TECNOLOGIA SOCIAL, EMPREENDIMENTOS CRIATIVOS E DESIGN PARA TODOS

Nadja Maria Mourão[1]
Rita de Castro Engler[2]

[1] Doutoranda em Design do PPGD/UEMG, e-mail: nada2m@gmail.com
[2] Orientadora e Coordenadora do PPGD/UEMG, e-mail: rcengler@uol.com.br

RESUMO
As tecnologias sociais se popularizaram como alternativas para a resolução de problemas estruturais das camadas mais excluídas da sociedade, na medida em que se apresentam como soluções modernas, simples e de baixo custo, apoiadas por programas governamentais, conforme Dagnino, (2010). As ferramentas do Design Social podem contribuir, através de processos e métodos, para soluções criativas, participativas e inclusivas que atenuem a segregação social e que possibilitem a geração de renda. A pesquisa busca investigar exemplos de tecnologias sociais que promovam a inclusão social, com perspectivas de desenvolverem empreendimentos criativos por meio do design, no território mineiro. O estudo utiliza os diferentes saberes, informações e experiências acumuladas pelos cidadãos, para oportunamente, propor soluções de geração de renda em empreendimentos criativos. Devido à extensão territorial, após a revisão bibliográfica, realiza-se a investigação por amostras regionais. Utiliza-se da metodologia de natureza qualitativa, em estudo de caso, fundamentado em considerações metodológicas apresentadas por Lüdcke e André (1986). Registram-se alguns exemplos analisados a partir do design social, com participação da comunidade da região metropolitana de Belo Horizonte. Na área da inclusão social, cita-se o "Suricato", organização que trata da inserção de pessoas com problemas mentais no mercado de trabalho, criando uma opção de renda, através da culinária e do artesanato. Entre outros, cita-se na música, o "Ei Musica Brasil", programa piloto que busca estimular a criação de redes, a troca de conhecimentos e a geração de negócios, por meio do compartilhamento de soluções de tecnologia social aplicadas à música. Conclui-se que os exemplos de tecnologias sociais analisados podem gerar empreendimentos criativos e promover o desenvolvimento socioeconômico local. É necessário inserir a sociedade na produção artesanal e nos serviços, para o âmbito educativo e criativo, através de ações e de capacitação para todos, na busca de modo diferente de produzir e viver.

Palavras-Chave: Tecnologia social; empreendimentos criativos; design.

ABSTRACT
Social technologies have become popular as alternatives to solving structural problems of the excluded sections of society to the extent that present themselves as modern solutions, simple and low cost, supported by government programs, as Dagnino (2010). The Social Design tools can contribute, through processes and methods for creative, participatory and inclusive ways to reduce social segregation and enabling the generation of income. The research investigates examples of social technologies that promote social inclusion, with prospects to develop creative endeavors through design, in the mining territory. The study uses different knowledge, information and experience accumulated by citizens to timely propose income-generating solutions in creative endeavors. Due to the territorial extension, after the literature review, research is carried out by regional samples. It is used in qualitative methodology in case study, based on methodological considerations presented by Lüdcke and Andrew (1986). Record a few examples analyzed from the social design, with community participation in the metropolitan region of Belo Horizonte. In the area of social inclusion, it cites the "Suricato", an organization that deals with the integration of people with mental problems in the labor market, creating an income option, through cooking and crafts. Among others, is quoted in the music, "Hey Music Brazil" pilot program that seeks to encourage networking, knowledge exchange and generating business through the social technology solutions applied to music sharing. It is concluded that the samples analyzed social technologies can generate creative endeavors and promote local socioeconomic development. You must enter the society in craft production and services for the educational and creative context, through actions and training for all in the search for a different way to produce and live.

Key-words: Social technology; creative endeavors; design.

1. INTRODUÇÃO

Estudos sobre os padrões de vida da população mundial demonstram a insuficiência de recursos para manutenção dos sistemas produtivos no planeta, conforme Estivill (2003). Os atuais padrões de consumo, principalmente dos países mais desenvolvidos, são sustentados com a exploração dos ecossistemas além de suas fronteiras. Desenvolvimento econômico e valores socioambientais não se encontram na mesma dimensão, de forma a priorizar a qualidade de vida dos seres humanos. Contudo, opções sociais humanitárias sempre existiram, algumas delas, transferidas por apropriação de tecnologias que favorecem os menos favorecidos, em condições excludentes. A motivação para o conhecimento das tecnologias sociais surge das possibilidades de interseção entre os setores econômico, ambiental e social.

Em termos gerais, existem exemplos de tecnologias sociais que proporcionam ganhos expressivos para a sociedade, conceituados pelas necessidades temporais, condições locais e contextos culturais. E isso vai desde a mera recuperação de saberes tradicionais até a apropriação de conhecimento popular em grau de maior elaboração científica. Dessa forma, priorizar a tecnologia social como política pública pode significar uma opção por um processo científico que seja gerador de melhor geração de renda. Ou ainda, um procedimento de tecnologia social pode ser adotado como política pública, representando opção por um modelo de respeito a determinados padrões de incentivo ao desenvolvimento de uma região, distintos dos modelos universais que corrompem o meio ambiente e as significativas raízes sociais e culturais, conforme Rodrigues e Barbieri (2008).

As tecnologias sociais se popularizaram como alternativas para a resolução de problemas estruturais das camadas mais excluídas da sociedade, na medida em que se apresentam como soluções modernas, simples e de baixo custo, que geralmente, recebem apoio de programas governamentais, conforme Dagnino (2010).

Conforme Kliass (2012), as tecnologias sociais tendem a propiciar um melhor nível de articulação com a base da sociedade organizada, por meio do estímulo à formação de grupos sociais e do associativismo. São grupos que atuam, nas áreas da educação, da sustentabilidade, do trabalho solidário, da cultura e do artesanato regionalizado. A própria organização da comunidade gera resultados de maior eficiência no nível local e de sua repercussão para ser apropriado pelo conjunto da sociedade.

O design pode estar presente, nas formas de trabalho em grupo para a busca de solução dos problemas sociais. As ferramentas do Design Social podem contribuir, através de processos e métodos, para soluções criativas, participativas e inclusivas que atenuem a segregação social e que possibilitem a geração de renda.

Conforme Costa (2008) conceitua-se Design Social como um processo inovador que utiliza as ferramentas interdisciplinares de Design, e com objetivos no âmbito social. Entre os objetivos podem ser citados: a conscientização social; inserção no mercado; melhoria de processo; desenvolvimento de novos produtos; e valor agregado. Tendo como significação primordial o apelo à responsabilidade social do profissional executor da interferência, bem como o dimensionamento econômico e social de seu trabalho, em âmbitos diversos, tais como Design de produto, de serviços e de sistemas.

Este artigo apresenta parte das investigações da pesquisa "Tecnologia Social e Design para todos", cujo objetivo é investigar exemplos de tecnologias sociais que promovam a inclusão social, com perspectivas de desenvolverem empreendimentos criativos, por meio do design. Inicialmente, o estudo apresenta definições e conteúdos básicos a cerca da temática da pesquisa, relatando introdução histórica das tecnologias sociais, dos empreendimentos criativos e de alguns exemplos bem-sucedidos.

Para a investigação, utiliza-se da metodologia de natureza qualitativa, em estudo de caso, fundamentada em considerações apresentadas por Lüdcke e André (1986). As autoras nos elucidam que "o estudo de caso deve ser aplicado quando o pesquisador tiver o interesse em pesquisar uma situação singular, particular. O caso é sempre bem delimitado, devendo ter seus contornos claramente definidos no desenvolver do estudo" (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.17).

Devido à extensão territorial, após a revisão bibliográfica, realiza-se a investigação por amostras regionais, no recorte territorial do Estado de Minas Gerais. O levantamento de dados é executado através dos registros do Banco de Tecnologias Sociais - Fundação Banco do Brasil e da Rede de Tecnologias Sociais (RTS). Deste modo particular, os exemplos se apresentam às limitações condicionadas da pesquisa.

Quanto à função do design, prioriza-se pela busca de soluções para servir ao ser humano. O design está envolvido desde o processo de desenvolvimento e inserção de algum

produto ou serviço para o consumidor, principalmente no que concerne “planejamento” e “organização geral, por meio de uma configuração especial” (HAUG, 1997, p.29).

Inclusão Social é oferecer aos mais necessitados oportunidades de acesso a bens e serviços, dentro de um sistema que beneficie a todos e não apenas aos mais favorecidos no sistema em que vivemos, onde prevalece a meritocracia. Conforme Estivill (2003), defini-se como um conjunto de métodos e ações que se opõem a exclusão em quaisquer áreas da sociedade, provocadas pelas condições geográficas, pela carência de recursos materiais, educação, existência de deficiência física ou preconceitos raciais etc.

No entanto, grande parte da população de baixa renda, ainda passa pela exclusão social, pela carência de métodos, técnicas e investimentos. O design para todos poderá contribuir na busca de soluções criativas, participativas e inclusivas que atenuem a segregação social e que possibilitem a geração de renda.

2. TECNOLOGIAS SOCIAIS

Busca-se inicialmente o significado da palavra tecnologia, como um conjunto de conhecimentos, processos e métodos empregados em diversos ramos, em definições generalizadas. A palavra tecnologia pode ser compreendida como uma atividade social, organizada e estruturada em níveis e contexto prático (Baumgarten, 2006).

A adesão do termo social à tecnologia disponibiliza todo esse conjunto de conhecimentos, processos e métodos, para a sociedade, com o objetivo de efetivar e expandir os direitos. O complemento social, associado à palavra tecnologia, traz a dimensão socioambiental e a construção de processos democráticos, inclusivos, visando solucionar as necessidades da população, para a esfera do desenvolvimento tecnológico (ITS, 2007).

Conforme Maciel e Fernandes (2011) registram-se as tecnologias sociais em função política, a partir das iniciativas de Mahatma Ghandi, líder da Índia, entre os anos de 1924 e 1927. Uma delas ocorreu pela utilização do processo de fiação manual, como forma de lutar contra as injustiças sociais prevalentes naquele país. Na Índia e em diversas comunidades em outros países, Gandhi teve um grande papel na expansão das tecnologias sociais. Incentivou inclusive, a produção de alimentos e fertilizantes naturais, para atendimento das necessidades dos habitantes das vilas e povoados. As produções agrícolas foram desenvolvidas em

cooperativas familiares e com tecnologias tradicionais condizentes com os recursos econômicos, culturais e demográficos da Índia.

O trabalho de Ghandi despertou a consciência política de milhões de indianos, com o trabalho manual e sem incentivar a violência. Mostrou à população indiana a necessidade de autodeterminação e de implementar um processo de desenvolvimento que privilegiasse o saber social, popular, e as soluções nativas. Assim, não seria preciso mais o conhecimento importado, sempre distante da realidade cotidiana dos cidadãos e, por vezes, contrário a realidade. "Defendia-se, essencialmente, que a tecnologia deveria ser desenvolvida a partir de uma abordagem integrada de desenvolvimento socioeconômico e cultural para atender demandas locais" (HERRERA, 1973).

Em função das circunstâncias geradas pelo desenvolvimento da produção, economia e consumismo, variações surgiram entre países ricos e pobres. Os mais pobres passaram a buscar soluções em apropriações de tecnologias que atendessem à realidade local. O termo tecnologia apropriada, segundo Goldemberg (1978) pode ser definido como processo de estabelecimento dos efeitos sociais e ambientais de uma tecnologia proposta antes que ela seja desenvolvida, e a tentativa de incorporar elementos benéficos, nas várias fases de seu desenvolvimento e utilização.

As alterações geradas nos sistemas de produção, a partir dos anos 60, foram induzidas pelo agravo de políticas públicas, impulsionadas pelos eventos dos efeitos massificadores pelo uso inadequado dos recursos naturais, gerando em algumas culturas a exclusão social, pobreza e poluição. Assim, promover a paralisação do crescimento em países pobres, poderia ser uma forma de sustentar o elevado padrão de consumo nos países ricos. Sabendo-se que, dificilmente as populações dos países ricos teriam a iniciativa de reduzir o consumo. Assim promover a apropriação de tecnologias é apontado como uma iniciativa inovadora, conforme Rodrigues e Barbieri (2008).

Dessa forma, as tecnologias apropriadas cumprem um papel funcional nesse processo, mitigando os problemas da pobreza por meio de tecnologias de baixo impacto que geram melhorias. Contudo, "não alteram o *status quo*, permitindo a continuidade da exploração dos recursos naturais dos países não desenvolvidos para sustentar o consumo fora das suas fronteiras com o mínimo de contestação política" (RODRIGUES; BARBIERI, 2008, p.12).

Para Maciel e Fernandes (2011), os procedimentos e técnicas aplicados em tecnologias sociais devem ser associados aos modelos de organização coletiva, que produzam resultados

positivos para a inclusão social e a melhoria da qualidade de vida. Precisam ser facilmente compreendidos e apropriados pela comunidade. Para possibilitar novas aplicações mediante adaptações às peculiaridades locais, não podem exigir grandes investimentos. É necessário que permitam ainda monitoramento e avaliação de objetivos e que incentivem o desenvolvimento sustentável.

Em todo o mundo, surgem exemplos de tecnologias sociais, independente do termo empregado, pois o que conta é o conceito que está em construção, se adaptando as necessidades e aspectos culturais de diferentes povos. A exclusão social é um fato crescente em todo o planeta, causado pelas diferenças internas e externas em cada país, especialmente nos países mais pobres. De forma crescente, surge a pobreza, a falta de recursos e as guerras, que levam a busca de soluções emergenciais, envolvendo as organizações Internacionais. A Organização das nações Unidas têm combatido todas as forças de exclusão social, que provoca a migração de muitos povos. Como também, O Programa global Estratégias e Técnicas contra a Exclusão Social e a Pobreza (STEP) da Organização Internacional do Trabalho (OIT) intervém na extensão da proteção social aos excluídos e os mecanismos integrados de inclusão social, conforme Estivill (2003).

No Brasil, as tecnologias sociais estão recebendo apoio do Estado através da Fundação do Banco do Brasil (FBB), que atua no campo da Ciência e Tecnologia apoiando projetos sociais e de pesquisa. O programa Banco de Tecnologias Sociais - BTS, foi efetivado em 2001, com objetivo de investir na captação e difusão de tecnologias implementadas, reaplicáveis e efetivas, para resolução de problemas sociais. Para estimular a difusão das tecnologias sociais no território brasileiro, a FBB criou o Prêmio Nacional de Tecnologias Sociais e, através das parcerias institucionais, está investindo recursos em novas propostas.

Em entrevista, Barros (2007), relata que o número de iniciativas em Tecnologias sociais tem crescido no Brasil, despertando a atenção dos empreendedores e dos pesquisadores. A Rede de Tecnologia Social – RTS é uma organização que tem, por objetivo, contribuir para a promoção do desenvolvimento sustentável por meio da difusão e reaplicação em escala, de tecnologias sociais. Procura estimular a adoção de tecnologias sociais como políticas públicas, a apropriação pela sociedade e o desenvolvimento de novas propostas. A crescente participação de instituições acadêmicas se consolida pelos projetos, cada vez mais, com perfil de sustentabilidade e inclusão social.

2.1. Alguns exemplos de Tecnologias sociais em Minas Gerais

Como solução econômica apresentam-se exemplos de moedas de bancos comunitários em Minas. Trata-se de uma tecnologia social que promove serviços financeiros solidários, em rede, de natureza associativa e comunitária, voltados para a geração de trabalho e renda, na perspectiva de reorganizar as economias locais, tendo por base os princípios da Economia Solidária.

A implicação de moedas sociais, em diferentes regiões de agricultura familiar do mundo, apontam soluções para a economia local. O primeiro empreendimento dessa natureza no Brasil foi um projeto de desenvolvimento local com ênfase na Economia Solidária, denominado Banco Palmas, criado em janeiro de 1998, pela Associação dos Moradores do Conjunto Palmeira, bairro localizado na periferia do município de Fortaleza, no estado do Ceará. O Banco Palmas foi vencedor, em 2005, da categoria Região Nordeste do Prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologia Social, conforme site da Fundação Banco do Brasil (2009).

No Brasil, há 104 moedas alternativas ao real, sendo algumas em Minas Gerais: a Vereda (município de Chapada Gaúcha), Coofeliz (município de Espera Feliz), Lisa (município Teófilo Otoni) e recentemente, a Esmerada (criada no distrito de Melo Viana, município de Esmeraldas/Região Metropolitana de Belo Horizonte), conforme Lobato (2014).

A primeira moeda social no estado de Minas Gerais, a Vereda (comercializada desde 2009), foi batizada em alusão ao romance Grande sertão: veredas, de Guimarães Rosa (1908-1967), mineiro da cidade de Cordisburgo, na região do Vale do Urucuia. Conforme Lobato (2014), esta alternativa é aplicada na área de desenvolvimento territorial, onde a Fundação Banco do Brasil realiza o projeto Urucuia Grande Sertão, com ações de desenvolvimento sustentável em comunidades da Bacia do Rio Urucuia, com foco nas cadeias produtivas da fruticultura, artesanato, mandiocultura, apicultura e turismo, além da reaplicação de tecnologias sociais como o banco comunitário, na região das veredas do escritor Guimarães Rosa, no Vale do Urucuia.

A moeda Vereda é comercializada em cédulas de 0,25, 0,50, 1, 2, 5 ou 10 veredas. A moeda usada em compras e negociações, por 11 mil moradores e turistas das vizinhanças do Parque Grande Sertão Veredas e do Parque Estadual Serra das Araras, é uma alternativa ao

"Real" como forma de estimular que o dinheiro não saia da região, fortalecendo o consumo de produtos de empreendimentos solidários, conforme Lobato (2014).

Figura 1: Vereda - Notas inspiradas no livro de Guimarães Rosa
Fonte: Paulo Henrique Lobato, 2009.

Na área da inclusão social, através da produção artesanal, cita-se o "Suricato – Associação de Trabalho e Produção solidária[1]", figura 2, organização que trata da inserção de pessoas mentalmente atormentadas no mercado de trabalho, atenuando a exclusão social e gerando opção de renda. Isso ocorreu pela A luta por uma sociedade sem manicômios que possibilitou o tratamento em liberdade, norteando a organização de um coletivo rumo à conquista do trabalho pleno de sentido e significado.

A iniciativa existe desde 2004, contemplando os usuários do serviço de saúde mental da prefeitura de Belo Horizonte. Entre as criações dos 42 participantes, com idades entre 21 e 80 anos, estão os trabalhos em: madeira, marchetaria, mosaico em cerâmica, objetos de decoração e mobiliário, além de bordados e costura, conforme figura 2.

A Suricato é construção processual e coletiva. Seu formato horizontaliza o poder e democratiza as relações, facilitando a prática da autogestão. A Associação possui 4 (quatro) núcleos de produção, a saber: Culinária, Marcenaria, Mosaico e Vestuário & Moda. O empreendimento conta também com a equipe de Vendas, responsável pela comercialização dos produtos.

[1] SURICATO. Disponível em: < https://suricatosolidaria.wordpress.com/>. Acesso em: 26 ago. 2015.

Figura 2: produtos da Suricato/BH.
Fonte: Página Suricato. Facebook, 2014.

Na música, o "Ei Musica Brasil", é um programa piloto que busca estimular a criação de redes, a troca de conhecimentos e a geração de negócios, por meio do compartilhamento de soluções brasileiras de tecnologia social, aplicadas à música, a partir da produção mineira.

O primeiro evento ocorreu, na Praça da Liberdade, em Belo Horizonte, em três dias consecutivos de apresentações musicais e debates, em maio de 2014, conforme figura 3. O objetivo é envolver o setor musical do estado na construção colaborativa de uma nova plataforma de promoção da música mineira, em diálogo com os movimentos do mercado digital e o ambiente de intercâmbio e cooperação internacional.

Figura 3: Ei Musica Brasil – Praça da Liberdade/BH.
Fonte: Página Facebook, 2014.

Nesta fase inicial, o Ei Música Brasil realizou seis shows e duas mesas de debates, base da formação de um grupo de trabalho dedicado ao desenvolvimento da plataforma. Nesse período, agentes, produtores e artistas puderam trocar experiências que se converterão em tecnologias sociais para serem aplicadas em ações culturais na cidade e no estado. Além dos debates, em entrada gratuita, também houve a criação de Grupos de Trabalhos (GT) com os participantes do evento para a discussão de macro temas e seus desdobramentos.

3. EMPREENDIMENTOS CRIATIVOS

No Brasil, em função de tantas riquezas ambientais e culturais, mas com problemas sociais emblemáticos, as iniciativas econômicas surgem nos moldes de empreendimentos criativos. Utiliza-se da economia do intangível, do simbólico, que se alimenta dos setores criativos, geradores de bens e serviços que resultam em produção de riqueza cultural, econômica e social. A economia criativa se estabelece nos setores da cultura, do design, da tecnologia, das inovações em quaisquer áreas, gerando novos modelos de negócio em todo o mundo. Assim, o Ministério da Cultura publicou a 3ª edição das metas do Plano Nacional de Cultura busca, de forma didática e lúdica, traduzir as 53 metas do PNC para a sociedade brasileira (MINC, 2015).

Os saberes e tradições populares, fundamentados nas relações de pertencimento identitário e de transmissão da memória coletiva de um grupo, se constituem a partir das práticas cotidianas, que geram novas oportunidades, e que podem se fundamentar nas tecnologias sociais, conforme Santos (2002).

As experiências adquiridas e habilidades desenvolvidas pelo empreendedor na identidade do seu negócio são as bases para a criação e o desenvolvimento de um empreendimento criativo. O empreendedor deve ter o conhecimento de suas potencialidades e limitações, sem excluir a possibilidade de uma boa ideia gerar um negócio de sucesso, conforme Castro (2014). Assim, na diversidade dos diálogos, o design pode contribuir coma formação de ideias para tais situações.

A Economia Criativa contempla as dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir do ciclo de criação, produção, distribuição, circulação, difusão e consumo, fruição de bens e serviços oriundos dos setores criativos. Conforme Leitão (2011), as atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de valor

simbólico, elemento central da formação do preço, e que resulta em produção de riqueza cultural e econômica. Os princípios que norteiam a Economia criativa são a inovação, a diversidade cultural, a Sustentabilidade, e a inclusão social, conforme figura 4.

O processo de mudança social que chamamos "desenvolvimento" adquire certa nitidez quando o relacionamos com a ideia de criatividade, em quaisquer que sejam as contradições entre as visões da história que emergem em uma sociedade. Portanto, devemos acreditar e investir em novas possibilidades que apontem soluções para um futuro com melhor qualidade de vida para todos, conforme Furtado (2008).

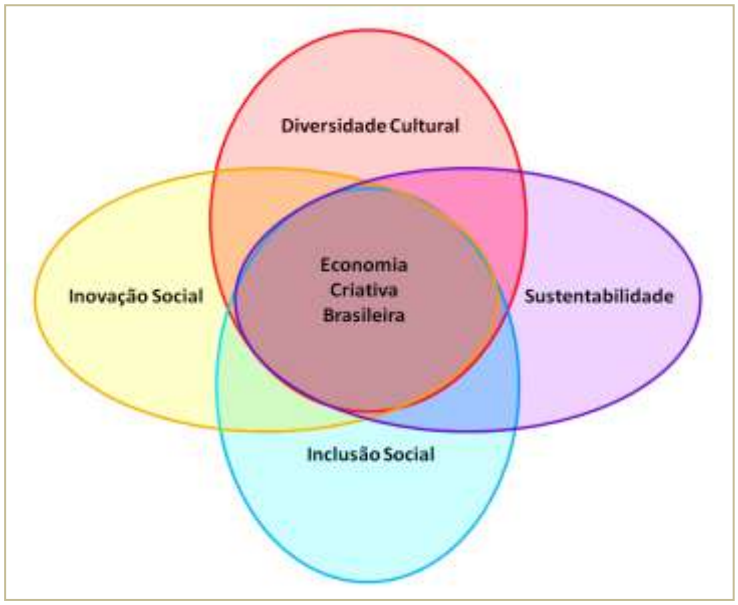

Figura 4: Princípios da Economia Criativa
Fonte: LEITÃO, 2013.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Existe uma intercessão dos conteúdos abordados por HERRERA (1973), RODRIGUES e BARBIERI (2008) em que a abordagem integrada de desenvolvimento socioeconômico e cultural para atender demandas locais é uma forma de valorizar a sociedade em questão. Assim, as tecnologias sociais em empreendimentos criativos são formas de incentivar o desenvolvimento regional. Os saberes e tradições populares estão fundamentados nas relações de pertencimento identitário e de transmissão da memória coletiva de um grupo, a partir das práticas cotidianas, indica possibilidades de soluções entre os membros da comunidade.

A pesquisa registrou modelos em diferentes áreas destacando-se a inclusão na educação, na capacitação para o mercado de trabalho, na geração de produtos artesanais e produção de eventos, informações e experiências acumuladas pelos cidadãos, que estão proporcionando a geração de renda e possibilitando a criação de empreendimentos criativos.

Os bancos sociais apresentam resultados positivos em diversas localidades. No estudo apresentou-se um das derivações do Banco Palmas Brasil de crédito comunitário, através da moeda Veredas. Verificou-se que a moeda social dirige a fazer o "dinheiro" circular na comunidade, ampliando o poder do comércio local, aumentando a riqueza da comunidade, e gerando emprego e renda no total. A moeda social, portanto, torna-se um componente essencial nas estratégias dos bancos comunitários. Os créditos podem ajudar no crescimento econômico do distrito ou região através da criação da nova riqueza. As moedas locais garantem desenvolvimento, promovendo que a riqueza circule na própria comunidade.

Na área da inclusão social, foi verificado que o Suricato possibilita a inserção de pessoas com problemas mentais na sociedade e que através dos produtos artesanais, incentiva à geração de renda. O “Ei Musica Brasil”, programa piloto que buscou estimular a criação de redes, a troca de conhecimentos e a geração de negócios, através de soluções em tecnologia social, aplicadas à música, a partir da produção dos artistas mineiros.

A diversidade na estruturação permite que seminários, feiras, encontros, musica, shows e outros, se encontrem em um mesmo espaço-tempo. O uso das redes sociais para divulgação de todos eles é um ponto comum, oportunizando que os interessados se apropriem das atividades e dos resultados sociais. Entretanto, acredita-se que, para o funcionamento dessa estratégia, o poder público e os órgãos financiadores devem apoiar e incentivar e em tecnologias sociais que possam gerar novos empreendimentos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre as soluções apresentadas, observa-se que são reais as possibilidades de inclusão social, com perspectivas de desenvolverem empreendimentos criativos, por meio do design. As tecnologias sociais podem, se bem orientadas, contribuir para o desenvolvimento de novos empreendimentos. Porém, são necessários investimentos pessoais para que o empreendedor possa ser inserido no mercado e reconhecido pelo mesmo.

A noção de evolução social permite afirmar que uma sociedade diferencia-se de outras na maneira como ela adapta-se a seus conflitos morais e sociais. Quanto mais orientada nos princípios presentes nos sistemas naturais, mas evoluída é uma sociedade. A organização social em comunidades ou em redes vivas permite uma maior produção e compartilhamento de conhecimento, o que promove mudanças na cultura, na ciência, na sociedade e nas instituições. Existem diversas possibilidades para soluções de questões sociais, é preciso projetar, investir e monitorar, recriando caminhos e diretrizes econômicas, sociais e ambientais.

O movimento que nasce das comunidades, em função das necessidades, mas utilizando o menor de cada um, vem se ampliando nas redes que apoiam e disseminam as tecnologias sociais e se potencializa como uma futura política pública. Portanto, é uma demanda que poderá unir os empreendimentos criativos, com uma vantagem: o movimento histórico das tecnologias sociais no Brasil e os atores que a sustentam apresentam uma grande proximidade com os princípios e valores que norteiam o projeto político da nação. Visto que, os investimentos através da Fundação Banco do Brasil, que aumentam a cada ano. Tal proporção incentiva a criação de novas tecnologias, em bases que ampliem os empreendimentos criativos, tornando-as um exemplo concreto de inovação social.

Conclui-se que os exemplos de tecnologias sociais analisados podem gerar empreendimentos criativos e promover o desenvolvimento socioeconômico local. É necessário inserir a sociedade envolvida na produção artesanal e nos serviços, compatíveis ao processo do design, para o âmbito educativo e criativo. Acredita-se que, através de ações e de capacitação para a sociedade e com a participação de todos, é possível gerar um panorama diversificado e adaptado para a melhoria da qualidade de vida, com as contribuições do design.

6. REFERENCIAS

BARROS, Larissa (entrevista). *Tecnologias Sociais*. In: REVISTA MINAS FAZ CIÊNCIA. Nº 30, Jun/Ago 2007, p.12.

BAUMGARTEN, Maíra. *Tecnologia*. In: CATTANI, Antonio; HOLZMANN, Lorena. *Dicionário de trabalho e tecnologia*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2006. p. 288-292.

CASTRO, Mariana. *Empreendedorismo Criativo*: Como a nova geração de empreendedores brasileiros está revolucionando a forma de pensar conhecimento, criativo/inovação, 1ª edição, São Paulo: Portfólio-Pinguin, 2014.

COSTA, Mario Bestteti. *Contribuições do design social: Como o Design deve atuar para o desenvolvimento econômico de comunidades produtivas de baixo valor agregado.* 2008. Disponível em: <http://www.overbranddesign.com.br/antes/ids/artigo04.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2015.

DAGNINO, Renato [Org.]. *Tecnologia Social: ferramenta para construir outra sociedade*. Campinas: Komedi, 2010.

EI MÚSICA BRASIL – MG. Disponível em: <https://www.facebook.com/events/1474592339440024/>. Acesso em: 11 jul 2015.

ESTIVILL, Jordi. *Panorama da Luta contra a Exclusão Social. In*: CONCEITOS E ESTRATÉGIAS. *Genebra, Bureau Internacional do Trabalho, Programa Estratégias e Técnicas contra a Exclusão Social e a Pobreza,* 2003. Disponível em: < http://www.ilo.org/public/portugue/region/eurpro/lisbon/pdf/panorama.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2015.

FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL (FBB). Banco de tecnologias sociais. Disponível em: <www.tecnologiasocial.org.br/bts/>. Acesso em: 23 ago. 2015.

FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL (FBB). *Chapada Gaúcha inaugura primeiro banco comunitário mineiro*. *In*: INFORME.JOR.BR. Postado em: 09 de julho de 2009. Disponível em: <http://arquivos.informe.jor.br/clientes/fbb/nfbb/nfbb_09_07_09.html>. Acesso em: 26 ago. 2015.

FURTADO, Celso. *Criatividade e dependência na civilização industrial,* 3ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

GOLDEMBERG, José. *Tecnologia Apropriada*. In: ENCONTROS COM A CIVILIZAÇÃO BRASILEIRA. Rio de Janeiro: Zahar Editores, nº3, 1978.

GUIABH.COM.BR. *Ei Música Brasil ocupa o Circuito Cultural Praça da Liberdade com série de shows, discotecagens e debates gratuitos nos dias 12, 13 e 14 de maio*. Disponível em:<http://www.guiabh.com.br/programacao/ei-musica-brasil>. Acesso em: 23 ago. 2015.

HERRERA, Amilcar O. *La creación de tecnología como expresión cultural*. In: NUEVA SOCIEDAD. SANTIAGO. Santiago: Editorial Nueva Sociedad Ltda. Nº 8-9, Set/Dez, 1973, p.58-70.

INSTITUTO DE TECNOLOGIA SOCIAL - ITS. *Declaração das ONGs: ciência e tecnologia com inclusão social.* 2005. Disponível em: <http://www.itsbrasil.org.br>. Acesso em: 23 ago. 2015.

KLIASS, Paulo. *A importância da tecnologia social*. *In*: CARTA MAIOR.COM.BR. Postado em 30/08/2012 . Disponível em:<http://cartamaior.com.br/?/Coluna/A-importancia-da-tecnologia-social/26725>. Acesso em: 23 ago. 2015.

LEITÃO, Claudia. *O que é Economia Criativa?* In: PRATA, Isabella [ORG.]. *Encontro de Economia Criativa na Escola São Paulo*. Escola São Paulo, Data: 16 set. 2011. Disponível em: <http://www.escolasaopaulo.org/encontros-de-educacao-e-economia-criativa-1/encontro-de-economia-criativa>. Acesso em: 11 jul. 2015.

LOBATO, Paulo Henrique. *Moeda social abastece a economia de duas cidades do interior de Minas.* In: EM.COM.BR. Postado em: 16 de junho de 2014. Disponível em:< http://www.em.com.br/app/noticia/economia/2014/06/16/internas_economia,539738/moeda-social-abastece-a-economia-de-duas-cidades-do-interior-de-minas.shtml>. Acesso em: 23 ago. 2015.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1986.

MACIEL, Ana Lúcia Suárez ; FERNANDES, Rosa Maria Castilhos. *Tecnologias sociais: interface com as políticas públicas e o Serviço Social*. Revista Serviço Social & Sociedade, São Paulo, n. 105, p. 146-165, jan./mar. 2011.

MINISTÉRIO DA CULTURA - BRASIL. *Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014.* Brasília: Ministério da Cultura, 2012. 156 p.

MINISTÉRIO DA CULTURA - BRASIL. *Plano Nacional de Cultura.* Disponível em:< http://pnc.culturadigital.br/2013/01/01/2533/>. Acesso em: 23 ago. 2015.

RODRIGUES, Ivete; BARBIERI, José Carlos. *A emergência da tecnologia social: revisitando o movimento da tecnologia apropriada como estratégia de desenvolvimento sustentável. In:* REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA. Rio de Janeiro, 42(6):1069-94, nov./dez. 2008.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Sociologia das ausências*: sociologia das emergências. Rio de Janeiro: Recorde, 2002.

SURICATO. Disponível em:<https://www.facebook.com/associacaosuricato>. Acesso em: 23 ago. 2015.

SURICATO-ASSOCIAÇÃO DE TRABALHO E PRODUÇÃO SOLIDÁRIA. 2010. Disponível em: <https://suricatosolidaria.wordpress.com/>. Acesso em: 11 jul. 2015.