uma forma dos alunos se identificarem com os valores culturais da sua Região e também uma forma alternativa de aprendizagem escolar;



**Figura 11.** Jogo feito com caixa de ovos  
**Fonte:** Saber significativo (06.05.2012)<sup>10</sup>

- **Função ambiental.** Esta função permite a valorização de produtos importantes para a preservação ambiental e dos ecossistemas, muito devido ao fato da maioria do artesanato ser realizado sem recurso a maquinarias, não poluindo, portanto, o

<sup>9</sup> Disponível em: <https://trancilim.wordpress.com/2012/05/02/hello-world/#comments>

<sup>10</sup> Disponível em: <http://sabersignificativo.blogspot.com/2012/05/jogos-de-alfabetizacao.html>

Planeta, assim como pela utilização de materiais naturais autóctones ou mesmo reciclados.

A definição de artesanato, pode ser realizada tendo em conta diversos aspectos como o enquadramento histórico, social, cultural, ambiental, económico, o tipo de produção, se é característico de uma região, através das matérias-primas utilizadas, entre outros.

Em 2001, aquando da publicação do diploma do Estatuto de Artesão e da Unidade Produtiva Artesanal (Decreto-Lei no 41/2001, de 9 de Fevereiro), conceitos como atividade artesanal, artesão e unidade produtiva artesanal foram definidos.

Segundo o artigo n. 4 do referido Decreto-Lei, a atividade artesanal é definida como:

“uma atividade econômica, de reconhecido valor cultural e social, que assenta na produção, restauro ou reparação de bens de valor artístico ou utilitário, de raiz tradicional ou contemporânea, e na prestação de serviços de igual natureza, bem como na produção e confeção tradicional de bens alimentares.”

### **1.3. Interação entre Design e Artesanato**

Na atualidade, o foco na atividade de design se ampliou de maneira a aproxima-lo de contornos e fronteiras anteriormente tidas como longínquas. Relevante também a desmaterialização dos objetos devido a engenharia de materiais, ao surgimento de produto-serviço, a informática e a necessidade da gestão da cadeia de valor no processo produtivo (Kruken, 2009).

Segundo, International Council of Societies of Industrial Design – ICSID (2005):

“Design é uma atividade criativa que tem como objetivo estabelecer as múltiplas qualidades dos objetos, processos, serviços e seus sistemas em todo o seu ciclo de vida. Portanto, o design é um fator central para a humanização inovadora das tecnologias e um fator crucial para a troca econômica e cultural”.

Segundo Rick Poyner (jornalista britânico, escritor e crítico de design), “à medida que avançamos no séc. XXI, torna-se cada vez mais claro que o território final do design não é a eletrónica, interiores, o mobiliário, ou a internet. Somos nós, a nossa

própria vida, os seres vivos... A reforma pessoal tornou-se a nossa tarefa de concepção mais fundamental (tradução livre)<sup>11</sup>.

As questões sobre as quais orbita hoje a boa prática do design, não podem ser relegadas para mais tarde, passando a ser realidades do presente; a ecologia, a sustentabilidade, a otimização de recursos, por detrás da cultura do material e do objeto, deixarão de ser questões opcionais para passarem a ser certezas incontornáveis, assim talvez seja óbvia a necessidade de educar através de uma pedagogia do design. Para Robert L. Peters (1954) (professor, naturalista e designer, que em 2010 foi nomeado embaixador da INDIGO - The International Indigenous Design Network), o “Design cria cultura. A cultura forma valores. Os valores determinam o futuro (tradução livre).”<sup>12</sup>

Tanto o designer quanto o artesão tem a ganhar com essa união de saberes, visto que objetivam a materialização, venda e/ou uso do objeto; ambos reúnem para isso elementos que dizem respeito à produção e à matéria prima empregada. Janete Costa foi uma das pioneiras a abraçar esta ideia e encabeçar a iniciativa, por volta dos anos 1990, e ao longo da sua jornada cunhou o termo “design de artesanato”, como uma nova vertente de desenvolvimento de projetos que revigora e enaltece o processo artesanal (Costa, 2012).

A perspetiva do designer vem, justamente, ajudar na complexa tarefa de interferir entre produção, consumo, tradição versus inovação, qualidade local e relação global (Shea, 2012). A sociedade atual obriga a interação entre diversas áreas para a criação de produtos de qualidade. Trabalho entre designers/artesãos tem contribuído para criar diferenciação no mercado, criando produtos inovadores, inspirados no património cultural.

Em 2007, o International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) divulgou que artesanato e trabalhos manuais relacionam-se cada vez mais ao design, entendido como “a atividade criativa interdisciplinar que estabelece, por meio de um planeamento, as qualidades de diferentes objetos, processos, serviços e sistemas”

---

<sup>11</sup> “As we move into the 21st century, it becomes ever clearer that the ultimate, most intimate territory for design is not electronics, or interiors, or furniture, or the Web. It’s us—our own living, breathing, biological selves. ... The personal makeover has become our most fundamental design task.” (cit in Burgos, 2010).

<sup>12</sup> “Design creates culture. Culture shapes values. Values determine the future.” Disponível em: <http://www.robertlpeters.com>.

(ICSID, 2007), com base em parâmetros socioculturais, ecológicos, tecnológicos, formais e funcionais.

A oportunidade de conseguir afirmar uma produção artesanal e a pressão de inovar, num mercado globalizado, é cada vez mais exigente. Explorar conceitos de design aliados a inovação, tem contribuído para colocar o artesanato em outro patamar. Janete Costa, acredita ser responsabilidade do designer contribuir para “acabar com a mania de ligar o artesanato à pobreza e a algo de qualidade inferior” (Costa, 2010, p. 59). A concepção de Carli sobre o artesanato na atualidade é que, apesar do artesanato ser uma das mais tradicionais formas de manifestação cultural, como tudo que atravessa o tempo, ele precisa ser reinventado de alguma maneira (Carli et al, 2011, p. 431) e uma forma de atingir esse objetivo é utilizar o design como potencial facilitador dessa complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais (Krucken, 2009).

O design é uma atividade criativa, estratégica, técnica e é uma atividade indispensável ao desenvolvimento econômico e social de um país. Além de ser uma atividade criativa, conforme mencionado, o estudo do design engloba outras áreas do conhecimento, tais como a psicologia, a comunicação, teoria da arte, ergonomia, etc.

Entretanto, o design está ligado à produção de objetos, que são portadores de valores estéticos e funcionais. Indiferente das quais forem as concepções do design, existe um processo unitário para a experiência do design acontecer: o projeto, a produção, a comercialização e o consumo.

O objeto que foi alvo desse processo de design tem que ter princípios como; fácil utilização, forte apelo estético e uma produção eficiente.

Por outro lado, o artesanato possui valor e identidade cultural e muitos designers vem resgatando essas tradições e inserindo na sociedade esses elementos regionais, gerando assim uma crescente procura por produtos artesanais.

O trabalho em conjunto do designer e artesão poderá revelar-se crucial para a criação de produtos modernos, práticos e competitivos, que poderão ser comercializados no âmbito do mercado global.

O designer tem como ideal a criação e inovação, para melhorar a forma e a função dos produtos, e os artesãos também trabalham a criação mas conservando a tradição.

Assim o designer pode colaborar com o artesão na inovação de técnicas, materiais e desenhos. Por outro lado, o artesão tem um trabalho que desempenha um ponto-chave em todo o processo dado que detém o domínio da técnica, que é um aspeto que o designer nem sempre conhece.

Segundo Ramos (2006), relativamente à problemática da relação designer/artesão, o designer tem tendência para ficar com a autoria do produto. O artesão sente-se penalizado, porque não vê refletido o resultado final do seu esforço, uma vez que o designer fica com todos os créditos. Para que esta interação tenha frutos positivos, é necessário existir uma ponte/intermedia entre o designer e o artesão, que fale as duas línguas, que estabeleça linhas de comunicação eficazes.

É importante estabelecer uma ligação entre o artesanato e o design e distinguir os vários tipos de artesanato que existem. Relativamente ao artesanato tradicional, desta parceria podem surgir objetos mais adequados aos nossos tempos e com identidade; pode ser uma forma de recuperar um passado onde as artes e ofícios foram substituídos pela industrialização nacional; poderá ser uma forma de dar importância a um passado muito dedicado ao artesanato, um património único de uma diferenciação assinalável.

Por outro lado, o design poderá trazer grandes benefícios ao artesanato urbano e contemporâneo na exploração de novas formas, materiais e técnicas, na atualização das linguagens de consumo nas áreas da comunicação, gestão, comercialização, criatividade, inovação, diferenciação, autenticidade e competitividade, no mundo dos negócios.

O design funciona como uma ferramenta multiplicadora das vantagens singulares do artesanato. Os artesãos urbanos e contemporâneos produzem, simultaneamente, os artefactos que podem ser utilizados e os que têm a ambição de serem considerados como peças de arte. Falta-lhes, no entanto, o *know-how* da distribuição da comercialização e o da comunicação.

O design pode ajudar a resolver muitas destas questões e diferente do artesanato, o design preocupa-se com a competitividade das empresas e das instituições. A atuação conjunta de designers e artesãos deve ter como objetivo comum, acumular “valor comercial aos produtos artesanais, otimizando os seus

processos de produção, comercialização, divulgação e manutenção, visando a autossustentabilidade do segmento artesanal” (Barros, 2006, p. 12).

Quando se pensava que a globalização poderia uniformizar tudo e todos no mundo, começamos a observar um movimento de defesa do local, do tradicional, do regional. O artesanato é uma das formas de um povo se expressar representando a sua cultura e localidade. Por mais que a tecnologia avance, o homem não se consegue desligar dos objetos do passado, guarda-os com uma nostalgia surpreendente.

Durante muito tempo, a atividade do artesão foi marginalizada. Nos últimos tempos, porém e felizmente, foi objeto de um processo de reconhecimento e valorização oficial através da publicação do Estatuto do Artesão e da Unidade Produtiva Artesanal e implementação de diversos instrumentos de enquadramento legal do setor.

No entanto, a heterogeneidade que caracteriza o grupo dos novos artesãos, juntamente com a inexatidão das fronteiras entre conceitos, constitui um dos elementos de bloqueio estrutural deste sector e a particular resistência à afirmação destes artesãos.

Segundo Rios (2010), as palavras na área do artesanato estão todas em crise, o que é possível observar quando tentamos definir conceitos tangentes como artesanato tradicional/urbano/contemporâneo, artesanato/arte e artesão/artista, que confundem o consumidor e os próprios artesãos que não sabem definir com exatidão os objetos que produzem. A utilização crescente do design no artesanato também transformou e reformulou muitos destes conceitos.

Ao mesmo tempo que se aponta para a extinção de muitos saberes tradicionais, em muitas regiões, é possível observar um surto de interesse geral pela atividade artesanal, tanto pelos produtores, como pelos consumidores. Nesta perspetiva, a mudança passa por salvaguardar as raízes tradicionais explorando novas potencialidades, através dos caminhos da inovação, criatividade e sustentabilidade.

Um exemplo de design com artesanato, mas especificado em design de produto é a parceria dos irmãos Campanas com o Expedito Seleiro. Conhecido como o mestre do couro, Expedito Seleiro trabalha com couro ornamentado que se tornou famoso ao ser usado nas vestimentas de Lampião, Maria bonita e seus cangaceiros. Filho, neto e bisneto de seleiros, Espedito Veloso de Carvalho começou a trabalhar o couro aos 8

anos e, hoje, aos 75, é o mais renomado mestre artesão coureiro do Brasil – sua obra já foi reconhecida até com a Ordem do Mérito Cultural, honraria outorgada pelo Ministério da Cultura, em 2011.



**Figura 12.** Sofá feito para coleção Cangaco, parceira com os Irmãos Campanas.  
**Fonte:** Mondomoda (25.11.2015)<sup>13</sup>

O design com o artesanato pode utilizar elementos do dia-a-dia para experimentar novas formas e maneiras de fazer, reafirmar identidades, fazer uso da sabedoria comum, explorar materiais diferentes e abrir novas possibilidades para o seu uso. “Os saberes tradicionais revelaram-se modernos na forma como resistiram ao saber hegemônico e por isso devem ser concebidos como modernidades alternativas” (Santos,2006).

O design tem se consolidado como uma área profissional que dialoga com várias áreas do conhecimento, promovendo inovação e soluções para os problemas e demandas do dia- adia. Em 2007, o International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) divulgou que artesanato e trabalhos manuais relacionam-se cada vez mais ao design, entendido como “a atividade criativa interdisciplinar que estabelece, por meio de um planejamento, as qualidades de diferentes objetos, processos, serviços e sistemas” (ICSID, 2007),

Para reinventar o artesanato numa forma de não se perder no tempo é utilizar do design como potencial facilitador dessa complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais (KRUCKEN, 2009).

O designer pode fazer o papel de tradutor, mediador ou intervencionista neste processo de aproximação; não é simplesmente o de projetista, mas aquele que pode

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://mondomoda.com.br/2015/11/24/firma-casa-apresenta-cangaco-dos-irmaos-campana-na-design-miami/sofa-cangaco-cortesia-do-estudio-campana-e-firma-casa-fernando-laszlo/>

munir o artesão de ferramentas que possibilitem maior visibilidade do seu produto no mercado. A atuação do profissional de design não deve significar a salvação para estes artesãos, mas pode representar uma “ponte” confiável e segura para a valorização dos seus produtos, como um catalisador de todo o processo comercial.

Essa recriação deve ser realizada em conjunto com a comunidade, sem imposições” (Barroso, 1999, p. 26).

O design, aliado ao artesanato, pode estimular sua ocorrência, busca aperfeiçoar técnicas tradicionais e aliá-las a conceitos inovadores no intuito de proporcionar um crescimento qualitativo em sua produção e possibilitar soluções que compatibilizam a criatividade do povo e a racionalização produtiva, no intercâmbio de informações entre artesãos e designers

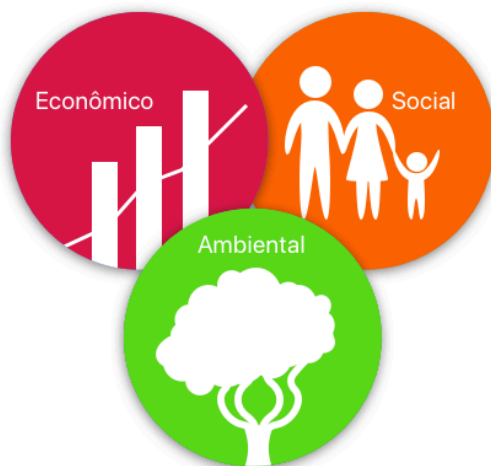
#### **1.4 Implementação da Sustentabilidade Social e uma Economia Circular**

A Sustentabilidade pressupõe ações que procuram melhorias, desde a qualidade de vida, acesso a serviços básicos e menos desigualdade social. Seguindo estes parâmetros, a humanidade pode garantir o desenvolvimento sustentável.

A sustentabilidade, que também pode usar o termo “desenvolvimento sustentável”, foi reconhecido internacionalmente em 1972, na Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente Humano, realizada em Estocolmo, na Suécia.

“O desenvolvimento que procura satisfazer as necessidades da geração atual, sem comprometer a capacidade das gerações futuras de satisfazerem as suas próprias necessidades”, é a sua definição mais comum e que fundamentou outros encontros, como a Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (ECO-92), realizada em 1992 no Rio de Janeiro.

A ECO-92 representou a primeira tentativa internacional de elaborar planos de ação e estratégias para assegurar o planeta. A sustentabilidade é dividida em três princípios, conhecidos como pilares da sustentabilidade, ou seja, esses três fatores: sustentabilidade social, sustentabilidade ambiental e a sustentabilidade econômica, precisam trabalhar em conjunto para que as ações sustentáveis ocorram por completo.



**Figura 13.** Pilar da Sustentabilidade  
**Fonte:** Avon Sustentabilidade (25.11.2015)<sup>14</sup>

Além de ter como uma grande prioridade de preservar os recursos naturais, é necessário também, que os indivíduos que habitam o planeta tenham uma vida satisfatória.

Basicamente, a sustentabilidade social busca o bem - estar da sociedade no presente e futuro. E isso engloba: educação, saúde, lazer, entre outros. Assim, sustentabilidade social sugere, um conjunto de ações que visam melhorar a qualidade de vida da população, diminuir a desigualdade social, concretização de direitos e garantia de acesso a serviços (educação e saúde principalmente) possibilitando às pessoas uma cidadania plena.

Quando é explicado o intuito da sustentabilidade social, as ações que são propostas, não são importantes apenas para as pessoas menos favorecidas, e sim para a melhora de qualidade de um todo. Ignacy Sachs - um dos principais teóricos da sustentabilidade - define sustentabilidade como “um conceito dinâmico, que leva em conta as necessidades crescentes das populações, num contexto internacional em constante expansão” e que tem nove dimensões principais: sustentabilidade social, cultural, ecológica, ambiental, econômica, territorial, política nacional e política internacional.

Apesar de existir muitas facetas para este pilar, a Sustentabilidade Social são um

---

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.avon.com.br/aavon/sustentabilidade>

conjunto de práticas que tem como objetivo a melhoria geral das condições de vida da geração atual e futuras, assente em alguns aspetos fundamentais, que norteiam esse tipo de conduta. São eles:

- Social: Promover a melhoria geral da qualidade de vida de todos, através de uma distribuição equilibrada de rendimentos entre todos, com atuação da própria população para diminuir os degraus da diferença social.

- Economia: Melhor acesso à ciência e tecnologia, para uma apropriada distribuição dos investimentos públicos e privados.

- Ecologia: Promover a diminuição da degradação dos recursos naturais e uso consciente desses recursos, através da utilização de tecnologias limpas, a reciclagem de materiais e a economia de energia.

- Cultura: Promover a valorização das peculiaridades culturais de cada povo, além de respeitar igualmente suas diferenças culturais e os costumes.

- Política: A preservação e o fortalecimento da democracia e maior autonomia na gestão dos recursos fazem a sustentabilidade política.

Sachs (2002) tem um conceito de sustentabilidade mais abrangente o qual apresenta cinco dimensões principais: Sustentabilidade social - processo de desenvolvimento que conduz a um padrão estável de crescimento com a distribuição mais equitativa de rendimentos, assegurando uma significativa melhoria do acesso a bens e serviços sociais das grandes massas da população e seus direitos.

Sustentabilidade econômica - possível devido ao equilíbrio das esferas econômicas pública e privada, para além da gestão eficiente dos recursos naturais.

Sustentabilidade ecológica – é a utilização dos recursos preservando a sua biodiversidade sem que esta se deteriore, aproveitando integralmente a matéria-prima disponível com o mínimo de impacto ambiental, através da busca da conservação de energia e recursos, substituição dos recursos escassos por renováveis, desenvolvimento de tecnologias capazes de com o mínimo de impacto obter o máximo de eficiência.

Sustentabilidade geográfica - busca de uma distribuição mais equilibrada da população, para que não haja concentração da população em áreas urbanas, por exemplo, estabelecer unidades de conservação para proteger a diversidade biológica e

ao mesmo tempo, ajudar a população local a viver melhor.

Sustentabilidade cultural - fazer com que o conhecimento e a cultura tradicional se adaptem aos processos de modernização, para que se mantenham sempre em uso, atuais e não se percam no decorrer do tempo. De acordo com Sachs (2000, p.29): “Uma nova forma de civilização, fundamentada no aproveitamento sustentável dos recursos renováveis, não é apenas possível, mas essencial”.

Ainda hoje milhões de habitantes das florestas e a população rural lutam por sua subsistência, na maioria das vezes de maneira criativa, utilizando profundos conhecimentos sobre a dinâmica do ambiente natural.

É muito importante que a sociedade atual transforme este conhecimento adaptado ao ambiente (decodificado e recodificado) pela etnociência, como um ponto de partida para uma civilização que conseguirá diminuir a dívida ecológica e social com o passar dos anos, até que essa seja inexistente (Sachs, 2000).

O aumento populacional, o crescimento da procura e conseqüente pressão nos recursos naturais têm vindo a sublinhar a necessidade das sociedades modernas avançarem para um paradigma mais sustentável, uma economia mais "verde" que assegure o desenvolvimento económico, a melhoria das condições de vida e de emprego, bem como a regeneração do "capital natural".

Uma economia "mais circular" apresentada como um conceito operacional no caminho para a mudança de paradigma, tendo em vista enfrentar os problemas ambientais e sociais decorrentes da globalização dos mercados e do atual modelo económico baseado numa economia linear de “extração, produção e eliminação”.

A Economia Circular deve ser pensada em Sistemas, assim como a cadeia alimentar. As conexões entre pessoas, lugares, ideias, companhias podem criar oportunidades para gerar valor e a capacidade de compreender como as partes dentro de um todo se relacionam é crucial. “O pensamento sistêmico enfatiza o fluxo e a conexão ao longo do tempo e tem o potencial de abranger condições regenerativas ao

invés de precisar limitar seu foco a uma ou mais partes e a curto prazo”<sup>15</sup> (EMF, 2013, pp. 23).

A EC deve ser pensada como a uma reestruturação de sistemas, ao se fazer melhor uso dos materiais que estão em circulação, eliminando assim o desperdício.

“(…) Economia Circular é uma solução orientada para o mercado para equilibrar o uso de recursos finitos em nosso Planeta. Trata-se de criar valor a partir do desperdício e, basicamente, redefinir os resíduos como matéria-prima, para que ele possa ser usado como um recurso para o próximo produto ou processo.”<sup>16</sup> (Kraaijenhagen et al., 2016, p. 11).

### **1.5. Design para Sustentabilidade: um Conceito, uma Consciência.**

Segundo o relatório de Brundtland (1987), promovido pelas Nações Unidas e intitulado Nosso Futuro Comum (Our common Future), o uso sustentável dos recursos naturais deve “suprir as necessidades da geração presente sem afetar a possibilidade das gerações futuras suprir as suas” Desde então, as expressões sustentabilidade e desenvolvimento sustentável, passaram a ser muito utilizadas e o conceito sustentabilidade multiplicou-se em muitas áreas inclusive no universo do design.

Assim, o Design sustentável reúne um conjunto de ferramentas e estratégias que visam desenvolver soluções com vista à criação de uma sociedade voltada para a sustentabilidade. Desenvolvimento sustentável, ecoeficiência, recursos renováveis, conceção eficiente, ecodesign são conceitos muito utilizados nos dias de hoje e que devem ser tomados muito a sério.

A Sustentabilidade do planeta depende de todos nós. O design é um mediador tecnológico, faz a ligação entre a experiência tecnológica, o desenvolvimento de novas aplicações a sua Implementação e aceitação no mercado.

O design apoia-se em diversos níveis e, para existir um design social tem que existir um design sustentável. De acordo com Ullmann (2005), o design, alinhado com os

---

<sup>15</sup> Tradução livre. No original: “Systems thinking emphasises flow and connection over time and has the potential to encompass regenerative conditions rather than needing to limit its focus to one or more parts and the short term” (EMF, 2013, pp. 23).

<sup>16</sup> Tradução livre. No original: “The circular economy is a market driven solution to balance the use of finite resources on our planet. It’s about creating value out of waste and basically redefining waste as feedstock, so it can be used as a resource for the next product or process” (Kraaijenhagen et al., 2016, p. 11).

conceitos sustentáveis tem um importante papel no planeamento de um futuro responsável e comprometido com o meio ambiente e com a sociedade.

“(…) hoje em dia, a sustentabilidade deveria ser o meta-objetivo de todas as possíveis pesquisas em design (e não, como foi visto nos últimos anos, como um tipo de sector especializado, que corre paralelo a outros sectores especializados). Provavelmente, ninguém discordaria dessa afirmação (quem poderia declarar a vontade de projetar ou pesquisar de modo a produzir insustentabilidade?)” Manzini, 2008.

Considerando essa perspectiva, a responsabilidade do designer, é precisamente promover novos critérios de bem-estar, promovendo a consciencialização de todos assente na qualidade e não na quantidade (em termos de consumo). Conseguir comunicar a qualidade e o conteúdo sócio ambiental de um produto é importante para conseguir estruturar, soluções sustentáveis (Cavalcante, 2012). Assim, o design sustentável nasce e propõe-se a desenvolver produtos/serviços mediante as necessidades humana, sem comprometer a sustentabilidade da mesma.

Através das suas publicações Manzini demonstra uma evolução do pensamento no sentido de incorporar outras visões em relação ao tema e assim, alinhar o Design com as demais áreas do saber, que formulam contribuições relevantes sobre as inovações sociais.

“O termo inovações sociais refere-se a mudanças na maneira com que indivíduos ou comunidades agem para solucionar problemas ou para gerar novas oportunidades. Essas inovações são direcionadas mais pelas mudanças em comportamento, do que pelas mudanças na tecnologia ou do mercado (...) (Jegou; Manzini, 2008, p.29)

Ao pensarmos nas transformações necessárias para cenários mais sustentáveis, o Design para inovação social e sustentabilidade (DESIS) se apresenta como um caminho relevante, exatamente por investigar a criatividade difusa, vinda da sociedade, que aos poucos constrói soluções viáveis, a partir de suas necessidades (Manzini, 2015), criando modelos alternativos aos sistemas de produção e consumo consolidados (ou quase consolidados). Assim as inovações sociais podem ser vistas como um fenómeno de reação natural a uma mudança de perspectivas na vida cotidiana das pessoas, segundo Manzini (2015).

## 1.6. Design Centrado no Homem (DCH)

Segundo Bonsiepe, o humanismo projetual é um meio de interpretar as necessidades de grupos sociais pelo designer e elaborar propostas viáveis e emancipatórias equilibrando aspectos técnicos e semânticos dos objetos para atender a necessidade do usuário, e conseqüente gerando bem estar pelo uso (Bonsiepe, 2011).

Dentre as metodologias que consideram o indivíduo em sua abordagem destaca-se o Design Centrado no Humano (DCH). O Design Centrado no Humano vai além do processo de design tradicional, e explora os fatores humanos por trás do desenvolvimento de um projeto a fim de entender a experiência das pessoas e como estas interagem com o meio e suas soluções (Giacomin, 2012). É um paradigma menos racional, menos analítico e mais holístico do design, menos interessado em atribuir as funções aos artefactos e mais interessado em compreender os significados dos artefatos para as pessoas, nos contextos delas.

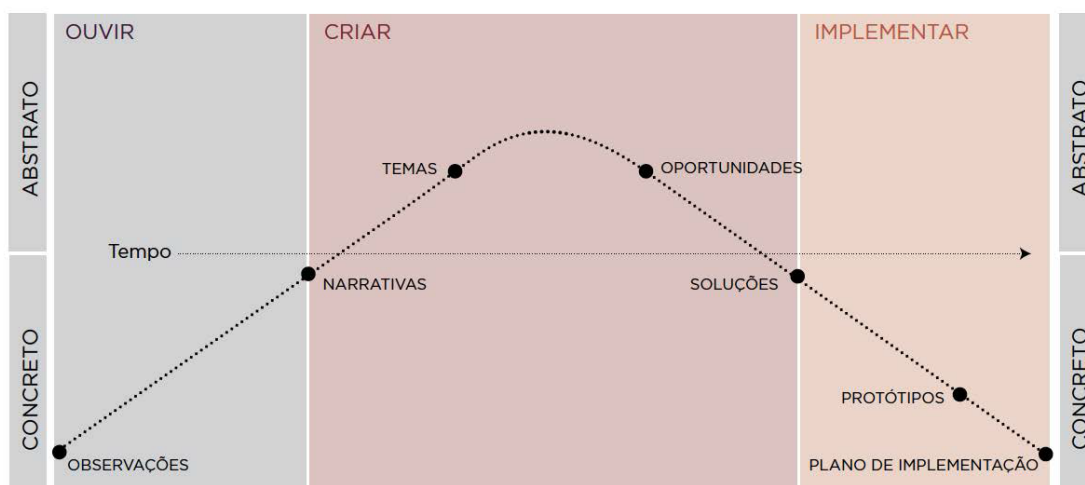
O DCH preocupa-se com a maneira que as pessoas veem, interpretam e convivem com artefatos (KRIPPENDORFF, 2000). Essa perspectiva revela a vocação e a orientação do DCH para a inovação. O princípio da inovação supõe processos de design que propiciem as inovações incrementais, as inovações disruptivas e até mesmo as transformações dos comportamentos e das estruturas sociais (GIACOMIN, 2014).

Segundo Brown (2008), a abordagem em Design Centrado no Humano (DCH) mostra que a inovação juntamente com os negócios e a tecnologia também devem ser um fator relacionado às necessidades, comportamento e preferências humanas. O DCH vai através da observação, capturar insights inesperados e produzir a inovação, que refletirão exatamente o que os consumidores querem.

O Processo DCH, facilita na identificação de novas oportunidades e aumenta a velocidade e a eficácia para o encontro de soluções envolvendo o desejo das pessoas, a praticabilidade e a viabilidade das ideias/projetos culminando em um possível sucesso social.

O DCH é dividido em 3 etapas, que são fundamentais para a construção de um projeto sustentável dentro da comunidade, são elas:

**Hear - Ouvir Create - Criar Deliver - Implementar**



**Fonte:** IDEO (2009, pp4)

Em busca de compreender as demandas, dinâmica diária e relações pessoais das mulheres que se reúnem diariamente para jogarem o jogo Loteria, este projeto utilizou metodologia de pesquisa qualitativa com abordagem centrada no humano e conversas informais guiadas por questionário semiestruturado.

### 1.7. Design Thinking (DT)

O DT nasceu da investigação na área da cognição em design e refere-se aos métodos para investigar problemas não estruturados e não definidos como os de design. São problemas para os quais a informação necessária não está completamente disponível, acerca dos quais não existe certeza de existir uma solução que se possa considerar, à partida, mais adequada e que têm de ser redefinidos à medida que a solução emerge, sendo sempre interpretados através da perspetiva pessoal do designer [Adams, Daly, Mann e Dall’Alba, 2011; Cross, 2007].

O *design thinker* é um profissional que aplica as ferramentas da metodologia do design em processos coletivos de inovação, com o objetivo de pensar de forma mais fluída, empática, *human centered*, visual e intuitiva.

Segundo Di Russo (2016) o DT visa reformular os problemas de uma maneira mais empática, a fim de revelar possibilidades inovadoras, bem como favorecer a

perspectiva e o contexto dos usuários em projetos que visam inovação empresariais ou sociais. Podem-se destacar seis atributos do DT:

- (1) centrado no humano;
- (2) preocupado com o ambiente;
- (3) adaptativo;
- (4) predisposto à multifuncionalidade;
- (5) sistêmico;
- (6) orientado a trabalhar sistematicamente com as informações qualitativas.

É exploratório e não-linear (BROWN, 2009). O DT é fundamentalmente um processo exploratório, que, quando bem realizado, irá invariavelmente fazer descobertas inesperadas ao longo do caminho. Contudo não é um processo linear mas iterativo. Inclui a teoria pragmática e a reciprocidade entre os espaços (ou etapas) de problema e de solução. A maioria dos modelos processuais não descreve etapas consecutivas, mas espaços processuais que podem se sobrepor e se comunicar. Ademais, as ferramentas do DT podem ser inseridas livremente nos processos de inovação que já estão consolidados (Tschimmel, 2012; Di Russo, 2016).

## CAPITULO 2 – ESTUDO DE CASO

### 2.1. Modos de Vida na Ilha – A importância do Turismo

Da literatura analisada, pode-se aferir que a partir de 1990 o crescimento urbanístico é impulsionado pelo turismo, os tradicionais “ranchitos” (pequenas casas) de pescadores foram modernizadas para servir como pousadas e atender a crescente procura turística. Muitos estrangeiros, na sua maioria italianos, chegaram como turistas e optaram por ficar a viver na ilha, e que foram elementos chave para impulsionar o crescimento da infraestrutura pousadeira (por ser um parque nacional não são permitidos hotéis) em Gran Roques.

Com a melhoria da estrutura ao turismo, Los Roques passou a receber rapidamente 90mil turistas ao ano e hoje em torno de 120 mil, segundo estudo realizado pelo Guia oficial do arquipélago de Los roques. Possui 65 concessões de pousadas, vivendas que podem possuir até 11 quartos para receber os visitantes, (Zamarro, 2002).

O turismo em Los Roques fez mudar os hábitos cotidianos da população residente. Atraídos por um rendimento extra, os residentes de Los Roques, começam a vender serviços como passeios às ilhas, atividades piscatória, mergulho e *kitesurf* entre outras atividades para obter *in coming* em moeda estrangeira.

Os turistas procuram conhecer o maior número de ilhotas que circundam a ilha principal, Gran Roques. Com isso os “lancheiros” (moradores que conduzem as lanchas de passeio aos turistas) passaram a ter um melhoria na sua organização tornando mais eficiente a capacidade de levar turistas a qualquer ilha que deseje, em formato de grupo ou individual, dependendo do modelo escolhido.

O dia normal de um turista em Los Roques é induzido ao ritmo local da ilha, seja o turista que vai para ficar 01 dia, uma semana ou um mês. As pousadas preparam seus pequenos-almoços que são servidos em torno das 09am e a partir das 10am começam as saídas de grupos aos passeios as ilhas.

Depois de uma determinada hora já não há passeios as ilhas mais distantes, o que estimula a saída dos turistas sempre das 10am ao meio dia. A definição de preços variam de acordo com a quantidade de pessoas e da/s ilha/s a serem visitadas.

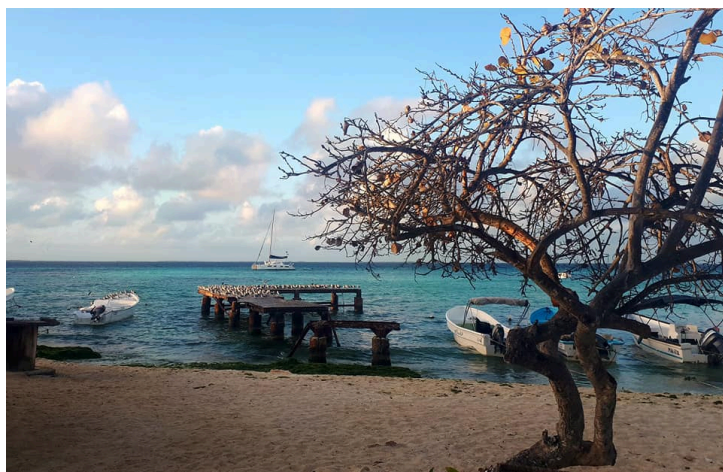
Como as ilhas são totalmente inabitadas então não há estrutura como banheiros, cadeiras, sombreiros, bares ou restaurantes. As estruturas mínimas para satisfazer os

visitantes são enviadas junto ao turista, fornecido pela pousada. Cadeiras, chapéus de praia e um *cooler* com comidas e bebidas fazem parte da diária da pousada.



**Figura 14.** Praia de Francisk em Los Roques  
**Fonte:** Elaborada pela autora (15.01.2019)

Ao final do dia, o por do sol, geralmente é apreciado na ilha central, Gran Roques, pois é proibido os passeios noturnos pelo parque de Los Roques. Após o jantar, normalmente realizado na pousada, pela pouca disponibilidade de restaurantes que há na ilha, os turistas, depois de um grande dia de sol, passeiam pelo povoado e em sua grande maioria descansam cedo para mais uma jornada de praia no dia seguinte.



**Figura 15.** Praia de Gran Roques em Los Roques  
**Fonte:** Elaborada pela autora (17.01.2019)

## **2.2. Entrevistas a Residentes**

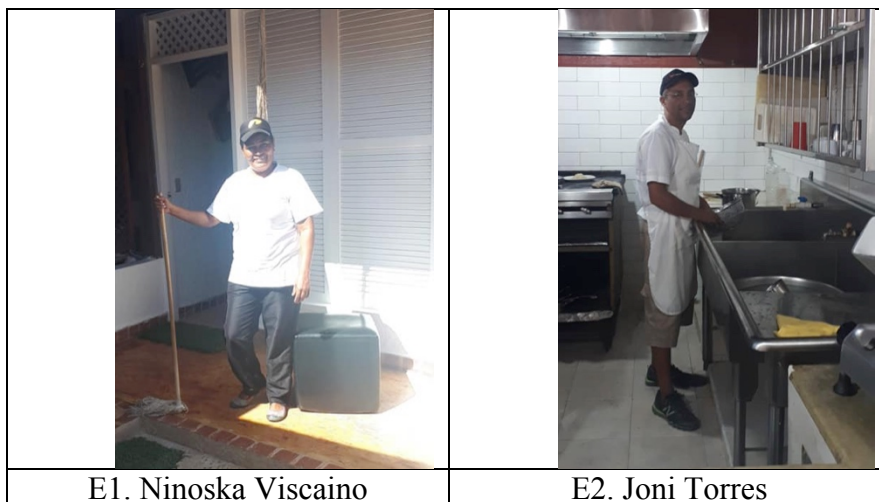
A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. O material obtido nessas pesquisas é rico em descrições de pessoas, situações, acontecimentos, fotografias, desenhos, documentos, etc. Todos os dados da realidade são importantes. Segundo Triviños (1987), a abordagem de cunho qualitativo trabalha os dados buscando seu significado, tendo como base a percepção do fenômeno dentro do seu contexto. O uso da descrição qualitativa procura captar não só a aparência do fenômeno como também suas essências, procurando explicar sua origem, relações e mudanças, e tentando intuir as consequências.

De acordo com Richardson (1999), os estudos que empregam uma metodologia qualitativa podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, assim como compreender e classificar processos dinâmicos vivenciados por grupos sociais.

O estudo de caso pode decorrer de acordo com uma perspectiva interpretativa, que procura compreender como é o mundo do ponto de vista dos participantes, ou uma perspectiva pragmática, que visa simplesmente apresentar uma perspectiva global, tanto quanto possível completa e coerente, do objeto de estudo do ponto de vista do investigador (Fonseca, 2002, p. 33). Para Alves-Mazzotti (2006, p. 640), os exemplos mais comuns para esse tipo de estudo são os que focalizam apenas uma unidade: um indivíduo (como os casos clínicos descritos por Freud), um pequeno grupo (como o estudo de Paul Willis sobre um grupo de rapazes da classe trabalhadora inglesa), uma instituição (como uma escola, um hospital), um programa (como o Bolsa Família), ou um evento (a eleição do diretor de uma escola).

Para a realização das entrevistas, foram escolhidos pessoas que estivessem na ilha com motivos diferentes, de nativos, trabalhadores temporários a turistas. Foram selecionados 9 pessoas. O grupo de indivíduos escolhido para o presente estudo, foi especificamente escolhido por cada um dos elementos representar genericamente as classes/grupo de população predominante/maioritária da população Roquenha.

As entrevistas exploratória realizadas e a seguir apresentadas (Figura 19 – Perfil dos entrevistados), foram gravadas em áudio, e procuraram deixar os entrevistados o mais à vontade possível.





**Figura 19.** Perfil entrevistados  
**Fonte:** Elaborada pela autora (17.01.2019)

### 2.2.1. Análise de Conteúdo das Entrevistas

Segundo Rosa & Arnoldi (2006, p. 87), as entrevistas apresentam vantagens que permitem a obtenção de grande riqueza informativa – intensiva, holística e contextualizada – por serem dotadas de um estilo especialmente aberto. Proporcionam também ao entrevistador uma oportunidade de esclarecimentos, junto aos segmentos momentâneos de perguntas e respostas, possibilitando a inclusão de roteiros não

previstos, sendo esse um marco de interação mais direta, personalizada, flexível e espontânea.

Ribeiro (2008, p.141) trata a entrevista como: a técnica mais pertinente quando o pesquisador quer obter informações a respeito do seu objeto, que permitam conhecer sobre atitudes, sentimentos e valores subjacentes ao comportamento, o que significa que se pode ir além das descrições das ações, incorporando novas fontes para a interpretação dos resultados pelos próprios entrevistadores.

Os resultados das entrevistas foram divididos em cinco categorias: 1 Contexto Pessoal e Social (Figura 20); 2. Ligação com Los Roques (Figura 21); 3. Sobre Los Roques (Figura 22); 4. Los Roques e Turismo (Figura 23); e 5. Carência da Ilha (Figura 24). A análise do conteúdo das entrevistas realizadas foi feita a partir dessa categorização com o intuito de se entender os hábitos culturais e sociais de visitantes e residentes em Los Roques.

1. CONTEXTO PESSOAL E SOCIAL				
	NATURALIDADE	IDADE	PROFISSAO	FILHOS
<b>E1</b>	La Guaira /Venezuelano	43	Camareira	3
<b>E2</b>	Miranda/ Venezuelano	40	Ajudante de Cozinha	2
<b>E3</b>	Porto Cabelo/ Venezuelano	42	Apoio ao Turismo	1
<b>E4</b>	Caracas/ Venezuelano	52	Administradora	2
<b>E5</b>	Évora/Português	37	Empresário	-
<b>E6</b>	Maiquetia/Venezuelano	-	Farmacêutico	1
<b>E7</b>	Los Roques/Venezuelano	52	pescador	2
<b>E8</b>	Barquecemento/Venezuelano	30	Engenheiro eletrônico	-
<b>E9</b>	Los Roques/Venezuelano	22	Operador turístico	-

**Figura 20.** 1. Conteúdo da entrevista – Contexto Pessoal e Social

**Fonte:** Contexto pessoal e social (17.01.2019)

2. LIGACAO COM LOS ROQUES		
	LR	VIDA QUOTIDIANA
E1	Residente (6 anos)	Como vive em outra ilha (Cayo Pirata), desperta muito cedo para vir a Gran Roque (06:30h) (...). Chega em casa, arruma a casa, faz comida e dorme cedo para trabalhar o dia seguinte.
E2	Residente (3 meses)	(...) nesses 3 meses que esta em LR tem praticamente ido da casa ao trabalho e vice versa (...). As vezes vai dar uma volta na ilha...conversar um pouco com as pessoas.
E3	Residente (2 anos)	Trabalha logo cedo e após o trabalho vai para casa. Não é de sair por Gran Roque. Comenta que na ilha as únicas atividades de entretenimento para além de beber ("tomar traguitos") e dançar <b>é um jogo que é só praticado por mulheres, nas ruas dos roquinhos que é a loteria</b> . Basicamente cartões com figuras de objetos ou animais pintados a mão que é como um bico. Onde a pessoa canta os desenhos tirado de um saco.
E4	Residente (20 anos)	Vive na pousada. O dia-a-dia da pousada é o dia dela. Não vive o cotidiano roquenho
E5	Turismo (2 dias)	Acordar e ir de barco conhecer as ilhas, fazer atividades náuticas, mergulho, pesca e a noite sair para socializar
E6	Residente (10 anos)	De manha trabalha, fecha a tarde e reabre as 16:30, depois do trabalho vai passear um pouco na praça conversar ou vai para casa ou tomar um traguito em algum dos 3 bares mais conhecidos: Aquarena, galápagos e /ou Play.
E7	Nasceu em LR	(...) sua vida é ir a pesca todo o dia e quando volta descansa. As vezes a noite ele sai para beber e tocar, pois é músico (guitarrista) e gosta de musica.
E8	Turismo (3 dias)	Acordar e ir aos passeios pelas ilhas em volta, voltar a tarde merendar e descansar um pouco ate o jantar. Depois do jantar dar uma volta pela vila.
E9	Nasceu em LR	Trabalha com a pousada. Desperta de manha muito cedo (...) a tarde enquanto os turistas estão nas ilhas, faz as coisas que gosta, ate que voltem os turistas. Até as 21:30h trabalha com a pousada, depois vai para festa.

**Figura 21.** 2. Conteúdo da entrevista – Ligação com Los Roques  
**Fonte:** Ligação com Los Roques (LR) (17.01.2019)

3. SOBRE LOS ROQUES			
	O QUE ACHA DE LR	POSITIVO	NEGATIVO
E1	"(...)Los Roques é muito bonito, sinto lastima por não aproveitar melhor este paraíso. Agora pelo o que esta passando LR, tem muita sujeira e não tem muito turismo.(...)"	"(...) as praias muito e bonitas e gosto da ilha por não ter delinquência e ter emprego"	"(...) Sujeiras e muitos cachorros na rua. Tem muitos cachorros na rua alguns agressivos, o que dá medo. A quantidade de cachorro dizem que é a mesma da quantidade de pessoas que há na ilha.(...)"
E2	Sentem que os Roqenhos não trabalham muito. Os Roquenhos só descansam, acorda a hora que queiram e são preguiçosos.	"(...)LR um paraíso"	
E3	"(...)Adoro LR mas não gosta de estar longe da família. Há uma diferença social entre os roquenhos e os continentes (mesmo os residentes). Convivem mas não se misturam. A atividade da ilha é 100% turístico.	"(...)Adoro a terra(...)"	As ligações aéreas e marítimas poderiam ser melhoradas a frequência e custo.
E4	"Gosto o fato da passividade e tranquilidade da ilha. (...) As atividades principais é tudo relacionado a turismo.(...)"		"(...) Os serviços em geral são muito precários, existe muita burocracia que ela não compreende como exemplo: fazer manutenções nas estruturas da ilha.
E5	" Pessoas simpáticas e achei um ambiente calmo. <b>Notei que nas ruas ao entardecer há jogos tipo bingo realizados por mulheres. Não percebi bem que jogo era mas achei interessante vê-lo.</b> "	"O mar, o clima e a sensação de segurança. As atividades náuticas tem bom desenvolvimento"	"Dos lixos nas ruas, o excesso de cães (o que dá uma sensação intimatório) e uma certa lacuna de atividades lúdicas e culturais. Há pouca oferta de entretenimentos tanto para os turistas quanto os locais(...).
E6	"Já me acostumei com essa charmosa ilha. A tranquilidade é incomparável, as praias são boas. Posso trabalhar e ir a praia um pouco e regressar para o trabalho. Há qualidade de vida. (...)Em los roques, se bebem muito. Todos bebem muito. Falta mais educação, par as crianças e os adultos."	"(...)Tranquilidade e paz e Paga muita humildade. Há intimidade com o povo, uma família.(...)"	"Baixar os preços dos aviões. se muito caro para os clientes virem então se diminuir o preço pode vir mais turistas. As vezes quando tem muito turista há sobrecarregar na luz e se cai a luz.

E7	" Os câmbios feitos com o dólar estão sendo de forma desleal. Então os roquinhos estão colocando os preços que querem. Isso é muito mau para o turistas pois com esse abuso tudo fica muito muito caro. (...)"	"Segurança" As tarifas aéreas estão muito altas".)
E8	"A primeira impressão foi boníssima. Desde que saiu da avioneta começou a sentir a energia do povo. Muita gente amável e simpática. Sentiu acolhido sendo que a vila é muito pequena. Não se vê isso em outra parte da Venezuela. Isso foi impactante."	É muito caro. Os passeios, a comida, os aviões. Sente também que há algumas zonas descuidadas, com muita sujeira. Para um estrangeiro pode ter um impacto grande, que para eles (venezolanos) de alguma forma estão acostumados. (...)
E9	"Los Roques é um paraíso para todos que visitam. (...) Em los roques todos se conhecem, somos muito amigos um do outro e amáveis. Não há brigas e nem problemas. (...)"	"A tranquilidade e a relação de amizade" "As pessoas não tomam consciência. Não cuidam do parque. Os roquinhos não cuidam. (...)As pessoas sabem que não pode comer tubarão, caça de tartarugas, mas os roquinhos acreditam que sim se pode fazer. (...)."

**Figura 22.** 3. Conteúdo da entrevista – Sobre Los Roques

**Fonte:** Sobre Los Roques (17.01.2019)

Note-se que dos excertos dos discursos acima apresentados, mais precisamente nas Figura 22, Figura 22 e Figura 23, destacamos a negrito o que de mais relevante se aponta de acordo com o objeto de estudo deste projeto - a recriação do jogo da Loteria, no que respeita à constatação da sua prática por parte da população feminina residente.

4. LOS ROQUES E TURISMO	
SUGESTAO DE MELHORIA	
E1	(...) Acho que deveriam limpas as ruas e retirar os cachorros. Assim teria melhor aspetos para os que vivem e melhor aspeto aos turistas. (...) Eu necessito do turismo (...)
E2	-
E3	-
E4	-
E5	-
E6	(...) Deveria ser melhorado (a planta energética) (...) Não deveriam fazer mais construções, a beleza de los roques está perfeita com sua virgindade . <b>Falta mais entretenimento para o povo. Há muito pouco.</b> (...)
E7	"Melhorar mais a educação."
E8	(...) Acha que deveria ter mais entretenimentos na ilha. Um parque, um lugar para jogar, dançar...uma coisa mais cultural. Mais coisas para os turistas desfrutar a vila. Mais experiências que façam sentir de Los Roques.(...)
E9	"Falta muito mais consciência da população. Informação. Para melhorar o turismo em los roques. Deveriam terminar o terminal aéreo, pois leva mais do que 10 anos em construção. Respeitar as leis do parque nacional. (...)"

**Figura 23.** 4. Conteúdo da entrevista – Los Roques e Turismo

Fonte: Los Roques e Turismo (17.01.2019)

5. CARÊNCIA DA ILHA						
De 0 - 5 (nível de satisfação)						
	Sistema de Agua	Energia	Educação	Limpeza	Trabalho	Infraestrutura ao turismo
E1	5	5	3	0	5	3
E2	3	3	5	5	5	5
E3	3	3	3	3	3	3
E4	3	4	1	1	5	3
E5	5	5	-	2	5	3
E6	5	4	2	1	5	5
E7	5	5	3	5	5	5
E8	4	5	4	3	4	4
E9	4	4	2	4	5	2

**Figura 24.** 5. Conteúdo da entrevista – Carência da Ilha

Fonte: Carência da ilha (17.01.2019)

### **2.3. Estudo do Utilizador - O Jogo da Loteria nos Hábitos de Entretenimento Local do Roquenho**

Após a saída dos turistas para ilhas do arquipélago, a ilha de Gran Roques fica relativamente vazia. Como os principais serviços dos roquenhos, foram realizados no começo da manhã, com a saída dos turistas às ilhas, a tarde, normalmente, reduz os serviços dos locais vinculados ao turismo.

A comunidade local de Los Roques, apesar de levarem uma vida simples, têm educação, saúde e o governo ajuda com um cabaz básico mensal, além da fartura de peixes e mariscos.

A tarde para um tradicional roquenho/a é ociosa e tranquila. Para os trabalhadores do continente, os roquenhos tem a verdadeira vida por eles desejada: uma vida com pouco *stress* e pressão. Trabalham pouco e muito tempo do dia disponível.

Os filhos, das famílias roquenhas, são deixados na escola por todo o dia, na qual dispõem de todas as refeições dada pelo governo, as aulas são realizadas no turno da manhã e a tarde, as crianças participam de entretenimento educativos dentro da escola. A escolha das famílias em deixarem as crianças todo o dia na escola tem correlação com o dia-a-dia ocioso do roquenho. Eles preferem seus filhos na escola, num ambiente educativo, do que vê-los sem nada para fazer, soltos pela ilha a procura de novas descobertas, afirma Maria Liria, roquenha com 3 filhos.

Os homens passam o dia na função de apoio ao ritmo dos turistas, as crianças passam o dia a estudar e brincar na única escola existente na ilha e as mulheres, por sua vez, tem um papel singular em Gran Roques.

Elas despertam normalmente mais tarde que os homens, arrumam suas casas e passam todo o resto do dia a “prosear” nas ruas de Los Roques com as outras amigas.

O comodismo e o relaxamento das mulheres roquenhas é notório mesmo ao turista que pretende não ir a passeio e passar a tarde em voltas pela comunidade. Chama-se a atenção pois todos os dias elas seguem a mesma tradição da prosa e de tarde de jogos.

As mulheres roquenhas, mantem o hábito diário de sentarem pelas ruas em torno das 16hs e a jogarem aproximadamente por 2 horas um jogo similar ao Bingo,

porém com o nome de Loteria. Este hábito, ninguém sabe ao certo quando começou, mas os locais afirmam que foi trazido esse costume da ilha de Margarida, pelos pescadores que começaram a habitar Los Roques. Todas as ruas são tomadas por senhoras que arranjam e acomodam-se em cadeiras e chão para participarem do jogo.





**Figura 16.** Roquenhas jogando nas ruas de Gran Roque  
**Fonte:** Elaborada pela autora (17.01.2019)

A participação no jogo Loteria é feito apenas e exclusivamente por integrantes do sexo feminino.

O jogo não tem grande retorno financeiro, sendo apenas um entretenimento das mulheres locais. O jogo não possui números como acontece no Bingo, mas sim imagens/desenhos aleatórios.



**Figura 17.** Modelo do jogo Loteria  
**Fonte:** Elaborada pela autora (18.01.2019)

### 2.3.1 Estudo das Regras do Jogo Loteria

Cada jogador pode adquirir o número de tabuleiros que desejar.

Cada tabuleiro tem 9 desenhos aleatórios.

O jogador completa seu (s) cartão(s) marcando os desenhos sorteados.

Objetivo é completar linha ou coluna, diagonal ou os 4 desenhos do canto da cartela.

Antes de cada partida, o jogador escolhe quantas cartelas deseja usar simultaneamente. Quando a partida começa, os desenhos são sorteados, um por um, aleatoriamente, e o jogador deve verificar se eles estão em seu tabuleiro.

Caso um número sorteado esteja no tabuleiro do jogador, ele deverá marcá-lo. É importante saber qual o padrão e a regra da partida, isto é, quais padrões devem ser completados para que o jogador possa lotear. Geralmente, pode ser uma linha horizontal, uma linha vertical, uma diagonal, ou os 4 cantos do tabuleiro. Quando se completa um padrão é necessário gritar o nome “Loteria” para que se possa perceber

por todos jogadores que houve vencedor (es). O sorteio da imagem/símbolo é feito de forma aleatória escolhida por um “cantador” pessoa que dita o desenho sorteado.

A cada grito de “loteria”, a pessoa que ganhou tem um nome marcado e continua o jogo. No fim de cinco partidas, contabiliza os pontos de cada jogador associado ao nome, podendo inclusive o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganho duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é proporcional ao valor do tabuleiro pelo (x) número dos mesmos adquiridos em cada partida.



**Figura 18.** Jogadora fazendo a escolha do tabuleiro

**Fonte:** Elaborada pela autora (18.01.2019)

## **CAPITULO 3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL E PROTOTIPAGEM DO JOGO LOTERIA**

### **3.1. Conceção Projetual**

A proposta do Projeto inicia-se com o desafio de recriar o Jogo Loteria, sem alterar as suas regras, mantendo um cunho artesanal. A ideia é torna-lo mais atrativo, renovado e acessível às mulheres roquenhas que jogam diariamente como forma de entretenimento.

Como não há artesanato ou *souvenirs* característico da ilha no arquipélago, o jogo permitiria ser um artesanato local vinculado a costumes sociocultural. Tornando-se mais uma oportunidade de economia local para a comunidade.

O projeto tem o intuito de ser algo simples, artesanal e com a possibilidade de integrar o material lúdico na escola local, com o propósito das cartelas serem pintadas pelos próprios estudantes/crianças, criando uma ligação cultural entre gerações e com um baixo valor de produção. Esta proposta poderá também ser extensível a toda a comunidade.

Todo esse processo visa dar um valor acrescentado ao projeto de produto e paralelamente ser transversal a toda comunidade sendo algo que poderá ser feito por todos e para todos, valorizando a cultura e eventualmente dinamizar o artesanato para uma economia.

#### **3.1.1. Análise de Materiais**

Considerando que estamos hoje vivendo um processo de mudança sócio - ambiental no mundo, usar um material que não fosse ecológico, biodegradável e renovável como base do jogo, fugiria por completo da proposta inicial de ser um produto artesanal com ênfase a características locais, já que genuinamente o arquipélago prima pela natureza.

Para elaboração do tabuleiro foi pensado e pesquisado a utilização de materiais retirados da própria ilha, mas surgiram assim alguns fatores de limitação:

A ilha não possui grande recurso em matéria florestal, concentrando-se em mangues e arbustos rasteiros, o que não permite usar troncos ou madeira de troncos

de árvores. Não possui portanto, frutos de grande porte, como o coco, o que permitiria usar a casca.

Foi equacionada a possibilidade de utilização da areia da praia como base para os tabuleiros, foram testadas várias formas de compactar a mesma a fim de conseguir uma superfície plana e homogênea como tabuleiro, o material além de quebradiço, tornaria o produto pesado e com uma durabilidade limitada, para além de revelar limitações no que diz respeito ao seu transporte.

Após todos os ensaios, experiência e análises de materiais, surge a ideia de um produto 100% biodegradável e reciclável: o papel machê. Um processo de utilização de papéis (jornais, papel higiênico ou papelões) com cola branca que proporciona uma massa maleável, que ao secar torna-se um tanto rija.

Após vários testes, foi notado que a rigidez do produto fica a desejar, o que tornaria um artesanato extremamente frágil, além da superfície do papel machê não ficar lisa e homogênea, dificultando a pintura do tabuleiro.

E por fim e mais importante, o arquipélago de Los Roques é uma área de preservação ambiental por isso não é possível a utilização de nenhum recurso material local.

Em consequência de todo o estudo e experimentação das diversas possibilidades de material, foi considerado a utilização de madeira. Madeira (Fenólico composto) de fácil corte a laser, com espessura entre 3 a 5mm, designada como madeira laminada, disponível em todo o continente venezuelano.

Através de uma só e única tecnologia (corte a laser), foi conseguido com este material e processo a elaboração do modelo de desenho do projeto do jogo Loteria. É definido então que o material mais adaptável as contingências geográfica e culturais para a elaboração desse projeto é a utilização de madeira com corte a laser. Um processo de baixo custo e acessível, além de personalizável. O custo de produção foi tido em consideração a realidade social econômica do país.

### 3.1.2. Análise do Custo de Produção

Salario mínimo venezuelano 18.000bolivares soberanos
Custo médio do processo tecnológico (laser) 74 bolívares por <i>kit</i>
Custo médio da matéria-prima (244x122x3mm) 3000 bolívares
Quantidade de matéria-prima para produção de 01kit do jogo loteria: 6 placas
Embalagem/saco de pano 25x25cm por unidade 57bs

#### 01 KIT JOGO LOTERIA

05 placas:	205bs
Proc. Tec.:	74bs
Embalagem:	57bs
Total:	336Bs

Custo Produção (CP): 336bs que representa sensivelmente 1,8% do rendimento médio per capita venezuelano.
--

### 3.1.3. Análise de Valor Sugerida para Venda

Depois de uma avaliação dos artesanatos locais verificou-se que a viabilidade económica do projeto estaria assegurada através não só do envolvimento da comunidade como também através do produto em si como uma nova oferta na economia local de artesanato, sendo que o seu custo se encontra dentro do valor médio de uma peça de artesanato equivalente.

Sendo assim proposto para o Kit do Jogo Loteria, um PVP (preço de venda ao público) competitivo de cerca de 1.120Bs (representando um incremento provável de 70% para a economia local). Este PVP encontra-se dentro do preço médio quando comparado com outras peças de artesanatos/souvenirs em Gran Roque (528 bs e 1.580bs).

Considerando que para um turismo estrangeiro a moeda venezuelana é extremamente desvalorizada, o modelo de negócio teria um valor alto de lucratividade,

pois 6.266 bs correspondente a 1 dólar e o custo de produção do mesmo é inferior a 01 dólar americano.

### **3.2. Modelo e Protótipo do Jogo Loteria**

A ideia do jogo é uma recriação reduzida do jogo original Loteria, apesar das regras do jogo serem idêntica ao jogo original (ver o item 3.2.1), a diferença é que no kit existe apenas 4 tabuleiros, limitando-se em 36 figuras.

As figuras do jogo são imagens representativas de elementos existentes na ilha. Elementos da natureza, animais e objetos de fácil identificação com a ilha.

Foram usados os seguintes elementos figurativos:

Pelicano | Estrela-do-mar | Tartaruga | Lula | Arraia | Peixe Barracuda | Lagartos | Cachorro | Flamingo | Avião | Carrinho de mão | Concha | Farol | Bandeira Venezuelana | Barco | Ancora | Rede | Guarda-sol | Snooker | sol | nuvem | óculos | abacaxi | boia | chapéu | pé de pato | melancia | alga | lagosta | gaivota | golfinho | passos | caneca | sorvete | flor prancha | bolsa

O kit contém 4 placas 20x20, onde possui as figuras em recorte a laser a serem desencaixadas das placas. Ao desmontar as figuras da placa, a placa torna-se a base do jogo e as peças soltas serão as fichas, os encaixes necessários para quando a figura for sorteada / cantada. Contém também no kit mais uma placa com 36 pequenos quadrados com os desenhos referentes, para que possam ser escolhidos aleatoriamente e ser cantado. Com o kit é possível ter até 4 jogadores, mas sugerimos apenas 2 participantes, onde cada um ficam com 2 placas.

Todo o material do jogo tem como proposta ser personalizado, por isso é oferecido em cor crua. A madeira pode ser pintada por inúmeros materiais, desde canetas, giz, aquarelas há tintas.



**Figura 26.** Tabuleiro de jogo sem fichas de marcação  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)







**Figura 29.** Exemplificação de encaixe  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)



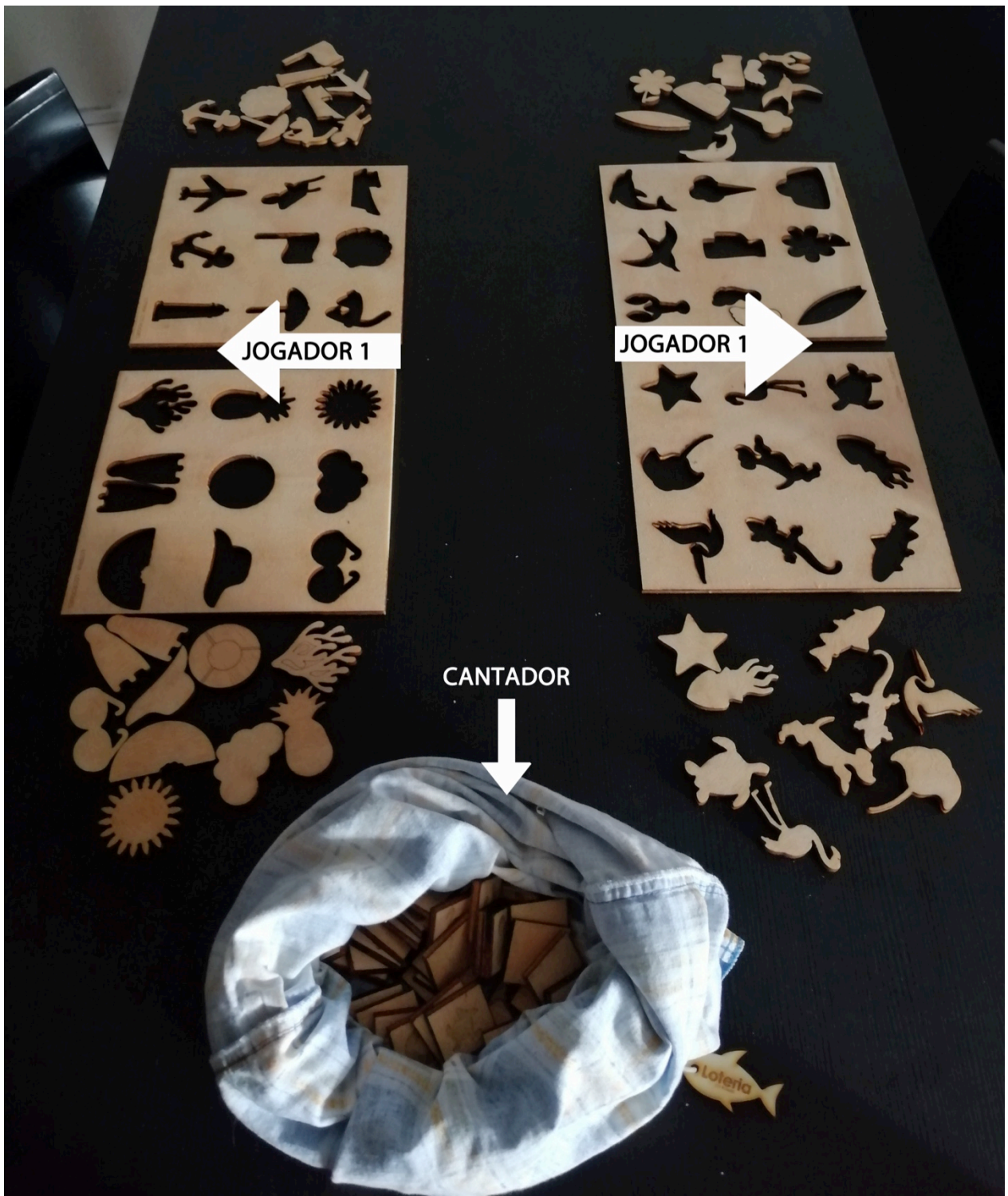
**Figura 30.** Peças de sorteio  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)



**Figura 31.** Saco aberto para o sorteio das peças  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)



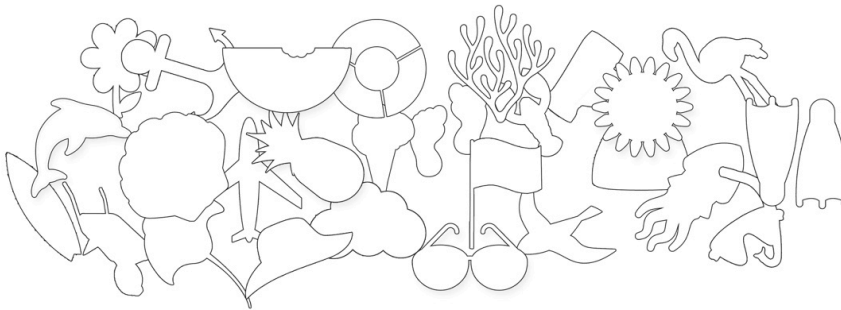
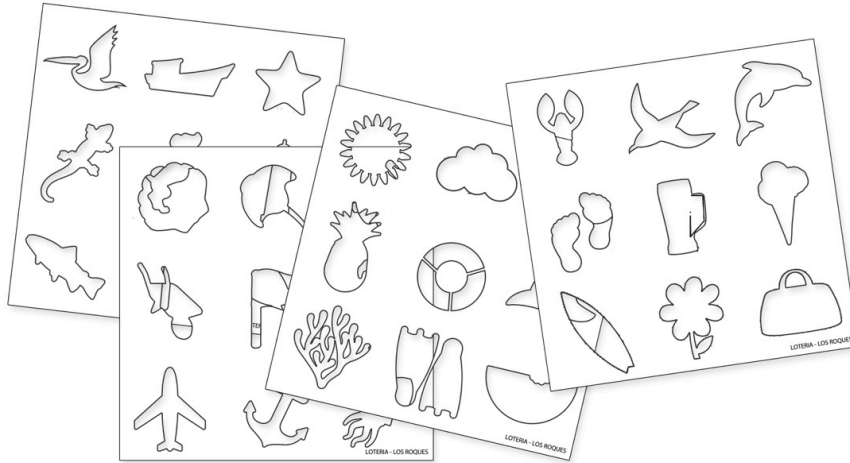
**Figura 32.** Saco fechado para o sorteio das peças  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)



**Figura 33.** Configuração de jogo para 2 jogadores + o cantador  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)

### 3.2.1. Manual de Uso e Manual Técnico

#### Manual de uso



#### FICHAS PARA O CANTADOR


#### SOBRE O PRODUTO

##### REGRAS DO JOGO

Cada cartela tem 9 desenhos aleatórios. O jogador completa sua(s) cartela(s) marcando os desenhos sorteados.

Objetivo é completar linha ou coluna, diagonal ou os 4 desenhos do canto da cartela.

Quando a partida começa, os desenhos são sorteados, um por um, aleatoriamente, e o jogador deve verificar se eles estão em sua cartela.

Caso um número sorteado esteja na cartela do jogador, ele deverá marcá-lo. É importante saber qual o padrão e a regra da partida, isto é, quais padrões devem ser completados para que o jogador possa lotear. Geralmente, pode ser uma linha horizontal, uma linha vertical, uma diagonal, ou os 4 cantos da cartela. Quando se completa um padrão é necessário gritar o nome "Loteria" para que se possa perceber por todos jogadores que houve ganhador(es).

O sorteio do número é feito de forma aleatória escolhida por um "cantador" Pessoa que dita o desenho sorteado. A cada grito de "loteria", a pessoa que ganhou tem um nome marcado e continua o jogo. No fim de cinco partidas, contabiliza os pontos de cada jogador associado ao nome, podendo inclusive o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

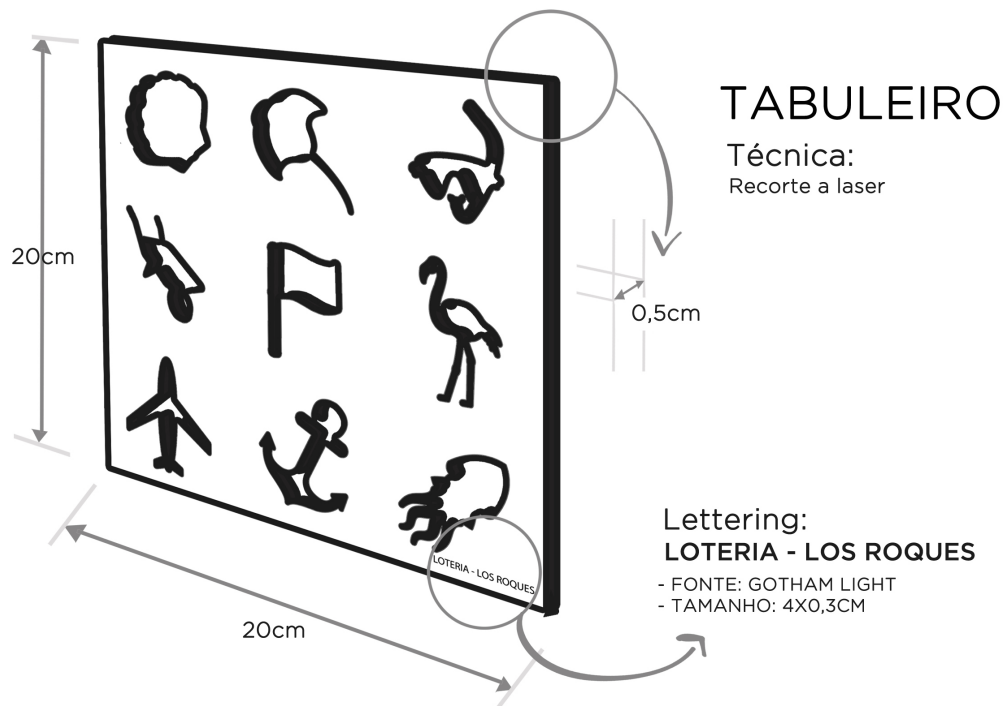
o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

o mesmo ganhador da primeira jogada acumular pontos, caso tenha ganhado duas vezes a partida das 5 partidas. O Premio é compartilhado do valor das cartelas pagas/comprados em cada partida.

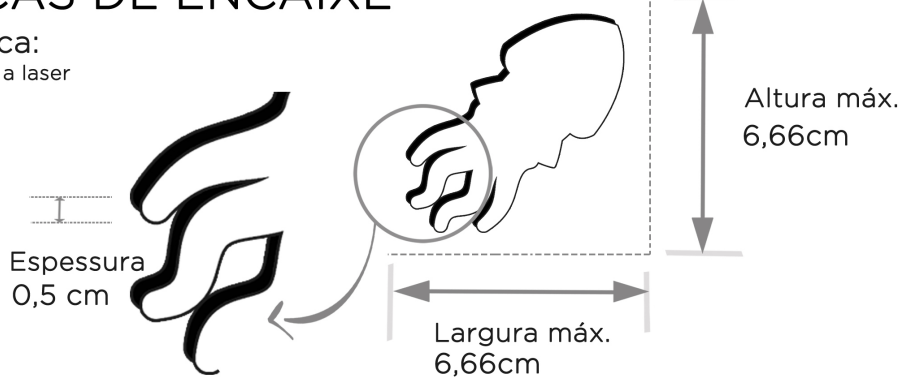
**Figura 34. Manual de Uso**  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)

## Manual Técnico



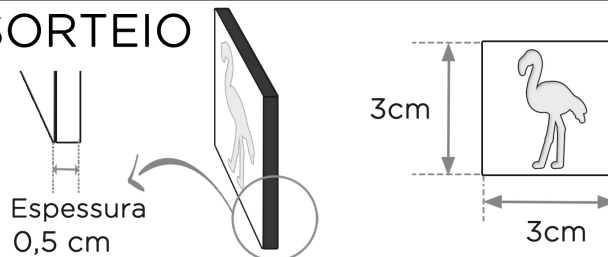
## PEÇAS DE ENCAIXE

Técnica:  
Recorte a laser



## PEÇAS DE SORTEIO

Técnica:  
Recorte e gravação a laser



**Figura 35.** Manual Técnico  
**Fonte:** Elaborada pela autora (05.05.2019)

## CONCLUSÃO

### Considerações Finais e Implicações da investigação

Arquipélago de Los Roques, um local singular, com uma cultura peculiar e de pouca documentação oficial onde tem a beleza natural de forma deslumbrante, esse foi o cenário encontrado para elaboração de um re-design do jogo *Loteria*, na busca de uma melhoria do produto já existente, com um novo design, focado ao um possível retorno financeiro a comunidade e valorizar, divulgar e reforçar os hábitos e costume sócio cultural da ilha.

A presente proposta de Projeto de produto partiu da aspiração de encontrar caminhos que aproximem o design ao artesanato local, gerando um impacto social positivo. Seja ele na economia local assim como na valorização e divulgação dos costumes sociais da comunidade de Gran Roque.

Num arquipélago como Los Roques, que possui pouca história documentada e poucos recursos, o turismo é uma forte ferramenta para atender essas carências, seja no desenvolvimento económico assim como na divulgação da cultura.

Durante a pesquisa no terreno, nomeadamente através de entrevistas, foi possível identificar algumas características, costumes e hábitos culturais relevantes na comunidade, dos quais se destacou o alvo deste Projeto, mais concretamente um jogo de tabuleiro (lotaria de Los Roques), o qual é jogado diariamente pelas ruas do povoado. Este evento foi desde logo impactante, pois em torno do mesmo existe toda uma atividade social e recreativa marcante no dia-a-dia da comunidade.

De forma resumida, aquilo que foi documentado, foi que a partir de um determinado horário (final da tarde) principalmente as mulheres roquenhas, vêm para a rua com os seus tabuleiros de lotaria, sentam se em frente de suas casas, e aguardam que uma das mesmas comece a cantar o nome das figuras que aleatoriamente e ao acaso retira de um saco. Após alguns minutos e sem que se perceba, ouvimos alguém numa rua paralela gritar loteria (a semelhança do que acontece no bingo), alertando para o facto de que uma das jogadores completou o tabuleiro e assim ganhou o jogo, reiniciando-se de imediato novo jogo.

Apesar de simples esta atividade é altamente marcante no dia-a-dia, pois foi registado tratar-se da única atividade lúdico-social à qual a população dedica em média

2h45m por dia, para além de representar um incremento financeiro numa comunidade de recursos limitados.

Identificado e analisado o objeto do presente estudo deu-se início às entrevistas de grupos intervenientes na vida de Los Roques, locais, turistas, trabalhadores sazonais e fixos e elementos representativos da administração Bolivariana da Venezuela. Após esse processo de pesquisa foi definido que seria sobre este objeto da cultura popular roquenha o projeto de estudo. Assim e após o levantamento exaustivo de regras, comportamentos, limitações técnicas e materiais e influencia sócio cultural, iniciou-se um projeto de redesign do jogo Loteria.

Foi criado um jogo com o objetivo de redesenhar o tabuleiro num novo material mais duradouro e sustentável (madeira), foram também redesenhados os ícones gráficos, mantendo apenas elementos figurativos da ilha. Agregou-se também, uma componente estilo puzzle comparativamente ao tabuleiro original, criando um objeto de valor acrescentado passível de uma utilização mais ampla por toda a comunidade que para além de cumprir todos os requisitos de usabilidade como o existente, trás também uma componente acrescentada de valorização e envolvimento da comunidade.

O projeto tem a perspetiva de ser aplicado em maior escala, por toda a comunidade, principalmente na escola local, como brinquedo lúdico e interativo. Para além disso poderá integrar o comércio local como um elemento de artesanato disponível a qualquer visitante.

Esta aplicabilidade em maior escala visa adoção desse produto por parte das identidades governamentais como um elemento educativo e sócio cultural que tem como objetivo o envolvimento de toda a população, nomeadamente ao ser disponibilizado nas escolas, propõe-se que os alunos intervencionem o produto com pintura e posteriormente o resultado dessa intervenção ser disponibilizada para os comerciantes locais a fim de proporcionar uma receita extra para a comunidade.

Paralelamente e em resposta à pergunta de partida colocada - *Como pode o design de um produto sustentável contribuir para o desenvolvimento da economia local?*- argumenta-se que o jogo criado tem potencial para poder vir a ser disponibilizado à comunidade com um custo simbólico para que este possa ser utilizado como objeto de venda para dinamizar firmemente a pequena economia de Gran Roques. Deste modo,

estar-se-á a valorizar os moradores, que passariam a poder vender o produto personalizado, pintando-o à mão com as cores que compõem o seu mundo. Com esta proposta sugere-se a possibilidade de alargar o acesso ao jogo a todo e qualquer pessoa presente em Los Roques em oposição ao que acontece atualmente.

### **Limitações e Futuras Investigações**

Foram encontradas limitações ao longo desse estudo, principalmente devido a falta de dados e bibliografia acerca de Los Roques. Apesar das limitações, o conhecimento noutros pontos que temos da área, permite afirmar que este Projeto abre novas perspetivas sobre o que estamos a realizar, servindo-lhe de base. Existe um longo caminho a desbravar, com temas relacionados e subtemas que poderiam ser abordados. Tópicos relevantes a investigar em termos teóricos e práticos como; a análise entre a imagem apercebida e a realidade vivida pelo turista em relação ao artesanato; a relação artesão, turista e população; participação do artesanato no PIB e internacionalização do artesanato e turismo, entre outros, agora não abordados, poderão ser mais aprofundados em investigações futuras

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Abbonizio, M. A. O. (2009). *Aproximação teórica das intervenções de design no artesanato com os princípios pedagógicos de Paulo Freire: caminhos para uma prática emancipatória* (Tese de mestrado). Curitiba: Universidade Federal de Curitiba. Disponível em: <http://www.acervo.paulofreire.org:8080/jspui/handle/7891/3092>
- Adams, R.S., Daly, S.R., Mann, L.M. & Dall’Alba, G. (2011) Being a Professional: Three Lenses into Design Thinking, Acting, and Being. *Design Studies*, 32, 588-607. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/251509540\\_Being\\_a\\_professional\\_Three\\_lenses\\_into\\_design\\_thinking\\_acting\\_and\\_being/stats](https://www.researchgate.net/publication/251509540_Being_a_professional_Three_lenses_into_design_thinking_acting_and_being/stats).
- Alvarez, F. C. (2012). *Los Roques desde el aire, la arena y el agua*. Los Roques: Banesco. Disponível em: <https://banesco-prod-2019.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/Los-Roques-desde-el-aire-la-arena-y-el-agua-.pdf>.
- Alves-Mazzotti, A. J. & Gewandszajder, F. (2006). O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa. São Paulo: Pioneira, 1998. *Usos e abusos dos estudos de caso. Cadernos de Pesquisa* (online), v. 36, n. 129, p. 637-51.
- Barros, L. A. dos Santos (2006). *Design e Artesanato: as trocas possíveis*. Rio de Janeiro: Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: [http://www2.dbd.pucRio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0410900\\_06\\_Indice.html](http://www2.dbd.pucRio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0410900_06_Indice.html).
- Bauer, M. W. & Gaskell, G. (org.). (2002). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes.
- Beddoe, R. *et al* (2009). Overcoming systemic roadblocks to sustainability: the evolutionary redesign of worldviews, institutions, and technologies. *PNAS*, 106(8), 2483-2489. Disponível em: <https://doi.org/10.1073/pnas.0812570106>.
- Blog da Hörlle (2017). *Como surgiu o artesanato*. Disponível em: <http://blog.horlle.com.br/?p=1016>.
- Bonsiepe, G. (2011). *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, junho. pp. 84-92. Disponível em: [http://www.ideo.com/images/uploads/thoughts/IDEO\\_HBR\\_Design\\_Thinking.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/thoughts/IDEO_HBR_Design_Thinking.pdf).
- Carli, A. M. S., *et al* (2011). *Design e Artesanato: novidade e tradição, um diálogo possível*. Redige, v.2,n.2, pp.430-444.
- Cavalcante A. L. (2012). *Design para sustentabilidade – um conceito interdisciplinar em construção*. Projética – Revista Científica de Design, nº1, v.3. Editora Londrina, Santa Catarina – Brasil.

- Célula de Animação da Rede Portuguesa LEADER II. (2003). *Artesanato e Desenvolvimento Rural*. Lisboa: Célula de Animação da Rede Portuguesa LEADER II, (Caderno Temático nº 14).
- Claval, P. (1999). *A Geografia Cultural*. Florianópolis, Editora da UFSC.
- Clune, S. (2011). Sustainable design, consumption and change. *The conversation*. Disponível em: <http://theconversation.com/sustainable-design-consumption-and-change-546>.
- Costa, J. (2010). *EntreVistas: design + artesanato*. D. Douek & L. Azevedo (Org.), São Paulo: A Casa Museu do Objeto Brasileiro, 2010. v.1 São Paulo. Disponível em: <https://eed.emnuvens.com.br/design/article/viewFile/448/272>.
- Cunha, L. (2001). *Introdução ao Turismo*. Lisboa: Verbo.
- DelftX (2016). Circular Economy. EMF (2013). Towards The Circular Economy Vol.: An Economic and Business Rationale for an Accelerated Transition. Disponível em: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/publications/Ellen-MacArthur-Foundation-Towards-the-Circular-Economy-vol1.pdf>
- Decreto-Lei no 41/2001 de 9 de Fevereiro. Disponível em: <http://www.iapmei.pt/iapmei-leg-03.php?lei=4764>.
- Denis, R. C. (2000). *Uma Introdução à História do Design* (2.ª ed). São Paulo: Edgard Blucher.
- Di Russo, S. (2016). Understanding the behaviour of design thinking in complex environments (Tese). Programa de Pós-graduação em Design. Swinburne University of Technology, Melbourne.
- ECO 92. Senado Federal. (s.d.). Conferência Rio-92 sobre o meio ambiente do planeta: desenvolvimento sustentável dos países. Disponível em: <https://www.senado.gov.br/noticias/Jornal/emdiscussao/rio20/a-rio20/conferencia-rio-92-sobre-o-meio-ambiente-do-planeta-desenvolvimento-sustentavel-dos-paises.aspx>.
- Estrada, M. H. (2007). Exportando Know-How. *Revista Arc Design*, 56, 18-24. Disponível em: [https://issuu.com/prodweb/docs/arc\\_56\\_pdf\\_baixa\\_completo](https://issuu.com/prodweb/docs/arc_56_pdf_baixa_completo).
- EMF & IDEO. (2016). The Circular Design Guide. Disponível em: <https://www.circulardesignguide.com/>
- Fachone, S. L. (2012). *Design e Artesanato: o sentido do fazer manual na contemporaneidade* (Tese de mestrado). Disponível em: <http://tede.anhembi.br/tedesimplificado/handle/TEDE/1608>.
- Farias, M. (2007). *Políticas públicas para o artesanato em Pernambuco*. Disponível em: <http://programaliberdadedeexpressaonatv.blogspot.com/2007/10/o-artesanato-essencialmente-o-prprio.html>.

- Fonseca, J. J. S. (2002). *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC.
- França, R. A. (2005). *Design e artesanato: uma proposta social*. *Revista Design em Foco*, 2(2), 915.
- Freitas, A. L. C. (2006). *Design e artesanato: uma experiência de inserção da metodologia de projeto de produto*. (Tese de mestrado). Minas Gerais: Escola de Engenharia da Universidade Federal de Minas Gerais.
- Freitas, A. L. C. (2011). *Design e Artesanato: uma experiência de inserção de metodologia de projeto de produto*. São Paulo: Blucher Acadêmico.
- Funarte (Ed.). (1980). *Artesanato brasileiro* (2.<sup>a</sup> ed.). Rio de Janeiro: Funarte.
- Geertz, C. (1989). *A interpretação das culturas*. R.J.: Zahar Editoras.
- Giacomin, J. (2012). What is human centered design? In: P&D Design 2012. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luís (MA), 2014.
- Gil, A. C. (2007). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007. Disponível em: [http://www.urca.br/itec/images/pdfs/modulo%20v%20-%20como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](http://www.urca.br/itec/images/pdfs/modulo%20v%20-%20como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf).
- Gil, A. C. (1999). *Métodos e técnicas de pesquisa social* (5.<sup>a</sup> ed.). São Paulo: Atlas.
- Goldenberg, M. (1997). *A arte de pesquisar*. Rio de Janeiro: Record. Disponível em: [https://www.academia.edu/22545134/A\\_Arte\\_de\\_Pesquisar\\_Mirian\\_Goldenberg](https://www.academia.edu/22545134/A_Arte_de_Pesquisar_Mirian_Goldenberg).
- Goldenberg, M. (1997). *A arte de pesquisar*. Rio de Janeiro: Record. Disponível em: [https://www.academia.edu/22545134/A\\_Arte\\_de\\_Pesquisar\\_Mirian\\_Goldenberg](https://www.academia.edu/22545134/A_Arte_de_Pesquisar_Mirian_Goldenberg)
- Hike Venezuela (2019). Disponível em: <http://www.hike-venezuela.com/pt/site-los-roques.html>
- IDEO (2009). HCD – Human Centered Design: Kit de ferramentas. Recuperado Abril 02, 2017, de [https://hcd-connectproduction.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese\\_download/ideo\\_hcd\\_toolkit\\_complete\\_portuguese.pdf](https://hcd-connectproduction.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese_download/ideo_hcd_toolkit_complete_portuguese.pdf).
- ICSID - International Council of Societies of Industrial Design – Conselho Internacional das Sociedades de Desenho Industrial. (S.d.). Disponível em: [www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query\\_page=1](http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1).
- Jégou, F. & Manzini, E. (2008) “Design para a inovação social e sustentabilidade”. *Cadernos do Grupo de Altos Estudos*, Programa de Engenharia de Produção Coppe/UFRJ, RJ. v. I.
- Laraia, R. de B. (2003) *Cultura: Um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Los Roques (2019). Disponível em: <https://www.los-roques.org/info/poblacion>.

- Marconi, M. A, & Lakatos, E. M.(1996). *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados* (3ª ed.). São Paulo: Atlas.
- Marinho, H. (2007). *Artesanato: tendências do segmento e oportunidades de negócios*. Rio de Janeiro: SEBRAE/RJ. Disponível em <http://www.biblioteca.sebrae.com.br> .
- Mason, M. (2019). *What is sustainability and why is it important?*. Disponível em: <https://www.environmentalscience.org/sustainability>.
- Manzini, E. (2008). *Design para inovação social e sustentabilidade*. Rio de Janeiro.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs*. Cambridge: MIT Press.
- Mouco, L. M. (2010). *Design aplicado ao artesanato, uma ferramenta para a sustentabilidade: estudo de caso sobre a comunidade de nossa Senhora do Perpétuo Socorro de Acajatuba, município de Iranduba/AM* (Tese de mestrado). Manaus: Universidade Federal do Amazonas. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/2633>.
- Motta, A. C. S. B. T. (2018). *Design de produto na economia circular: aplicação no mobiliário de escritório* (Tese de mestrado). Disponível em: [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/22101/1/AnaMotta\\_Mestrado.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/22101/1/AnaMotta_Mestrado.pdf).
- Novak, J., & Gowin D. (1999). *Aprender a Aprender* (2ª ed.). Lisboa: Plátano Edições Técnicas. Disponível em: [https://lief.if.ufrgs.br/pub/cref/pe\\_Goulart/Material\\_de\\_Apoio/Referencial%20Teorico%20-%20Artigos/Aprendizagem%20Significativa.pdf](https://lief.if.ufrgs.br/pub/cref/pe_Goulart/Material_de_Apoio/Referencial%20Teorico%20-%20Artigos/Aprendizagem%20Significativa.pdf).
- Klein, R. G. & Blake, E. (2005). *O despertar da cultura: a polêmica teoria sobre a origem da criatividade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Krippendorff, K. (2000). Propositions of Human-centeredness: A Philosophy for Design. In: Durling, D., Friedman, K. (Eds.). *Doctoral Education in Design: Foundations for the Future*. Staffordshire (UK): Staffordshire University Press, pp.55-63.
- Paz, O. (2006). *Labirinto da solidão e post scriptum*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Posada El Botuto (2019). Disponível em: <https://www.posadaelbotuto.com/botuto/>.
- Krecken, L. (2009). *Design e território: valorização de identidade e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel.
- Kraaijenhagen, C., Van Oppen, C., Bocken. N., (2016). *Circular business. Collaborate & Circulate*. Circular Collaboration, Amersfoort, The Netherlands. Disponível em: [circularcollaboration.com](http://circularcollaboration.com).
- Ramos, G. (2006). *CRAT – Centro Regional das Artes Tradicionais: 22 anos é muito tempo... Mãos*: Porto.

- Relatório Brundtland (1991). *Nosso futuro comum*. 2.ed.Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas.
- Ribeiro, E. A. (2008). *A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. Evidência: olhares e pesquisa em saberes educacionais*, Araxá/MG, n. 04, p.129-148.
- Richardson, R.J. (1999). *Pesquisa social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas.
- Rios, C. (2010). *Artesã e Coordenadora do sector de formação e animação do CRAT – Entrevista realizada no dia 28 de Março de 2010*, Porto.
- Rocha, E. & Barros, C. (Outubro - Dezembro de 2006). Dimensões Culturais do Marketing: Teoria Antropológica, Etnografia e Comportamento do Consumidor. RAE, pp. 36-47.
- Rodrigues, J. A. R., Bellio, L. & Alencar, C. O. C. (2012). Sustentabilidade no design: a transversalidade das teorias filosóficas e suas articulações na contemporaneidade complexa. *ModaPalavra*, 5(9), 95-115. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7795>.
- Rosendahl, Z., & Corrêa, R. L. (2003). *Introdução à geografia cultural*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Rosa, M. V. F. P. C., & Arnoldi, M. A. G. C. (2006). *A entrevista na pesquisa qualitativa: mecanismos para a validação dos resultados*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Sachs, I. (2000). *Caminhos para o desenvolvimento Sustentável*. Rio de Janeiro: Garamound.
- Santos, B. de Sousa (2006). *A Gramática do Tempo*. Porto: Edições Afrontamento.
- Shea, A. (2012). *Designing for Social Change*, 1ª Ed. Editora: Princeton Architectural Press, New York.
- Significados (2014). Significados de etnografia. Disponível em: <https://www.significados.com.br/etnografia/>.
- Triviños, A. N. S.(1987). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas. Disponível em: <http://revista.fct.unesp.br/index.php/formacao/article/view/2335>.
- Tschimmel, K. (2012). Design thinking as an effective toolkit for innovation. Proceedings of the XXIII ISPIM Conference: Action for Innovation: Innovating from Experience. Barcelona
- Ullmann, C. (2005). *Para um design solidário e sustentável*. In: Comércio Ético e Solidário no Brasil: Fundação Friedrich Ebert – ILDES.
- Unidad de Estudio Arqueológicos. (S.d.). *Archipiélago de Los Roques*. Disponível em: <https://www.arqueologiausb.org/los-roques>.
- Valadares, J. & Pereira, D. (1990). *Didáctica da Física e da Química*. Lisboa: Universidade Aberta.

Velthem, L. H. V. (1998). *A Pele de Tuluperê: uma etnografia dos trançados Wayna*. Belém: MPEG.

Zamarro, J. (Ed.). (2002). *Guía del Parque Nacional Archipiélago Los Roques*. [Madrid]: Agencia Española de Cooperación Internacional.

## ANEXOS

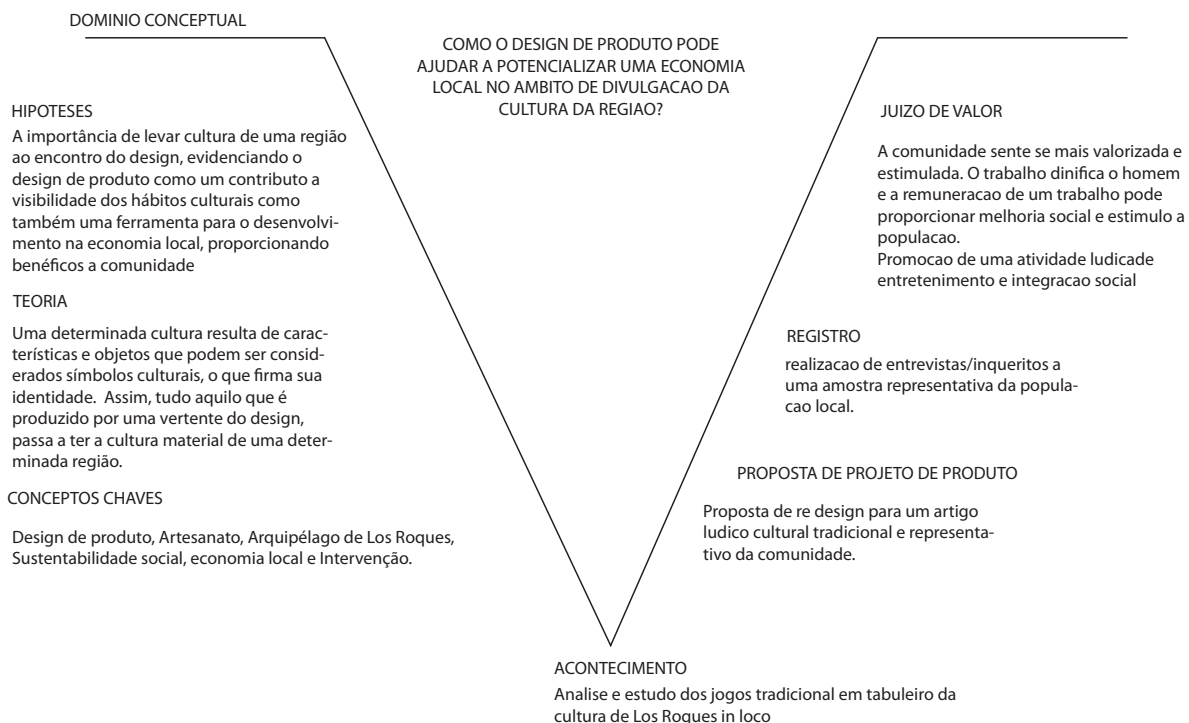
### ANEXO A – DESENHO DA PESQUISA: V de GOWIN

O diagrama V-Gowin foi utilizado durante o processo na condição de facilitador da interpretação e como instrumento de avaliação e recolha de dados.

Novak (1999), considera que “para aprender significativamente o individuo deve optar por relacionar os novos conhecimentos com as proposições e conceitos relevantes que já conhece”.

A utilização do “V de Gowin” propõe ser levado a reconstruir o conhecimento na procura de respostas para a questão ou questões básicas, com base em objetos e acontecimentos observados e analisados (Valadares & Pereira, 1990).

#### DESENHO DA PESQUISA



---

Modelo “V de GOWIN” (1977) de Desenho da Pesquisa científica, NOVAK (2000), adaptado por Isabel Farinha